

Prototyping

User testing

Come testare i nostri prototipi con gli utenti

Cosa intendiamo con il
termine user testing?



Il nostro
utente tipo

Interagisce



Il nostro
prototipo



Testiamo le nostre idee e
le nostre ipotesi



Troviamo problemi, punti
bloccanti o sensibili

Osservazione importante

Osservazione importante

Estrapoliamo dati quantitativi e qualitativi

Questa attività può essere suddivisa in una serie di attività:

- Pianificazione/Preparazione la ricerca

Questa attività può essere suddivisa in una serie di attività:

- Pianificazione/Preparazione la ricerca
- Trovare gli utenti

Questa attività può essere suddivisa in una serie di attività:

- Pianificazione/Preparazione la ricerca
- Trovare gli utenti
- Eseguire la sessione di testing

Questa attività può essere suddivisa in una serie di attività:

- Pianificazione/Preparazione la ricerca
- Trovare gli utenti
- Eseguire la sessione di testing
- Sintetizzare i dati raccolti

Pianificazione/Preparazione la ricerca



Creiamo un research plan

Documento contenente:

- Le ipotesi da testare
- Gli obiettivi delle nostra ricerca
- Domande per stabilire il soggetto
- Domande (e/o task) da fare al soggetto

Documento contenente:

- Le ipotesi da testare
- Gli obiettivi delle nostra ricerca
- Domande per stabilire il soggetto
- Domande (e/o task) da fare al soggetto

<https://goo.gl/IbXRNP>

Pianificazione/Preparazione la ricerca

Le ipotesi da testare + obiettivi

Le stesse dei prototipi

Ancora non le conosciamo?

Usiamo i flussi per definirle



Definiamo gli obiettivi della ricerca

Pianificazione/Preparazione la ricerca

Domande per stabilire il soggetto





Domande stabilite

- Nome
- Lavoro/Posizione lavorativa
- Abitudini in determinati contesti (se necessario)
- Software, App, Smart-Cose utilizzate
- I suoi preferiti
- Capiamo quanto per questo sia importante il goal del prodotto

Se necessario usiamone delle altre per rompere il ghiaccio

Pianificazione/Preparazione la ricerca

Domande da fare soggetto

Due tipologie



Stabilite



Feedback

Ovviamente, il “grosso” dell’intervista

Ovviamente, il “grosso” dell’intervista

L’obiettivo è far interagire l’utente con il prototipo

Sessione aperta

+ esplorativa, consente all'utente di navigare all'interno dell'app



Molto efficace per feedback
sull'esperienza complessiva

Sessione chiusa

Diamo all'utente un percorso e facciamo in modo che venga mantenuto



Utile per task complessi o interazioni particolari



Nella stesura delle domande

**Non dobbiamo scrivere domande
a cui è possibile rispondere con un semplice si o no**



Nella stesura delle domande

**Possibilmente dobbiamo mantenere la
conversazione attiva durante il processo**



Nella stesura delle domande

**Controlliamo che queste non vadano fuori tema e
non siano disorientanti**

Non chiediamo mai:

- ❌ Come risolverebbero i problemi
- ❌ Quanto pagherebbero per...

Non diamo troppe info, osserviamo

Spesso le azioni si discostano da quello che dicono

Pianificazione/Preparazione la ricerca

Task da far eseguire

Un altro modo di guidare il testing, alternativo alla navigazione “randomica”

