



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2007-2013



Platformă de e-learning și curriculă e-content pentru învățământul superior tehnic

Interacțiunea om-calculator

35. Evaluarea interfețelor

Testarea interfețelor

1. The Trunk Test
2. Test de utilizabilitate
 1. Ce este?
 2. Testarea propriu zisa
 3. Triaj
 4. Exercițiu
3. Bibliografie

1. The Trunk Test

Exercițiu: In echipe de cate 2 faceți următorul test. Pe rând fiecare își alege un site pe care îl cunoaște suficient de bine si care crede ca nu ii este familiar colegului. Navighează fără asistenta colegului pana la o pagina aleatoare din site. Acolo ii adresează colegului următoarele întrebări:

- a. Pe ce site ne aflam? (care este id-ul site-ului)
- b. Pe ce pagina sunt? (care este numele paginii)
- c. Care sunt principalele secțiuni ale site-ului?
- d. Care sunt principalele opțiuni pe care le ai la acest nivel?
- e. Unde mă aflu in site? (Exista indicatoare de tipul “ești aici”?)
- f. Cum pot sa caut?

Pe măsură ce răspundeți la întrebări scrieți si sugestii despre cum ați îmbunătăți site-ul astfel încât să răspundă mai bine la problemele detectate.

Puteți avea în vedere si prezentarea de la: <http://interfeteomcalculator.wordpress.com/2009/11/17/cateva-sfaturi-pentru-designul-interfetei/>

Durata 20 min. (10 minute/test)

La sfârșitul exercițiului fiecare echipa prezintă pe scurt concluziile (paginile analizate + propunerile de îmbunătățiri)

2. Test de utilizabilitate

2.1. Ce este?

Li se arată utilizatorilor un produs (web site, aplicație, etc.) și li se cere:

- Să spună ce este produsul respectiv și
- Să folosească aplicația pentru a îndeplini o sarcină.

Caracteristici ale testelor de utilizabilitate (in domeniul web) [1]:

	Tradițional (buget mai mare)	Buget mai mic
Număr de utilizatori	>8	3-4
Profil utilizator	Similar cu cel al targetului sitului	Sunt aleși utilizatori care să știe să utilizeze un web site
Locație	Laborator cu camera de luat vederi, camera de observație – utilizatorul sa nu poată vedea ca este supravegheat	Oriunde, cu o camera web si un instrument de desktop sharing
Planificare	Realizat un plan de testare pas cu pas	Se decide ce i se arata utilizatorului
Rezultat	Raport de 20 de pagini care va fi utilizat de echipa de dezvoltare pentru a decide schimbările	Se discuta rezultatele in aceeași zi cu echipa de dezvoltatori

Echipele de testare sunt constituite dintr-un expert și utilizatorul care testează aplicația. Expertul prezintă, prezintă procesul de testare, subliniază faptul că se testează produsul și nu utilizatorul. Utilizatorului i se cere să gândească cu voce tare – pentru a fi înțelese procesele cognitive ale acestuia.

Utilizatorului i se mai precizează faptul că experimentul este înregistrat și că înregistrarea va fi folosită exclusiv pentru îmbunătățirea produsului.

Utilizatorul este întrebat despre ocupația sa, despre cât și cum folosește internetul, care sunt site-urile preferate, dacă utilizează internetul și pentru cumpărături etc.

2.2. Testarea propriu zisa

- Utilizatorului i se prezinta pagina principala si i se cere sa gandeasca cu voce tare pe masura ce examineaza pagina – ce parere are despre ea, ce iese in evidenta, pe ce crede ca ar da click mai intai.
- I se pun intrebari referitoare la aspecte ale site-ului care sunt de interes pentru dezvoltatori in cazul in care utilizatorul nu spune cu voce tare ce gandeste.
- Utilizatorului i se cere sa realizeze un anumit task (inregistrare pe site, sa cumpere un produs..).
- Pe masura ce realizeaza taskul utilizatorul este lasat sa faca alegerile necesare cerandu-i-se explicatii pe masura ce se realizeaza.

După testare:

- Triaj
- Rezolvarea efectivă a problemelor

2.3. Triaj

- Utilizatorul realizează unii pași greșiți dar reușește să revină pe drumul cel bun fără ajutor și fără să se enerveze – aceste probleme pot fi ignorate.
- Nu trebuie adăugate lucruri pentru fiecare mică problemă pe care o detectează utilizatorul.
- Schimbările ce trebuie implementate:

- Erorile care sunt foarte ușor de corectat sau ușor de corectat dar foarte vizibile.
- Probleme mari cu soluții foarte vizibile

2.4. Exercițiu

În echipe de câte 2, altele decât cele de la primul test alegeți un site (recomandări: nu trebuie să fie un site foarte popular pentru că pe acelea probabil s-au făcut destule teste până au ieșit bine – poate fi site-ul de la proiect). Unul dintre voi va fi expertul și celălalt utilizatorul. Realizați un test de utilizabilitate și apoi rezumați în scris rezultatul și soluțiile propuse pentru îmbunătățire.

3. Bibliografie

1. Steve Krug – Don't Make Me Think – 2nd. Edition, New Riders edition 2006.