

Roadmap to Usability Testing

CALLARI Tiziana

Semestre: II

Crediti: 3 (ovvero 21 ore di lezioni, per un totale di 6 lezioni)

MAN0129 – ALTRE ATTIVITÀ IN LINGUA

MAN0190 – ALTRE ATTIVITÀ IN LINGUA III

- Obiettivi del corso

Il corso intende introdurre gli elementi base per definire il concetto di usabilità, e i test di usabilità (comprese le valutazioni euristiche), nel contesto di un processo di progettazione centrata sull'utente. Verranno presentate le principali tecniche adottate nella progettazione (e conduzione) dei test di usabilità per valutare prodotti e servizi, e la relativa esperienza degli utenti in interazione con prodotti/servizi.

- Risultati dell'apprendimento attesi

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

- . elicitarne l'esperienza dell'utente e il processo alla base dello sviluppo di prodotti / servizi usabili e desiderabili
- . definire gli obiettivi dei test di usabilità e dell'usabilità
- . selezionare gli strumenti / strumenti a supporto della valutazione dell'usabilità
- . selezionare e reclutare i partecipanti al test di usabilità
- . progettare un test di usabilità
- . condurre un test di usabilità
- . analizzare i dati raccolti e presentare i risultati

- Struttura del corso

Max studenti: 40

Si può frequentare il corso dal primo anno.

Le lezioni potranno avvenire dalle 17:30-21:00 (durante la settimana); dalle 9:00-13:00 (il sabato).

Il corso è in inglese.

Il corso comprende una parte teorica, una pratica, e la conduzione di una ricerca applicata. Nella parte pratica lo studente applicherà le nozioni apprese in classe attraverso delle esercitazioni guidate (in classe). Infine, lo studente/team dovranno condurre una ricerca applicata, ovvero sviluppare un progetto di test di usabilità, con utenti reali, che comporterà la raccolta dati, analisi e comunicazione dei risultati in un progetto/rapporto scritto finale.

La frequenza è obbligatoria. Gli studenti devono frequentare le lezioni regolarmente e partecipare a tutte le attività della classe. Agli studenti è consentita solo un'assenza giustificata (ad esclusione dell'esame finale).

- Programma

Lezione 1: Introduzione del corso; Usabilità: definizioni e ambito di intervento

Lezione 2: Utenti, e reclutamento; Presentazione del 'toolkit' metodologico per i test d'usabilità

Lezione 3: Tecniche e metodi

Lezione 4: Valutazioni euristiche

Lezione 5: Analisi e reporting

Lezione 6: Esame finale

- Modalità di verifica dell'apprendimento

L'esame finale consiste in (1) un progetto/rapporto scritto e (2) una presentazione in Power Point dei punti chiave della ricerca. In relazione al punto (1), il report scritto riguarda la ricerca scelta dallo studente per il suo progetto (ovvero testare l'usabilità di un prodotto/servizio, preferibilmente un'app). In relazione al punto (2), nel giorno dell'esame lo studente farà una presentazione del progetto finale. Possono essere formati team (fino a due/tre persone) per sviluppare il progetto finale.

Il voto finale prenderà in considerazione: le esercitazioni in classe (30%), la relazione scritta / progetto finale (40%), il Power Point / presentazione finale (30%). Le valutazioni saranno in trentesimi, secondo il sistema di valutazione italiano.

- Bibliografia

Barnum, C.M. (2010). Usability Testing Essentials. Burlington, MA: Morgan Kaufmann

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Vol. Expanded Edition). New York: Basic Books.

Roadmap to Usability Testing

CALLARI Tiziana

Semester: II

Credits: 3 ECTS (i.e. 21 hours, overall 6 classes)

MAN0129 – ALTRE ATTIVITÀ IN LINGUA

MAN0190 – ALTRE ATTIVITÀ IN LINGUA III

- Course objective

The course intends to introduce the essentials to define usability and usability testing (including heuristic evaluations), within the context of a user-centered design (UCD) process. Traditional and today's techniques for usability testing will be presented and applied to help grow an understanding of how to evaluate existing products and services, and the users' experience with these.

- Expected learning outcomes

At the end of the course the student will learn:

- how to elicit the user experience and the process behind the development of usable, useful, and desirable products/services
- how to define usability and usability testing objectives
- how to select the tools/instrument to support the usability evaluation
- how to select and recruit test participants
- how to design a test plan
- how to conduct a usability test plan
- how to analyse the data collected, and present the results

- Course structure

Students: 40 max

This course is suitable for all undergraduate students.

Classes might be happening from 5:30pm-9pm (during week-days); from 9am-12:30 (Saturdays).

This course is delivered in English.

Each class is structured with an initial theoretical 'handover', and (group) assignments to be developed in class. After each class, the assignments will be reviewed, and returned with feedback during the next class. This forms part of the course evaluation. In addition, the student/team is/are required to conduct an applied research – i.e. develop a usability testing project, involving test users, collecting data, analysing and reporting the findings.

Attendance is mandatory. Students are expected to attend class regularly and to participate in all class activities. Students are allowed only one excused absence (final exam day).

- Programme

Class 1: Course introduction; Usability definitions and scope

Class 2: Users, and user recruitment; overview of the usability testing toolkit

Class 3: Techniques and methods

Class 4: Heuristic evaluation

Class 5: Analysis and reporting

Class 6: Exam

- Learning evaluation

The Final Exam consists of (1) a written project/report and (2) a Power Point presentation of the key-points of the research. In relation to (1), it regards the research the student has chosen for his/her project (i.e. testing the usability of a product/service, preferably an app). In relation to (2), it regards the presentation of the final project. Teams can be formed (up to two/three people), to develop the final project. The final grade will consider: the class assignments (30%), the written report/project(40%), the Power Point/final presentation (30%). The marking follows the Italian-based system.

- References

Barnum, C.M. (2010). Usability Testing Essentials. Burlington, MA: Morgan Kaufmann

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Vol. Expanded Edition). New York: Basic Books.