

모바일 & 데스크톱을 위한

웹 기획 프로세스



Part 03. 인터페이스 기획

12. 사용성 테스트

목차

1. 사용자 중심 디자인
2. 사용성 테스트의 이해
3. 사용성 테스트 계획서 작성

01. 사용자 중심 디자인

■ 사용자 중심 디자인의 필요성

- 웹사이트 구축 시 가장 중점을 두어야 할 부분은 바로 사용자이다.
- 일반 사용자를 중심으로 구축해야 하며, 사용자 개개인은 모두 다르다는 점을 항상 염두에 두어야 한다.

01. 사용자 중심 디자인

■ 웹에서의 사용성

- 사용성이란 특정한 사용 환경에서 특정 그룹의 사용자가 특정한 목적을 달성하기 위해 효과적이고 효율적이면서 만족스럽게 웹사이트를 이용하는 범위를 의미한다.
- 습득 가능성, 기억 가능성, 효율성, 신뢰성, 사용자 만족도

01. 사용자 중심 디자인

■ 인터페이스 디자인

- ① 특정 제품과 관련해서 사용자의 실제 사용 행동을 다양한 방법으로 분석한다.
- ② 분석 데이터를 토대로 사용자의 멘탈 모델을 정확히 파악한다.
- ③ 사용자의 정신 모형 및 인지 능력과 일치하지 않는 디자인의 문제점을 파악하여 개선안을 제안한다.
- ④ 제안된 디자인 요소를 반영하여 프로토타입을 제작한다.
- ⑤ 실제 응답자를 대상으로 사용성 평가 실험 과정을 시뮬레이션하여 사용 편의성 및 사용자의 의견을 평가한다.
- ⑥ 다시 수정해야 할 것이 있으면 보완한다.

01. 사용자 중심 디자인

■ 사용성을 위한 웹 인터페이스

- 웹사이트는 기능성을 중심으로 제작되어야 한다. 웹 방문자들은 보기 좋은 시각 디자인 작품을 보기 위해서가 아니라 필요한 정보를 얻기 위해 웹사이트를 방문한다.
- 화면의 크기가 작고 조작할 수 있는 인터페이스가 많이 제공되지 않는 모바일 웹은 효율적인 화면 활용과 사용자들이 신속하고 편리하게 작업을 수행할 수 있도록 구성되어야 한다.

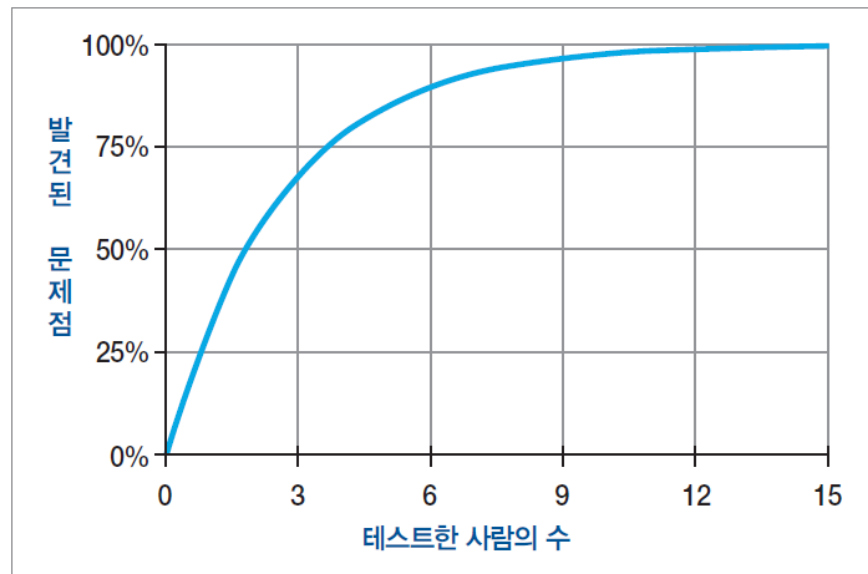
02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트의 의의

- 사용성 테스트는 사용자가 웹사이트를 사용하는 패턴을 직접 관찰하면서 더 나은 웹사이트를 만들기 위한 단서를 찾아내는 과정이다.

