



Brukbarhetstesting

Testing av **designet** til en
applikasjon/et produkt

Observasjonsteknikker

Spørreskjema	-	få svar på definerte spørsmål
Intervju	-	gi innsikt i et problem
Fokusgrupper	-	komme dypt inn på et problem
Workshops	-	komme dypt inn på et problem
Feltstudie	-	forstå brukerens hverdag
Brukbarhetstesting	-	evaluere brukskvalitet på et produkt
Logging av bruk	-	faktisk bruk, gir ikke innsikt i årsak til problemer











Brukskvalitet og brukersentrert design

- ISO 9241-11 beskriver *hva* brukskvalitet er.
- ISO 9241-210 beskriver *hvordan* en går frem for å lage produkter, tjenester og systemer med høy brukskvalitet.

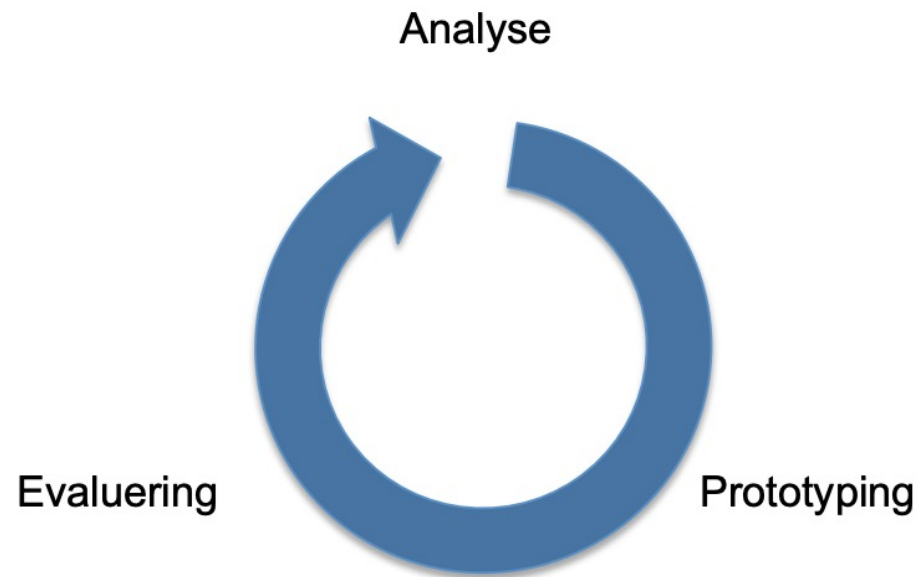


Verdien av brukerinvolvering

		
What the user described	What marketing heard	What went into the requirements
		
What got designed	What development built	What the user actually wanted

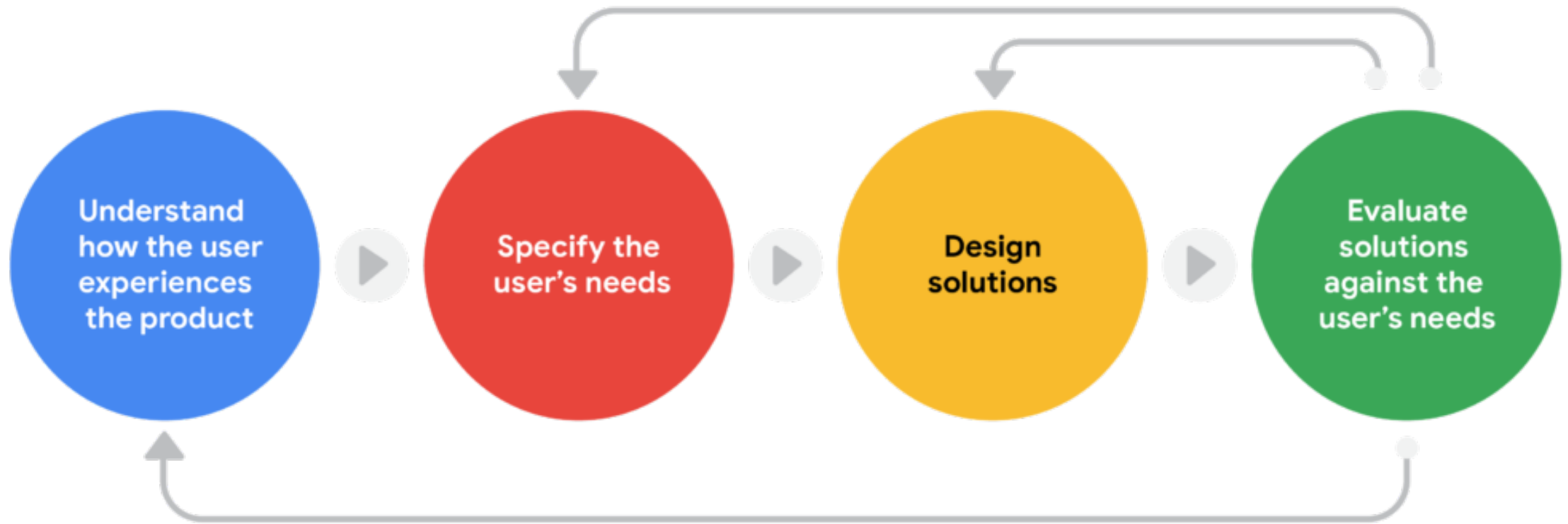
From *Courage, Baxter (2005) Understanding Your Users: A Practical Guide to User Requirements Methods, Tools, and Techniques.*

Iterativt design



Brukersentrert design-prosess

Eng: User centered design process



Don Norman - «The design of everyday things»

Affordance	Hvilken handling inviterer produktet til å gjøre?	Knapp - trykk meg
Constraints	Begrensninger leder brukeren til å gjøre den "rette" handlingen.	Knapp - grået ut
Feedback	En handling skal resultere i en tilbakemelding eller konsekvens.	Knapp - nytt vindu
Mapping	Er det sammenheng mellom handlingen og resultatet?	Knapp (pil opp) - volum opp
