

## Egyszerű empirikus vizsgálatok még nem működő prototípusokkal



## Paper Prototyping



### 1.1 Meghatározás

- A papírprototípus-alapú tesztelés a **használhatósági tesztek** olyan formája,
- ahol a szoftver későbbi felhasználóinak egy **reprezentatív csoportja**
- **realisztikus feladatokat** hajt végre
- azáltal, hogy **interakciót** folytat
- a felhasználói felület **papíron** rögzített verziójával,
- amelyet egy, a számítógép szerepét játszó **valós személy működtet.**



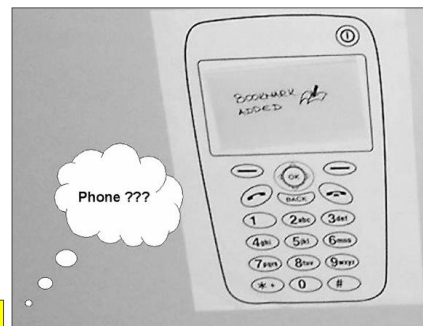
### 1.2 Hogy néz ki egy papír prototípus?



### 1.3 Hogyan néz ki egy használhatósági teszt papír prototípussal?



### 1.3 Hogyan néz ki egy használhatósági teszt papír prototípussal?



### 1.3 Hogyan néz ki egy használhatósági teszt papír prototípussal?



## 2. A módszer előnyei

### 2.1 Technikai: gyors és olcsó

- A prototípust nem kell leprogramozni, csak megrajzolni
- A kódolás előtt azonosítja a fő problémákat (technikai jellegűeket is)
- Pillanatok alatt módosítható, a módosítás helyben kipróbálható
- A használhatósági tesztet el lehet akkor is kezdeni, ha a fejlesztés késik
- Nem csak a hibák azonosítására, hanem a designnal kapcsolatos kérdések tisztázására is használható

## 2. A módszer előnyei

### 2.2.1 Pszichológiai: felhasználók

- Ha nem tűnik befejezettek az alkalmazás, a felhasználók kevésbé „fogják vissza” magukat.
- Használható, nem szőrszálhasogató kritikát kapunk.
- A műszakilag kevésbé képetteket sem félemlíti meg.



## 2. A módszer előnyei

### 2.2.2 Pszichológiai: tervezők, fejlesztők

- Könnyebb megváltoztatni valamit, amibe kevés erőfeszítést fektettünk.
- Elkerülhetőek a „hitviták”.



## 2. A módszer előnyei

### 2.2.3 Pszichológiai: döntéshozók

- Úgy érzik, van beleszólásuk a termék kialakításába.
- Kimutatja, ha a koncepcióval van alapvető probléma.
- Megkönnyíti a kommunikációt.



## 2. A módszer előnyei

Milyen jellegű problémákat találhatunk meg a segítségével?

- Rossz alapkoncepció
- Félrevezető szóhasználat
- Navigációs problémák
- Tartalmi kérdések
  - Például mit tartalmazzon a súgó
- Elrendezés a képernyőn

M  
é  
l  
y  
s  
é  
g  
i



### 3. A módszer hátrányai

Milyen jellegű problémákat **nem** találhatunk meg a segítségével?

#### Megjelenítési hibákat:

- Ha a betűméret nem megfelelő
- Ha a képekkel gond van
- Szöveg rendezése, zárása papír prototípuson rosszabbnak látszik

#### Interakciós hibákat:

- Ha a nehezen észrevehető, kis változásokkal van gond, mert ezek a változások papír prototípusnál felnagyítódnak
- Gördítéssel kapcsolatos hibák nem jelennek meg
- Hosszú listák kezelése a valóságban nehezekebb
- Félrekattintások, billentyűhibák nem jönnek elő
- Egérkurzor pozicionálásával kapcsolatos nehézségek nincsenek
- Válaszidő nem realiztikus



### Példa

Típus: 2D Platformer Shooter játék

BroForce



Contra

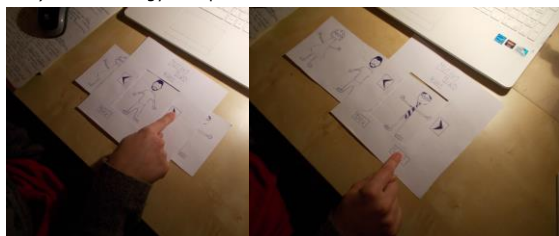
- Cél: Menürendszer tesztelése (több kisebb feladat)
- Pár mondatos interjú a tesztelés után
  - Mennyire voltak érthetőek a feladatok?
  - Megfelelő-e a menürendszer?



### Feladatok

Példa:

- 1) Válaszd ki a legnehezebb pályát
- 2) Állítsd át a lövés gombot
- 3) Válassz ki egy szimpatikus karaktert



### Gyakorlat



## Paper Prototyping gyakorlat

- „Feed me” mobilapplikáció PP tesztelése!
  - Az alkalmazás legfőbb tulajdonsága, hogy különböző éttermeket ajánl bizonyos paraméterek függvényében.