02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트를 하면서 주의할 점



사용성 테스트에서 테스트한 사람 수와 발견된 문제점과의 관계

02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트를 하면서 주의할 점

- ① 사용성 테스트는 되도록 일찍 하는 것이 문제점을 찾아내고 수정하기 편하다.
- ② 모든 사람의 개발 일정을 조정할 필요는 없다.
- ③ 가능한 소규모로 테스트하는 것이 좋다. 소규모로 간단하게 해야 자주 할 수 있다. 자주 테스트 하면서 조금씩 웹사이트를 업그레이드할 수 있는 방법을 찾아야 한다.
- ④ 웹 제작 실무자들이 모두 함께 본다. 사용자가 직접 눈으로 관찰하다 보면 각자의 분야에 응용할 수 있는 동기를 가져올 수 있다.
- ⑤ 개발팀의 논쟁 시간과 실수를 방지하여 재개발에 들이는 시간만큼만 할애하는 것을 목표로 한다.
- ⑥ 사용성 테스트 후 발생한 여러 결과 중 중요한 문제점 몇 가지에 집중하는 것이 좋다.
- ⑦ 발견한 문제점은 즉시 고친다.
- ⑧ 결론이 나지 않는 경우 의사결정의 수단으로 사용해도 좋다.

02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트 프로세스



사용성 테스트 프로세스와 진행 단계에 따른 세부 절차

02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트

- ① 방해받지 않는 공간에서 테스트를 진행해야 한다.
- ② 테스트하는 사람뿐만 아니라 다른 제작 구성원들이 진행 과정을 쉽게 볼 수 있어야 한다.
- ③ 컴퓨터 1세트, 마이크, 비디오, 녹화용 테이프, 컨버터, TV 모니터 등과 같은 장비와 설치가 필요하다.

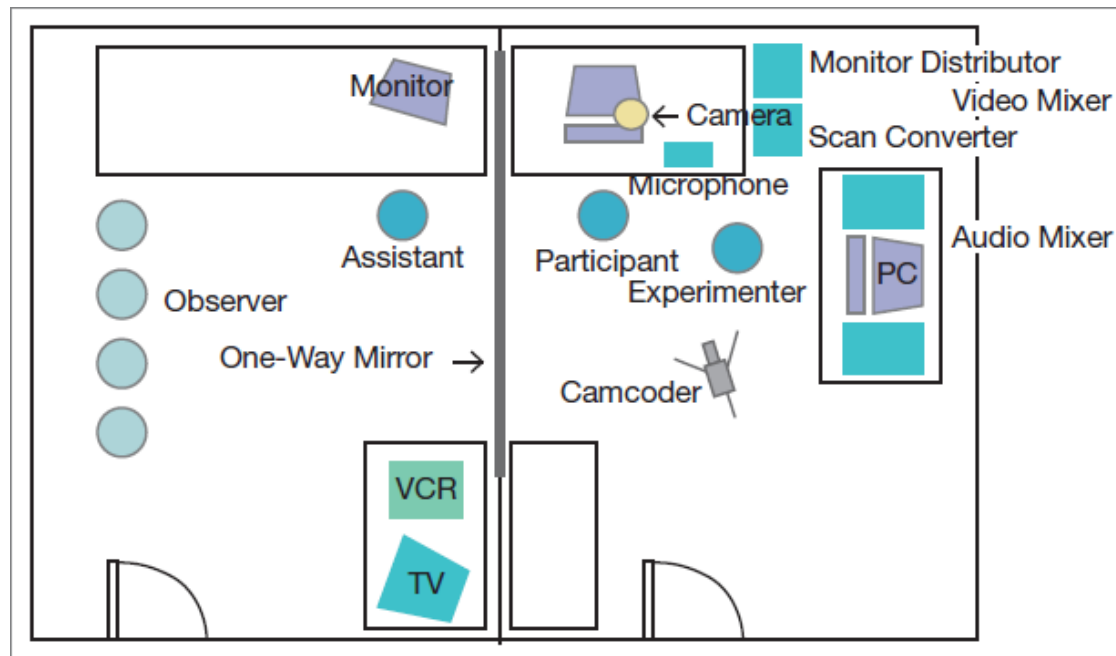
02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트를 수행할 때 주의할 점

- ① 독립적인 태도를 취한다.
- ② 테스트 담당자의 개인적인 의견이나 감정을 유저에게 표현하거나 강요하지 않는다.
- ③ 테스터가 제대로 임무를 수행하지 못하더라도 인내심을 가지고 지켜본다

02. 사용성 테스트의 이해

■ 사용성 테스트 실험실 배치도



사용성 테스트 실험실 배치도

02. 사용성 테스트의 이해

■ 제이콥 닐슨의 휴리스틱 분석의 원칙

- ① 단순하고 자연스러운 대화를 기본으로 하라.
- ② 사용자의 언어로 이야기하라.
- ③ 사용자의 메모리 로드(memory load)를 최소화하라.
- ④ 일관성(consistency)을 유지하라.
- ⑤ 피드백(feedback)을 제공하라.
- ⑥ 출구(exit)를 분명하게 표시하라.
- ⑦ 지름길(shortcut)을 추가적으로 제공하라.
- ⑧ 에러를 방지하라.
- ⑨ 에러 발생 시 유용한 에러 메시지를 제공하라.
- ⑩ 도움말 및 설명서를 제공하라.

