

Brukertester av digitale pedagogiske ressurser med fokus på deltakelse og sosial inkludering

Brukervennlighet eller brukbarhet er begreper som brukes bredt for å definere graden av komfort og brukervennlighet når brukere samhandler med nettsider, medieprodukter og enheter, med mål om å oppnå bedre resultater. Det er viktig siden det fokuserer på kunnskapen og forståelsen av forholdet mellom bruker og enhet, og muliggjør nødvendige endringer for å forbedre interaktiviteten og gi en forbedret opplevelse for brukeren. På denne måten, ved å registrere personlige fordeler og dra nytte av erfaringen, vil brukeren være mer tilbøyelig til å komme tilbake og samhandle med ressursen igjen.

I MindtheGaps - Mediekompetanse for ungdommers sosiale inkludering, er "brukervennlighet" et begrep av stor relevans, ettersom prosjektet fremmer tilgang og bruk, på en bevisst og trygg måte, av medieenheter og nettressurser, spesielt blant ungdommer. Derfor er det av avgjørende betydning for veiledere, pedagoger og lignende interessenter å kunne velge den mest passende måten å teste brukervennlighetsnivåene til ressursene som brukes.

Her er tre eksempler på brukertester som kan velges i samsvar med betingelsene og målene for den nødvendige vurderingen. Personen ansvarlig for testingen bør ta hensyn til faktorer som antall deltakere, alder, tilgjengelig tid og lignende, samt de forestilte målene for testingen, enten det er av pedagogisk art, underholdende eller av en blanding av begge. Når funksjonen til de foreslåtte testene er klar for arrangøren, kan han/hun tilpasse testen etter spesifikke behov for å bedre tilpasse den til ønskede mål (for eksempel ved å introdusere variasjoner i varighet, brukte materialer, spørsmålene som stilles, vurderingsmatriser og lignende).

Test 1 – Tenke høyt (Thinking aloud) ¹

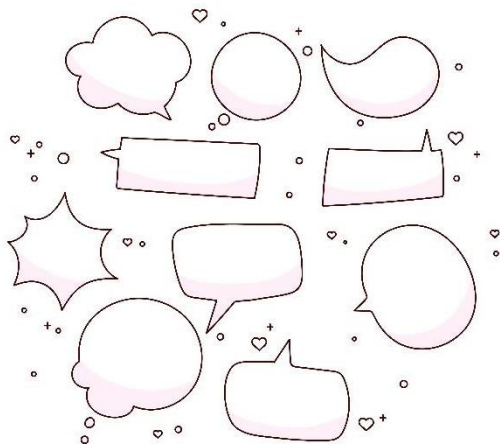
Deltakerne setter ord på tankene sine samtidig som de utfører oppgaver i det nettbaserte miljøet/ressursen som blir bedt om av fasilitatoren.

1- Involverte

Deltakeren, fasilitatoren.

Testen bør gjennomføres i et rolig miljø, med én deltaker om gangen. Siden ressursen skal være tilgjengelig for alle, bør representativitet vurderes som et kriterium for valg av deltakere. Ifølge

¹ Source: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>



Picture by mamewmy – (freepik.com)



Nielsen (1993) er det tilstrekkelig å teste med 5 brukere. Hvis du imidlertid har ulike målgrupper, blir det nødvendig å teste med personer som representerer hver gruppe separat..

2- Varighet

Varigheten kan variere avhengig av omfanget av det evaluerte innholdet eller funksjonaliteten.



Vurder ulike tempo og tidsrammer i henhold til deltakerens egenskaper og vanskelighetsgraden knyttet til oppgaven.

3- Materiell

- Testen, den digitale ressursen som skal evalueres;
- Nettbrett, mobiltelefon eller personlig datamaskin (i henhold til ressursens spesifikasjoner);
- Excel-tabell eller papir og penn for å notere observasjoner, tips og resultater;
- Lyd- og/eller videopptaker;
- Skjermopptaker, om relevant.

