

Dokumentasjon Brukskvalitet Test

Planen

1. Kartlegg hvilke datapunkter som må/kan registreres for hver hendelse
2. Utform et grensesnitt som antas å gjøre det enklest mulig for brukeren å registrere dette. Begrunn designet faglig.
3. Gjennomfør en brukbarhetstest med et hensiktsmessig antall velegnede testpersoner. Dette skal være en strukturert test.
4. Revider grensesnittet ut fra resultatet fra brukbarhetstest, og dokumenter endringene.

Under registreringer hendelse, man skal fylle inn forskjellige datapunkt er:

Dato / tid	Hvem registrerer	Hvor skjer hendelse	Hva skjer	Årsak	Alvorlighet Grad
01.10.20 /17.50	Ole Nordman	Akuttmedisinsk Klinik Inngangen	Bil sperrer for inngangen	Pasient parkerte bil rett foran inngangs dør	10
02.10.20 /15.05	Sander Isaksen	Akuttmedisinsk Klinik Sengepost 5	Batteritiden holder ikke forventingen på trådløs enhet	Utløp dato for brukt	5
05.10.20 / 13.20	Aksel Ivorsen	Akuttmedisinsk Klinik Pasientrom 3	At overvåkningsutstyr tilkoblet pasient ikke fungerer	Årsaken er uskjønt	2
07.10.20 / 19.45	Sesill Kristiansen	Akuttmedisinsk Klinik Ekkokardiografisk rom	Svikt i overføring av ekkokardiografiske bilder	Årsaken er uskjønt	8
08.10.20 / 07.50	Ole Nordman	Akuttmedisinsk Klinik Resepsjonen	Arbeidsbelastning i mottaket	På grunn av dårlig vær, er mange skadet som trenger øyeblikkelig hjelp	10
15.10.20 /14.30	Casandra Normansen	Akuttmedisinsk Klinik Undersøkelse rom	Feil på sensor for måling av hjernetrykk	Årsaken er uskjønt	5

Når vi utviklet vår appen først og fremst tenkte vi om brukeren. Hendelse registrering vil være enkelt å bruke, helt uten opplæring. Det betyr at hvert skritt blir på et selvforklarende skjermen.

Før vi begynte å teste appen sjekket vi oss for tommelfingerregel for å designe. Det kunne være viktig å holde disse regler:

- Kognitivlast
- Enkelhet uten forenkling
- Affordance
- Trygghet
- Fitt's lov
- Konsistens
- Fargebruk
- Modus

Etter prototypen var utviklet, tenkte vi om å teste den. Testen kan hjelpe oss å forstå hvordan brukere arbeider. Testen kan avdekke designproblemer som man bør utbedre for at brukergrensesnittet skal fungere godt nok i praktisk bruk. Vi valgte personer som aldri så systemet før. Vi planlagt testing, og den skulle være strukturert og betydelig. Vi avtalte med 5 fag personer for å få avdekket utfordring i brukskvalitet. Men tre testere avlyse sitt ønske å hjelpe oss. Tre tester vil gi oss normalt uklart bilde av hva som bør forbedres. Da var det bare to Sykepleiere og en forsker som ville teste applikasjon. Testen utføres i forskjellige tidsrom og ingen informasjonslekkasje ble oppdaget. Vi valgte fag personer for å teste fordi de jobber i systemer og skjenner den fra innerst. Det hjelper oss å bli bedre kjent hva de virkelig trenger og demmes mental modell, og da kan vi bedre tilpasse denne applikasjon for. Så vi skjørte og rolle var delt :

Testeren	Sykepleierne
Testleder	Iuliia Ukrainets
Maskin	Mobiltelefon iPhone 6s +

Under testing var det meningen å teste om applikasjonen er tilstrekkelig selvforklarende for testerene. Alle testerne fikk lignende spørsmål som tilsvaret «Hvordan det virker?», «Hva forventer du selv skal skjer videre?», «Hva forventer du selv skal skjer dersom du trykker på den knappen?»

