

Lyssna – scenáre pre starý dizajn

Scenár č.1 – Test intuitívnosti dizajnu

Cieľ - Zistiť, či používatelia intuitívne vedia, kde hľadať výber kebabov.

Pozorovania:

Kliky sú vo veľkej miere evidované ako „Other“, čo znamená, že používatelia neklikajú na jednoznačne očakávané miesto. Čas do prvého kliku (8 s) je relatívne dlhý na jednoduchú úlohu typu „nájsť výber jedál“. Odpoveď „veľmi“ je významovo nejasná a signalizuje skôr frustráciu než istotu.

Odpovede účastníkov:

V krátkosti napíšte aké náročné to bolo !

1. ľahké
2. chytil som porážku pri čítaní otázky ale inak ľahké
3. veľmi
4. pohode celkom

Scenár č.2 – Test intuitívnosti dizajnu

Cieľ - Overiť, kde používatelia očakávajú kontaktné informácie.

Pozorovania:

Opäť sa objavuje kategória „Other“, čo znamená rozptýlené kliky. Čas do kliku (4 s) je síce kratší, ale stále nie okamžitý.

Odpovede účastníkov:

V krátkosti napíšte aké náročné to bolo !

Odpovede na náročnosť sú dosť odlišné „úplne ľahké“ , „vôbec“ , „dosť“. Používatelia nemajú jednotné očakávanie, kde sa kontakt nachádza, čo je problém pri základnej informačnej funkcii stránky. Rozdielne hodnotenia náročnosti naznačujú nekonzistentnú skúsenosť – niektorí kontakt nájdu okamžite, iní váhajú.

Scenár č.3 – Test intuitívnosti dizajnu

Cieľ - Zistiť, kam by používatelia klikli pri hľadaní výberu bagiet.

Pozorovania:

Čas do kliku (5 s) naznačuje váhanie. Výsledok poskytuje miešané hodnotenia náročnosti.

Odpovede účastníkov:

V krátkosti napíšte aké náročné to bolo !

Odpoveď „dosť“ priamo indikuje, že aspoň jeden používateľ považoval úlohu za náročnú.

Používateľ musí premýšľať, či bagety patria pod konkrétnu sekciu, alebo sú súčasťou širšej ponuky. Stránka neponúka dostatočné vizuálne vodítka, ktoré by používateľa okamžite naviedli správnym smerom.