

## Evaluere i interaksjonsdesign

Evaluering er siste trinn i interaksjonsdesignprosessen. Uansett, er dette noe man kan starte tidligere, feks. allerede når man har den konseptuelle modellen i steg 2 Dette kalles *formativ evaluering*.

### Hvorfor evaluere

- Evaluering avslører feil
- Evaluering hjelper degmed å oppdage ting du ikke har tenkt på
- Evaluering viser hva brukerne faktisk gjøre, ikke bare det du tror dem kommer til å gjøre
- Evaluering hjelper deg å holde fokus på brukerne

### Evaluering vs testing

Tester inngår under evalueringen. Vi bruker evaluering som et overordnet begrep.

## Brukertester: Evaluering som involverer brukere

### 1. Klassiske brukertester

Dette er tester der vi inviterer brukerne til å teste ut en prototype. Samtykke og taushetserklæring er viktig. Få tak i en håndfull personer og be dem løse problemer i systemet. *Gjennomføring av en brukertest*

Planlegging: hva vil vi teste og hvordan? Hvem er brukerne? Hva skal du måle? Når og hvor?

#### *Testplanen*

1. Hva er formålet med brukertesten?
2. Hvilke funksjonalitet skal testes?
3. Hva slags system skal du teste?
4. Hva slags personer skal være testbrukere?
5. Hvor skal testen foregå?
6. Hva slags testutstyr skal brukeren benytte?
7. Hvilke oppgaver skal brukerne få?
8. Hvilken timeplan skal du følge?
9. Hvilke spørsmål skal du stille før og etter testen?
10. Hvem er med i testteamet?

11. Hvordan formidle funnene?
12. Når skal man møtes for videre aksjon?

### Oppgavene

Helt konkrete oppgaver, delvis åpne oppgaver eller helt åpne oppgaver(fint for å finne reaksjonen til brukeren og hva som blir trykket på).

### Gjennomføring

I et lite forstyrrende rom, planlegg god tid.

#### Brukertestingens begrensinger

Brukertester avslører viktige brukskvalitetproblemer, men kan ikke si med sikkerhet hvordan alle brukere eller brukere flest opplever systemet.

Brukertester er i stor grad kvalitative vesener. Det lærer deg om hvordan brukeren opplever og løser oppgaver i systemet ditt. I mindre grad ”bør denne knappen være grå eller blå”. For å få svar på dette bør vi ha *kvantitative tester*.

### 2. A/B tester (sammenligningstester)

Dette er en kvantitativ testmetode der man lager to (eller flere) varianter av et design, presenterer brukere for en tilfeldig variant og rett og slett ser hvilken variant som har best resultat. Situasjoner som egner seg for A/B-testing er situasjoner der du lett kan vise fram alternative design for brukere. Merk at vi må ha en konkret måte å måle hvilket design som er best på, ellers er denne metoden nesten uten hensikt.

### Andre evalueringsmetoder

- Feltstudier i naturlige omgivelser: lar en typisk bruker i felten teste systemet.
- Opportunistiske evaluaeringer: huker tak i noen under utviklingen og spør om en konkret ide

### Evalueringsmetoder som ikke involverer brukere

- Heuristiske gjennomganger: gå igjennom velkjente tommefingerregler og retningslinjer for brukskvalitet.
- Prediktive modeller: matematiske lover som forutsier hvor lang tid det tar å flytte musepekeren osv.
- Kodevalidering(følger standarder)
- Testing i forskjellige nettlesere og plattformer
- Testing av fleksibilitet

- Testing av grad av universell utforming og brukskvalitet(WAVE)
- Testing av feilmeldinger
- Skjemavalidering

### **Evaluering i praksis**

Etter de første designideene er på plass spør vi hva brukerne synes. Lenger ut i prosessen når vi har begynt å få på plass mer av designet, er tiden for klassiske brukertester i kontrollt miljø. Da luker vi ut *brukskvalitetsfeil*. Når produktet begynner å bli mer ferdig, og det meste er på plass, kan det være en god ide å gjennomføre feltstudier. Låne ut prototyper og intervju brukerne etter et par uker med produktet ditt.

### **Oppsummering**

Vi har sett på mange former for evaluering. Det er ett bredt bregrep. Det er den fjerde fasen i IxD, men man kan gjøre det under hele utviklingen. Det er lett for en designer å se seg blind på det man lager.