02. 사용성 테스트의 이해

■ 마크피어로우의 휴리스틱 분석의 원칙

- ① 시스템 상태를 가시화하라.
- ② 현실의 자연스러운 상황에 가깝게 만들어라.
- ③ 사용자의 통제권과 자유를 보장하라.
- ④ 인터페이스의 일관성을 제공하고 표준화하여라.
- ⑤ 오류를 방지하라.
- ⑥ 회상보다는 인식에 의존하는 구성을 하라.
- ⑦ 사용의 유연성과 효율성을 제공하라.
- ⑧ 최소한의 디자인을 사용해 미학적으로 구성하라.
- ⑨ 사용자가 오류를 인식하고, 진단하며, 벗어날 수 있도록 도움을 주라.
- ⑩ 도움말 및 설명서를 제공하라.

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 항목

- ① 전체적인 목적
- ② 사용자 인물 정보
- ③ 과업 항목 선정
- ④ 필수 질문 사항
- ⑤ 테스트 정의
- ⑥ 테스트 개요
- ⑦ 결과 요약
- ⑧ 개선안 보고

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

① 사용성 테스트 목적

온라인 쇼핑몰 사업은 온라인 매장을 통해 고객에게 다양한 상품 정보를 제공하고 편리한 구매 서비스를 제공하는 것이 목적이기 때문에 타깃 고객에게 웹사이트의 구조 및 정보 설계가 적합하게 설계되었는지를 진단하고자한다. 특히 쇼핑몰 사이트에서 중요한 항목인 구매와 검색 절차를 중점적으로 알아본다.

② 사용자 인물정보

20대~40대까지 대학생, 직장인, 전업주부, 남, 여 등 고른 비율로 대상을 선정한다. 선정한 대상을 인터넷 사용 능력, 사이트 접속 횟수, 구매 횟수를 기준으로 초급 사용자, 중급 사용자, 고급 사용자 집단으로 구분하여 테스트를 실시한다

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

② 사용자 인물정보

구분	연령에 따른 구분	대상 인원	직업 구분
초급 사용자 집단	20대(3명), 30대(3명), 40대(4명)	총 10명	대학생(3), 직장인(3), 주부(4)
중급 사용자 집단	20대(4명), 30대(4명), 40대(3명)	총 11명	대학생(4), 직장인(4), 주부(3)
고급 사용자 집단	20대(4명), 30대(4명), 40대(1명)	총 9명	대학생(3), 직장인(5), 주부(1)

연령과 직업에 따른 구분

구분	사이트 접속 횟수(달)	구매 횟수(달)	인터넷 사용 경험	인터넷 사용 시간(일)
초급 사용자 집단	1회(필요 시 접속)	0회~1회	1년 미만	1시간
중급 사용자 집단	4회	4회	5년 미만	2시간~5시간
고급 사용자 집단	5회 이상	5회 이상	5년 이상	5시간 이상

사용 경험에 따른 구분 기준

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

③ 필수 질문 사항

- ① 웹사이트 서핑을 통해 구매를 자극하는 매력적이고 흥미 있는 요소들이 제공되는가?
- ② 상품 검색이 편리한가?
- ③ 구매 절차가 간단하고 편리한가?

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

④ 테스트 방법

① 과제 부과형 평가 : 테스트 집단을 두 집단으로 구분하여 두 가지 유형의 과제를 부과한다.

- 그룹 1 : 정해진 시간 내에 정해진 상품을 구매하도록 과제를 부과한다.