Visibility	Brukeren må ha oversikt over produktets tilstand og mulige handlinger.	Progresjonsbar, cancel-knapp
Consistency	Like oppgaver har like måter å utføres på. Designet bygger på regler.	"Klikk-og-dra" for å markere komponenter



Innhold i en brukbarhetstest

1. Utvikle målsettinger for testen
2. Skaffe brukere å teste på– hvem skal applikasjonen testes på?
3. Forberede testen i detalj – lage oppgaver, lage observasjonsskjema og sette seg inn i hvordan den skal gjennomføres
4. Velge testleder og observatør
5. Kjøre en pilot-test på en i teamet
6. Utføre selve testen med test-objekt
7. Omforme data fra testen til funn og utbedringer



Hvordan fungerer brukbarhetstesting?

- De som utvikler produktet deler seg inn i to roller:
 - Test-sjef
 - Observatør
- Den som skal testes på:
 - Test-objekt



Gjennomføring av en brukbarhetstest:

1. Introduksjon
2. Gjennomgang av «spilleregler»
3. Gjennomføring av test-oppgaver
 1. Første oppgave
 2. Andre oppgave
 3. Etc...
4. Gi mulighet for å si noe mer om produktet/avsluttende kommentarer
5. Avslutning av testen



En typisk **introduksjon**

- **Introdusere** seg selv og hvem man er
- **Forklare** hvordan testen kommer til å fungere
 - Test-sjef kommer til å lese opp alle oppgaver og kommer til å gi, eller ikke gi, beskjed når du får til en oppgave
- **Instruksjon** om hvordan test-personen skal prøve å gjennomføre oppgavene:
 - Tenke høyt igjennom ALLE valg i testen
 - Ikke gjør ting altfor for, vi må få tid til å notere ;)
- **Andre ting** som er relevant for produktet eller den spesifikke testen



