

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

Tvorba uživatelských rozhraní – projekt

Report z testování

Obsah

1	Úvod	2
2	Testování	2
2.1	Testeři	2
2.2	Průběh testování	2
2.3	Testovací úlohy	2
2.4	Záznam informací	2
3	Výsledky testování	3
3.1	Informace o testerech	3
3.2	Přihlášení	4
3.3	Vyhledání itineráře	5
3.4	Vytvoření itineráře	6
3.5	Vytvoření složitějšího itineráře	7
4	Závěr, návrhy na další vývoj	8

1 Úvod

Report z testování je poslední část řešení projektu do ITU. S vytvořeným řešením projektu jsme prováděli experimenty z pohledu uživatelského použití. Zkoumali jsme, jak se uživatelé s aplikací pracují. Naše poznatky jsou poté shrnuty zde, v tomto reportu.

2 Testování

Uživatelům jsme dali otestovat naši aplikaci. Ti nám poté sdělili jejich dojmy.

2.1 Testeři

Na kom jsme testování provedli? Vybírali jsme primárně uživatele, které se zajímají o cestování či cestují. Samozřejmě, i pokud daný uživatel nebyl cestovatelem, nic mu nebrání v tom, aby zkusil, jak naše aplikace funguje. Do testování jsme zahrnuli i naše spolužáky. Ti mají většinou již zkušenosti s operačním systémem Linux a tudíž ani nebyl žádný problém s případnou instalací (prerekvizit pro spuštění) aplikace.

2.2 Průběh testování

Uživatelé jsme dali několik testovacích úloh, které musel splnit. Tyto úlohy pokrývaly dostatečnou škálu experimentů s naší aplikací, díky kterým můžeme zjistit podstatné informace pro její další vývoj. Po splnění všech úloh jsme uživatelé dali vyplnit krátký dotazník, pomocí kterého jsme zjišťovali, jak se mu s aplikací pracovalo. Následně jsme všechny informace zpracovali (do tohoto reportu).

2.3 Testovací úlohy

Po uživatelích jsme požadovali, aby s aplikací provedli následující úkony:

#	POPIS ÚLOHY
1	Přihlášení do aplikace
2	Vyhledání itineráře 'Barcelona'
3	Uložení si itineráře
4	Vytvoření itineráře
5	Vytvoření itineráře s třemi destinacemi, přesuny, noclehy

2.4 Záznam informací

Získané poznatky z uživatelského testování se zaznamenávaly do dotazníku, který všichni účastníci vyplnili. Zároveň jsme zaznamenávali zařízení, na kterém dotazovaný testoval naši aplikaci, jeho či její věk a jaký druh cestování uživatel preferuje. Dodatečně jsme vyžadovali komplexnější odpovědi či zodpovězení dodatečných otázek, pokud byla úloha složitější.

Pro vytvoření a správu dotazníku jsme použili `Google Forms`, jelikož jde o jednoduchou a rychlou možnost, jak pracovat s dotazníky. Pokud měl uživatel něco hodnotit (např. přívětivost UI), vybíral na škále od 1 do 5 s tím, že 1 znamenala nejlepší a 5 nejhorší.

3 Výsledky testování

Z výsledků dotazníků jasně vyplývá, že drtivá většina uživatelů neměla s aplikací žádné problémy. To je pro nás jasný signál, že vývoj aplikace jde správným směrem.

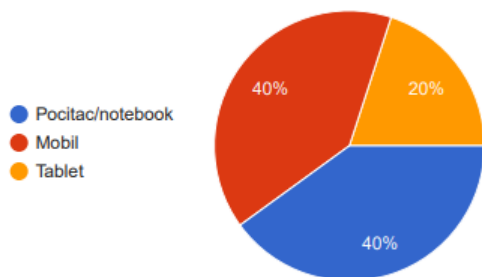
3.1 Informace o testerech

Z grafů níže vyplývá, že lidé, kteří testovali naši aplikaci byli mladší 50 let. To dává smysl, jelikož starší člověk již nebude mít takový zájem o cestování, jako člověk mladší.

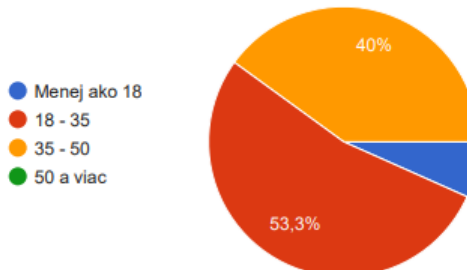
Zároveň jsme zjistili, že rozložení uživatelů, kteří používají desktopovou a nebo mobilní verzi naší aplikace není rovnoměrné, nýbrž dokonce více uživatelů může pracovat právě s mobilní verzí. Zde totiž předpokládáme, že na tabletu se preferenčně používá právě mobilní verze. Každopádně díky této informaci budeme v dalším vývoji věnovat větší pozornost mobilní verzi aplikace, jelikož doteď jsme primárně předpokládali, že aplikace bude používána zejména na desktopu.