- 그룹 2 : 쇼핑 시간에 제한을 두지 않고, 특별한 쇼핑 목적 없이 쇼핑하는 중 원하는 물건을 구매하도록 과제를 부과한다.사용성 평가를 위한 체크 리스트 작성과 개별 인터뷰 실시

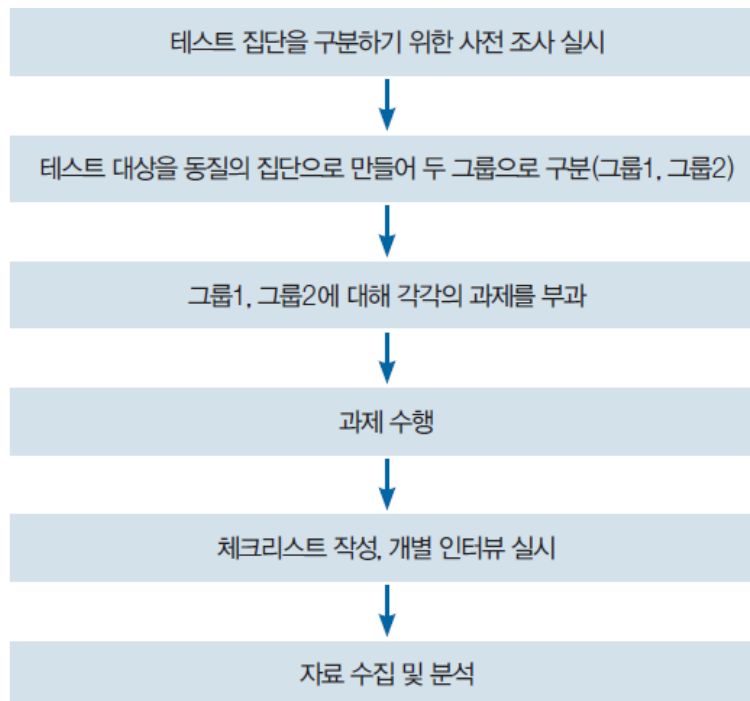
03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

④ 테스트 방법

② 사용성 평가를 위한 체크 리스트 작성과 개별 인터뷰 실시



03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

⑤ 테스트 개요

- ① 오리엔테이션 : 테스트 대상자들에게 테스트 방법과 목적을 설명하고 사전 조사를 실시한다.
- ② 테스트 웹사이트 소개 : 테스트 웹사이트에 대해 소개하고 사용성 테스트를 통해 좀 더 편리한 쇼핑몰 웹사이트로 보완하고자 하는 테스트 취지를 설명한다.
- ③ 과제 부과
 - 그룹 1 : 20분이라는 정해진 시간 내에 원하는 모델과 가격대의 디지털 카메라를 구입하도록 과제를 부과한다.
 - 그룹 2 : 테스트 전에 구입해야 할 상품을 자유롭게 적게 한다. 사이트를 방문하여 자유롭게 쇼핑하다가 필요한 물건을 발견하고 구매 의사가 발생한 경우 구입하도록 과제를 부과한다. 특별한 시간 제한은 없는 것이 원칙이나 테스트 편의를 위해 60분으로 제한한다.

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

⑤ 테스트 개요

④ 테스트 관찰 시 얻고자 하는 내용으로 체크리스트 작성

- 그룹 1 : 상품 정보 분류, 내비게이션, 결제 절차 등의 편리함에 대해서 질문한다.
- 그룹 2 : 그룹 1의 질문을 포함하여 상품 구매 의사를 촉진하는 매력적이고 흥미 있는 요소에 대해서 질문한다.

⑤ 개별 인터뷰 : 나이, 직업, 개인적 기호 등에 따른 구매 패턴과 사이트 사용 경향 등을 조사한다.

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-1] 사용성 테스트 계획서 : 인터파크의 사용성 테스트

⑥ 결과 요약

다음은 기준으로 결과를 정리한다.

- 웹사이트 전체에 대한 전반적인 느낌
- 결제 페이지에 대한 전반적인 느낌
- 내비게이션
- 레이블링(상품 정보의 분류 체계)
- 콘텐츠(사이트에서 제공되고 있는 상품 정보의 질)
- 웹 페이지의 전반적인 디자인(그래픽, 메타포, 색상, 면 분할 등)
- 타이포그래피
- 사용성, 로딩 속도
- 구매 절차, 결제 절차
- 기타 의견

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-2] 과업 정의와 테스트 후 질문 항목 : 벅스의 사례