Det er obligatorisk å ha tillatelse på forhånd for å ta opp økten. Du kan finne noen gratis maler og dokumenter på

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/templates.html>



Det er et krav om å ha tillatelse på forhånd for å ta opp økten.
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/templates.html>

4- Prosedyrer

Ifølge Nielsen (2012, Defining Thinking Aloud Testing, avsnitt 4-7), for å gjennomføre en grunnleggende tenke høyt brukervennlighetstest, trenger du bare å gjøre 3 ting:

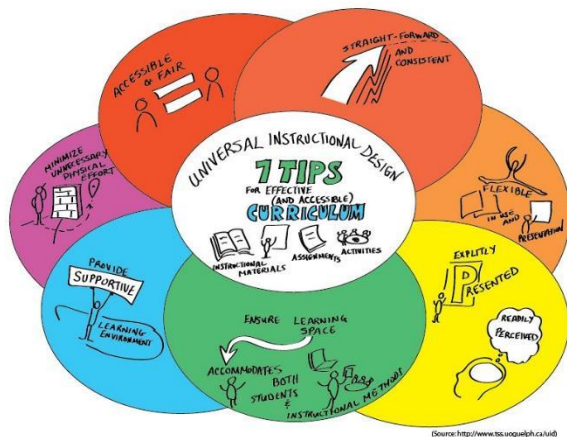
- 1- "Rekrutter representative brukere.
- 2- Gi dem representative oppgaver å utføre.
- 3- Hold munn og la brukerne snakke."



Hvis det er mulig, bør du ta opp økten for å analysere den etter at den er avsluttet. Ikke glem å registrere sosiodemografisk informasjon om deltakerne og andre relevante egenskaper, men evalueringsresultatene må respektere anonymiteten. Under økten bør du spesielt være oppmerksom på uttrykte vanskeligheter, misforståelser, kommentarer og ansiktsuttrykk av misnøye eller tilfredshet.

Test 2 - WAI Site Spørsmål til brukbarhetstesting²

Deltakerne svarer på spørsmål, før, under og etter å ha testet et nettsted.



1- Elementer involvert

Deltakeren, fasilitatoren, nettstedet som skal evalueres.



Testen fokuserer hovedsakelig på tilgjengelighetsproblemer og bør gjennomføres et sted med god internettilkobling. Vurder representativitet som et kriterium for å velge deltakere.

2- Varighet

Testen er ganske omfattende, deltakerne må bli informert om den komplette evalueringsplanen og estimert varighet.

Vurder ulike tempo og tidspunkt i henhold til deltakerens egenskaper

² <https://www.w3.org/WAI/EO/Drafts/UCD/questions.html>

og vanskelighetsgraden knyttet til oppgaven.

3- Materiell

- 4- Testen, den digitale ressursen som skal evalueres.
- 5- Nettbrett, mobiltelefon eller datamaskin (avhengig av ressursens spesifikasjoner).
- 6- Excel-tabell eller papir og penn for å skrive ned observasjoner, tips og resultater.
- 7- Lyddopptaker.

Det er et krav å ha tillatelse på forhånd for å ta opp lydøkten.

8- Prosedyrer

I henhold til WAI (<https://www.w3.org/WAI/EO/Drafts/UCD/questions.html>), må fasilitatoren stille pre-testspørsmål, be deltakeren om å utføre oppgaver, gjennomføre et post-test intervju og en post-test undersøkelse.

Eksempel på pre-testspørsmål:

- 1- "Søker du noen gang etter informasjon om tilgjengelighet på nettet for mennesker med nedsatt funksjonsevne? (...)
- 2- Hvis du skulle forestille deg ditt ideelle nettsted for tilgjengelighet, hvilken type informasjon ville det inneholde? Hvordan ville det se ut og oppføre seg? Hvordan ville det være organisert?"

Eksempel på spørsmål om deltakeroppgaver:

Gi meg dine første reaksjoner på denne siden. Utforsk siden som du normalt ville gjort det. Du kan rulle rundt med musen, men vær så snill å ikke klikke på noe ennå.

Spørsmål:

- 1- Har du sett dette nettstedet før?

