1. **AŞAMA: TEST**

Test adımı kullanıcılardan prototipler hakkında geri bildirim almak ve tasarımın kullanıcılar için ne kadar uygun olduğu hakkında gözlem yapılan bir evredir.

Bu evre, kullanıcıyı anlayabilmek için ortaya çıkan bir diğer fırsattır. İdeal olarak, testi kullanıcı için doğal ortamında sağlamak gereklidir. Fiziksel bir nesne için, insanlardan prototipleri normal rutinlerinde kullanmalarını istenmelidir.

 Bir deneyim için, gerçek durumu yakalayacak bir yerde senaryo oluşturmaya çalışılmalı.

 Bir prototipi yerinde test etmek mümkün değilse, kullanıcıların bir rol veya görev üstleneceği daha gerçekçi bir durum oluşmalı.

**Neden Test Edilmeli?:**

* Prototip ve çözümleri düzeltmek ve tekrar etmek, (Test sonraki prototip yenilemelerini ve ihtiyaçlarını gösterir. Test, bazen çizim tahtasına geri dönüş demektir.)
* Kullanıcınız hakkında daha fazla bilgi edinmek, (Test, gözlem ve katılım yoluyla empati kurmak için başka bir fırsattır.)
* Bakış açınızı tekrar gözden geçirmek için (Bazen testler, çözümün doğru yapılmadığını değil, aynı zamanda problemin doğru bir şekilde tanımlanmadığını ortaya çıkarır.)

**Nasıl Test Edilmeli?:**

*Göster, söyleme!* Prototip kullanıcı eline bırakılmalı ve neler olacağını gözlemlenmeli. Prototip hakkında her şey açıklanmamalı ve prototipin yorumlanmasına izin verilmeli. Kullanıcıların prototiple nasıl etkileşim kurduğu izlenmeli ve sonra kullanıcı yorumları alınmalı.

 Eğer varsa kullanıcı soruları dinlenmeli.

*Deneyimler yaratılmalı!* Prototip kullanıcıların açıklamalar yaparak değerlendirdiği bir kurgu yerine, kullanıcıların tepki gösterdiği etkileşimli bir deneyim şeklinde test edilmeli.

*Kullanıcıların karşılaştırma yapmasına izin verilmeli!* Test etmek için oluşturulan prototipler, kullanıcılara karşılaştırma için bir zemin sağlar ve genellikle bu sayede kullanıcıların gizli ihtiyaçları ortaya çıkar.

**Test ile Tekrar Yapmak**: Yinelemek ve revize etmek iyi tasarımın temelidir. Her ikisi de süreç boyunca birden çok kez dolaşarak ve aynı zamanda birden fazla prototip oluşturarak, birden fazla grup içeren beyin fırtınası konularının varyasyonlarını denemek suretiyle bir adım içerisinde devinmelidir.

Genellikle, tasarım sürecinde birden çok döngüye girdikçe kapsam daralır ve geniş konsept üzerinden ince ayrıntılara geçilir. Süreç bu gelişmeyi desteklemeye devam etmelidir.

**Devinim ve Uyarlama**: Basitlik açısından, tasarım süreci doğrusal bir ilerleme olarak ifade edilir.

Ancak çeşitli tasarım yaklaşımları kullanılarak farklı tasarım süreçleri ele alınabilir. Sınırsız sayıda tasarım çerçevesi vardır, burada sunulan süreç de bir çerçevesi önerisidir.

 *Sonuç olarak,* ekiplerin kendi tasarım süreçlerini bulmaları ve kendi stilini uygun şekilde uyarlaması gerekir. En önemlisi, yenilik uygularken hangi çerçeve kullanılırsa kullanılsın çalışma biçimine nüfuz eden bir tasarım zihniyetine sahip olmaktır.

**5. AŞAMA: TEST ET**

Yapılan sınamalardan elde edilen geribildirimler en önemli öğrenme kaynağıdır. O yüzden tasarladığınız çözümü kullanıcılara gösterdiğinizde neyi beğendiklerini, neyi eleştirdiklerini, neleri anlamayıp sorduklarını, ne gibi öneriler verdiklerini iyi yakalamak gereklidir.

1. Kullanıcı prototip ile nasıl etkileşim kurduğu izlenmeli( bir şekilde kanıtlar alınıp Hocaya sunulmalı)
2. Tasarlanan çözüm kullanıcıya gösterildiğinde
3. neyi beğendiler,
4. neyi eleştirdiler,
5. neleri anlamayıp sorduklarını,
6. ne gibi öneriler verdiklerini belirleyin ve yazın?(Kullanıcıya sor ve kaydet)

**BEĞENİLER ELEŞTİRİLER**

**SORULAR FİKİRLER(ÖNERİLER)**

1. Test ettikten sonra,
2. Test ile beraber kullanıcı hakkında daha fazla bilgi edinildi mi? Neler?
3. Prototip ve çözümleri düzeltme gereksinimi duydunuz mu? Neleri düzeltiniz?
4. Bakış açınızı tekrar gözden geçirmeye gereksinim duydunuz mu? Açıklayınız. (Problemi tekrar tanımlamanız gerekti mi?)