- 과업(task) 정의 사례

과업	측정치(사용성 테스트를 통해서 무엇을 확인하고 검증할 것인가?)
메인 페이지 둘러보기	<ul style="list-style-type: none">• 벅스의 목적인 음원 이용을 메인 페이지를 통해 한눈에 파악하는 것이 가능한가?
마이페이지 구성	<ul style="list-style-type: none">• 마이페이지 이용시 불편함이 존재하는가?• 벅스만의 특별한 마이페이지 구성 요소가 존재하는가?
결제 시스템 이용	<ul style="list-style-type: none">• 고객 유형별로 결제 시스템이 다양하게 구성되어 있는가?• 결제 시스템을 이용함에 있어 구매자가 신뢰감을 느끼도록 제공하고 있는가?• 결제 시스템을 이용하는 단계가 간단하고 쉽게 구성되어 있는가?• 결제 시스템을 지속적으로 이용하도록 만드는 요소가 존재하는가?
콘텐츠 구성	<ul style="list-style-type: none">• 다른 음원 사이트와는 다른 벅스만의 콘텐츠들이 잘 구성되어 있는가?• 불필요한 콘텐츠가 존재하지는 않는가?

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-2] 과업 정의와 테스트 후 질문 항목 : 벅스의 사례

• 과업(task) 정의 사례

과업	측정치(사용성 테스트를 통해서 무엇을 확인하고 검증할 것인가?)
검색 엔진 사용하기	<ul style="list-style-type: none">• 웹사이트 내에 음원 정보 검색 엔진이 존재하는가?• 있다면 사용자가 기대한 정보가 정확하게 검색되는가?• 검색 엔진의 위치는 적절하며 쉽게 검색하는 것이 가능한가?
플레이어 목록	<ul style="list-style-type: none">• 플레이어 목록의 경우 고객이 사용하기 편하도록 구성되어 있는가?• 기존 플레이어 목록의 구성 요소를 잘 지키고 있는가?
비주얼 디자인	<ul style="list-style-type: none">• 벅스의 디자인이 음원 사이트에 적합하게 되어 있는가?• 비주얼 디자인이 시각적인 부담감을 초래하지는 않는가?
커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none">• 고객 센터에서 일대일 문의 응답이나 이메일 문의는 가능한가?• 있다면 질문에 대한 빠른 피드백을 받을 수 있는가?

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-2] 과업 정의와 테스트 후 질문 항목 : 벅스의 사례

• 과업(task) 선정 사례

No	설명
1	<ul style="list-style-type: none">• 벅스 웹사이트를 보고 어떤 목적의 사이트며, 제공되는 서비스가 무엇인지 간단히 설명해 주세요.• 그런 목적의 웹사이트인지 어떻게 알게 되었나요?
2	<ul style="list-style-type: none">• 벅스의 디자인이 음원 웹사이트임을 알 수 있도록 잘 나타내고 있나요?• 벅스만의 아이덴티티를 살린 디자인이라고 생각하나요?
3	<ul style="list-style-type: none">• 안드로이드와 애플의 결제 시스템을 이용하는 방법이 동일하다고 느껴지나요?• 결제시, 다양한 할인프로모션 정보가 존재한다는 것을 쉽게 알 수 있었나요?• 다양한 이용권이 존재하여 사용자의 기호에 맞춰 결제하는 것이 가능한가요?• 결제 시스템을 이용해 보고, 복잡하거나 신뢰가 가지 않는 부분을 알려주세요.• 결제 시스템의 로딩 시간은 적절한가요?

03. 사용성 테스트 계획서 작성

4	<ul style="list-style-type: none">• 벅스 차트가 보기 쉽게 정리되어 있었나요?• 콘텐츠의 이름을 보고 어떤 용도인지 바로 파악이 가능한가요?• 불필요한 콘텐츠가 존재하진 않나요?• 좌측 메뉴에 존재하는 콘텐츠의 경로가 복잡하지는 않은가요?• 좌측 메뉴의 콘텐츠를 이용했을 때 자신의 현재 위치를 잘 알 수 있나요?• 고음질 FLAC 전용관과 전문적인 정보 제공(뮤직 포스트)이 다른 음원 사이트와는 차별화된 요소라고 생각하나요?
5	<ul style="list-style-type: none">• 원하는 정보를 검색해 보세요. 원하는 정보를 쉽고 빠르게 찾을 수 있었나요?• 검색 정보가 제목, 아티스트, 앨범, 가사 등 카테고리별로 보기 쉽게 제공되나요?• 검색 엔진을 사용함에 있어 자동검색 기능이 정보를 찾는 데 도움이 되었나요?
6	<ul style="list-style-type: none">• 재생 목록에 음원 추가 시에 시스템상 불필요한 요소가 있나요?• 재생 목록을 편집할 때 불편하거나 마음에 들지 않는 요소가 존재했나요?• 다른 일을 하다가 현재 재생되고 있는 음원으로 빠르게 돌아가는 것이 가능한가요?• 재생 목록 중 저장한 음악을 표시해 주는 기능은 다른 사이트에 비해 편리한가요?
7	<ul style="list-style-type: none">• 로그인을 해 주세요. 로그인 버튼의 위치를 쉽게 찾을 수 있었나요?• 마이페이지는 고객이 사용하기 쉽게 잘 정리되어 있나요?• 벅스만의 특별한 마이페이지 서비스가 존재하나요? 존재한다면 그 서비스가 무엇인가요?
8	<ul style="list-style-type: none">• 고객센터를 쉽게 찾을 수 있었나요?• 자주 묻는 질문이 실제로도 도움이 되는 질문이었나요?• 원하는 질문에 대한 답변이 신속하게 제공되었나요?• 벅스 사이트에 문제점을 제기했다면 그 문제점이 빠르게 대처되었나요?

