

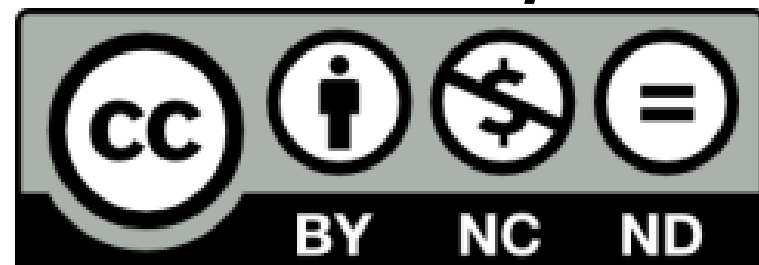


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Studio IV-Concept Design

Ενότητα 8: Αξιολόγηση

*Μόδεστος Σταυράκης, Ιωάννης Ξενάκης
& Κωνσταντίνος Μπάϊλας
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης
Προϊόντων και Συστημάτων*



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



EVALUATION

STUDIO IV

GUIDELINES FOR EVALUATION

Στόχος των διαφανειών είναι να σας δώσουν βασικές οδηγίες για την διαδικασία της αξιολόγησης την προετοιμασία της αλλά και την αποτίμηση της εμπειρίας του χρήστη.



PREPARATION

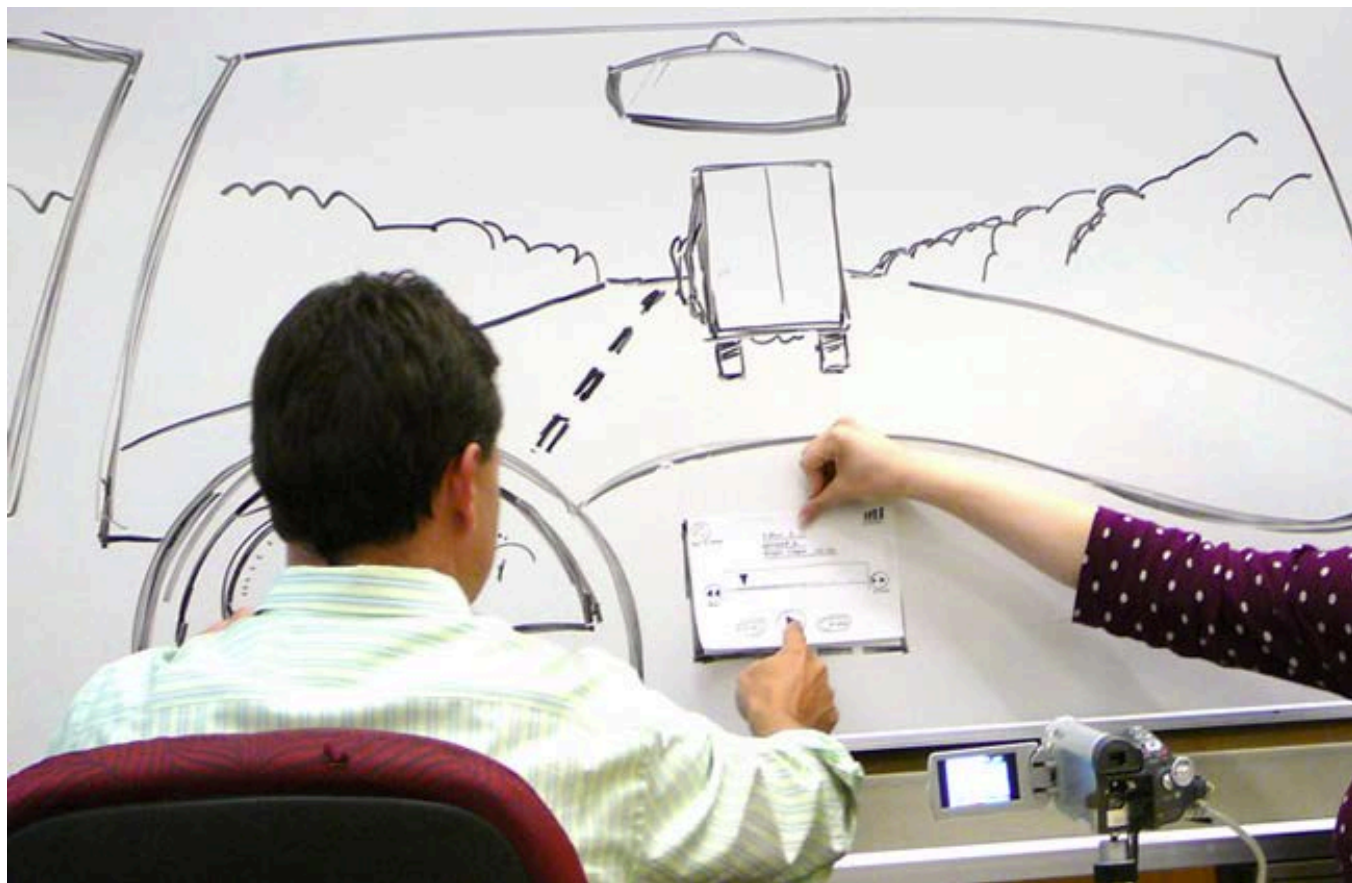
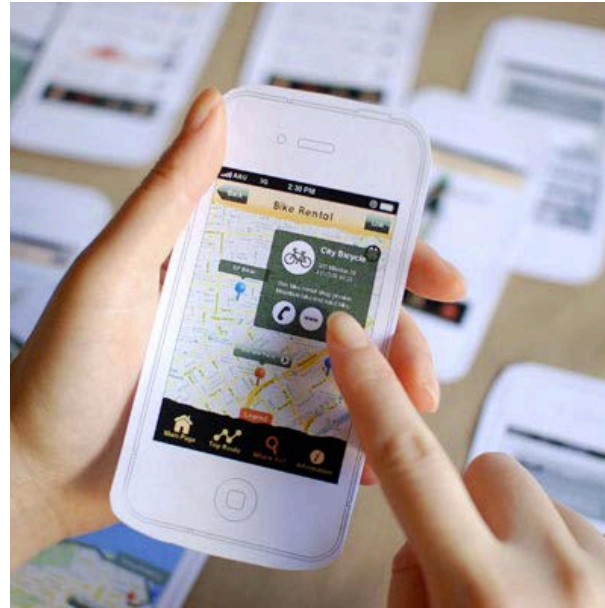
No	Step	Notes
1	Χρησιμοποιώντας τα storyboards που φτιάξατε νωρίτερα, γράψτε ένα μια πρόχειρη λίστα των tasks που πρέπει να γίνουν. και να εξερευνήσετε το σύστημα πολύ καλά.	Τα Tasks πρέπει να είναι ρεαλιστικά και πραγματοποιήσιμα με την υπό σχεδίαση διεπαφή.
2	Δοκιμάστε τα tasks και υπολογίστε πόσο χρόνο θα πάρει σε έναν συμμετέχοντα για να τα ολοκληρώσει.	Αφήστε του 50% περισσότερο χρόνο για κάθε δοκιμή.
3	Γράψτε σε ένα χαρτί τα tasks που θέλετε να ολοκληρώσουν οι συμμετέχοντες στην αξιολόγηση.	Να είναι συγκεκριμένα και να εξηγούν τα tasks με τέτοιο τρόπο ώστε ο καθένας να μπορεί να τα καταλάβει.
4	Ετοιμαστείτε για την περίοδο δοκιμών.	Τοποθετείστε το πρωτότυπο σε ένα κατάλληλο περιβάλλον. Έχετε μαζί σας μια λίστα με τις ερωτήσεις σας, και σημειωματάριο. Καλό είναι να καταγράψετε τη διαδικασία σε βίντεο.