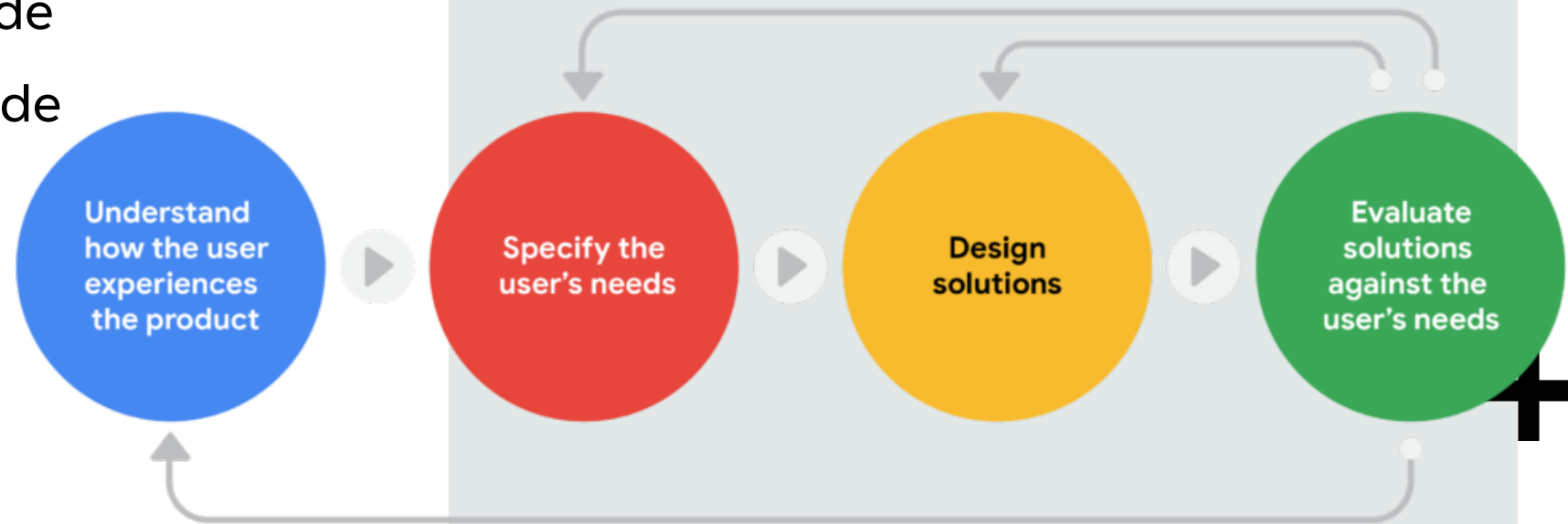
Hva kan man brukbarhetsteste?

- Papirprototype
- Prototype i XD
- Halvfungerende nettside
- Fullt fungerende nettside
- Og alt imellom



Hva kan man brukbarhetsteste?

- Papirprototype
- Prototype i XD
- Halvfungerende nettside
- Fullt fungerende nettside
- Og alt imellom
- **Iterativ tankegang:**



Vi tester nettsiden til Madeleine!

baknoe.no

- Magnus deler inn i grupper på 3
- Alle får en rolle:
 - Bruker (skal testes på)
 - Test-sjef (styrer fremgangen i testen)
 - Observatør (skriver ned observasjoner fra testen)



Vi tester art.yale.edu

- Vi deler inn i nye grupper på 3
- Alle får en rolle, ikke den samme som sist:
 - Bruker (skal testes på)
 - Test-sjef (styrer fremgangen i testen)
 - Observatør (skriver ned observasjoner fra testen)



Nyttig **ressurs** til senere:

- https://www.wikipendium.no/TDT4180_Menneske-maskin-interaksjon_MMI/nb/#don-norman-the-design-of-everyday-things

