

Úvod

Používateľské testovanie je nástroj, ktorý možno použiť pri stretnutiach, kde účastníci interagujú s prototypom a poskytujú spätnú väzbu. Pozorovanie správania, reakcií a komentárov používateľov môže odhaliť oblasti, ktoré je potrebné zlepšiť, čím poskytnú informácie pre iterácie návrhu.

Popis

O čom je tento nástroj

Používateľské testovanie je technika používaná na hodnotenie jednoduchosti používania a celkovej používateľskej skúsenosti s produktom, ako je napríklad webová stránka, aplikácia alebo fyzické zariadenie. Pomáha identifikovať prípadné problémy s použiteľnosťou alebo oblasti, ktoré je potrebné zlepšiť v dizajne, navigácii a funkčnosti produktu.

Na aké účely sa používa (prečo pri zhodnocovaní plastov)

Používateľské testovanie sa používa na získanie spätnej väzby od skutočných používateľov, pričom sa sleduje, ako s produktom pracujú, a zisťujú sa prípadné ťažkosti, s ktorými sa stretávajú. Cieľom je zabezpečiť, aby bol produkt intuitívny, efektívny a používateľsky prívetivý, čo povedie k vyššej spokojnosti používateľov a miere prijatia.

Ako implementovať tento nástroj:

1. Definujte ciele a plán testovania: Jasne načrtnite konkrétne ciele a úlohy používateľského testovania. Rozhodnite o úlohách, ktoré budú používatelia vykonávať s produktom alebo rozhraním súvisiacim s plastom, a vytvorte plán testovania s podrobným opisom metodiky, nábora účastníkov a testovacieho prostredia.
2. Nábor účastníkov: Identifikujte a získajte reprezentatívnu vzorku používateľov, ktorí zodpovedajú cieľovej skupine pre váš plastový výrobok a jeho aplikácie. Môže ísť o osoby, ktoré prichádzajú do styku s plastovými výrobkami, ako sú spotrebitelia, výrobcovia alebo „recyklátori“.
3. Vykonajte test: Vytvorte testovacie prostredie a predstavte účastníkom výrobok. Požiadajte používateľov, aby plnili rôzne úlohy a zároveň nahlas premýšľali, vyjadrovali svoje myšlienky a spätnú väzbu pri interakcii s predmetom súvisiacim s plastom.
4. Pozorujte a zbierajte údaje: Počas testu zaznamenávajte kvalitatívne aj kvantitatívne údaje vrátane správania používateľov, komentárov a miery splnenia úloh. Zaznamenajte všetky problémy s použiteľnosťou, s ktorými sa účastníci stretli.
5. Analyzujte a interpretujte údaje: Analyzujte údaje zozbierané počas používateľského testu s cieľom identifikovať opakujúce sa vzory a spoločné problémy. Problémy kategorizujte na základe ich závažnosti a vplyvu na používateľskú skúsenosť.
6. Opakujte a zlepšujte: Na základe zistení z testu použiteľnosti vykonajte potrebné zlepšenia produktu, aplikácie alebo rozhrania súvisiaceho s plastom. Opakujte návrh a vývoj produktu s cieľom riešiť zistené problémy s použiteľnosťou.

Projekt č.: 2021-1-ES01-KA220-VET-000032982



Co-funded by
the European Union

Tento projekt je financovaný s podporou Európskej komisie. Táto publikácia vyjadruje názory autorov, a Komisia nenesie zodpovednosť za akékoľvek použitie informácií v nej obsiahnutých.

Kedy a ako používať tento nástroj

a) Príprava:

- Jasne definovať učebné ciele používateľského testovania.
- Zaisťiť, aby sa testovacie prostredie čo najviac podobalo použitiu produktu v reálnom svete.
- Skúška s rôznou skupinou študentov na zachytenie rozličných pohľadov.
- Pripravte podrobné testovacie scenáre pre riadenie účastníkov počas testovania.

b) Počas aplikácie:

- Povzbudte účastníkov, aby pri interakcii s plastovými materiálmi alebo výrobkami nahlas premýšľali a verbalizovali svoje myšlienkové pochody.
- Zachovajte neutralitu a vyhnite sa ovplyvňovaniu konania alebo rozhodnutí účastníkov počas testu.
- Robte si poznámky a zaznamenávajúte pozorovania, aby ste vyzbierali všetky názory a poznatky k neskoršej analýze.

c) Následné kroky:

- Promptne analyzujte údaje s cieľom identifikovať kritické problémy a včas vykonajte zlepšenia.
- Zdokumentujte zistenia a podelte sa o tieto informácie s tímom dizajnérov a vývojárov pre realizáciu ďalších opatrení.
- Opakujte testovanie použiteľnosti s cieľom overiť účinnosť vykonaných zmien.

Potrebné vybavenie

- Plán používateľského testovania a testovacie scenáre.
- Nahrávacie zariadenia, ako sú videokamery, softvér na nahrávanie obrazovky alebo platformy na používateľské testovanie.
- Formuláre súhlasu a všetky potrebné dohody na zabezpečenie dodržiavania práv účastníkov.
- Tiché a pohodlné prostredie na testovanie.
- Materiály týkajúce sa konkrétneho výrobku alebo aplikácie súvisiacej s plastom, ktoré sa testujú (napr. prototypy, fyzické vzorky, digitálne makety atď.).

Zdroje

Linky:

Usability Testing

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/usability-testing.html>

How to Conduct Usability Testing in Six Steps

<https://www.toptal.com/designers/ux-consultants/how-to-conduct-usability-testing-in-6-steps>

Videa:

Usability testing: the benefits and how to start
<https://youtu.be/KUIbNPIGayg>

How to Conduct Usability Testing (Step by Step)
<https://youtu.be/xuq4mTh5Op4>