5	Πείτε στους συμμετέχοντες ότι το σύστημα είναι υπό δοκιμή, και όχι αυτοί. Εξηγείστε τα tasks.	Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να εργαστούν ατομικά. Δεν θα είστε σε θέση να παρακολουθείτε περισσότερους από ένα συμμετέχοντα τη φορά.

PREPARATION

No	Step	Notes
6	Καθώς οι συμμετέχοντες έχουν ξεκινήσει τα tasks. Ζητήστε να σας δώσουν σχόλια εν κινήσει σε αυτό που κάνουν, γιατί το κάνουν και τις δυσκολίες και τις ασάφειες που αντιμετωπίζουν καθώς το κάνουν.	Κρατήστε σημειώσεις όπου οι συμμετέχοντες βρίσκουν προβλήματα ή κάνουν κάτι αναπάντεχο καθώς και τα σχόλιά τους. Κάνετε αυτό, ακόμη και αν βιντεοσκοπείτε την αξιολόγηση. Μπορεί να χρειαστεί να βοηθήσετε αν οι συμμετέχοντες έχουν κολλήσει και να φροντίσετε ώστε να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα.
7	Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συνεχίσουν να μιλάνε.	Μερικές χρήσιμες γραμμή ερωτήσεις θα βρείτε παρακάτω.
8	Όταν οι συμμετέχοντες τελειώσουν, πάρτε τους μια μικρή συνέντευξη για την χρησιμότητα του πρωτοτύπου σας και της ίδιας της διαδικασίας. Ευχαριστείστε τους.	Μερικές χρήσιμες γραμμή ερωτήσεις θα βρείτε παρακάτω. Αν έχετε ένα μεγάλο αριθμό των συμμετεχόντων, ένα απλό ερωτηματολόγιο είναι η καλύτερη επιλογή.
9	Γράψτε τις σημειώσεις σας το συντομότερο δυνατόν και να ενσωματώστε τις στην έκθεσή σας για τη χρησιμότητα.	

