

# Test Formulier

*In te vullen door tester:*

Product:

*Futuri Smartwatch (prototype)*

Uitgangspunt/doel:

*Gebruiksvriendelijkheid testen*

*Fouten/verwarringen herkennen*

Test-type:

*Think Aloud testing*

Benodigdheden:

*Prototype smartwatch*

*in te vullen door test persoon/user:*

Naam User/Test persoon:

*tonny Bruinbeer*

Locatie:

*Hernesseroord*

Datum en tijd:

*31 Mei 2021*

Sources

<https://www.userzoom.com/blog/a-simple-template-for-writing-usability-tasks/>  
<https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>

# Usability test-plan (Think Aloud)

## Opdracht 1 (Helderheid aanpassen)

Doel/Uitgangspunt	Succesvol en gemakkelijk naar het opties menu navigeren, de app openen op helderheid aan te passen en het aanpassen zelf.
inputs	A, B, X en Y knoppen naast het scherm
Verwachtingen	De verwachting is dat er vrij makkelijk zonder verwarring genavigeerd kan worden naar het opties menu om zo de helderheid van het scherm aan te passen.
Stappen	<p>Stap 1: <i>Uitleggen over het gebruik van het prototype en de test.</i></p> <p>Stap 2: <i>User gaat het prototype testen met behulp van de tester en test dit via de think aloud methode.</i></p> <p>Stap 3: <i>Handelingen worden geobserveerd en vastgelegd/genoteerd.</i></p> <p>Eind stap: <i>Test persoon(User) wordt ondervraagt/geïnterviewd, Dit zal leiden op duidelijkheid over de gebruiksvriendelijkheid en begrijpbaarheid van het programma.</i></p>
Succes Criteria	De User heeft zonder hulp (na een duidelijke uitleg over het prototype) deze opdracht kunnen voltooien.

### Notities:

*Ziet de klok onderin het scherm.*

*Begrijpt en gebruikt navigatieknoppen*

*Ziet opties*

*Vind en gebruikt de knop op het opties menu te openen*

*Valt op dat de icoontjes hier een andere afbeelding hebben voor de knoppen*

*Past de helderheid succesvol aan en gaat terug naar het hoofd menu*

### Opmerkingen:

*Knoppen met icoontjes zijn duidelijk in wat ze doen.*

# Usability test-plan (Think Aloud)

## Opdracht 2 (Aanpassen van item in to-do app)

Doel/Uitgangspunt	Succesvol en gemakkelijk naar de to-do app navigeren en hier in een item aankruisen
inputs	A, B, X en Y knoppen naast het scherm
Verwachtingen	De verwachting is dat er vrij makkelijk zonder verwarring genavigeerd kan worden naar de to-do app om zo de status van een item daar aan te passen
Stappen	<p>Stap 1: <i>Uitleggen over het gebruik van het prototype en de test.</i></p> <p>Stap 2: <i>User gaat het prototype testen met behulp van de tester en test dit via de think aloud methode.</i></p> <p>Stap 3: <i>Handelingen worden geobserveerd en vastgelegd/genoteerd.</i></p> <p>Eind stap: <i>Test persoon(User) wordt ondervraagt/geïnterviewd, Dit zal leiden op duidelijkheid over de gebruiksvriendelijkheid en begrijpbaarheid van het programma.</i></p>
Succes Criteria	De User heeft zonder hulp (na een duidelijke uitleg over het prototype) deze opdracht kunnen voltooien.

### Notities:

*Navigeert naar to-do app*

*Ziet esc en afkruis-icoontjes en begrijpt deze ook*

*De UI die aangeeft welke items doorgestreept zijn, zijn duidelijk*

*Markeert een item in de app en verlaat de app.*

### Opmerkingen:

*De feedback van de vibratiemotor is erg fijn en geeft extra duidelijkheid*

*Zou afkruisen en esc wisselen van knoppen vanwege inconsistentie*

*Klaar is off-center*