**Protokol pre záznam**

**z používateľského testovania**

**prvého prototypu**

|  |  |
| --- | --- |
| Názov prototypu: | Kliknutím zadáte text. |
| Názov scenára/ov: | Kliknutím zadáte text.Kliknutím zadáte text.Kliknutím zadáte text. |
| Tester (VY): | Kliknutím zadáte text. |

# Účastníci

Počet účastníkov: **XY**

Priemerný vek účastníkov: **XY** Vekový rozsah účastníkov: **XX**-**YY**

Počet žien: **XY** Počet mužov: **XX**

Úroveň znalostí účastníkov v cieľovej doméne (oblasti, pre ktorú tvoríte používateľské rozhranie):

1. **Vyberte položku.**
2. **Vyberte položku.**
3. **Vyberte položku., ...**

Iné vlastnosti účastníkov, relevantné pre používateľské rozhranie a doménu (ak sú):

* Napr. 1 účastník bol nevidiaci
* 1. účastník bol dislektik
* ....

Mená, priezviská a vek účastníkov:

* Ján Novotný, 32
* Peter Múčny, 53
* Michal Vďačný, 18
* Ján Malý, 32

# Podklady pre účastníka

Zoznam scenárov a krokov, ktoré má účastník vykonať a špecifikácia úlohy a cieľov testovania.

**Scenár č. 1:** Vytvorenie nového klienta.

S1.1. Prihláste sa do systému CMIS.

S1.2. Pridajte nového klienta.

S1.3. Vyplňte povinné údaje o novom klientovi a uložte ho.

**Špecifikácia úlohy:** Scenár sa snaží overiť objaviteľnosť funkcionality vytvorenia nového klienta v druhom kroku a tiež použiteľnosť formulára pre vytvorenie klienta v treťom kroku, pričom sa zameriava aj na správnu identifikáciu povinných políčok vo formulári. V prvom kroku zároveň testujeme objaviteľnosť a použiteľnosť prihlasovacej obrazovky.

**Scenár č. 2:** Vytvorenie nového Guardiana.

 S2.1. Pridajte nového Guardiana.

 S2.2. Vyplňte povinné aj nepovinné údaje a uložte ho.

 S2.3 Overte, či bol nový Guardian vytvorený.

**Špecifikácia úlohy:** Overujeme objaviteľnosť funkcionality pridania Guardiana, opýtame sa účastníkov, čo si pod novým Guardianom predstavujú a v druhom kroku testujeme použiteľnosť formulára pre pridanie a objaviteľnosť tlačidla pre uloženie vyplnených údajov. Na konci by mal účastník overiť, či bola nová entita naozaj pridaná a zisťujeme, či účastníci správne vyhodnotia stav systému.

**Pozn.:** Tieto kroky uvidí účastník a postupuje podľa nich. Podrobnosť krokov by mala byť nižšia, ak chcete odmerať intuitívnosť a objaviteľnosť funkcionalít. Účastníkom počas testu nepomáhajte a nepoučujte ich, buďte trpezliví a dajte im dostatočný čas na rozmyslenie. Využite ich len na to, aby ste zistili, či daný krok dokážu vykonať alebo nie, prípadne zisťujte, prečo sa im to nepodarilo, alebo prečo v niektorých bodoch zaváhali. Neúspešné vykonanie testu je neúspechom prototypu, nie účastníka, ani vás a nie je dôvodom na horšie hodnotenie z predmetu. Je to cesta, ako spraviť váš softvér lepším.

**Špecifikáciu úlohy** alebo problému samozrejme s účastníkmi **nezdieľajte** Mali by ste v nich podrobne premyslieť, prečo je v danom scenári práve daný krok a čo sa ním v scenári snažíte overiť z hľadiska použiteľnosti, dostupnosti alebo iných aspektov.

Dotazník: **Sem vložte odkaz na dotazník pre účastníka (vytvorený v Google Forms)**

**Pozn.:** Dotazník slúži na zistenie **subjektívnych** pocitov účastníkov, napr. na dizajn, intuitívnosť, naučiteľnosť, jednoduchosť používania, komplexnosť systému. Využite štandardnú metriku [**System Usability Scale (SUS)**](http://www.measuringu.com/sus.php). Ak potrebujete využiť iný typ metriky, musí to byť štandardizovaná metrika a v tom prípade sem vložte odkaz na informácie o tejto metrike. Ak potrebujete použiť vlastné otázky, pridajte ich na koniec dotazníka. Odkaz na dotazník musí byť **klikateľný**.

# Záznam vykonania testov

## Test 1

Meno, priezvisko a vek účastníka: Ján Novotný, 32

Spôsoby záznamu: pero, papier, kamera na notebooku/webkamera/kamera na telefóne, eyetracker, mindwave, program pre záznam udalostí v rozhraní a pod.

