

Vyhodnotenie prototypov

Pôvodné zadanie:

Design a prototype you could evaluate with other users.

Všeobecné hodnotenie:

Cieľom domáceho zadania bolo navrhnuť prototyp, ktorý by bol otestovateľný s užívateľmi. Zadanie neupresňovalo návrh spôsobu a vyhodnocovania testovania použiteľnosti, preto je možné predpokladať, že každý odovzdaný prototyp by bolo možné určitým spôsobom použiť k validácii návrhu aplikácie. A teda, *každý odovzdaný prototyp splnil zadanie*, blahoželáme. Po prejdení jednotlivých prototypov by sme radi doplnili zopár rád pred testovaním použiteľnosti.

Tipy pred testovaním prototypu

- Určiť si hypotézu, ktorú chceme otestovať (napr. dokážu užívateľa úspešne vykonať testovanú úlohu? Dokážu ju dokončiť v čase X?)
- Pripraviť si scenár k úlohe, ktorú by mal užívateľ vykonať
- Pripraviť jednotlivé stavy prototypu osobitne podľa pripraveného scenára, tj. stavy / obrazovky ukazujeme postupne, tak ako užívateľ pokračuje vo vykonávaní úlohy
- Prispôbiť *dummy* hodnoty vo vstupných formulároch prototypu podľa pripraveného scenára, aby ich užívateľ vedel nájsť a vysvetliť ich použitie
- Odstrániť nepodstatné veci, ktoré môžu odradiť pozornosť.

Aj keď to nie je povinné v rámci kurzu, skúste svoj prototyp prejsť s nejakým užívateľom. Je to najlepšia skúsenosť.

Ďalšie odkazy

V krátkosti o papierových prototypoch

<http://usabilitygeek.com/paper-prototyping-as-a-usability-testing-technique/>

Online kurz Human-Computer interaction pre vážnych záujemcov

<https://www.coursera.org/course/hci>