

# UI 테스트1

---

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

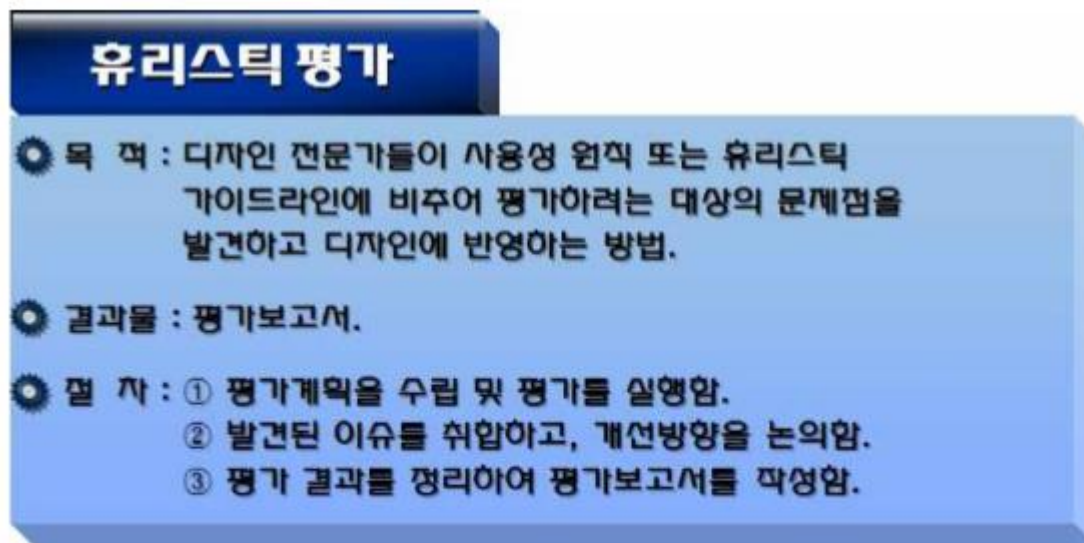
### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

- ✓ 사용성에 대한 문제를 찾아내기 위한 사용성 공학 방법으로 전문가에 의해 이론과 경험을 근거로 하여 일련의 규칙들을 만들어 놓고 평가 대상이 그러한 규칙들을 얼마나 잘 지키고 있는가를 확인하는 평가 방법



[그림 1-1] 휴리스틱 평가 개요

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## Heuristic evaluation

### ● 휴리스틱 평가

- ◆ 그리스어 “발견한다”, 이미 널리 알려진 일반적인 설계법칙
- ◆ 휴리스틱 준수 여부를 사용성 전문가들이 판단
- ◆ 시스템 개발이나 평가에 사용, 초기 단계에 유용

### ● 특징

- ◆ 비정규적인 평가방법이면서 가장 저렴한 방법
- ◆ 적은 수의 참여자 투입으로 비교적 정확한 결과 제공

### ● 단점

- ◆ 구체적이고 계량적인 평가 자료 부족
- ◆ 전문가와 실제 사용자가 시스템을 바라보는 시각 차이
- ◆ 전문가 자질에 따라 평가 결과가 유동적

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 휴리스틱 평가척도

- **닐슨의 휴리스틱** : 닐슨(Jacob Nielsen)이 제안
  - ◆ 소프트웨어 사용자 인터페이스 평가 목적으로 개념화시킨 방법
  - ◆ 휴리스틱을 사용하여 시스템 인터페이스의 문제점 파악
- **특징**
  - ◆ 비정규적인 평가방법이면서 가장 저렴
  - ◆ 적은 수의 참여자 투입으로 비교적 정확한 결과 제공
  - ◆ 단점
    - 평가자가 실제 사용자가 아닌 대행자: “실제 상황은 시뮬레이션과 다르다.”
    - 실제 사용자들은 평가자들이 생각하지 못했던 사용성 문제를 제기할 수도
    - 전문가 자질에 따라 평가 결과가 유동적
  - ◆ 그러나 이러한 단점을 상쇄할 만큼의 가치
- **10개의 휴리스틱 척도별 분석방법을 제시**