ANIMATING THE USER EXPERIENCE

- 1 Στήστε το πρωτότυπό σας σε τέτοιο σημείο ακολουθώντας τη δράση και το στόχο για τον οποίο σχεδιάστηκε.



Παράδειγμα: Αν θα πρέπει η οθόνη του συστήματος που σχεδιάζετε να είναι κάθετη στο τραπέζι και ο χρήστης να το χειριστεί από όρθια θέση ή καθιστή ή πλάγια σε σχέση με τον κορμό του χρήστη (όπως στην εικόνα δίπλα), στις ίδιες συνθήκες θα πρέπει και το πρωτότυπο να αξιολογηθεί.

ANIMATING THE USER EXPERIENCE

2 Στήστε την camera σας ανάλογα ώστε να περιλαμβάνει ευκρινώς το σημείο της αλληλεπίδρασης. Προσπαθήστε να μην αλλάζετε θέση κάθε φορά.



Tip: μαρκάρετε τη θέση της βάσης και του πρωτότυπου.



ASKING USERS

Πιθανές ερωτήσεις κατά τη διάρκεια της συνεδρίας:

- Τι θέλεις να κάνεις;
- Τι περιμένετε να συμβεί;
- Τι αντιλαμβάνεστε να σας λείπει το σύστημα;
- Γιατί το σύστημα κάνει αυτό;
- Τι κάνεις τώρα;



Πιθανές ερωτήσεις μετά τη συνεδρία:

- Ποιο ήταν η καλύτερη/χειρότερη εμπειρία σας σχετικά με το πρωτότυπο;
- Πόσο εύκολο ήταν το task;
- Πόσο ρεαλιστικό ήταν το task;
- Όταν δίνετε τα σχόλιά σας σας αποσπούσε την προσοχή;

ASKING USERS

Ερωτηματολόγιο ευχρηστίας		Διαφωνώ πολύ					Συμφωνώ πολύ					Σχόλια
		1	2	3	4	5						
1	Νομίζω ότι θα ήθελα να χρησιμοποιώ αυτό το σύστημα συχνά.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
2	Βρήκα το σύστημα χωρίς λόγο περίπλοκο	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3	Νόμιζα ότι το σύστημα θα ήταν εύκολο στη χρήση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4	Νομίζω ότι θα χρειαστώ την υποστήριξη ειδικών ώστε να είμαι σε θέση να χρησιμοποιήσω το σύστημα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5	Βρήκα ότι πολλές λειτουργίες σε αυτό το σύστημα ήταν σχεδιαστικά ολοκληρωμένες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
6	Νομίζω ότι υπάρχει πολύ μεγάλη ασυνέπεια στο σύστημα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
7	Πιστεύω ότι οι περισσότεροι άνθρωποι θα μάθουν να χρησιμοποιούν αυτό το σύστημα πολύ γρήγορα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
8	Βρήκα το σύστημα πολύ δύσχρηστο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
9	Ένιωσα μεγάλη αυτοπεποίθηση κατά τη χρήση του συστήματος.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
10	Θα έπρεπε να μάθω πολλά πράγματα πριν χρησιμοποιήσω το σύστημα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

MAKE A REPORT

No	Task	Sort Title	Type of problem	Problem found	Suggested Improvements
1	FM radio	Κίτρινα γράμματα	Αισθητικό	Το κείμενο στον τίτλο τραγουδιού είναι δυσανάγνωστο	Αλλαγή γραμματοσειράς κατά 1pt, αραίωση των χαρακτήρων, και αλλαγή χρώματος
2	FM radio	Κουμπί next	Συνέπεια	Το σύμβολο στο κουμπί που πηγαίνει στον επόμενο σταθμό μπερδεύει τους χρήστες ενώ είναι διαφορετικό από αυτό χρησιμοποιείται όταν σε playlist ο χρήστη μεταβαίνει στο επόμενο τραγούδι από αυτό που άκουγε.	Ενιαία κουμπιά για όλες τις λειτουργίες "Next" με ξεκάθαρο οικείο σύμβολο.