

Øving 5: Heuristisk evaluering av brukskvaliteten til funksjonell prototype

Introduksjon

Dette er en evaluering av brukskvaliteten til gruppe 49 sin funksjonelle prototype av produktet *SwApp!* Analysen vil bestå av:

- Et førsteinntrykk av brukertestene som skulle gjennomføres.
- Beskrivelse av elementer vi tok i bruk gjennom brukertesten, med hensyn på teorien om Don Norman's designprinsipper og Gestaltprinsippene. "Feed"-skjerm, "Meldinger"-skjerm og "Profil"-skjerm er ikke med da de ikke ble brukt i brukertesten og heller ikke har så mye relevant vurderingsgrunnlag.
- Oppsummering og referat knyttet til gjennomførelsen av brukertesten.
- Samlet helhetsinntrykk av brukertesten og prototypen.

Evalueringen er skrevet av gruppe 126. Link til Gruppe 49 sin prototype på figma: [link her](#)

Førsteinntrykk

Testene var vanskelig å gjennomføre da de ikke var satt opp som punktvis testoppgaver. Gruppen vi evaluerer hadde delt inn den overordnede brukertesten i 3 forskjellige tester som var basert på bruker-scenariene de hadde opprettet. Å sette opp testoppgavene som atomiske brukerhistorier kan tilrettelegge for enklere brukertesting.

Navigasjonsbar

Gruppen har valgt å ikke inkludere tekst som indikerer aksjonen knappene vil lede til. Dette setter store krav til gode, klare symboler som viser hva som er hensikten med knappen, enten gjennom intuitiv forståelse, eller ved generelle konvensjoner innenfor kjente applikasjoner av samme type. Dette mener vi ikke er tilfellet her. "Lag en ny annonse" og "Meldinger" er tydelige, men de to nederst til venstre ("Hjem" og "Feed") er uklare. "Profil" ikonet er også noe misvisende da dette gir inntrykk av å være et kontrollelement som vil ta oss videre til en "Venner"-skjerm. Navigasjonsbaren er heller ikke tydeliggjort godt nok at den ligger i forgrunnen. Om den hadde fått en tydelig ramme eller skyggelegging ville det vært mer intuitivt ved første øyekast at den ikke tilhører "Hjem" siden, i tillegg til å gjøre det lettere for brukeren å forstå at denne vil være tilstede uavhengig av tilstanden til applikasjonen.

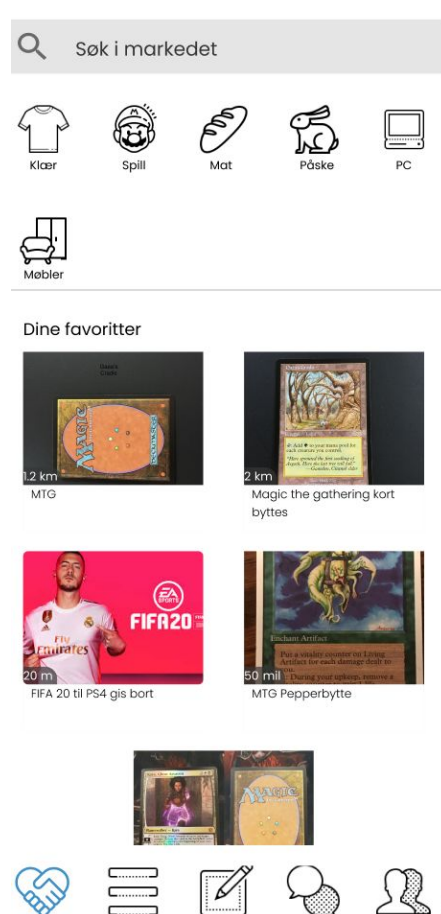


Figur 1: Skjerm bilde som illustrerer alle symbolene i navigasjonsbaren

Tekst

Det er ganske liten tekst under visning av prototypen, noe som er et problem når applikasjonen er designet for mobile enheter. Dette strider mot prinsipper for universell utforming og vil være problematisk for brukere med nedsatt syn. Liten tekst fører også til bruksproblemer hos vanlige brukere i form av ubehag ved bruk, lavere effektivitet som følge av at det tar lengre tid å lese og mer anstrengelse enn nødvendig.

“Hjem”-skjermen

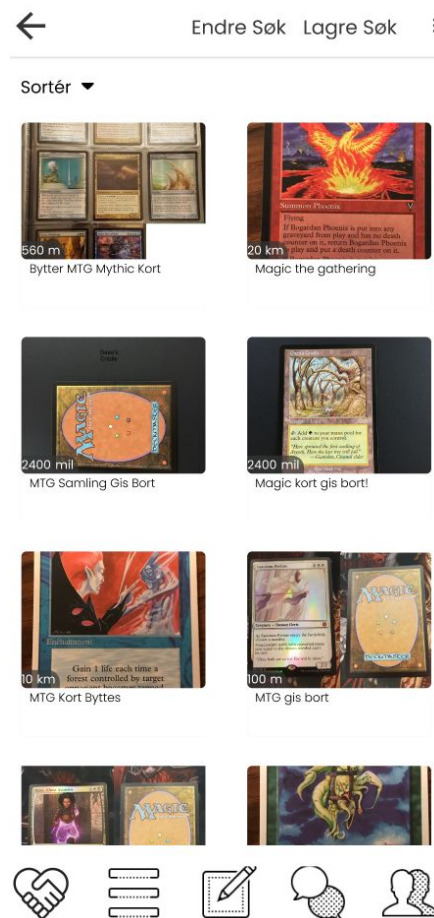


Figur 2: “Hjem”-skjermen som er den første brukerne vil se. Inneholder kontrollelementer nødvendig for å kunne navigere seg gjennom markedet.