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

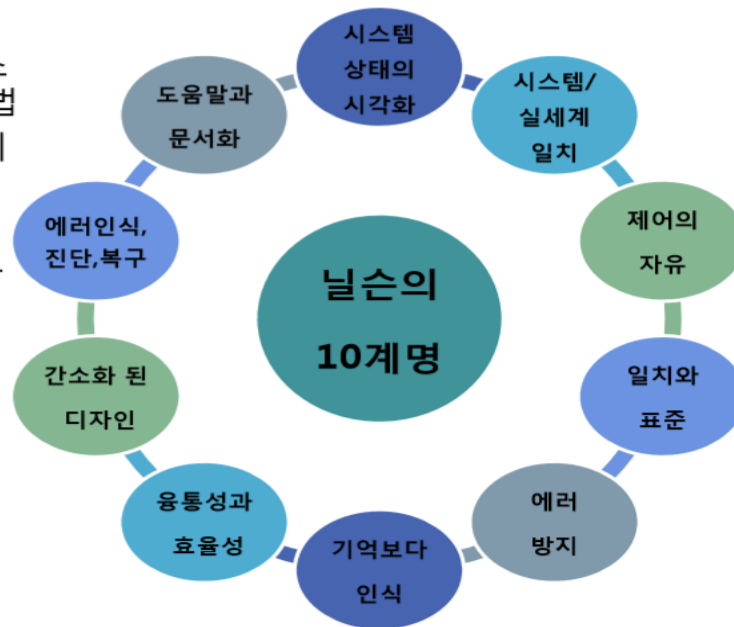
## 휴리스틱 평가척도

- 닐슨의 휴리스틱

- ◆ 소프트웨어 사용자 인터페이스 평가 목적으로 개념화시킨 방법
- ◆ 휴리스틱을 사용하여 인터페이스의 문제점 파악

- 닐슨(Jacob Nielsen) 제안

- ◆ 1990년 몰릭과 함께 개발 (Nielsen and Molich, 1990)
- ◆ 개선된 휴리스틱 집합 제안 (Nielsen, 1994)



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

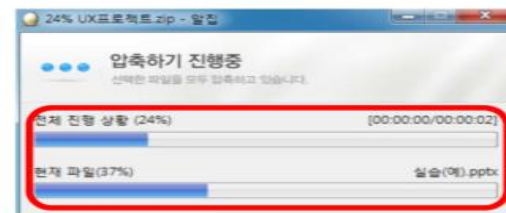
## 1. Visibility of system status

### ● 피드백

- ◆ 시스템은 현재의 작업 상태에 대해 사용자에게 적절한 반응을 적시에 제공해야 한다.

### ● 시스템의 현재 상태에 대한 피드백을 제공

- ◆ 사용자가 한 작업에 대한 상태를 확인 가능
- ◆ 사용자가 별도의 노력 없이 어떤 대안을 선택 가능
- ◆ 사용자가 집중하는 시간은 짧기 때문에 피드백을 즉시 제공
  - 0.1초: 간단한 작업으로 특별한 표시가 필요 없음
  - 1초: 자주 사용하는 작업으로 '찾기'와 같은 작업
  - 10초: 사용자가 기다리는 최대의 시간
  - 그 이상 걸리면 진행 바를 제공



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 2. Match between system & real world

- 실 세계와 시스템이 혼돈되지 않도록 제공해야 한다.
  - ◆ 시스템은 사용자의 언어로 말해야 한다.
  - ◆ 사용자에게 익숙한 단어, 문구, 개념으로 해야 직관적 이해 가능
    - 용어, 문구 뿐 아니라 아이콘, 메뉴, 명령어, 그룹핑, 시각화된 형태
- 시스템 중심이 아닌 사용자 중심으로 현실 세계의 관례를 따라야 한다.
  - ◆ 실제 상황과 일치하는지 평가
  - ◆ 일반적인 상식과 일치하는지 평가
  - ◆ 사용자의 과업과 일치하는지 평가
  - ◆ 실제적으로 행하는 행위와 일치하는지 평가



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

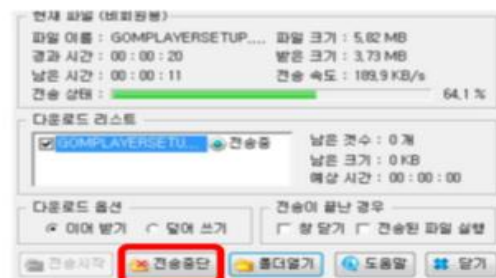
- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 3. User control & freedom

