

ІТЕРАТИВНИЙ ЦИКЛ ПРОЄКТУВАННЯ ЮЗАБІЛІТІ ТЕСТУВАННЯ

Усі дослідження юзабіліті-тестування передбачають виконання учасником певних призначених завдань на одному чи кількох різних типах дизайну. Однак, існує два типи даних, які можна зібрати в дослідженні тестування користувачів:

1. Якісні (qual) дані, що складаються з результатів спостережень, які ідентифікують особливості дизайну, якими легко чи важко користуватися.

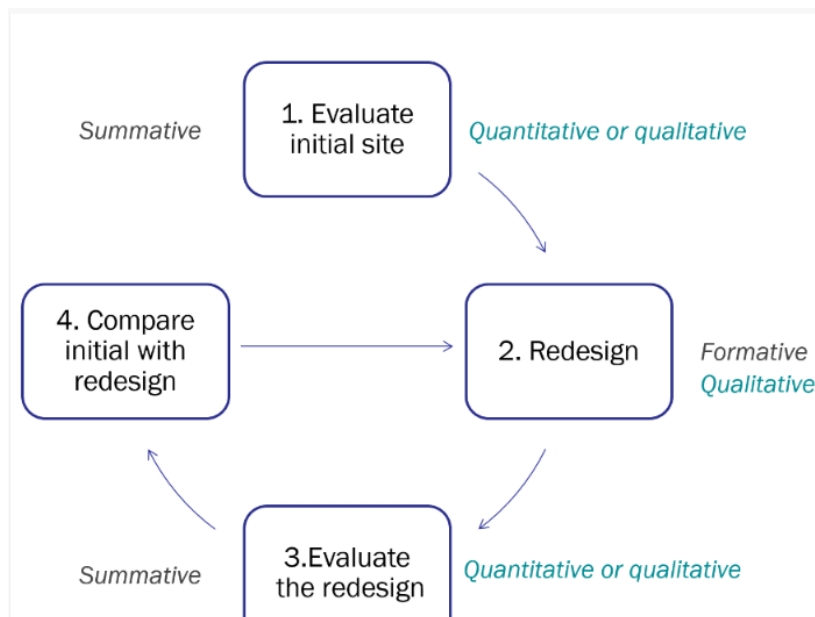


Рис. 1. Ітеративний цикл проєктування

2. Кількісні (quant) дані у формі одного або кількох показників (таких як, показники виконання завдань, або час виконання завдань), та відображають, чи легко було виконати завдання.

Базовий цикл проєктування, орієнтованого на користувача, починається з оцінки існуючого дизайну, після чого слідує модернізація, спрямована на вирішення проблем зручності використання поточної системи. Після створення нової версії її можна оцінити та порівняти з початковою версією.

Перший і третій етап ітераційного циклу проєктування є підсумковими – вони призначені для надання загальної оцінки проєкту. На цих етапах для оцінки дизайну можна використовувати як якісні, так і кількісні методи дослідження. Другий етап включає дослідження, яке здійснене за допомогою якісних методів.

Організації зі зрілим UX часто мають такий кількісний процес відстеження зручності використання.

Якісне та кількісне тестування користувачів є додатковими методами, які служать різним цілям.

Тестування якості передбачає участь невеликої кількості користувачів (5-8) і безпосередньо визначає основні проблеми зручності використання в інтерфейсі. Він часто використовується формально, щоб інформувати процес проєктування та спрямувати його в правильному напрямку. Кількісне тестування юзабіліті (або бенчмаркінг) базується на великій кількості учасників (часто понад 30); при правильному аналізі та інтерпретації результати кількісних тестів мають вищий захист від випадкового шуму. Кількісні дослідження пропонують непряму підсумкову оцінку зручності використання сайту за допомогою таких показників, як швидкість виконання завдань, час виконання або оцінки задоволеності, і зазвичай використовуються для відстеження зручності використання системи протягом ітерацій проєктування.

Список використаних джерел

1. Quantitative vs. Qualitative Usability Testing [Electronic resource]. - Access mode: <https://www.nngroup.com/articles/quant-vs-qual/>