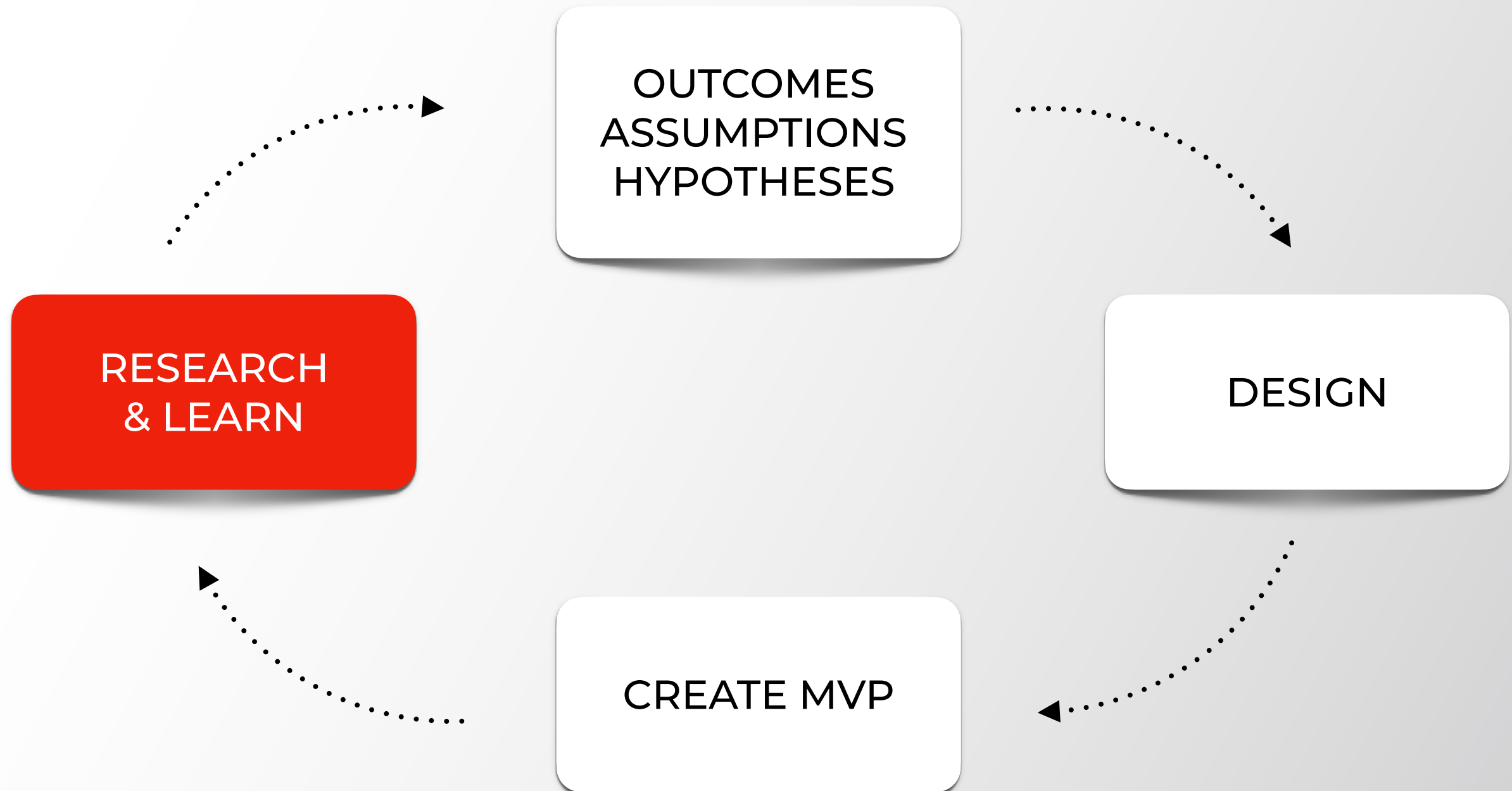


Usability

Methodiek - Lean UX



Usability

Een product is gebruiksvriendelijk als het efficiënt gebruikt kan worden door de eindgebruiker zonder dat het frustratie opwekt.

Het kan gaan over software, maar ook over hardware.

Copyrighted Material
Steve Krug



DON'T MAKE ME THINK

revisited

and Mobile
A Common Sense Approach to Web Usability
Copyrighted Material

the doors are so useful.















Usability testing

Om de gebruiksvriendelijkheid van een product na te gaan, gebruiken we usability-tests.

We laten de app gebruiken door “echte” users.

Soorten

- Live
- Remote
- A/B testing
- Survey
- 5-seconds test
- ...