Všichni oslovení testéři byli cestovatelé. To jsme zjistili z posledního grafu. Největší podíl mají pak zákazníci cestovních kanceláří či cestovatelé, kteří cestují formou plánovaného backpackingu. Tyto informace jsou pro nás také důležité, jelikož víme, na co se v budoucím vývoji více zaměřit.

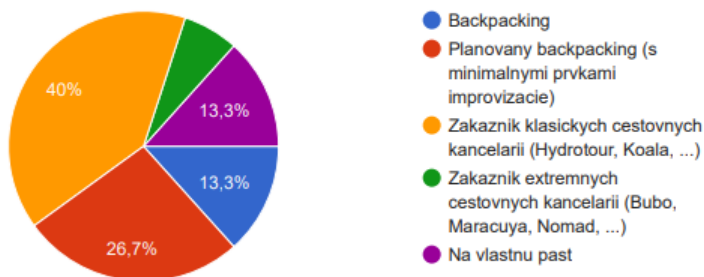
Na akom zariadení ste vykonávali testovanie?



Vas vek



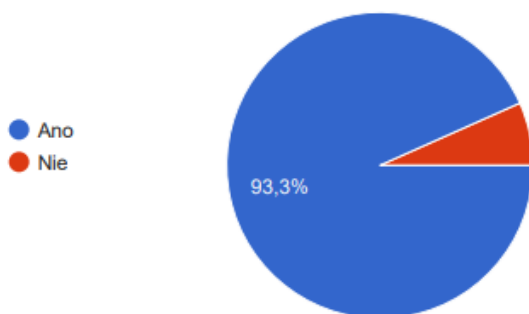
Aky druh cestovania preferujete?



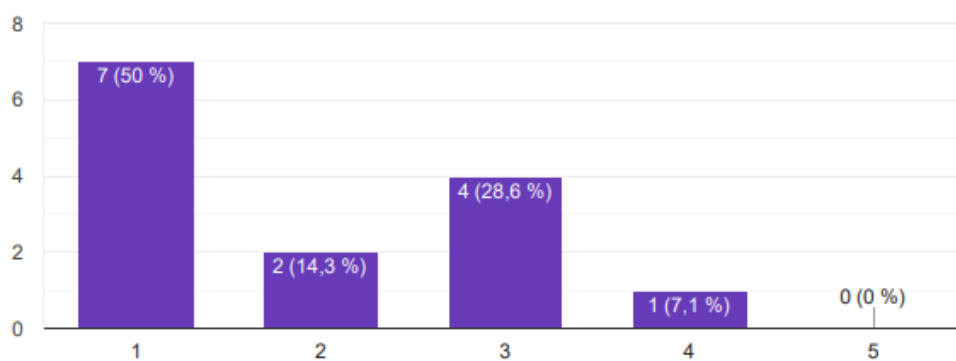
3.2 Přihlášení

Většině uživatelů se podařilo přihlásit do aplikace. Těm co se to nepodařilo, zřejmě zadávali špatné přihlašovací údaje. Co je ale důležitější, je fakt, že velké části uživatelů se naše přihlašovací stránka líbila. Je tu ale i nemalá část testerů, kterým přihlašovací stránka nepřišla příliš moc přívětivá. Proto se určitě v budoucnu budeme snažit toto vylepšit.

Podarilo sa vam splnit testovacu ulohu 1 (prihlasenie sa do aplikacie)?



Ako hodnotite privetivost prihlasovacej stranky?

