

Test

Monday, 4 November 2019

17:31

★ Usability Test

Je weiter man in der Entwicklung ist desto besser/genauer wird das Ergebnis. Wir werden einen Gerillia-Test machen. Das heisst, man spricht fremde Menschen an und führt den Test mit ihnen durch (mit Kollegen/Freunden geht es natürlich auch, jedoch ist das Ergebnis durch die Bekanntschaft vermutlich etwas verfälscht.). Bei selbigen wird der Bildschirm aufgenommen.

Im allgemeinen sind es mindestens 3 Tests pro Ziel. Ein Usability Test ist ein qualitativer Test, nicht quantitativ!

Vorbereitung:

- Hypothese für die Nutzung eines oder mehrere Teile eures Produktes:
 - Definition Szenario
 - Dokumentation Happy Path Task (sehr detailliert)
- Vorbereitung der Goal-Sheets
- Vorbereitung Hintergrund für Einführung
- **Stelle eine Hypothese.** Zum Beispiel: Wir denken, dies funktioniert so. Zusammen mit dieser Hypothese erstellen wir ein Szenario. Hier können wir uns theoretisch eine Geschichte vorstellen. (Du als ein Vereinsleiter, willst 100 T-Shirts kaufen.) In dieser Geschichte können auch Emotionen eingebunden sein, es muss blumig beschrieben werden. Zusätzlich kommt ein sogenannter Happy Path. Du als Entwickler beschreibst detailliert wie der perfekte User zum Ziel kommen würde.
- **Vorbereitung Goal-Sheet:** Auf diesem Blatt ist ein Ziel definiert, um dem Tester zu helfen worum es geht. Dazu noch in Schritten was genau gemacht werden muss. Es hilft dem User auf der richtigen Linie zu bleiben. Aber es ist keine Anleitung! Sollte der User jedoch extrem abdriften, dann kann man ihn selbstverständlich in die richtige Richtung schubsen. (wichtig ist das die Hinweise nicht zu hilfreich sind.)
- **Die Hintergrundgeschichte** darf blumig sein, aber übertreiben sollte man es nicht.

Goal-Sheet:

ZIEL: Du möchtest am Flughafen dein Ticket online anschauen um damit den Check-In Prozess abschliessen.

1. Suche den Login Bereich auf der Webseite.
2. Logge dich mit deinen Daten user:test pw:test ein.
3. Suche dein Ticket nach London
4. Öffne das Ticket um damit zum Check-in zu gehen.

Script

Kontakt: Hallo mein Name ist , hättest du Lust und Zeit um mir zu Helfen eine App/Webseite zu testen?

Die Sache: Bei dieser App/Webseite geht es um , und wir versuchen herauszufinden ob einfach und verständlich zu bedienen ist.

Kontext: Im ersten Szenario geht es um folgendes Du bist in 'dieser Situation' und hast 'diese Gefühle' und hast 'folgende Einschränkung'

Erklärung Usability Test: Wir testen nicht dich, sondern unser Produkt. Wenn du nicht weiter weisst, ist es ein Problem von unserem Produkt und nicht von dir. Ist es OK wenn wir diese Session aufnehmen? Wir nehmen lediglich den Bildschirm und deine Stimme auf. Die Aufnahme werden lediglich vom Entwicklerteam im Projekt für eine Analyse verwendet. Evtl. noch erklären das man Ziele hat welche zu erfüllen sind.

Einführung erstes Ziel (Goal Sheet): Wir legen das erste Goal-Sheet vor der Person auf den Tisch und erklären kurz die Aufgabe. Ausserdem, erklären wir kurz das abarbeiten von einzelnen Tasks.

Durchführung Test: Die Person versucht die einzelnen Tasks abzuarbeiten und wir nehmen den Test auf. Wir unterstützen die Person bei groben Unklarheiten. Beim Abdriften, helfen wir der Person, wieder auf den richtigen Weg zu kommen. **Wir machen die Person immer wieder darauf aufmerksam, lauf, ihrer Gedanke auszusprechen.**

Dankeschön: Vielen Dank für deine Teilnahme und dein Feedback ist sehr wichtig für die Weiterentwicklung unseres Produktes.

Testing summary

Dies wird für jeden Test geschrieben (jedes Ziel). Drei bis vier Highlights, die am Ende eigentlich Interpretationen sind. (Die Wahrscheinlichkeit, dass dies nicht gefunden wird, ist sehr hoch.)

Gleich unterhalb kann man Empfehlungen festhalten. Diese sind aber die des Entwicklers und nicht der Testpersonen. Auch sollte man den Personen nicht sagen, dass man etwas selber gemacht hat, aus wenn es so ist. Vorschläge sind auch willkommen.

Buch: How to make the people listen.

Make it stick