

# ***Online Portfolio Usability Testing Verantwoording***



**Naam:** Bavli Armanyous

**Klas:** M2-DB01

# Inhoudsopgave

Introductie.....	3
Inleiding.....	3
Usability testing.....	4
Waarom Usability testing? .....	4
Onderzoeksvraag: .....	4
Testmethode.....	4
De test.....	5
Waarom een schema gebruiken? .....	5
Scenario onderzoek.....	5
Conclusie onderzoek.....	6
De Scenario's .....	<b>Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.</b>
Literatuur.....	8



## Introductie

Omdat ik tijdens mijn 2<sup>de</sup> portfolio review heb meegekregen dat de keuzes rondom mijn portfolio niet goed onderbouwd zijn en dat ik testen moet uitvoeren op mijn portfolio, ben ik opnieuw onderzoek gaan doen naar de UX en het design van mijn portfolio en ben ik gaan zoeken naar een manier om de gebruikerservaring te testen van mijn portfolio. Ook is dit een goede kans om me meer te verdiepen in de wereld van UX en UI.

## Inleiding

In de verslag laat ik zien hoe mijn portfolio is getest d.m.v. Usability testing. Usability testing is een evaluatiemethode waarbij gebruikers actief betrokken worden bij het testen van een product of systeem, met als doel de bruikbaarheid en gebruiksvriendelijkheid te beoordelen. Tijdens deze test wordt geobserveerd hoe gebruikers taken uitvoeren, problemen ondervinden en hoe gemakkelijk ze kunnen interacteren met de interface, wat waardevolle inzichten oplevert om het ontwerp te verbeteren.

Mijn doelgroep zijn mijn docenten, want zij gaan mijn portfolio uiteindelijk beoordelen. Ik ga dus de test uitvoeren omdat ik de gebruikerservaring voor mijn docenten wil verbeteren, maar ook omdat ik dan (naast het onderzoek dat ik al heb gedaan naar de UX van mijn portfolio) een goede onderbouwing heb voor de keuzes die ik heb onderzocht.

# Usability testing

## Waarom Usability testing?

Volgens <https://cmdmethods.nl/> is het onmogelijk is om een ontwerp in één keer perfect te krijgen, ongeacht de hoeveelheid ervaring die je hebt. Ze moedigen aan om een klein aantal gebruikers te vragen om taken uit te voeren met een (papieren) prototype van de oplossing.

Tijdens deze test worden gebruikers vaak gevraagd om hardop na te denken, zodat je kunt begrijpen wat er in hun hoofd omgaat. Bij een formatieve gebruikerstest is het doel om zoveel mogelijk problemen te ontdekken die gebruikers tegenkomen bij het gebruik van de site.

Bij een gebruikerstest wordt het gedrag van gebruikers getoetst aan vooraf ingestelde doelen. Het benadrukt dus het iteratieve karakter van ontwerpprocessen, waarbij feedback van gebruikers wordt ingezet om voortdurende verbeteringen aan te brengen.

In een video op de CMD methods website (<https://cmdmethods.nl/cards/lab/usability-testing>) wordt de rol van het usability-testteam bij de Rabobank uitgelicht. Dit team zet verschillende skills in, zoals service design en interactieontwerp, maar ook gebruikersonderzoek en natuurlijk usability testen. Ze leggen de nadruk op hoe belangrijk het is om usability testen te combineren met andere methoden. Daarnaast is het cruciaal om objectief te blijven tijdens het testen en interviewtechnieken te gebruiken om echt te snappen wat de gebruiker wil en nodig heeft.

## Onderzoeksvraag:

**Hoe gebruiksvriendelijk is mijn nieuwe online portfolio voor docenten en kunnen zij gemakkelijk benodigde informatie vinden?**

Het doel bij deze onderzoeksvraag is om erachter te komen in hoeverre mijn nieuwe portfolio gebruiksvriendelijk is en of de content vindbaar is voor mijn docenten. Ook wil ik er achter komen of er verbetering nodig is aan mijn online portfolio.

## Testmethode

Om te bepalen mijn nieuwe portfolio beter presteert voor mijn docenten, zou ik verschillende factoren moeten overwegen.

Ten eerste zou ik de gebruiksvriendelijkheid van de prototypes moeten evalueren, zoals de navigatie, het ontwerp en de algehele ervaring voor de docenten.

Ten tweede zou ik ook de functionaliteit van de prototypes moeten beoordelen, zoals de snelheid, betrouwbaarheid en beschikbare functies. Verder zou ik ook feedback van de docenten kunnen verzamelen om te begrijpen hoe ik de optimale ervaring kan creëren.

Door deze factoren te overwegen, kan ik bepalen welk online prototype beter presteert voor mijn docenten.

## De test

De test bestaat uit 2 scenario opdrachten die ik mijn docent laat uitvoeren op mijn nieuwe verbeterde portfolio prototype. Bij elk van deze scenario's zitten wat standaard vragen bij die ze op een papieren blad kunnen invullen tijdens of na het uitvoeren van de taak. De vragen plaats ik in een tabel schema met een antwoordschaal van 1 – 5. Ook zal ik nog wat vragen stellen, zoals "Is het makkelijk gegaan?" of "Wat vond je beter gaan?".

Op deze manier kan ik veel kwalitatieve informatie verzamelen.

Voor de test begint vraag ik de docent of hij / zij hardop wil zeggen wat die denkt bij het uitvoeren van de taak en of ik de test mag opnemen met de microfoon van mijn telefoon, zodat ik het later nog kan terugluisteren.