### ● 사용자 주도권

- ◆ 시스템은 사용자가 실수를 해도 언제든지 취소 또는 재실행할 수 있는 방법을 제공해야 한다.
  - 사용자에게 통제권을 주어 자유롭게 시스템을 통제할 수 있도록
- ◆ 다양한 경로를 제공하여 사용자가 논리적 이해가 쉽도록 제시
- ◆ 언제든지 중단할 수 있도록 취소 기능을 용이하게 제공
- ◆ 자주 사용하지 않는 작업에는 쉽게 사용할 수 있도록 설명 제공
  - 예) 설치 마법사





# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 4. Consistency & Standards

### ● 일관성

- ◆ 사용자가 혼란스럽지 않도록 시스템이 사용하는 용어나 정보 표현 방법, 인터페이스 등의 일관성을 유지해야 한다.
- ◆ 이름, 용어에 대한 일관성
  - 비밀번호, 패스워드 같이 같은 뜻을 가진 단어의 혼재 지양

### ● 표준에 부합하는 정도

- ◆ 각종 정보, 정보의 구조, 정보의 표현에 대한 일관성
- ◆ 같은 버튼이 각 페이지에 다른 위치에 존재 지양
  - 전체적인 분위기가 같도록 제공



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

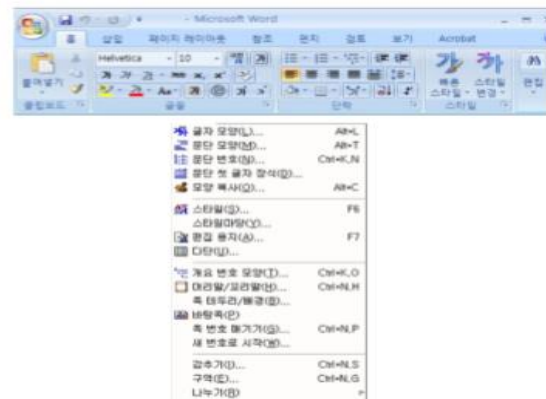
## 5. Error prevention

### ● 실수 방지

- ◆ 사용자가 실수할 수 있는 상황을 제거하여 미연에 방지
- ◆ 사용자가 애초에 실수를 하지 않도록 유도
  - 간단한 메시지를 제공하여 사용자의 혼란이나 잘못된 기입을 방지
  - 모호한 메뉴나 명령 등 오류를 범할 수 있는 것은 피하기
  - 심각한 오류는 범하기 힘들게 하기, 미리 경고
  - 예상되는 입력을 미리 제공하여 실수를 방지

성별:	성별 선택: ▼		
생일:	연도: ▼	월: ▼	일: ▼

이름  주민등록번호  -



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

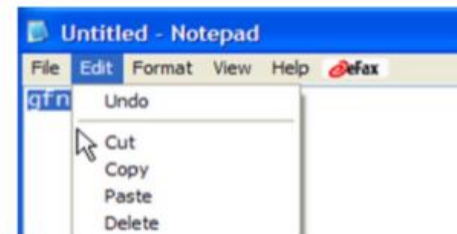
- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 7. Flexibility and efficiency of use

### ● 유연성

- ◆ 시스템에 대한 초보자나 숙련자 모두 유연하게 사용할 수 있게 제공해야 한다.
- ◆ 전문성에 따라 다양한 접근 방법을 제공
  - 메뉴에서의 선택하는 방법과 단축키 제공
- ◆ 자주 사용하는 작업에 대한 묶음 제공
  - 반복되는 작업을 시스템이 자동으로 수행 (ex. 매크로 기능)
- ◆ 사용자가 직접 시스템의 여러 가지 사양을 조정할 수 있게 제공



## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 8. Aesthetic & minimalist design

### ● 간결한 디자인

- ◆ 상관없는 정보를 배제하여 가능한 심플하고 미학적으로 좋은 디자인을 제공해야 한다.
- ◆ 중요한 사항은 강조하되 중요하지 않은 사항은 과감하게 삭제
- ◆ 시스템은 필수적인 내용만 간단 명료하게 제시
  - 서로 다른 폰트는 3개 이상, 색상은 4개 이상 초과하지 않음
- ◆ 사용자들이 보기 아름답고 조화로운 화면을 제공