Trovare gli utenti



Parte che può diventare molto complessa

Possibili soluzioni



Parenti e/o amici

Possibili soluzioni



Parenti e/o amici



Meet up specializzati

Possibili soluzioni



Parenti e/o amici



Meet up specializzati



Coworkers

Possibili soluzioni



Parenti e/o amici



Meet up specializzati

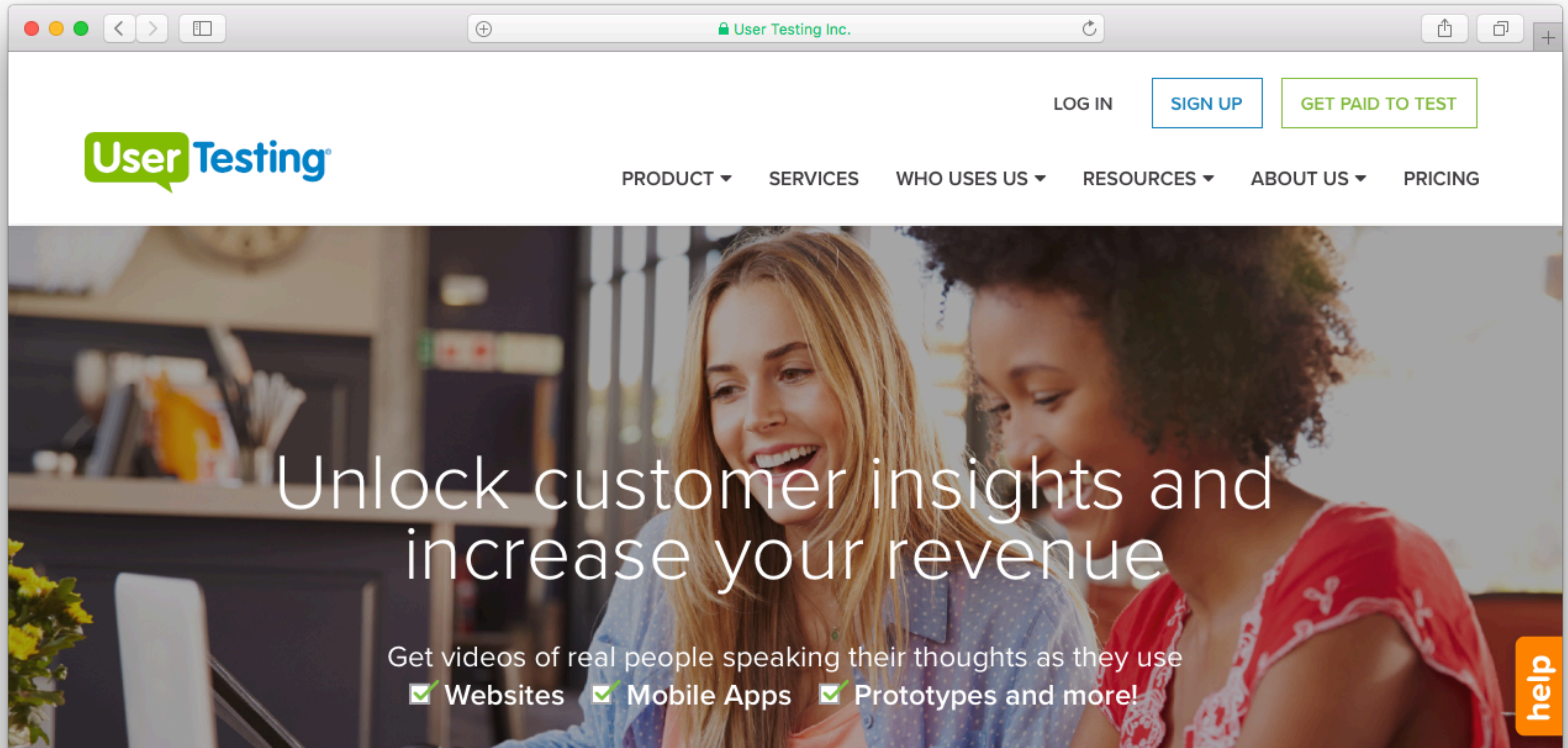


Coworkers

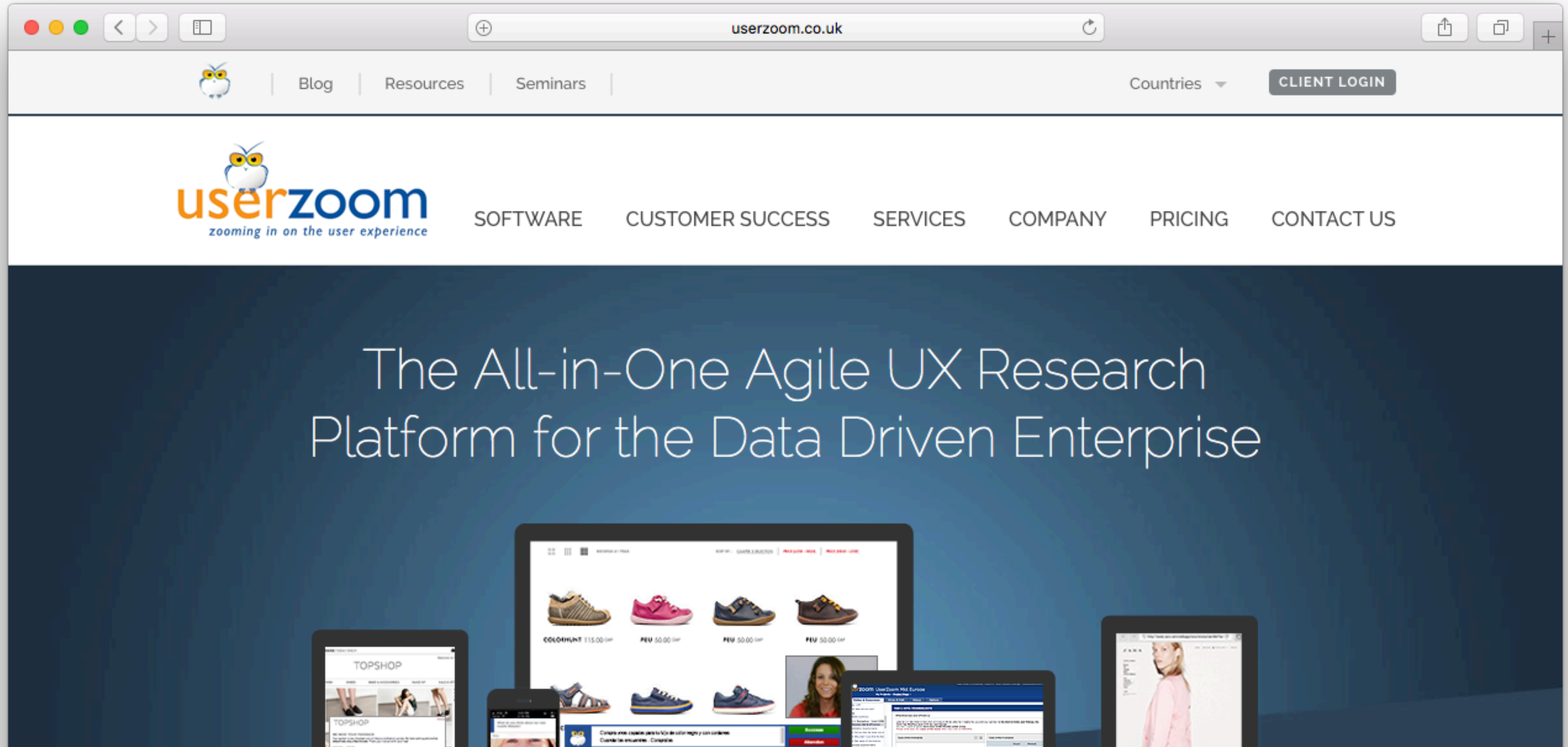


Social networks

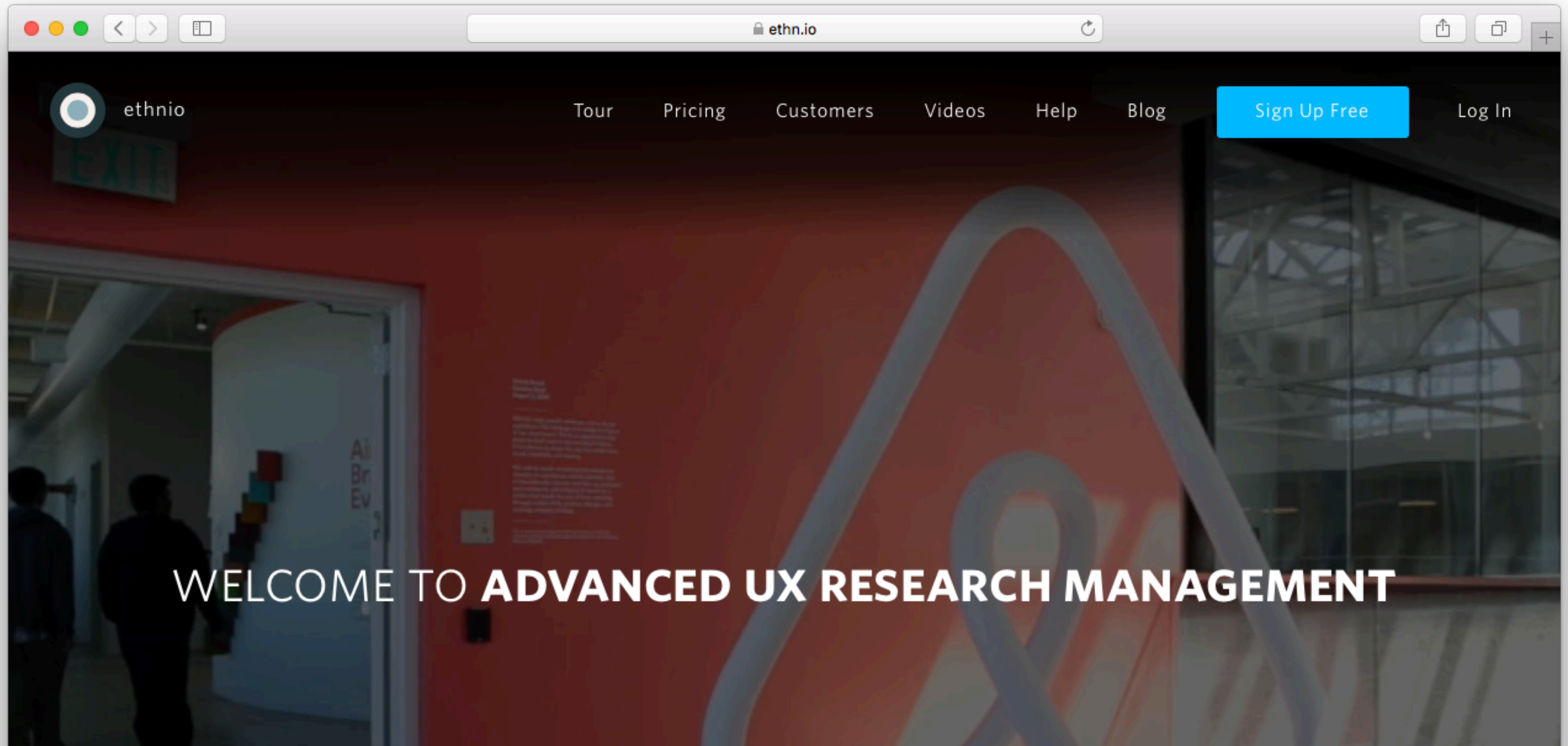
<https://www.usertesting.com/>



<http://www.userzoom.co.uk>



<https://ethn.io>





Spesso le persone vanno retribuite
più serietà nell'affrontare il test, questo compenso è detto honorarium



Ci sarebbe un via più “semplice”

Ne parliamo dopo, finito questo percorso

Eseguire la sessione di testing

Prima di iniziare assicuriamoci di:

1. Possedere i documenti corretti (liberatorie, NDA, etc...)
2. Se possibile un'altra persona per gli appunti