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-2] 과업 정의와 테스트 후 질문 항목 : 벅스의 사례

• 사전 인터뷰 사례

No	구분	인터뷰 내용
1	음원 사이트 사용	• 평소 음원 사이트 이용에 관심이 있나요? 관심이 있다면 그 이유를 간략하게 말씀해 주세요.
2	주 이용 사이트	• 평소 음원을 구입한다면 정기적으로 결제하는 사이트가 있나요? 있다면 어느 사이트를 이용하나요? • 그 음원 사이트를 통해 결제를 하는 이유가 있나요? 있다면 간략하게 말씀해 주세요.
3	사이트 이용 목적	• 이용하는 음원 사이트에서 어떤 서비스를 이용하나요? • 혹시 필요 없다고 여겨지는 메뉴들과 서비스들도 있나요? 있다면 간략하게 말씀해 주세요.

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-2] 과업 정의와 테스트 후 질문 항목 : 벅스의 사례

• 사후 인터뷰 사례

No	구분	인터뷰 내용
1	메인 페이지	<ul style="list-style-type: none">• 메인 페이지의 화면 구성이 원하는 정보를 얻는 데 적절하나요?• 서비스 이용 중 어려웠거나 혼동되는 점이 있었나요?• 메인 페이지의 길이는 적절하며 정보를 빠르게 습득할 수 있었나요?
2	마이페이지	<ul style="list-style-type: none">• 타 사이트에서 마이페이지를 사용한 적이 있나요? 있다면 벅스의 마이페이지와 비교해 주세요.• 마이페이지에 기본적인 기능들을 쉽게 사용할 수 있었나요?• 마이페이지 안에는 편리하고 재미있는 요소가 존재했나요?• 마이페이지가 각각의 사용자를 만족시키고 있었나요?
3	비주얼 디자인	<ul style="list-style-type: none">• 벅스만의 아이덴티티를 찾을 수 있었나요?• 벅스는 디자인적인 측면을 충족시키고, 시각적인 불편함을 최소화하고 있나요?• 벅스를 처음 이용하거나 계속해서 이용했을 때 사용하면서 카테고리 디자인이 적절하다고 생각하나요?(예 : 비주얼, 강약 조절)

03. 사용성 테스트 계획서 작성

No	구분	인터뷰 내용
4	커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none">• 고객센터 등 커뮤니케이션할 수 있는 공간을 쉽게 찾을 수 있었나요?• 질문을 했을 때 신속하고 정확한 답변을 얻었나요?• 박스를 사용하면서 웹사이트와 빠르게 피드백을 주고 받을 수 있었나요?
5	검색 엔진	<ul style="list-style-type: none">• 정보를 검색하면서 어렵거나 검색이 원활하지 않은 점이 있었나요?• 검색 결과가 적절하게 정리되어 있어 빠르게 검색 정보를 습득할 수 있었나요?• 검색 엔진에 사용된 UI(유저 인터페이스)가 편리했나요?• 검색을 했을 시에 불필요한 정보를 발견한 것이 있나요?
6	콘텐츠	<ul style="list-style-type: none">• 불필요한 콘텐츠가 존재하지 않았나요?• 콘텐츠 구성은 적절하며, 그 구성 내용을 신뢰할 수 있었나요?• 다양한 콘텐츠를 통해 사이트에 대한 흥미를 느낄 수 있었나요?• 콘텐츠를 이용하면서 개선되어야 할 점을 발견한 것이 있나요?
7	결제 시스템	<ul style="list-style-type: none">• 이용권 구매 창을 찾을 수 있었나요? 또한, 이용권 할인 정보 및 혜택들을 쉽게 접할 수 있었나요?• 결제 시스템을 이용하는 단계가 어렵지 않고, 보안 시스템을 신뢰할 수 있었나요?• 이용권을 결제한 후 정기적으로 이용하고 싶은 마음이 들었나요?• 결제 이용 시에 사후 관리가 체계적으로 이루어져 있나요?

