



Test di usabilità: report

FASE DI CREAZIONE



Test di usabilità: report

I test di usabilità consistono nell'osservare utenti reali mentre cercano di realizzare i compiti assegnati loro dai ricercatori. Sono un metodo di ricerca efficace perché si basa sull'osservazione di utenti reali che consente di individuare gli aspetti delle interfacce e dell'esperienza che funzionano bene e quelli che necessitano di essere migliorati.

I risultati di un test consistono in una lista di evidenze riguardo ad aspetti della progettazione che hanno causato problemi agli utenti, con indicazione della gravità, ovvero se rappresentano un ostacolo, una distrazione rilevante o una distrazione lieve, e per ciascuna criticità viene indicata un'ipotesi risolutiva. Spesso viene anche indicato un indice di frequenza, anche quando i test di usabilità hanno una valenza quantitativa e non qualitativa.

A cosa serve

Lo scopo principale dei test di usabilità è raccogliere informazioni utili per migliorare l'usabilità di un progetto osservando gli utenti reali e verificando se le scelte effettuate gli consentono di raggiungere i loro obiettivi.

Il report è la sintesi dei risultati di ricerca e delle azioni con indicazione del livello di priorità (dato da gravità e frequenza) che è necessario effettuare per eliminare gli attriti nel percorso di raggiungimento degli obiettivi da parte degli utenti.

Il report è fondamentale per presentare i risultati in modo sintetico ai diversi soggetti coinvolti sul progetto.

Quando si utilizza

I test di usabilità possono essere somministrati nelle prime fasi della progettazione, utilizzando prototipi di carta per trovare problemi quando è facile ed economico risolverli, oppure per migliorarne ulteriormente l'usabilità quando un progetto ha raggiunto uno stadio maturo.

Come si utilizza

Si elencano le evidenze rilevate descrivendo la criticità o l'ostacolo dal punto di vista dell'usabilità, si riporta per ciascuna il livello di gravità e la frequenza e, infine, viene indicata un'ipotesi risolutiva.

Evidenza

Qual è l'ostacolo che hai osservato? Quali azioni stava effettuando l'utente?

L'utente si è accorto dell'ostacolo? Ha esternato delle emozioni?

Gravità

L'elemento ha una gravità bassa perché di poco disturbo dell'attività che l'utente sta svolgendo?

L'elemento ha una gravità media perché comporta l'interruzione e il rallentamento dell'attività che l'utente sta svolgendo?

L'elemento ha una gravità alta perché comporta l'abbandono o l'impossibilità di svolgere l'attività da parte dell'utente?

Frequenza

Qual è stata la frequenza di rilevamento rispetto ai partecipanti al test?

Sono stati pochi, alcuni, molti (<50%), quasi tutti o tutti gli utenti?

EVIDENZE

Cliccando sul bottone per inviare i dati l'interfaccia restituisce un errore.

Gli utenti impiegano un po' a trovare il bottone per inviare i dati.

IPOTESI RISOLUTIVA

Correggere l'errore per consentire agli utenti di completare l'operazione.

Utilizzare uno stile per le CTA principali distintivo e che le renda evidenti rispetto agli altri elementi della pagina.

FREQUENZA

Molti utenti

Pochi utenti

GRAVITÀ

Alta

Media

