

Hercegfı Károly:

***Felhasználói felületek tanulhatóságának vizsgálata
szemmozgáskövetéssel***

Absztrakt

A szoftverek és honlapok minőségének sok dimenziója van. A szoftverminőség szabványaiban egyértelműen elkülönülnek a tisztán gépi teszteléssel vizsgálható műszaki minőség dimenziói az ember-számítógép interakció egészének minőségéről szóló *használhatóság (usability)* dimenziótól. Mind a legrégebbi (ISO/IEC 9126:1991), mind a legújabb (ISO/IEC 25010:2011) szabvány a használhatóság közt kiemelt szerepet ad a *tanulhatóság (learnability)* aldimenzióknak.

A használhatósági vizsgálatok leglátványosabb és legobjektívebb fajtája az „a puding próbája az evés” jellegű, valódi felhasználók és valódi szoftver vagy honlap interakcióját vizsgáló empirikus módszerek csoportja. Ezek mindegyike alkalmas a kezdő vagy eseti felhasználók interakciói alapján tanulhatósággal kapcsolatos szoftverhibák feltárására.

Különösen látványos ilyen módszer a szemmozgáskövetés, ami a kutatók számára sokrétű és gyorsan feldolgozható képi információkat ad: a felhasználók fixációinak vonalas rajzolata és hőtésképe segít a használhatósági/tanulhatósági hibák azonosításában, és megmutatja a felhasználók információfeldolgozási stratégiái közti különbségeket is, ami segít az „átlagfelhasználó mítoszával” való leszámolásban.

A BME GTK APPI Ergonómia és Pszichológia Tanszék szemmozgáskövetés-alapú használhatósági vizsgálatait mindezekre számos példát adnak a honlapoktól navigációs szoftvereken és építészeti tervező szoftvereken át virtuális valóság környezetben megjelenő felhasználói felület teszteléséig.