3. Il setup corretto, Quicktime o Loopback bastano



Almeno 30/60 min. per persona

Dalle 4 alle 8 persone, se non otteniamo path comuni ed interessanti
proseguiamo. Anche rivedendo la ricerca.

Osserviamo le micro-espressioni



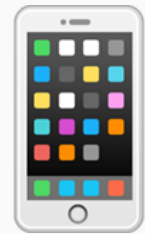
Non esistono risposte giuste o sbagliate, solo reazioni diverse

Sintesi delle ricerca

Se sono emersi problemi meglio,
questo è il main goal del prototipo



Sfruttiamo questo materiale per
documentare le nostre design decision



**Migliorare il
nostro prodotto**



**Mettere lo user
al centro del processo**



**Validare e
comunicare scelte**

Ehi, ma aspetta...

UX Guerrilla? WTF?

“L’arte di fermare le persone in un caffè o in un luogo pubblico e riprenderli mentre usano un sito web o un’app per un paio di minuti”



Hello my name is:

Francine, UX Designer

Trade....



COFFEE

(my treat!) ☺

for...

YOUR OPINIONS
ON USING DROPBOX



Alcuni suggerimenti:

1. Attenti ai pregiudizi
2. Spiegate che sta succedendo
3. Cerchiamo di essere eticamente corretti
4. Rendiamolo “casual”
5. Diventiamo partecipativi
6. Non guidiamo i partecipanti
7. Osserva, osserva, osserva
8. Cogliamo i feedback

Alcuni suggerimenti:

1. Attenti ai pregiudizi
2. Spiegate che sta succedendo
3. Cerchiamo di essere eticamente corretti
4. Rendiamolo “casual”
5. Diventiamo partecipativi
6. Non guidiamo i partecipanti
7. Osserva, osserva, osserva
8. Cogliamo i feedback



**Condividiamo con il
nostro team!**

Recap

- User testing ci aiutano a capire cosa funziona e cosa no
- Dobbiamo creare un research plan per guidare attività e porre le giuste domande
- Osserviamo le micro-espressioni perchè comunicano moltissimo
- Sintetizziamo tutto, così da estrapolare i dati utili
- Usiamo i dati per comunicare e procedere con i prossimi prototipi