- 2- Gi meg dine førsteinntrykk av oppsettet på denne siden og hva du synes om fargene, grafikken, bildene, osv.
- 3- Uten å klikke på noe ennå, beskriv de valgene du ser på hjemmesiden og hva du tror de gjør. Utforsk gjerne siden, men igjen ber jeg deg om å ikke klikke på noe akkurat nå.
- 4- Uten å klikke på noe ennå, hvis du skulle utforske, hva ville du klikke på først?
- 5- Hva tror du er formålet med dette nettstedet?
- 6- Hvem tror du dette nettstedet er ment for?
- 7- Hvem sitt nettsted er dette?

Hvis det er mulig, bør du ta opp økten for å analysere den etter at den er avsluttet. Ikke glem å registrere sosiodemografisk informasjon og andre relevante karakteristika om deltakerne. Under økten bør du spesielt være oppmerksom på uttrykte vanskeligheter, misforståelser, kommentarer og ansiktsuttrykk som viser misnøye eller tilfredshet.

Eksempel på post-test intervju spørsmål:

- 1- Hva er ditt generelle inntrykk av nettstedet?
- 2- Hvis du skulle gi nettstedet en karakter fra A til F, der A er fremragende og F er mislykket, hvilken karakter ville du gi det, og hvorfor?
- 3- Nevn tre ord eller kjennetegn som beskriver dette nettstedet.
- 4- Hva er de tre tingene du liker best med nettstedet?
- 5- Hva er de tre tingene du liker minst med nettstedet?

Eksempel på post-test spørreundersøkelse:

Det er gitt en *Likert*-skala der deltakeren kan vurdere graden av enighet med hver påstand.

- 1- "Hjemmesiden er attraktiv."
- 2- "Nettstedet som helhet er attraktivt."

3- "Nettstedets grafikk er behagelig."

4- "Nettstedet har en god balanse mellom grafikk og tekst." (...)

Du kan lage nye påstander for en ny post-testundersøkelse basert på MINDtheGaps' "Digital educational resources quality assessment test"®.

Test 3 - "Fem-sekunderstesten"³

Brukeren får se en nettside i omtrent 15 sekunder (en tilpasset versjon av TrymyUI-testen), og må deretter svare på noen spørsmål.

(Make a good first impression = Gjør et godt førsteinntrykk)

FIRST IMPRESSION

MAKE A GOOD

1- Elementer involved

Deltakeren, fasilitatoren.

Vurder representativitet som et kriterium for valg av deltakere.

2- Varighet

Testen er veldig kort; den tar bare noen få minutter å fullføre.

Tiden er den samme for alle, men du kan ta notater og revurdere om denne testen er egnet, med tanke på målgruppen.

3- Materiell

- Nettsiden som skal evalueres, testen;
- Nettbrett eller datamaskin (avhengig av ressursenes spesifikasjoner);

³ <https://www.trymyui.com/impression-testing>

- Papir og penn for å skrive ned observasjoner, tips og resultater;
- Lydopptaker, om nødvendig.

Det er et krav å ha innhentet tillatelse til å ta opp lyd fra økten.

4- Prosedyrer

Ifølge TrymyUI (<https://www.trymyui.com/impression-testing>), viser fasilitatoren hovedsiden på nettsiden i omtrent 15 sekunder for deltakeren, og deretter stiller vi dem 4 grunnleggende spørsmål:

- 1- "Si tre ord du husker fra nettsiden, eller som du vil bruke for å beskrive nettsiden."
- 2- Hva handler denne nettsiden om?
- 3- Hva er hovedbudskapet til denne nettsiden, og hvem er den rettet mot?
- 4- "Hvordan oppleves denne nettsiden?"

Hvis mulig, bør økten tas opp for å bli analysert etter avslutningen. Ikke glem å registrere sosiodemografisk informasjon om deltakerne og andre relevante kjennetegn. Du kan lage nye spørsmål for en ny fem-sekunders test basert på MINDtheGaps "Vurderingstest for kvalitet av digitale utdanningsressurser"®.