

ОСОБЛИВОСТІ ЮЗАБІЛІТІ ТЕСТУВАННЯ

Для порівняння кількох інтерфейсів користувача в одному дослідженні існує два способи планування дослідження, а саме:

1. Дизайн міжпредметного дослідження (between-subjects), в якому різні люди перевіряють кожен варіант, тому кожна особа має лише один інтерфейс користувача.
2. Дизайн дослідження в межах суб'єкту (within-subjects), в якому одна й та сама особа перевіряє всі умови, тобто всі інтерфейси користувача.

Рис. 1. Способи планування дослідження



Проаналізувавши рис. 1 можна порівняти на прикладі двох сайтів для прокату автомобілів А та Б, дивлячись на те, як учасники бронюють автомобілі на кожному сайті, дослідження можна було б спланувати двома різними способами:

1. Між предметами: кожен учасник міг протестувати один сайт прокату автомобілів і забронювати автомобіль лише на цьому сайту.
2. Всередині предметів: кожен учасник міг протестувати обидва сайти прокату автомобілів і забронювати автомобіль на кожному з них.

Будь-який тип дослідження користувачів, який включає більше ніж одну умову тестування, повинен визначити, чи бути між суб'єктами чи всередині суб'єктів. Однак ця різниця особливо важлива для кількісних досліджень.

Простої відповіді на питання «Що краще: між предметами чи всередині предметів?» – немає, адже в багатьох ситуаціях можливі обидва варіанти. Перевагами «Між предметами» є відсутність переходу між умовами, коротші навчальні сесії та легко налаштовуються, особливо при наявності кількох незалежних змінних. А перевагами «Всередині предметів» є мінімізація шуму у своїх даних, менші вимоги до кількості учасників та дешевші, а, отже доступніші.

Незалежно від того, чи планується експеримент усередині суб'єктів чи між суб'єктами, рандомізацією доведеться займатись, хоча й дещо іншими способами. Для міжпредметних дизайнів потрібно переконатись, що учасники розподіляються випадковим чином за умовами, щоб не вплинути на результати дослідження (тобто має внутрішню валідність). Таким чином, якщо дослідник вирішує, що всі учасники, які йому подобаються, повинні взаємодіяти з сайтом А, а потім він виявляє, що сайт А працює краще, ніж сайт Б, він не знатиме, чи виявив він справжню різницю між сайтами, чи результат просто відображає його завдання. У цій ситуації присвоєння є змінною, що змішує.

Кожен тип експериментального дизайну має свої переваги та недоліки; проектування в межах предметів вимагає менше учасників і збільшує шанси виявити справжню різницю між умовами; дизайни між предметами мінімізують вплив навчання в різних умовах, призводять до коротших сесій і можуть бути легшими для налаштування та аналізу.

Юзабільність тестування є ключовим етапом в розробці програмного забезпечення, оскільки вона дозволяє виявити та врахувати особливості користувачів, покращуючи їхній досвід та забезпечуючи оптимальний рівень задоволення від використання продукту. Акцент на юзабільності в тестуванні сприяє створенню дружельюбного та легкозасвоюваного інтерфейсу, що впливає на успішність та прийняття програмного рішення користувачами.

Список використаних джерел

1. Between-Subjects vs. Within-Subjects Study Design [Electronic resource] – Access mode: <https://www.nngroup.com/articles/between-within-subjects/>