

TÍM č. 1 IS-SI

UX-WEB



Názov projektu:
sUXess - online usability testing tool

Členovia tímu (študenti):
Róbert Cuprik, Peter Dubec, Patrik Gajdošík, Roman Roba,
Monika Sanyová, Jakub Vrba, Tomáš Žigo

Ved. tímu (pedagóg):
Ing. Róbert Móro

Motto tímu:
Using sUXess, reach the success!

O ČOM JE NÁŠ PROJEKT?

Náš projekt ponúka sadu základných nástrojov určených na online UX testovanie. Tieto nástroje sú navrhnuté tak, aby bolo možné produkty

testovať v rozličných fázach ich životného cyklu. V rámci nášho projektu je možné testovať statické návrhy vo forme mockupov alebo aj klikateľné prototypy, na ktorých tvorbu poskytujeme interaktívny editor.

UX je veľmi dôležité ako v konkurenčnom, tak aj v internom prostredí. Zlé UX môže spôsobiť odchod nespokojných zákazníkov ku konkurencii, alebo v internom prostredí firmy môže zapríčiniť zvýšenie času potrebného na zaškolenie nových zamestnancov, či dokonca nespokojnosť samotných zamestnancov a preto je veľmi dôležité testovať kvalitu UX. V súčasnosti poznáme dva základne typy testovania a to tradičné UX testovanie a online testovanie. Oba spôsoby majú svoje výhody a nevýhody a my vidíme obrovský potenciál práve v kombinácii týchto dvoch metód.

Primárnym zameraním nášho projektu je online testovanie použiteľnosti, pričom ho obohacujeme o najdôležitejší prvok prevzatý z tradičného UX testovania, ktorým je detailné monitorovanie účastníkov testovania. Tak ako aj existujúce konkurenčné projekty ponúkame niekoľko rozličných nástrojov na testovanie použiteľnosti. Náš projekt ponúka možnosť vytvárať si projekty, v rámci ktorých je následne možné definovať testy pozostávajúce z rozličných úloh. Následne sú tieto testy distribuované medzi testerov pomocou zdieľateľného odkazu. Úlohy sú vykonávané nad statickými obrázkami, alebo nad klikateľnými prototypmi, ktoré sú vytvorené pomocou nášho interaktívneho editora. Počas vykonávania úloh je zaznamenávaná aktivita používateľa pozostávajúca z akcií vykonávaných myšou a taktiež je zaznamenávaný pohľad účastníkov (ak je k dispozícii zariadenie na sledovanie pohľadu). Akonáhle tester úlohu dokončí, je spustená automatická analýza, ktorá spracuje získané dáta a vyhodnotí základné UX metriky, ako napríklad úspešnosť vykonania úlohy, alebo čas trvania úlohy. Následne sú výsledky prezentované tvorcovi testu. Tvorca testu môže vidieť získané metriky v číselnej podobe, ale taktiež aj graficky vizualizované pomocou rozličných grafov. Navyše tvorcom testov ponúkame možnosť zobrazenia teplotných máp, ktoré predstavujú detailné informácie o správaní používateľov. Tvorca testu má možnosť

zobrazovať si teplotné mapy pre konkrétnych participantov, ale taktiež aj agregované teplotné mapy, pričom mapy sú tvorené z dát získaných z klikov, pohybu myši a z dát získaných zo sledovania pohľadu účastníkov testovania.

ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE?

Práca na tomto projekte nás naučila hlavne to, aké je to pracovať tímovo a podieľať sa na vývoji produktu od jeho úplného počiatku, čo obnášalo vytvorenie samotnej špecifikácie projektu a stanovenie cieľov projektu až po nasadenie prvých verzií a získavanie spätnej väzby od používateľov.

Práca na tomto projekte nám taktiež ukázala, že tímová práca nie je pre jednotlivcov vždy samozrejmosťou a že mnohokrát to je veľmi náročná úloha. Veľmi rýchlo od počiatku projektu sme zistili, že pokiaľ chceme doručovať pravidelné a kvalitné výstupy, základným prvkom pre dosiahnutie tohto cieľa je komunikácia. Pokiaľ členovia tímu spolu dostatočne nekomunikujú, nie je možné pracovať efektívne a dosahovať požadované výstupy. Taktiež sme sa naučili, že je vhodné zdefinovať si základné metodiky, aj keď to spočiatku bola pre nás nie veľmi príjemná úloha. Avšak vďaka týmto metodikám si nemusel každý jednotliviec študovať všetky možné problematiky, ale jeden člen tímu si našťudoval potrebnú problematiku, odprezentoval svoje zistenia, zdefinoval potrebnú metodiku a následne keď sme tieto metodiky dodržiavali pri našej práci, umožňovalo nám to pracovať efektívne.

V rámci práce na tomto projekte sme samozrejme mali obrovskú možnosť zdokonaľiť sa v práci s technológiami, ktoré poznáme a navyše naučiť sa pracovať s ďalšími novými technológiami, ktoré sledujú aktuálne trendy. Navyše vďaka tomuto projektu sme si vyskúšali, aké je to podieľať sa na projekte, pri ktorom sa postupuje podľa agilnej metodiky vývoja SCRUM.

Veľmi zaujímavé bolo ohodnocovanie úloh, čo nás naučilo analyzovať zadané úlohy viac detailnejšie, aby sme následne boli schopní odhadnúť ich zložitosť. Taktiež veľmi zaujímavou skúsenosťou je proces delenia úloh, kedy sme si sami vybrali, na akej úlohe chceme pracovať a na akom množstve úloh chceme pracovať.

PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ?

sUXess prináša jedinečnú príležitosť ako obohatiť online testovanie použiteľnosti o detailné monitorovanie používateľov vďaka využitiu technológie na sledovanie pohľadu. Náš nástroj umožňuje študentom, jednotlivcom alebo firmám veľmi jednoducho otestovať svoje produkty a identifikovať potencionálne problémy s použiteľnosťou a náš interaktívny editor ponúka možnosť na tvorbu klikateľných prototypov. Vďaka možnosti zdieľať vytvorený test pomocou odkazu je možné získať obrovské množstvo testerov. Navyše náš projekt v sebe zahŕňa zaujímavý biznis potenciál, keďže má ambíciu poskytnúť sledovanie používateľov, ktoré neposkytuje žiaden iný nástroj dostupný na trhu.

POUŽITÉ TECHNOLOGIE:

Ruby on Rails, PostgreSQL, AngularJS, Javascript, HTML, Sass, Redis
kontinuálna integrácia: Wercker

code review: Rspec, Karma, Jshint, Rubycritic, Simplecov

manažment verzií: git - Github

manažment úloh: Jira

komunikácia: Slack

O ČOM TO VLASTNE JE?

sUXess slúži na online testovanie UX, pričom klasické online testovanie obohacuje o možnosť detailného sledovania používateľov vďaka využitiu sledovania pohľadu. Náš projekt ponúka sadu základných nástrojov, ktoré umožňujú testovanie produktu v rozličných fázach vývojového cyklu a vďaka analýze zozbieraných dát pomáha identifikovať problémy s použiteľnosťou.