

Лабораторна №7

Методи юзабіліті-тестування

Постановка задачі: Протестувати за допомогою шкали Лайкерта прототип (додатку, веб сайту тощо).

Шкала Лайкерта

Шкала Лайкерта - це шкала, за якою учасники реєструють свою згоду або незгоду з твердженням. Судження зображені кількісно за п'ятибальною шкалою. Сюди входять: повністю згоден, згоден, ні згодний, ні не згодний, не згодний і категорично не згодний. Таблиця 1 – це інтерпретація інтервального балу з використанням діапазону Лайкерта.

Таблиця 1

Інтерпретація балів

Інтерпретація	Інтервальний бал
Категорично не згодний	1
Не згодний зовсім	2
Не згодний	3
Згодний	4
Повністю згодний	5

Далі потрібно помножити кількість відповідей усіх учасників, які відповідають на кожну точку відповіді, на вагу відповідей, щоб отримати загальну кількість відповідей та індексну оцінку.

$$\text{Total answer score} = (n \times 5) + (n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1) \quad (1)$$

$$\text{Index Score} = \frac{\text{total answer score}}{\text{maximum score}} \times 100\% \quad (2)$$

Перевірка зручності використання виконується за кроками, наведеними на рис. 1, як описано нижче:

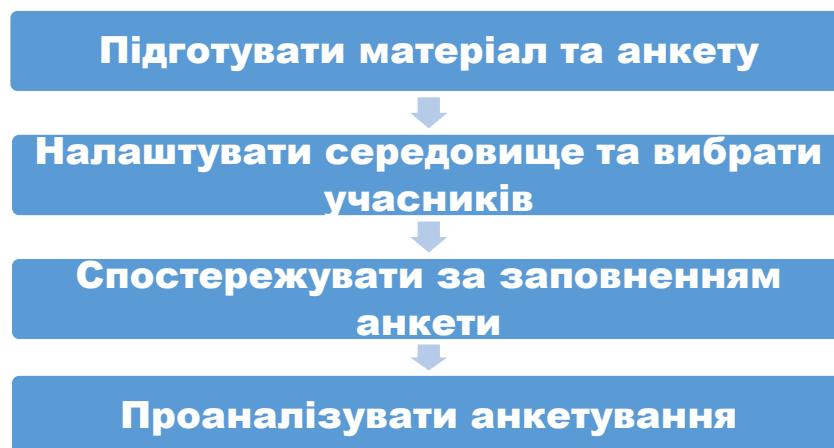


Рис. 1. Кроки Usability Testing

Приклад оцінювання

Було проведено юзабіліті-тестування додатку замовлення квитка для подорожей мобільної версії для iOS.

Цей додаток призначений обирати спосіб замовлення і купівлі квитка для подорожей та зосереджений на виконанні основних атрибутів на основі потреб споживача:

- Обирання відповідного виду транспорту
- Список рейсів
- Пошуку необхідного туру
- Отримання електронного квитка

Інтерфейс даного додатку представлений на рис.2

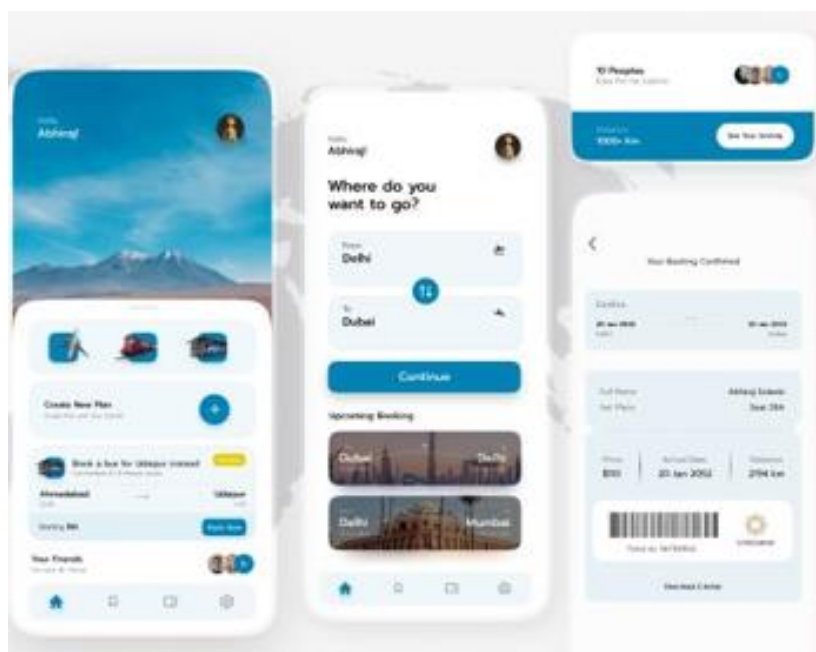


Рис. 2. Інтерфейс додатку

Респонденти ознайомились з мобільним додатком, протестували його і отримали анкети для заповнення даних. Тестування проходило без участі модератора.

Результати анкетування

В таблиці 2 наведено узагальнені результати відповіді респондентів.

№	Питання	Юзабіліті фактор	Респондент 1	Респондент 2	Респондент 3	Респондент 4	Респондент 5
1.	Легкий для сприйняття інтерфейс користувача	Можливість навчання	4	4	5	5	5
2.	Простота використання		5	4	4	5	5
3.	Продуманий дизайн	Ефективність	5	5	5	5	4
4.	Розташування меню		4	5	5	3	4
5.	Логотип і символ легко зрозуміти		5	5	5	5	5
6.	Простий доступ і швидкість завантаження	Запам'ятовуваність	4	4	5	5	5
7.	Легкий доступ до пошуку маршруту		5	4	4	5	5
8.	Легкий спосіб завантаження електронного квитка		4	4	5	5	5
9.	Легко запам'ятовується меню і користувацький інтерфейс		5	5	4	5	4
10.	Немає помилок під час користування додатком	Помилки	4	5	5	5	5
11.	Колір зручний і не набридає	Задоволеність	5	4	5	4	4
12.	Додаток відповідає головній цілі і задачі		4	5	4	5	4

Результати анкетування

$$\text{Learnability/Efficiency/Memorability/Error/Satisfaction} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \times 100\% \quad (3)$$

де x_i = кількість респондентів \times кількість питань \times кількість балів і n = кількість респондентів \times кількість питань \times максимальний бал.

$$\text{Learnability (\%)} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

$$\text{Efficiency (\%)} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93\%$$

$$\text{Memorability (\%)} = \frac{92}{100} \times 100\% = 92\%$$

$$\text{Error (\%)} = \frac{73}{25} \times 100\% = 29\%$$

$$\text{Satisfaction (\%)} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

$$\text{Usability Score (\%)} = \frac{\text{Learnability} + \text{Efficiency} + \text{Memorability} + \text{Error} + \text{Satisfaction}}{5} \times 100\%$$

(4)

$$\text{Usability Score (\%)} = \frac{82+93+92+29+88}{5} \times 100\% = 79\%$$

Результати тесту за п'ятьма факторами: здатність до навчання (92%), ефективність (93%), запам'ятовуваність (92%), задоволення (88%) і помилка (29%). Із загального підрахунку можна зробити висновок, що загальна оцінка юзабіліті-тестування «Tikket travel» наразі становить 79%.