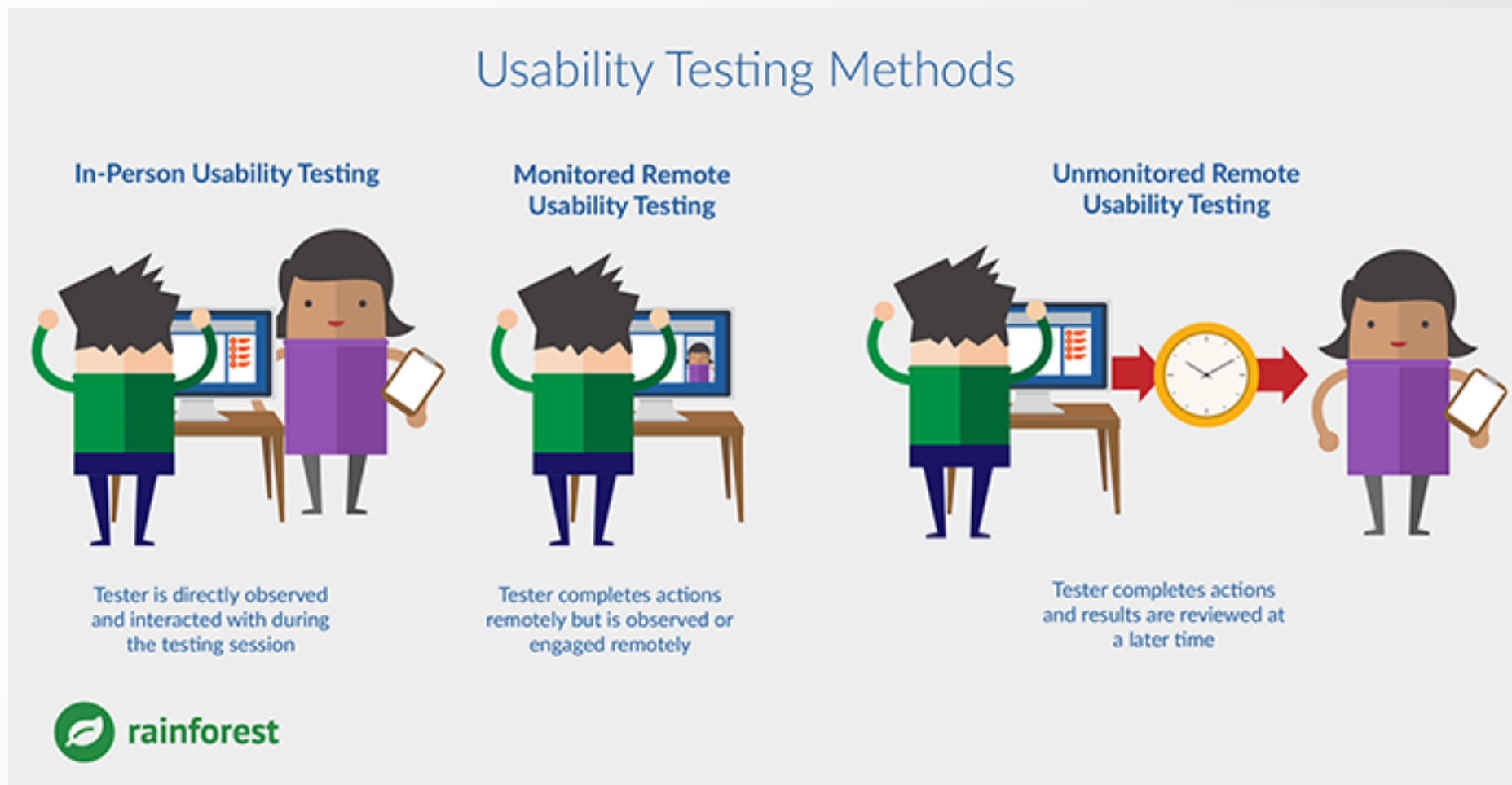
Live

- Er worden verschillende scenario's uitgewerkt met taken die de users moeten uitvoeren.
- Er is een moderator live aanwezig om alles te registreren.

Remote

- Is identiek aan live testing, maar de moderator is niet live aanwezig om alles te registreren.
- Nadeel is dat non-verbale communicatie minder goed wordt waargenomen.

Live/Remote



Live/Remote

- Welke taken zijn prioritair voor je app?
- Zet deze taken om in de juiste vraagstelling.

Live/Remote

- **Taak:** Surfers moeten gemakkelijk kledij kunnen bestellen op de site.
- **Vraagstelling:** Zoek een t-shirt van merk X in maat L op de webshop.

Live/Remote

- Geef geen directe instructies:
“Bekijk in het winkelwagentje wat je al hebt aangekocht.”
- Beter: “Bekijk wat je al hebt aangekocht.”

Live/Remote

Wat zou een goede vraag zijn voor jullie app?

Live/Remote

- Maak in het begin duidelijk dat je de app test en niet de gebruiker.
- Leg uit wat je gaat doen.
- Gebruik geen termen die de meeste gebruikers niet kennen: prototype, usability test,... Maar leg uit dat je een app hebt ontworpen en dat je die wil testen.