Tilbakemelding fra testerne

1. Mye ruter for å logge seg inn.

Så etter det har vi noen endringer. Vi gjør lettere innlogging, nå det er bare å skrive fødselsnummer og personlig kode som har hver medarbeider. Du er i system etter en klikk. Så har vi første skjermen med mulighet å registrere hendelse eller går å se på hendelser som er allerede registrert og sjekke demmes statusen.

2. Mangler knappen som går på forrige siden.

La til en knapp for å gå tilbake til forrige side og andre knappen tilsvarer avslutning program.

3. Det er ikke helt forståelig hvordan man velge alvorlighet grad.

For å forstå lettere om hvordan man kan sette alvorlighet grad tilsette vi en GMD icons, etter klikk på den kommer en hind hvordan man velge alvorlighet grad.

Test etter test

Litt teori

Minimer kognitiv belastning

Kognitiv belastning refererer til den mentale kapasiteten som kreves for å bruke en app. Den menneskelige hjerne har begrenset prosessorkraft, og når en applikasjon gir for mye informasjon samtidig, kan den overvelde brukeren og tvinge dem til å forlate oppgaven.

I praksis vi minimaliserte informasjon på skjerma. Når hendelse er registrert kommer opp bare viktig informasjon for denne hendelsen.

Man fyller opp disse punkter.

- Tid
- Sted
- Beskrivelse av hendelse (kort beskrivelse)
- Årsak til hendelse
- Dato for når det ble oppdaget
- Alvorlighetsgrad for prioritering for ansvarlige

Det som vil bli logget i tillegg

- BrukerId
- Dato for når det ble opprettet

I applikasjon brukes hint i feltet som gjør app enkelt å forstå.

Vi opprettet endringer til neste testing ved å stole på i det meste del på Fitt's lov. Vi prøvde å begrunne design ved hjelp av Fitt's lov. Eksperimentet avslørte forskeren et interessant mønster: jo større avstand og mindre størrelse til målet, jo lenger tid tar det å nå det. Det var dette prinsippet som dannet grunnlaget for loven. Hva betyr alt dette?

- Jo større mål, jo lettere og raskere kan du oppnå det;
- Selv en liten økning i et lite mål vil øke hastigheten på oppnåelsen betydelig;
- Men etter et visst stadium har økningen i målet praktisk talt ingen effekt på hastigheten på oppnåelsen;

Når du designer og designer et grensesnitt, hjelper Fitts's Lav å bestemme de optimale størrelsene og den relative plasseringen av knapper, lenker og andre elementer på siden, avhengig av hva vi ønsker å oppnå fra brukeren.

En annen funksjon som er typisk for bruken av Fitts lov er utseendet til soner med uendelig bredde.

Loven hjelper til med å bestemme de gunstige størrelsene på knapper og andre elementer, å tenke på de mest praktiske alternativene for plassering i grensesnittet.

Smart bruk av uendelige hjørner og uendelige kantsoner lar deg øke klikkbarheten til elementer uten å øke den faktiske tilsynelatende bredden.