03. 사용성 테스트 계획서 작성

No	구분	인터뷰 내용
8	플레이어 목록	<ul style="list-style-type: none">• 플레이어의 기본적인 요소가 존재하고 있으며, 처음 사용하더라도 어려움을 겪지 않았나요?• 플레이어 목록을 사용하는 데 있어 사용자에게 대한 배려를 느낄 수 있었나요? 느낄 수 없었다면 어떤 점을 개선하면 좋을지 알려주세요.• 플레이어 목록이 체계적으로 구성되어 있으며, 사용시 불편함을 느끼지 않았나요?
9	종합	<ul style="list-style-type: none">• 지금까지 사용한 기능 중에 개선되어야 하는 점이 있나요?• 박스에서 진행 중인 이벤트나 혜택을 찾는 것이 어렵지 않았나요?• 박스를 이용하면서 느낀 점을 자세하게 알려주세요.

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

- 테스트 결과에 들어가는 내용 목차

1. Test 목적

*사이트 목적, 사용자 목적

2. Test 상황

*Test 일시
*Test 장소
*관찰 상황 및 분위기
*관찰 방법
*Prototype

3. Test 과정

4. 사전 설문지

5. 사용자 인물 정보

6. Task

1) Menu
2) Labeling
3) Navigation
4) Feedback

7. 결과

8. Test Data

*마우스 이동경로, 클릭률
*Test 소요시간

9. 필수질문사항 & Task별 질문사항

1) Menu
2) Labeling
3) Navigation
4) Feedback

10. 사후설문지

11. 결과 분석 및 수정

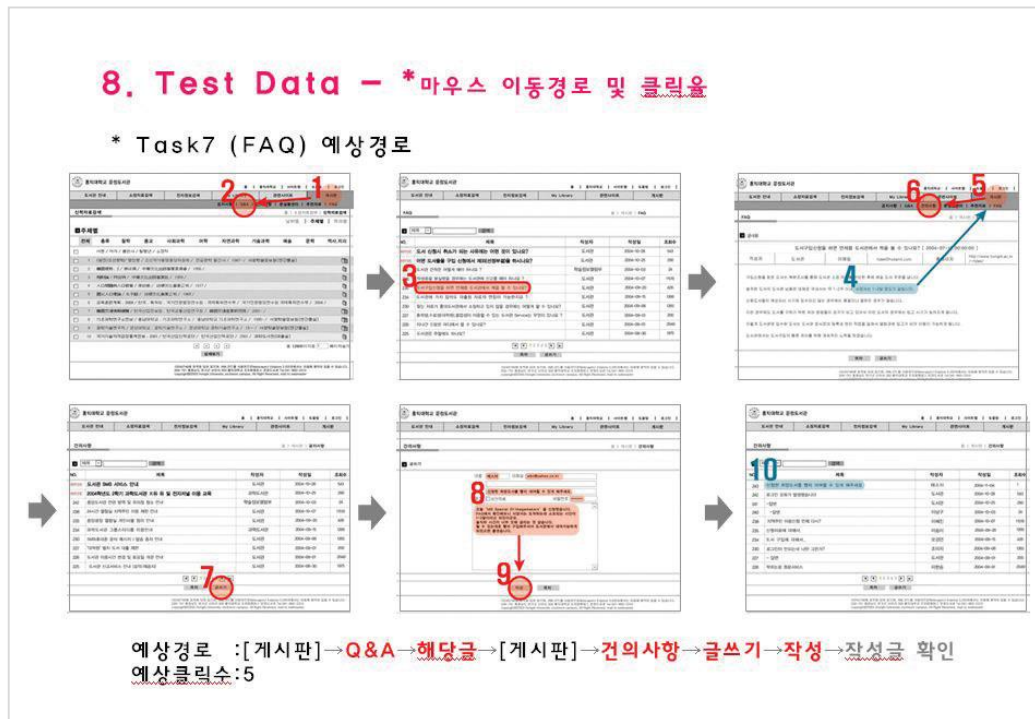
12. Final 수정 화면

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

결과 예측



03. 사용성 테스트 계획서 작성

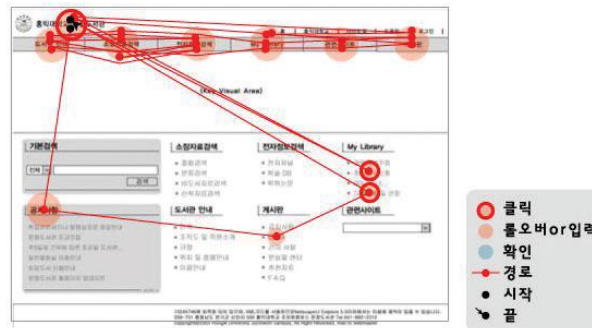
■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

