

Rapport EventHub

Uppgiftsframgång	1
Användbarhetsproblem	2
Användbarhetsproblem Tabell.....	2
Åtgärder till användbarhet problemen.....	3
System Usability Scale (SUS)	5
SUS resultat per användare.....	5

Uppgiftsframgång

Uppgiftsframgång					
Uppgift	Användare 1	Användare 2	Användare 3	Användare 4	Användare 5
Registrera en användare	0	1	1	0	1
Logga in	1	1	1	1	1
Skicka en friend request	1	0	1	1	0
Joina ett event	1	1	1	1	1
Skriva i ett event	1	1	1	1	1
Likea ett event	0	1	1	1	1

Användbarhetsproblem

Användbarhetsproblem Tabell

Användbarhetsproblem			
Beskrivning av problem	Påverkan på användarupplevelsen	Antal deltagare	Allvarlighetsgrad
Otydligt om man var inne på login skärmen eller registrering skärmen	Man får fylla i sina detaljer två gånger, Då många appar har registerningskärmen som första skärm	2	Låg
Långsam server då den ligger i USA, När man logga in tog det lång tid. Vissa användare tror att de inte klickat på knappen och klickar igen	Man vet ej om man tryckte eller ej. och upplevelsen blir lite frustrerande	5	Hög
Otydligt om en friend request har skickats eftersom Toasten kom upp framför tangentbordet vilket gjorde den svår att se	Att man skickar flera gånger och hoppas på det bästa	4	Medel
Lite otydligt med hur man kommer in i chatten då man måste klicka på dess namn	Gör det lite otydligt för användaren	2	Låg
Användare tror att de ska logga in med Mail, när de bara behöver ett username	Kan vara frustrerande senare då man inte kan ändra sitt användarnamn	1	Låg
Mindre förvirring för vissa användare då man skickar requests genom att skriva in namnen och klicka search. Requests skickas direkt. Medans vissa användare förväntar sig att personer med sådant namn kommer upp som en lista.	Kan vara frustrerande	2	Medel

Åtgärder till användbarhet problemen

1. **Problem:**

Otydligt om man var inne på login skärmen eller registreringsskärmen.

Lösning:

Detta problem går relativt enkelt att lösa genom att man antingen har en tydlig rubrik att detta är inloggningsskärmen och att man dessutom gör registreringsskärmen till den första skärmen man kommer in till då det verkar vara standard. Detta hade löst problemet och de kräver inte mycket arbete.

2. **Problem:**

Långsam server då den ligger i USA, När man logga in tog det lång tid. Vissa användare tror att de inte klickat på knappen och klickar igen

Lösning:

En snygg lösning på detta problemet hade varit 2 olika saker. Delvis att välja en server som ligger närmare där användarbasen är. I och med att vi har flest användare lokalt hade en svensk server varit optimal. Den andra delen av lösningen hade varit att införa till exempel någon sorts loadingscreen för att indikera till användaren att handlingen har gått igenom. Att då till exempel ta bort login och register knappen och lägga in en gif eller bild som indikerar att sidan laddas medan nätverksanropet körs hade varit optimalt. Då kan användaren inte komma åt knapparna igen och ställa till med problem. Samtidigt som användaren förstår att sidan laddas och inte upplever samma frustration.

3. **Problem:**

Otydligt om en friend request har skickats eftersom toasten kom upp framför tangentbordet vilket gjorde den svår att se.

Lösning:

Detta går att lösa genom att man ger en tydligare feedback, man kan till exempel lägga toasten högre upp eftersom användaren kommer ha ögonen uppe vid sökrutan borde toasten också då komma upp vid sökrutan vilket skulle lösa detta problem. Då skulle användaren inte vara lika förvirrad om det har skickats eller inte då den kan läsa om dess förfrågan gick igenom.

4. **Problem:**

Lite otydligt med hur man kommer in i chatten då man måste klicka på dess namn

Lösning:

En lösning på detta hade varit att till exempel dela upp displayen av varje event i tre delar istället för två. Just nu har vi det uppdelat i info(där man får info om eventet) och eventets namn, som också fungerar som en knapp för att komma in i chatten. Det är just detta som användare finner förvirrande. Att istället dela upp det i tre delar. Att namnet på eventet längst till vänster, eller till och med ovanför de andra två knapparna så att det blir extra tydligt. Sedan ha kvar knappen för info, men implementera en "chatt"-knapp som går till chatten.

5. **Problem:**

Användare tror att de ska logga in med Mail, när de bara behöver ett username.

Lösning:

En lösning är att implementera ett till fält för Email. Så att vi sparar användares email också så att de senare kan få till exempel notiser på mailen, eller till exempel kunna byta sitt lösenord. En annan lösning är att ha en check som kollar att man inte kan ha "@" i namnet på usern. Det gör att användaren inte kan skriva in en mail, och kommer då förhoppningsvis inse att det inte är en mail utan bara ett username vi är efter i den rutan.

6. **Problem:**

Mindre förvirring för vissa användare då man skickar requests genom att skriva in namnen och klicka search. Requests skickas direkt. Medan vissa användare förväntar sig att personer med sådant namn kommer upp som en lista.

Lösning:

Detta går att lösa genom att man istället skickar iväg en förfrågan direkt när man trycker sök så laddas det in en lista på alla användare som har matchande användarnamn. detta skulle göra det tydligare samt att man inte behöver skriva in exakt vad en vän heter utan man kan skriva lite fel men förhoppningsvis hittar vi den användare man söker efter ändå.

System Usability Scale (SUS)

SUS resultat per användare