Live/Remote

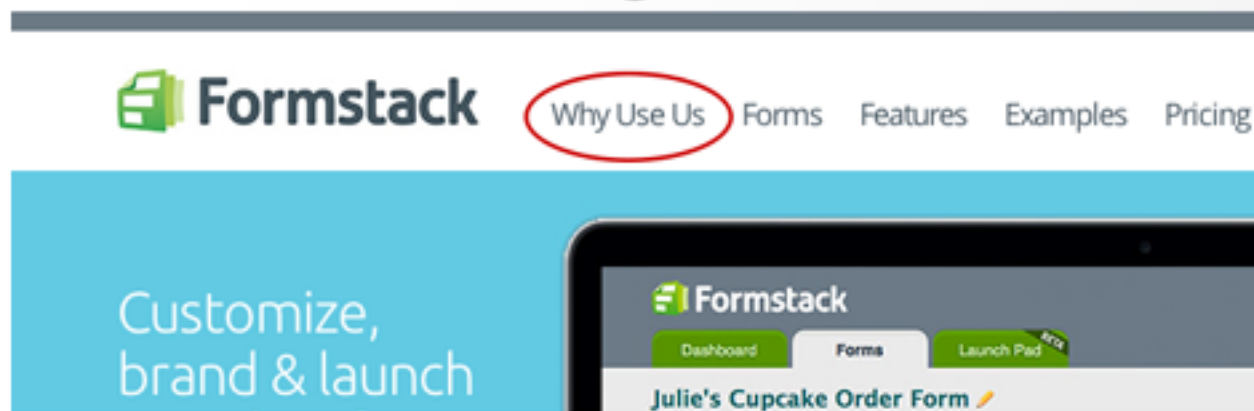
- Laat users “sukkelen”.
- Help ze niet te snel. Het is de bedoeling dat je test wat werkt en wat niet.
- Het is niet de bedoeling dat de users per se slaagt in zijn taak.
- De bedoeling is dat we iets bijleren over onze app.

A/B testing

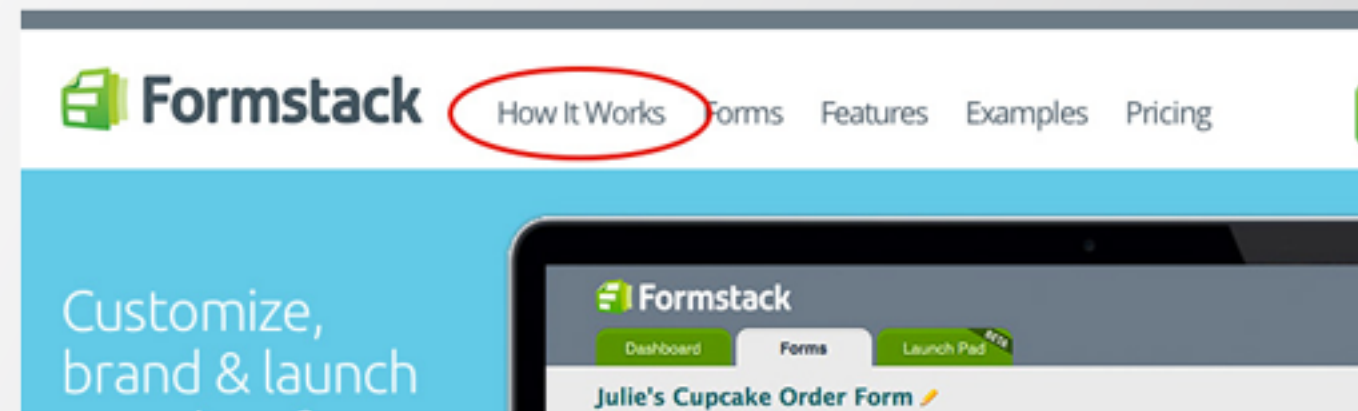
- Wordt gebruikt om 2 versie met elkaar te vergelijken.
- Dit kan gaan over design, methodes, terminologie,...
- Kwantitatief testen (data verzamelen); vb A: 60%, B:40%
- Kan via survey/link

A/B testing

Original



Variation



Clicks + 47.7 %

A/B testing

Tools:

- <https://app.usabilityhub.com/>

Voorbeeld:

- <https://app.usabilityhub.com/do/bfa5f88344a0/2919>

Survey

- Op basis van een vragenlijst een site of app laten testen.
- Voordeel: verzamel snel veel data (kwantitatief)
- Nadeel: weinig controle en geen directe input, geen bijvragen mogelijk (niet altijd kwalitatief)

5 seconds test

- Meet wat de eerste indruk is van je site en app.
- Geef je gebruiker 5 seconden om naar je app te kijken en stel dan een aantal vragen of laat ze noteren wat ze hebben gezien.
- Voorbeeld: “Waarvoor dient deze app?” of “Waarover gaat deze website?”.

5 seconds test

- Tool: <https://usabilityhub.com/product/five-second-tests>
- Voorbeeld:
<https://app.usabilityhub.com/do/2c17a3455fb6/f508>

Analyse en aanpak

Uit de usability-test, A/B test en 5 seconds test gaan heel wat problemen komen.

Hoe pak je deze aan?

Wat ga je doen met deze info?

Analyse en aanpak

- Maak een lijst van alle usability problemen.
- Plaats ze hiërarchisch: belangrijkste probleem eerst.
- Maak naast deze lijst nog een aparte lijst met “Low-hanging fruit”; problemen die je snel kan oplossen.

Analyse en aanpak

- (Her)Lees ook hoofdstuk 9 van het boek “Don’t make me think”