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

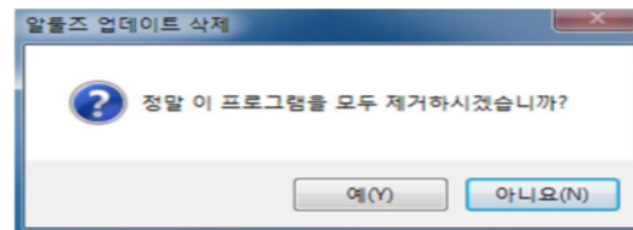
- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 9. Help users recognize, diagnose, & recover from errors

### • 오류의 인지 및 회복

- ◆ 문제에 맞닿았을 때 사용자들이 스스로 상황을 인식하고 대처할 수 있도록 문제를 지적하여 올바르게 해결할 수 있게 제공
- ◆ 눈에 잘 띄게 경고 메시지 제공
- ◆ 문제에 대한 자세한 설명을 통해 해결책을 제공
- ◆ 오류 복구가 가능하도록 설계



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

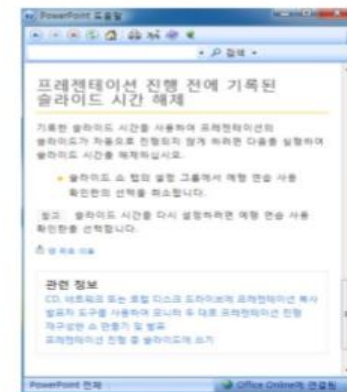
- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 10. Help and documentation

### • 충분한 도움말

- ◆ 시스템은 도움말, 매뉴얼을 제공하여 사용자가 쉽게 이용할 수 있도록 해야 한다.
- ◆ 사용자의 작업에 초점을 맞추어 제공한다.
- ◆ 너무 방대하게 설명하지 않는다.
- ◆ 도움말에서 쉽게 전환이 되도록 제공한다.



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 휴리스틱 평가 단계 - 1) 계획

### • 평가 대상의 작업 선정 방법

- ◆ 실제 평가에서 따라 할 시나리오 설정 : 비전문가도 평가 가능
- ◆ 전반적인 목표만 제공하고 평가자가 시나리오 작성
- ◆ 목표나 시나리오 없이 평가자 스스로 시스템 평가

### • 계획 수립

- ◆ 평가자는 누구를? 몇 명?
- ◆ 개별 평가 vs. 그룹 평가?
- ◆ 발견 된 사용성의 문제는 무엇이고, 해결책은?





# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

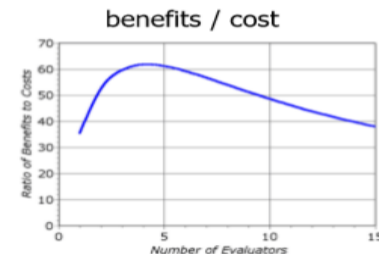
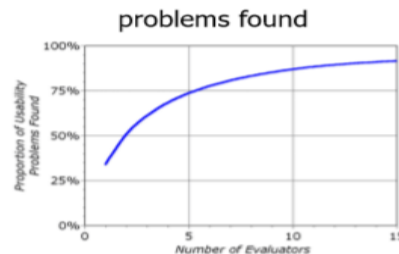
## 2) 평가자 결정

### • 평가자 수

- ◆ 효용 대비 비용을 고려할 때, 적절한 수의 평가자가 필요
  - 효용/비용 비율은 5명 이후 급격히 감소
  - 3~5명 정도가 적절(Nielsen & Landauer, 1993)

### ◆ 평가자 인원 대비 효과

- 1명: 35% 문제점 검출
- 5명: 75% 문제점 검출



### ◆ 평가자의 능력

- 휴리스틱 검사법을 한 제품에 대해 전체 과정을 해본 사람이 바람직
- 모든 평가자가 사용성 평가의 경험이 풍부한 사람들일 수는 없음
  - 상황에 따라 사용성 비전문가도 OK

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 3) 평가 실행

- ◆ 평가 실시
  - 1단계 브리핑 세션 (briefing session)
  - 2단계 평가실행 : 구체적인 문제에 집중
- ◆ 평가 방식
  - 개별 평가 : 각 개인의 평가자가 각각 사용성을 평가하고 정리
  - 그룹 평가 : 하나의 팀으로 구성
- 평가자는 문제점 목록 작성
  - ◆ 각 문제점을 구체적이고 개별적으로 기록
    - 어느 휴리스틱에 저촉되는지 명기, 가능하다면 해결책도 제시
  - ◆ 예) 문제점 1
    - xxx화면에 나오는 3개의 대화창에 각기 다른 서체 사용
    - (H4) Consistency & Standard 휴리스틱에 저촉
    - 해결책: 전체 인터페이스에서 대화창에 일관된 포맷 사용

