

Testy scenariuszowe

- I. Badanie przeprowadzimy na 3 osobach: studencie, studencie pracującym oraz osobie tylko i wyłącznie pracującej.
- II. Testy powinny dać nam odpowiedź na pytania takie jak:
 - a. Czy interfejs strony jest przejrzysty?
 - b. Czy użytkownik nie ma problemu z poruszaniem się po stronie www?
 - c. Czy strona dobrze obsługuje błędy użytkownika?
 - d. Czy użytkownik w akceptowalnym czasie potrafi wykonać większość akcji na stronie?
 - e. Czy sekwencja akcji na stronie jest spójna i logiczna?
 - f. Czy użytkownik w każdym momencie użytkowania aplikacji rozumie co się dzieje?
- III. Na początek zadamy pytania wstępne:
 - a. Imię
 - b. Wiek
 - c. Płeć
 - d. Stanowisko/charakter pracy
 - e. Doświadczenie w pracy z komputerem/jak często używa
 - f. Jakich urządzeń najczęściej używa
 - g. Styl życia
 - h. Jak aplikacja mogłaby ułatwić mu życie i w jakich celach najczęściej by jej używał
- IV. Badanie właściwe (użytkownik musi użyć aplikacji w konkretnych celach):
 - a. Użytkownik się zarejestruje a następnie zaloguje na utworzone konto (1 minuta).
 - b. Użytkownik powinien skomentować i wystawić ocenę jednemu z najlepiej ocenianych drinków (2 minuty).
 - c. Użytkownik powinien wyszukać i znaleźć interesujący go drink i przeczytać komentarze jak oceniali ten przepis inni użytkownicy (1 minuta).
 - d. Użytkownik powinien utworzyć przepis na drink (2 minuty).

Badanie właściwe nie powinno zająć użytkownikowi więcej niż 6 minut, aby można było uznać je za zakończone sukcesem.
- V. Zebranie informacji zwrotnej od użytkownika na temat aplikacji:
 - a. Czy wykonanie którejkolwiek z akcji z punktu 4 sprawiło Ci problemy, jeżeli tak to która i jakie?
 - b. Którą z akcji z punktu 4 uważasz za najtrudniejszą do wykonania?
 - c. Którą z akcji z punktu 4 uważasz za najłatwiejszą do wykonania?
 - d. Czy potrafisz wymienić rzecz, która najmniej podobała Ci się na stronie?
 - e. Czy potrafisz wymienić rzecz, która najbardziej podobała Ci się na stronie?

- f. Czy nawigowanie po stronie sprawiło Ci jakiegolwiek problemy?
- g. Co sądzisz na temat wyglądu interfejsu/Czy Twoim zdaniem powinniśmy coś zmienić?
- h. Czy dodałbyś do naszej aplikacji jakieś funkcjonalności?
- i. Ogólne wrażenie użytkownika na temat aplikacji: jak ocenia serwis, czy zmieniłby cokolwiek, czy poleciłby aplikację swoim znajomym?

Ponieważ badanie informacji zwrotnej od użytkownika ma luźny charakter, ciężko przyjąć tu jakąś twardą metrykę mierzącą, kiedy należy uznać je za zakończone sukcesem. Informacja zwrotna zebrana od każdej osoby zostanie przez nas przeanalizowana i badanie uznamy za zakończone sukcesem, a produkt gotowy tylko i wyłącznie wtedy, gdy na wszystkie podpunkty użytkownicy udzielią pozytywnej odpowiedzi lub gdy opinie zebrane od użytkowników zostaną uwzględnione w finalnej wersji produktu.