- 사용성 테스트 시 테스트어의 이동 경로 및 클릭률 결과

8. Test Data - *마우스 이동경로 및 클릭률

* Task7 (FAQ) 테스트 경로



김영유 (중도포기, 실패)

경로 : 로고(옴) → 공지(㉔) → Q & A(㉔) → 대출(㉔) → 로고 → 희망C(㉔) → 로고 → [게시]
→ [My] → 개인 → 희망 → [관련] → [게시] → [관련] → [My] → [전자] → [소장] → [도서]
→ [소장] → [전자] → [소장] → [전자] → [소장] → [도서] → [전자] → [My]
→ [관련] → [게시] → 로고 → SDI(㉔) → 로고

클릭수: 7

03. 사용성 테스트 계획서 작성

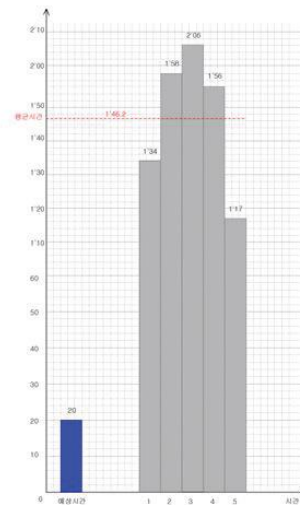
■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

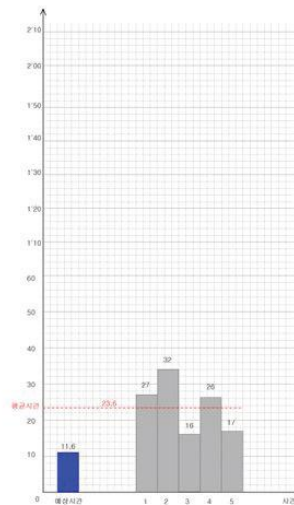
- 예상 소요 시간과 실제 소요 시간을 비교한 표

8. Test Data - *Test 소요시간

* Task7 (FAQ)



* Task8 (종합검색)



03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

• 테스트 후 설문 내용의 결과

10. 사후설문지

1. 메인 화면에서 메뉴를 잘 이해하십니까?

(1) 매우 아니다 (2) 아니다 (3) 보통이다
(4) 그렇다 (5) 매우 그렇다

4.그렇다
(100%)

2. 상위메뉴가 하위메뉴들을 잘 포함하고 있습니까?

(1) 매우 아니다 (2) 아니다 (3) 보통이다
(4) 그렇다 (5) 매우 그렇다

2.그렇다
(40%)

2.보통이다
(60%)

3. 각 메뉴의 이름이 분명하다고 생각하십니까?

(1) 매우 아니다 (2) 아니다 (3) 보통이다
(4) 그렇다 (5) 매우 그렇다

4.그렇다
(100%)

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

- 결과 분석 및 수정 ①

11. 결과분석 및 수정

*Task6

바(Bar) 형식이 버튼으로 인식되지 못함
중복되는 카테고리 검색 불가능



바(Bar) 형식을 체크박스 형식으로 수정
검색완료페이지가 새 페이지로 뜨게 함

03. 사용성 테스트 계획서 작성

■ 사용성 테스트 계획서 사례

[사례 12-3] 사용성 테스트 결과 요약

• 결과 분석 및 수정 ②

11. 결과분석 및 수정

선택 번호	서명	제자	발행처	연구	발행년	자료
1	제1판, v.2	Boruta, Charlotte	한국사	한국대학교출판	2008	자료
2	제2판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료
3	제3판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료
4	제4판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료
5	제5판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료

선택 번호	서명	제자	발행처	연구	발행년	자료
1	제1판, v.2	Boruta, Charlotte	한국사	한국대학교출판	2008	자료
2	제2판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료
3	제3판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료
4	제4판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료
5	제5판, v.2	한국대학교출판	한국대학교출판	한국대학교출판	2008	자료

Thank You !