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation)

## 4) 결과 분석

### ● Severity Rating (심각도/중요도 점수)

- ◆ 사용성 개선에 필요한 노력을 예측
  - 빈도(frequency), 영향력(impact), 지속성(persistence) 등을 분석
- ◆ 휴리스틱 평가 종료 후 모든 문제점에 독립적으로 점수부여
- ◆ 점수 배점 예
  - 0 : 문제 아님 (don't agree to be a usability problem)
  - 1 : 단순 외형적 문제 (cosmetic problem)
  - 2 : 사소한 사용성 문제 (minor usability problem)
  - 3 : 중요한 사용성 문제, 가급적 수정 필요 (major usability problem)
  - 4 : 심각한 사용성 침해, 반드시 수정 필요 (usability catastrophe)

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

- ✓ 프로토타입의 가장 빠른 방법으로 제품의 전반적인 컨셉과 흐름을 잘 보여주며, 보는 사람들이 최종 제품에 대한 기대를 갖지 않고 더 자유롭게 의견을 개진하면서 발전시킬 수 있는 방법이다.

#### 페이퍼 프로토타입 평가

- **목 적** : 실제 출시될 제품의 디자인을 미리 경험해 봄으로써 수정 및 보완해야 할 부분을 발견함.
- **결과물** : 프로토타입.
- **절 차** : ① 종이 위에 제품 및 시스템 개략도를 그림.  
② 페이지에 특정 순서에 따라 번호나 설명을 별도로 붙임.  
③ 사용자, 디자이너들이 실제 형태를 테스트하면서 발전시킴.

[그림 1-2] 페이퍼 프로토타입 평가 개요

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

페이퍼 프로토타이핑은 유저 인터페이스를 빠르게 디자인하고 모의시험하고, 테스트할 수 있도록 하기 위해 손으로 유저 인터페이스를 그리는 테크닉입니다.

### 페이퍼 프로토타입의 두 가지 주요 사용법

페이퍼 프로토타입은 다음과 같은 경우에 이용됩니다.

- 사용자 중심 디자인 프로세스의 첫 단계에서 디자이너, 개발자, 유저, 다른 이해관계자가 서로 아이디어를 소통하기 위해 이용됩니다.
- 유저 인터페이스가 디자인되고 개발되기도 전에 그것과 사람 사이의 상호작용을 관찰하기 위해 사용성 테스트 테크닉으로 이용됩니다.

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### 학습 목표

- 구현된 UI의 사용성을 검증하기 위하여 적합한 테스트 기법을 선정할 수 있다

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

페이퍼 프로토타입을 이용한 사용성 테스트 - 사람들



# UI 테스트

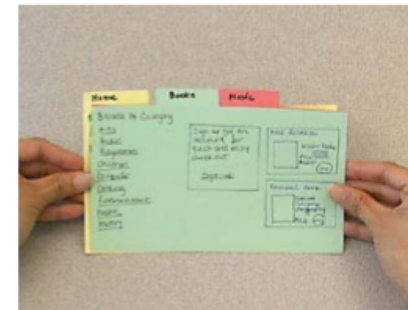
## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 페이퍼 프로토타입 테스트

- 프로토타입의 목적 ⇨ 사용자 테스트
  - ◆ 페이퍼 프로토타입의 테스트를 위한 필드 인터뷰
  - ◆ “프로토타입 인터뷰”, “목업 인터뷰”, “사용자 평가 실험”
  - ◆ 사용자 중심 디자인 & 참여 디자인 ⇨ 공동 설계
- 인터뷰(사용자테스트)의 특징
  - ◆ 디자인의 증명이 아니라, 문제점 및 추가 기능 파악
  - ◆ 업무를 수행하며 프로토타입을 이용하는 모습을 관찰
    - 사용자의 인터랙션을 확인
    - 인터뷰 중 사용자 반응에 근거한 디자인 수정안 제공(즉시 수정)
  - ◆ 인터뷰 후 24시간 이내에 해석 세션 진행 ⇨ 재 디자인 , 반복 테스트





# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 페이퍼 프로토타입 테스트 과정

- 준비하기
  - ◆ 인터뷰 방문 계획/스케줄 수립
  - ◆ 준비물 정리
- 사용자 테스트 실시하기
  - ◆ 인터뷰 소개
  - ◆ 업무공간으로 이동
  - ◆ 인터뷰 진행
- 해석세션 실시하기
  - ◆ 결과분석
  - ◆ 디자인 반복





## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 1. 사용자 테스트 준비하기



- 사용자 선정
  - ◆ 예상 고객의 배경 및 환경을 이해
  - ◆ 새로운 사용자 찾기: 친구 또는 가족은 가급적 지양
  - ◆ 사용자 테스트(인터뷰)는 2~3회 이내, 한 차례에 4인 이내 인터뷰
- 시나리오 준비
  - ◆ 실제 사용할 때의 경우를 대표하도록
  - ◆ 이를 지원하는 프로토타입 작성
- 작업지시서/작업설명서
  - ◆ 작업수행 방법이 아니라 달성해야 할 목표를 기재
  - ◆ 평가를 진행할 때 작업지시서를 전달 (시나리오 전달이 아님)
- 실험 동의서

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 2. 사용자 테스트 실시하기



- 4~5인 인터뷰팀으로 실험 진행
  - ◆ 손님맞이(greeter) – 테스트 참여자가 편하게 & 데이터 취합
  - ◆ 조력자(facilitator) – 인터뷰 도중 팀 내에서 유일하게 발언가능
    - 진행보조 : 지시사항 전달, 생각이나 의견 도출하도록 권장
  - ◆ 컴퓨터(computer) – 어플리케이션 로직을 이해하고 이를 제어
    - 설명없이 반응/결과만 시뮬레이션하여 보여줌
  - ◆ 관찰자(observers) – 노트 기록
- 준비, 인터뷰, 분석(debriefing)
  - ◆ 인터뷰는 보통 1시간 세션으로 진행
- “오류(bugs)” 줄이도록 사전 연습
  - ◆ 팀원 중 한 명이 평가 참여자 역할 대행



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 오즈의 마법사 (Wizard of Oz) 기법

- 인터랙션을 가짜로 보여주기 위한 기법
  - ◆ 유래: “The Wizard of Oz”
    - “the man behind the curtain”
- 컴퓨터 산업계의 오랜 관습
  - ◆ 사례) PC 프로토타입 개발시  
장막 뒤 VAX 워크스테이션에서 작동
- 구현하기 힘든 기능일수록 필요
  - ◆ 음성 인식, 필기 인식 등



# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 사용자 테스트 인터뷰 진행



- 자료준비 및 사전 모의 연습
- 소개하기: 10분
  - ◆ 인터뷰 목적 및 인터뷰 방법 설명 (팀원 중 한사람)
  - ◆ 평가 참여자에게 제안 시스템의 인터페이스의 작동방법 설명
    - 평가 대상 작업의 수행방법이 아니라 일반적인 조작방법
- 전환하기: 2분
- 각 참여자 인터뷰하기: 1시간
  - ◆ 각 작업의 작업지시서를 받아서 테스트 수행 : 각 작업 별로 기록
  - ◆ 관찰하고 토론하며, 디자인 수정
  - ◆ 데모과정부터 실험도중 발생하는 모든 것 기록 : 예) 실수, 중얼거림
- 랩업: 10분
  - ◆ 요약하기, 부족한 부분 질문

# UI 테스트

## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

#### ■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 사용자 테스트 사례

<http://nabivent.wordpress.com/2010/01/05/paper-prototyping/>



## 1. 사용성 테스트 계획하기 (LM2001020709\_14v1.1)

### 1-1. 테스트 기법 선정

■ 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가

## 3. 해석세션 실시하기

- 결과 분석(Evaluating Results)
  - ◆ 관찰 데이터를 분류 & 우선순위 매기기
    - 중요도 부여(severity rating), [0]문제없음~[4]심각
    - 같은 장소에서 많은 문제가 있는가?
    - 같은 문제가 자주 발생하는가?
  - ◆ 관찰 및 분석 내용에 대해 보고서 작성
    - 설계 수정에 대해 회의할 안건 목록 제시
- 해석 회의
  - ◆ 적은 수의 인원(5명 이내), 2시간 이내
  - ◆ 중요도 재검토 및 이슈별 구분 ⇨ 디자인 반영 여부 결정
- 디자인 수정 & 반복(Iteration)