

觀察與評估

參考資料:

1.Nielsen, Jacob, 1993, Usability Engineering, Academic Press. New York.

2.Steve Krug,Don't Make me Think(如何設計好網站)

使用性測試與分析

- 觀察法(3人以上)-直接性評估
- 問卷法(30人以上)-間接性評估
- 訪談法(5人以上)-間接性評估

觀察法

- 觀察使用者如何操作系統達成所要求的功能任務
- 工具:操作介面設備 錄影器材
- 人員:觀察人員
- 任務設計:針對想了解的功能設計任務與問題

觀察法的應用

- 觀察使用性(例如:錯誤率)
- 尋找出應有的介面元素
- 操作流程修訂

觀察法程序

- 提供樣本
- 任務操作(配合相關問題提問)
- 記錄操作過程

問卷法

- 收集使用者主觀意見
- 工具:問卷
- 人員:問卷發送說明,問卷結果分析
- 問卷設計:針對想了解的設計細項或使用者感受設計題目

問卷法的應用

- 觀察使用性(例如:滿意度)
- 尋找最適合的介面元素設計

問卷法操作程序

- 訂立想得知的目標與影響該目標可能的原因
- 設定問卷
- 收集問卷
- 分析結果

訪談法

- 收集使用者對系統的細部需求
- 工具:記錄設備(錄音或錄影)
- 人員:訪談者
- 訪談設計:系統實體問題與感覺性問題設計

訪談法應用

- 開發初期資料收集

使用性測試

- 開始:網站或遊戲主題相關發問
- 中程:目標功能使用觀察記錄
- 後期:針對使用者操作奇特處發問