**Kamerový záznam je povinný a je zhotovený čisto pre vašu potrebu, no v prípade nedôveryhodnosti testov bude vyžiadaný náhľad jednotlivých videí.**

Fotografia z testovacieho prostredia:

(zachytáva účastníka, prostredie, v ktorom bude s používateľským rozhraním pracovať a aj spôsoby záznamu testu)

Záznam o vykonaní scenára:

**Pozn.:** Účastníkov vyzvite, aby počas testovania nahlas rozmýšľali a všetko vám povedali. Ubezpečte ich, že sa nemusia obávať zlyhania alebo neistoty. Ak si s niečím nevedia rady alebo vidia nejaký problém v zadaní kroku či jeho vykonaní, zapíšte si to do poznámok. Snažte sa ich nenavádzať na správne riešenie, iba po čase, ak vám sami povedia, že ho nevidia. Ak účastníkovi prezradíte správne riešenie, daný krok sa berie ako neúspešný. To, že je nejaký krok neúspešný, neznamená zlé hodnotenie za vaše zadanie – práve spôsob, akým budete riešiť vzniknutý problém a to, ako overíte jeho vyriešenie v ďalších iteráciách, je to najpodstatnejšie.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Účastník # | Krok # | Procedúra na vstupe | očakávaný výsledok výstupu | úspešný/ neúspešný | Poznámka(hlavne pre vás)(tiež záznam myšlienok účastníka) |
| 1 | S1.1 | Prihlási sa do aplikácie CMIS so správnym menom a heslom | Prihlásený do CMIS | Neúspešný | Účastník nevedel nájsť tlačidlo Log In. Povedal, že ho očakával niekde štandardne vpravo hore, namiesto pôvodného umiestnenia. |
|  | S1.2 | Klikne na odkaz Pridať nového klienta | Otvorí sa stránka Nový klient | Úspešný | Trvalo mu 30 sekúnd kým našiel to správne tlačidlo, najprv chcel kliknúť na Pridať do košíka. Tvrdil, že ho zmiatla ikonka tlačidla, ktorá pripomína pridanie účastníka. |
|  | S1.3 | Vyplní všetky požadované políčka (ktoré sú v zozname v pravej strane obrazovky) a klikne na Save | Vytvorené alebo vybrané dáta sa uložia | Neúspešný | Nevedel identifikovať povinné políčka. Podľa jeho slov by ich vyznačil červenou hviezdičkou, hrubšie orámovanie polí je pre neho príliš nevýrazné, vôbec si ho nevšimol. |
|  | S2.1 | Klikne na tab Guardian | Otvorí sa splash obrazovka Guardian | Úspešný |  |
|  | 52.2 | Vyplní všetky požadované políčka a všetky dobrovoľné políčka a klikne na Save | Vyplnené alebo vybrané dáta sa uložia | Úspešný | Pri ukladaní nastala chyba aplikácie – TODO: skontrolovať log na serverovej strane. |

Záznam o vykonaní ústneho interview s účastníkom:

* Otázka 1
	+ Odpoveď 1
* Otázka 2
	+ Odpoveď 2
* Otázka 2
	+ Odpoveď 2

## Test 2

## Test 3

# Výsledky dotazníka

Výsledky dotazníka: **Sem vložte odkaz na výsledky dotazníka pre účastníkov (vygenerovaný po vyplnení v Google Forms)**

Odkaz musí byť **klikateľný**.

# Zhodnotenie výsledkov a návrhy na zmenu v UI

Stručne zhodnoťte výsledky používateľského testu, napr. koľko účastníkov zvládlo test, koľko z nich malo problém a kde, aké boli celkové subjektívne pocity účastníkov z prototypu a práce v ňom zistené na základe dotazníka.

Návrhy na zmeny v systéme na základe výsledkov používateľského testu:

* Npar.: Zmeniť ikonku pre vloženie do košíka, aby bolo jasnejšie, k čomu slúži. Obrázok starej ikonky a náčrt novej ikonky.
* Zvýrazniť tlačidlo *Pridať nového klienta* a umiestniť ho na miesto, kde bude lepšie prepojený s entitou, napríklad napravo hore do oblasti nadpisu *Klienti*, pretože teraz nie je celkom jasné, že súvisí s klientom. Obrázok starého riešenia a náčrt nového riešenia.
* Krok 2.3 trval príliš dlho všetkým trom účastníkom, problémom je pravdepodobne ...

Vždy poskytnite pohľad na staré riešenie vs. nový návrh, snažte sa to robiť formou obrázkov.