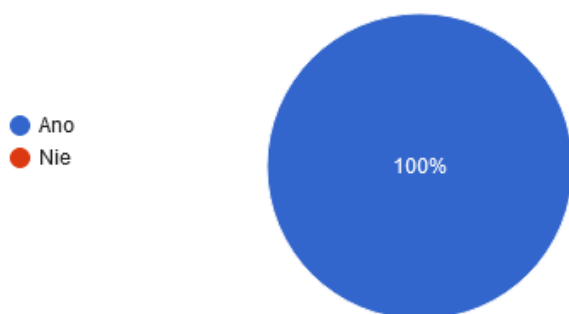


3.3 Vyhledání itineráře

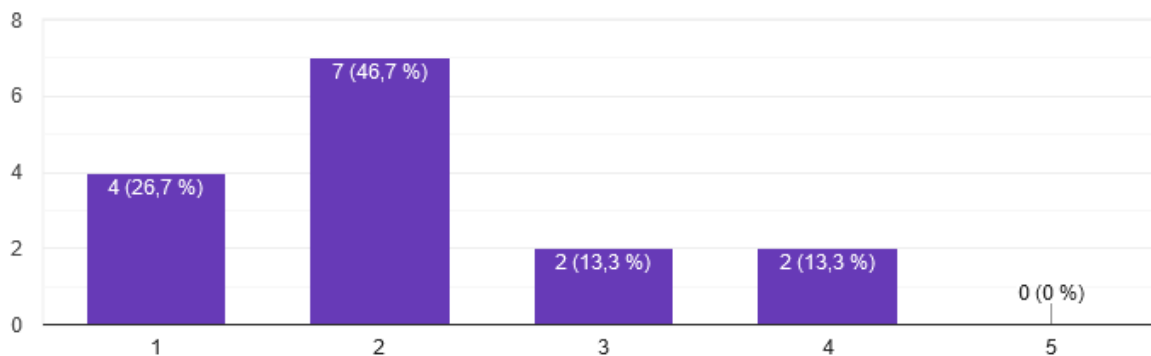
Tato úloha byla jednou z mála úloh, která se podařila naprosto každému uživateli, který si zkoušel naši aplikaci. Velká většina dotazovaných pak uvedla, že samotný proces vyhledávání hodnotí spíše kladně.

Pokud jde o uložení itineráře, velká většina s tím neměla vůbec žádný problém.

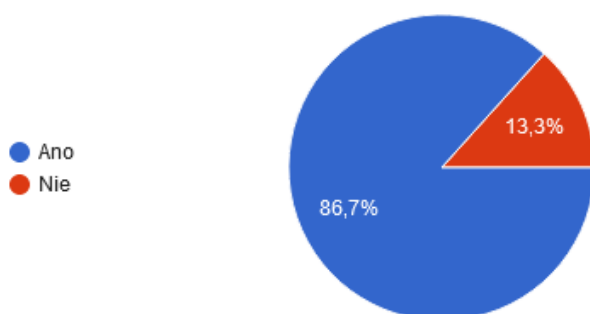
Podarilo sa vam splnit testovaciu ulohu 2 (vyhladanie itinerara "Barcelona")?



Ako hodnotite proces vyhladavania ininerarov?



Podarilo sa vam splnit testovaciu ulohu 3 (ulozenie si itineraru)?



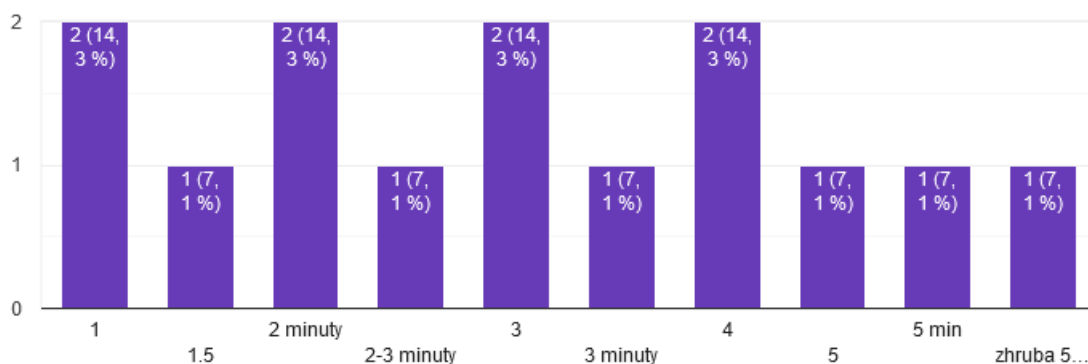
3.4 Vytvoření itineráře

Další úloha spočívala ve vytvoření si vlastního itineráře s různými kritérii. Uživateli jsme se pak zeptali, jak dlouho jim celý proces trval. Všichni zúčastnění uvedli, že jim to netrvalo déle jak pět minut. Což je v pořádku a je to očekávané, jelikož se jedná o proces, který by opravdu měl trvat jen několik minut. V případě, že by uživatelům tato činnost trvala déle, museli bychom zpracovat na uživatelském rozhraní naší aplikace a změnit způsob, jakým proces současně probíhá. To naštěstí nemusíme.