Registrert av pålogget nå
Ole Nordman

Sted for hendelse
▼

Beskrivelse
Kort beskrivelse av hendelse

Årsak til hendelse
Skriv årsak om den er kjent

Når ble hendelsen oppdaget
01.10.2020

Alvorlighetsgrad (1-10) ?
5 ▼

LAGRE

Registrert av
Ole Nordman

Akuttmedisinsk klinikken
Hovedingang

Beskrivelse
Bil sperrer for inngangen

Årsak
En pasient parkert bil foran inngangen

Under behandling

Send purring

Ingen meldinger

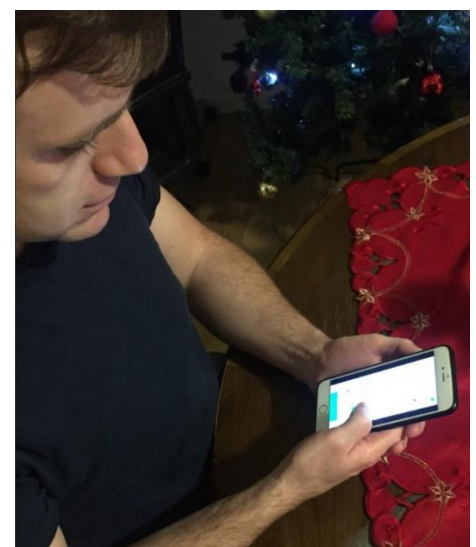
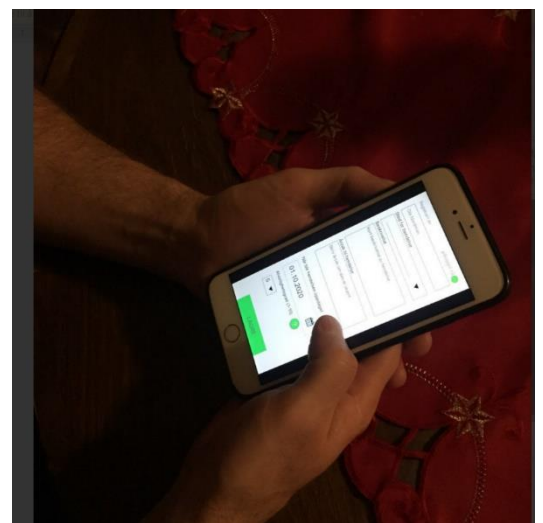
Siden vi har begrenset tide for å endre resultanten på denne oppgave fik jeg mulighet å ta bare en test til etter endringer. Testeren jobber som fast vikar på Furugården omsorgsbolig. Endringer var ikke så stor. Og litt oppmerket. Vi fjernet knappen (pilen) som gjør mulighet å komme til forrige skjermen eller neste skjermen. Fordi de egentlig innbygget i telefoner både på Android og iOS, Når man trykker tilbake på Android vil du komme til forrige navigasjon, samme med knappen på iOS, derfor er det ingen grunn til å ha med en ekstra tilbakeknapp, og det er bedre animasjon.

Har var det endret knappen «LAGRE» for å øke klikkbarheten til elementer uten å øke den faktiske tilsynelatende bredden.

Her, fjernet vi knappene som på en måte forstyrrer oss. Vår app er behagelig å bruke for mennesker som er fargeblind fordi alle elementer ikke bare fargegrunn, men de har også skriftlig forklaring. Vi kunne ikke nekte med vår pålogging system fordi applikasjon våres kan

brukes for eksempel i omsorgsbolig, hvor medarbeidere trenger sånne slags applikasjonen for å registrere forskjellige hendelse for hver sin vakt. Siste testeren understreker at de allerede jobber med litt lignende applikasjonen for å passere tiden riktig til den neste vakten.

Siden kommuner reduserte antall ansatte, den applikasjon kan vare livsviktig. Til konklusjonen kan bare understreke – at jeg trenger mere testere. Kunne gjerne tenkt meg å høre hva flere tror om appen, Jeg synes at hver tester har gullverdi for utviklerer. Men dersom flere testere reagerer på samme problem, så er det lettere å prioritere hva man bør fikse. Det er også et godt argument ovenfor ledelse, for å begrunne a man må bruke tid på å gjøre designet bedre.



Jeg er helt enig at man trenger omlag 5 testere for å få avdekket utfordringer i brukskvalitet. Jeg hadde 3 og det synes jeg er litt forlite, 4-5 vil normalt gi et uklart bilde av hva som bør forbedres. Også jeg kan bare ha tro at flere enn 7 gir ofte ikke noe mer informasjon enn 5, da er det bedre å gjennomføre to tester: 4 først, deretter videreutvikle design, deretter 4 testere til, deretter videreutvikle.