Prototypens “Hjem”-skjerm oppfattes som rimelig oversiktlig. Denne presenterer søke-funksjonen, produktkategorier og brukernes favoritt-merkede annonser. Når det kommer til visibility og mapping kunne designet vært mer brukervennlig. Prototypen kunne hatt tydeligere ruter eller skyggelegging rundt elementer som kan trykkes på, slik det kommer tydelig frem at dette er kontrollelementer som vil føre brukeren videre. Dette fører også til at constraints ikke blir bra nok definert siden en bruker kan tolke det som at man ikke kan trykke på enkelte av knappene. Consistency er heller ikke helt fulgt siden kontrollelementene som viser kategorier man kan trykke seg inn på, har forklaringstekst

under ikonene. Knappene i navigasjonsbaren er av samme type, men mangler denne hjelpeteksten. Kontinuiteten i annonsene under “Dine favoritter” er også ikke tilstede ved at et oddetall antall elementer fører til at rutenettet blir brutt. Den siste/nederste annonsen er midtstilt når annonsene ovenfor er ordnet i et rutenett. Dette påvirker helheten til organiseringen på en negativ måte. Et bedre alternativ kan være å unngå midtstillingen og heller la den siste annonsen være organisert i det samme rutenettet. Dette vil gi mer kontinuitet, og brukere vil kunne oppfatte dette som en mer behagelig struktur.

“Søk”-skjerm



Figur 3: “Søk”-skjermen viser relevant artikler til det brukeren har valgt å skrive inn i søk-feltet på hjem skjermen.

“Søk”-skjermen har et universelt utformet layout for annonsene, til forskjell fra “Hjem”-skjermen. Hvorvidt dette er tilfeldig eller intensjonen er usikkert. En positiv faktor er av mye av skjermens areal er brukt til visning av det man besøker denne siden for å se - nemlig annonser. Vi reagerer derimot på at det ikke blir oppgitt hva brukeren har søkt på. Dette kunne eksempelvis blitt vist over annonsene. Til forskjell fra de andre skjermene er ikke tilstanden bevart da navigasjonsbaren ikke uthever hvilken del av applikasjonen brukeren er i. Mangel på en slik tilstandsbeskrivelse bryter med universell utforming, i tillegg til å være en mulig årsak til forvirring for brukeren.

“Lag en ny annonse”-skjerm

Lag en ny annonse

Legg ved bilde

Valgte bilder:

Ingen bilder er lagd ved

Publiser

Forhåndsvis



Figur 4: “Lag en ny annonse”-skjerm hvor brukeren kan legge til tekst og bilde på annonser de vil opprette. Det er også mulig å forhåndsvisse disse.

Denne delen av prototypen burde hatt tydeligere markering av hvilke tekstruter som er “Tittel” og “Annonsetekst”. Slik det er satt opp nå vil markeringen forsvinne om en bruker begynner å skrive noe, dette vil kunne føre til at en bruker blir forvirret om man begynner å skrive noe og kommer tilbake til det senere. Brukeren kan da ha glemt at den øvre ruten er tittelen og den nedre ruten er annonsetekst. Videre kunne Gestaltprinsippene om nærhet vært fulgt bedre, ved at bokser ment for tekst står litt tettere og er mer separert fra seksjonen som omhandler bilder.

Bytter MTG Mythic Kort



Odd Arve
SivAppet!

5 Rating av totalt 3 vurderinger

Magic the gathering MTG Mythic kort

Se kortene på bildene, de aller fleste er ikke spilt med.
Kun gått rett fra pakke til album/sleeve.
Jeg har alle som fortsatt vises på bildene.
Bytteverdi går utifra 'PRICE TREND' på
cardmarket.com.
Kan møtes på Outland i Bergen, eller hos meg.

Send mld. her eller på sms siden jeg ikke alltid kan ta tlf

← Gå tilbake til skjema

Forhåndsvisning

Figur 5: Forhåndsvisning av en annonse som skal opprettes. Man kan se tekst, bilder og profil knyttet til annonsen.