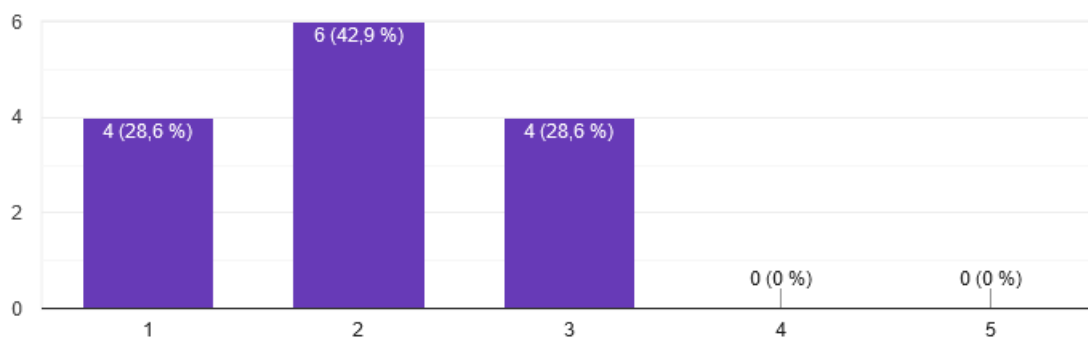
Většina respondentů uvedla, že proces vytvoření itineráře se jim spíše líbil. Dokonce tu nemáme ani žádné spíše negativní ohlasy, tudíž tomuto procesu nemusíme v budoucnu věnovat takovou pozornost.

Testeři měli možnost dodat případně nějaký komentář, ale nemuseli. Dva z nich uvedli, že měli problém s prvotním zorientováním se.

Ako dlho vam trvalo splnit testovaciu ulohu 4 (vytvorenie itinerara s 1 destinaciou, 1 transportom a 1 ubytovanim)? (v minutach)



Ako hodnotíte proces vykonavania ulohy 4?



Nejake dalsie komentare?

2 odpovedi

Vytvoření bylo jednoduché, ale chvíli mi trvalo se v tom zorientovat

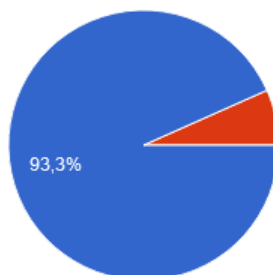
Chvíli mi nebylo vůbec jasné, co jsem měl dělat.

3.5 Vytvoření složitějšího itineráře

Při vytváření složitějšího itineráře jsme zjistili, že většina testerů s tím neměla žádný problém. Zvláštní případy jsou však transport pěšky či cesta na Antarktidu. To mohou být výjimky, s kterými naše aplikace nemusí úplně počítat. Samozřejmě se na obě věci v budoucím vývoji zaměříme a pokusíme se je opravit tak, aby s nimi uživatelé neměli problémy.

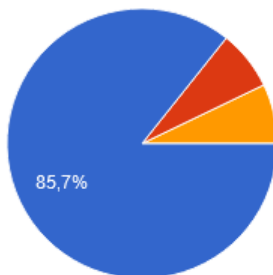
Podarilo sa vam splniť testovaciu úlohu 5 (vytvorenie itinerara s aspon 3 destinaciami, presunmi a noclahmi)?

- Ano
- Nie



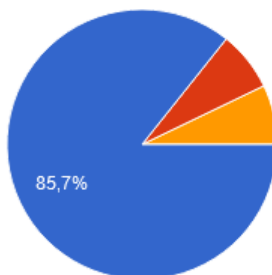
Na ake tazkosti ste narazili pri pridavani transportov

- Ziadne
- Z nějakého důvodu mi nešel přidat transport pěšky, tak jsem tam zadal autem.
- chybajúca napoveda počas písania



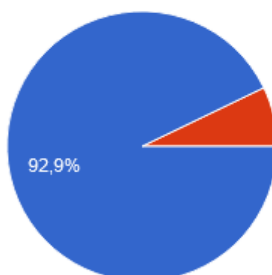
Na ake tazkosti ste narazili pri pridavani destinacii

- Ziadne
- Nemohla jsem tam přidat cestu na Antarktidu.
- chybajúca napoveda počas písania



Na ake tazkosti ste narazili pri pridavani noclahov

- Ziadne
- U všech tří mi nebylo zpočátku úplně jasné, jak danou věc přidat, ale pak se mi to podařilo.



4 Závěr, návrhy na další vývoj

Z výsledků testování je nám zřejmé, že naše aplikace se používá více v její mobilní verzi než desktopové. Díky této informaci se zaměříme v budoucnu na lepší rozvržení prvků jako jsou tlačítka, ikony, apod., tak, aby to bylo přívětivé a jednoduché i pro uživatele s malým displejem.

Zároveň se potvrdil náš předpoklad toho, že aplikaci budou využívat zejména mladí lidé, což koresponduje s tím, že se v těchto věkových kategoriích nachází větší počet cestovatelů.

Celkově uživatelům přijde naše uživatelské rozhraní přívětivé. Nicméně jsou zde výhrady a nedostatky, které budeme muset zlepšit, například přihlašovací stránka či vyhledávací proces.