## Waarom een schema gebruiken?

Arjan (docent) adviseerde om bij het testen een schema te gebruiken waarbij een schaal zit van 1 – 5. De schaal telt niet als puntentelling, maar is bedoeld om de gebruiker te ondersteunen in het maken van zijn/ haar keuzes en om geen halve antwoorden te ontvangen waar je niet veel mee kan.

De gebruiker weet vaak zelf niet hoe die moet antwoorden op bepaalde vragen.

Een flauw voorbeeld, maar als je iemand vraagt wat hij / zij van de header op een website vindt, dan is het antwoord waarschijnlijk "Goed" of "Het werkt".

Ja, maar hoe goed vind je het en waarom? Waarom werkt het voor jou? Hierbij komt natuurlijk ook de manier van vraagstelling bij kijken, maar ik denk dat dit voorbeeld mijn punt wel onderbouwd.

## Scenario onderzoek

Om erachter te komen hoe ik effectieve scenario's kan bedenken voor het testen op mijn docenten, heb ik ChatGPT uitgelegd hoe mijn online portfolio in elkaar zit en heb ik gevraagd of die daar 3 scenario's bij kan bedenken. Waarom 3? Omdat ik het idee had dat ik uit 3 scenario's voldoende informatie kon verkrijgen. Uiteindelijk bleek na een gesprek met een van mijn docenten dat 2 scenario's ook wel voldoende zijn.

Voor het opstellen van scenario's moet ik er eerst achter komen hoe je een scenario moet opstellen? En aan welke eisen deze moet voldoen. Hiervoor heb ik een Scenario onderzoek gedaan.

## Conclusie onderzoek

Om de vraag "Hoe moet je een scenario opstellen en aan welke eisen moet deze voldoen" in het kort te beantwoorden is de conclusie dat een effectief scenario duidelijk moet zijn om de deelnemer in staat te stellen de taak uit te laten voeren zonder te veel aanwijzingen te geven. Het is belangrijk om deelnemers te voorzien van alle benodigde informatie voor de taak, zonder hen te vertellen waar ze precies moeten klikken.

Tijdens een test is het cruciaal om de echte wereld zoveel mogelijk na te bootsen, waarbij representatieve gebruikers worden gerekruteerd en elke taakscenario realistisch is, typisch voor hoe mensen het systeem daadwerkelijk gebruiken zonder het antwoord weg te geven.

Een Scenario moet:

1. een realistische en gangbare situatie weergeven, zoals mensen het systeem doorgaans gebruiken in hun eigen tijd en tijdens hun gebruikelijke activiteiten
2. gebruikers aanmoedigen om actief met de interface te communiceren en taken uit te voeren, i.p.v. passief instructies te laten volgen.
3. de gebruiker niet direct het antwoord verklappen, maar moet in plaats daarvan de nodige context en informatie verschaffen om de taak adequaat uit te voeren.

## Scenario en vragen

- **Scenario** : Je wilt de bewijslast van de leeruitkomst 'Development' in het Online portfolio beoordelen.

Je bent een docent die de bewijslast van een student wil evalueren met betrekking tot de leeruitkomst 'Development' via zijn online portfolio. Je wilt specifieke voorbeelden zien die zijn Development vaardigheden aantonen.

### Vragen:

**1.1** Op een schaal van 1 tot 5, hoe eenvoudig was het voor jou om de bewijslasten voor de leeruitkomst 'Development' te vinden?

**Doel van de vraag:** Er achter komen of de bewijslasten eenvoudig te vinden zijn of niet.

**1.2** Op een schaal van 1 tot 5, in hoeverre zijn de bewijslasten georganiseerd en gestructureerd, waardoor je efficiënt kon beoordelen of de leeruitkomst 'Development' werd beheerst?

**Doel van de vraag:** Er achter komen of de bewijslasten duidelijk de betreffende leeruitkomst.

## **Overige vragen: Algemene vragen over UI en Design**

### **Vragen:**

**2.1** Op een schaal van 1 tot 5, hoe makkelijk vond je het om te navigeren door de website?

**Doel van de vraag:** Er achter komen of de manier van navigeren werkt voor mijn docenten.

**2.2** In hoeverre vind je het portfolio consistent?

**Doel van de vraag:** Er achter komen of de structuur en de stijl van mijn portfolio consistent is.

**2.3** Zijn de kleuren van het portfolio storend bij het gebruiken van de website?

**Doel van de vraag:** Er achter komen of de kleuren van de website de structuur en duidelijkheid van de website niet belemmeren.

**2.4** Is er iets aan de website dat je stoorde of dat je onprettig vond dat we nog niet hebben besproken?

**Doel van de vraag:** De testpersoon de mogelijkheid geven om zijn/haar mening te geven over iets op de website dat stoorde waar ik niet bij stil heb gestaan.

Je kunt via de onderstaande link het volledige onderzoek naar de scenario's bekijken:



Online Portfolio  
Scenario Onderzoek .j

# Literatuur

- *CMD methods*. (z.d.). <https://cmdmethods.nl/cards/lab/usability-testing>
- *Sign in Canvas*. (z.d.). [https://fhict.instructure.com/courses/13341/pages/usability-testing?module\\_item\\_id=1013719](https://fhict.instructure.com/courses/13341/pages/usability-testing?module_item_id=1013719)
- *Task scenarios for usability testing*. (n.d.). Nielsen Norman Group.  
<https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>