Ved forhåndsvisning av annonsen vi opprettet, oppdaget vi flere designvalg som brøt med Don Normans prinsipper. Brudd på konvensjoner er det største problemet med denne skjermen. Dette er det eneste stedet hvor navigasjonsbaren forsvinner, noe som gjør at det blir mer problematisk å avgjøre hvilken tilstand applikasjonen er i. Den gir noe feedback i form av elementet farget rødt som viser sier "Forhåndsvisning", men dette elementet gir inntrykk av å være en knapp basert på generelle konvensjoner og designvalg i resten av prototypen. Siden denne ikke kan trykkes på, men signaliserer det, kan det oppstå forvirring blant brukerne. Ved å ta i bruk en annen form eller plassering ville dette problemet kunne unngås. Kontrollelementet for å gå ut av forhåndsvisning er pilen nederst til venstre, men det er kun pilen som tar deg tilbake. Teksten "Gå tilbake til skjema" i kombinasjon med denne pilen gir et inntrykk av at teksten også kan interageres med, noe som ikke stemmer.

Videre er det heller ikke gjort tydelig nok hva som er i forgrunnen og hva som er i bakgrunnen, noe som lett kunne vært unngått ved å ta i bruk rammer eller farger. Dette hadde også løst de øvrige designproblemene.

Gjennomføring av brukerhistorier

Brukertesten ble gjennomført ved at ett gruppemedlem delte skjerm over Google Meets med resten av gruppen. Et annet gruppemedlem leste opp hvilke oppgaver som skulle gjøres. Testpersonen gjennomførte så oppgaven etter beste evne, før vi diskuterte hvorvidt hvert steg var intuitivt eller om det var utfordringer med designet eller utformingen av prototypen/brukertesten. En person refererte refleksjonene underveis. Følgende er en beskrivelse av vår tolkning av testoppgavene, slik Gruppe 49 satt det opp i sin Øving 4.

Testoppgaver til Scenario "Are Mortensen":

Her får vi oppgitt at hovedfokuset er å undersøke hvor lett det er å bytte gjenstander med *SwApp!*. Videre blir vi spurt om det var lett å finne det vi ønsket i søkefeltet. Det blir også stilt et spørsmål på slutten om de fleste foretrekker å bytte gjenstander fysisk eller via post. Vi skal bytte en gjenstand, så vi lager først en annonse og publiserer denne. Det var greit å gjennomføre ved å trykke på den midterste knappen i navigasjonsbaren. Dersom vi skulle funnet en annen gjenstand og byttet den mot gjenstanden vi hadde lagt ut, ville vi nok navigert til "Feed" om vi ikke hadde sett for oss noe spesielt, eller brukt søkefeltet dersom vi visste hva vi skulle ha. Å navigere til søkefeltet var lett å gjennomføre via "hjem"-skjermen. Å søke opp noe for å bytte var intuitivt å gjennomføre. Det er vanskelig for oss å se om folk vil få gjenstanden tilsendt eller om de byttes fysisk, og vi fant heller ingen måte å avgjøre dette på.

Testoppgaver til Scenario "Jonas":

Denne testoppgaven gikk ut på å opprette en annonse, og dette var lett å få til. Videre skulle vi finne en oversikt over transaksjoner som var gjennomført. Dette viste seg å være problematisk da det ikke var noen indikasjon på hvor transaksjoner lå i prototypen. Etter overfladisk undersøkelse kan vi konkludere med at ingenting i prototypen indikerer hvor gjennomførte transaksjoner er. Testoppgaven var dermed ikke mulig å løse basert på vår bruk.

Testoppgaver til Scenario "Bente":

Testoppgaven gikk kun ut på å opprette en annonse, noe som igjen var lett å gjennomføre.

Helhetsinntrykk

Prototypen var for det meste godt designet og utfyllende, men testene var utydelige. De testet bare søk og opprettelse av annonser. Den ene testen, hvor man skulle "se gjennom transaksjoner", var ikke mulig for bruker å gjennomføre. I prototypen var det ingenting som tydet på at det var noen mulighet til å se transaksjoner. Det er mulig å se annonser og meldinger i prototypen, men vi regner med at dette er noe annet enn "transaksjoner".

Det var ingen tester som omhandlet å se andres annonser, kjøpe andres ting eller sende melding. Det var god funksjonalitet i prototypen, men vi fikk ikke utforsket alt dette via brukertestene.

Utformingen av appen var enkel og var stort sett intuitivt utformet. Hjemmesiden har et hensiktsmessig plassert søkefelt, du kan raskt se annonser, og dine favorittannonser er tydelige. Alle enkeltdelene er i seg selv godt satt opp, og de oppfyller hver sin respektive oppgave. Vi avdekket derimot en del utfordringer ved noen av skjermene, som bør håndteres for å appen skal være brukervennlig for brukere med lav erfaring med mobilapplikasjoner.

Informasjonen vi mottok

Gjennom korrespondanse på mail fikk vi tilsendt to filer: Øving 3 ("Vedlegg 1") og Øving 4 ("Vedlegg 2"). Disse er vedlagt i leveransen. Av disse fremkom hensikten med SwApp! naturlig, dermed så vi ikke noe behov for å etterspørre en beskrivelse av hensikten med prototypen.

For sikkerhets skyld kan vi definere vår oppfatning av hensikten med prototypen deres: "Prototypen skal muliggjøre gjenbruk og byttehandel av gjenstander. Hensikten med applikasjonen er å tilby en enkel løsning for de som vil legge ut annonser av gjenstander de vil låne/gi bort eller finne gjenstander de selv ønsker".