



# Usertesting

Versie 1.0  
18-09-2022  
Luc Swinkels

# Table of Contents

Versiebeheer .....	2
Onderzoeksdoel.....	3
Type tests .....	4
Resultaten.....	5
User 1 – Mex (Gebruiker) .....	7
Maze prototype test - 114174898.....	7
Vragenlijst.....	7
User 2 – Rafael (Gebruiker) .....	8
Maze prototype test - 114174381 .....	8
Vragenlijst.....	8
User 3 – Maarten (Gebruiker) .....	9
Maze prototype test - 114162801 .....	9
Vragenlijst.....	9
User 4 – Davey (Gebruiker) .....	10
Maze prototype test - 23787057 .....	10
Vragenlijst.....	10
Conclusies .....	11
Andere feedback .....	11
Wat ga ik hier mee doen? .....	12

# Versiebeheer

Versie	Datum	Auteur	Wijzigingen	Status
1.0	18-09-2022	Luc Swinkels	Eerste definitieve versie	Definitief

# Onderzoeksdoel

Het doel van dit onderzoek is verduidelijking krijgen in een aantal aspecten van het UI design en de UX hiervan.

Ik heb verschillende kandidaten ondervraagd en een eerste versie van het prototype laten testen door hier doorheen te klikken om te zien hoe zij de userflow ervaren.

De onderzoeksvragen die ik stelde bij deze usertests waren:

- Hoe ervaart een gebruiker de user flow van de app?
- Kan een gebruiker handig alle belangrijke functies van de app vinden?
- Hoe ervaart een artiest de user flow van de app?
- Merkt een gebruiker dat de focus op de interactie tussen fan en artiest ligt?

Naast deze vragen heb ik na het testen gevraagd aan de testers om een paar vragen te beantwoorden om extra feedback te krijgen naast de prototype inzichten:

- Hoe vond je de algemene user flow van de app?
- Vond je de navigatie logisch en voldoende?
- Wat is volgens jou het doel van dit platform / deze app?

## Type tests

Alhoewel ik met simpele vragen via een interview veel te weten kan krijgen over de UX van de app, wil ik graag meer inzicht hebben in de exacte flow die een gebruiker ervaart.

Om dit te doen heb ik gebruik gemaakt van Maze, een online prototype test tool waar ik mijn prototype kan uploaden via Adobe XD of Figma, en dan de gebruiker een bepaald pad in de app af te laten leggen.

Dit geeft mij dan inzicht in heatmaps van navigatie, waar gebruikers vastlopen, en hoe snel/duidelijk de user flow nou eigenlijk is.

Met deze info kan ik een verbeterde versie maken.

# Resultaten

Voor versie 1 heb ik 3 kandidaten getest die tot de doelgroep behoren voor zowel de gebruiker als artiestenkant.

Zij zijn allemaal de app doorgelopen en hebben daarna vragen beantwoord.

De opdrachten die ze van mij op Maze hebben gekregen:

## Search for an artist and visit their profile page

Vanuit het homescherm moet de gebruiker de zoekfunctie vinden en dan een artiest intypen. Daarna kan hij in de resultaten naar het profiel van de artiest gaan.

ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS
114162801	-	● Indirect	4.52s	0
114174381	-	● Direct	4.29s	0
114174898	-	● Direct	7.69s	0
23787057	-	● Direct	6.59s	0

## Remix Woody Veneman's latest audio snippet and create a post

Vanuit het homescherm moet de gebruiker de meest recente snippet remixen door de remix knop te vinden onder de post en dan in het remix scherm op done te klikken. Daarna moeten ze op de create a post knop klikken.

ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS
114162801	-	● Indirect	31.11s	0
114174381	-	● Indirect	123.88s	71
114174898	-	● Indirect	43.55s	2
23787057	-	● Direct	17.79s	1

### Go to your profile page and edit your profile

Vanuit het homescherm kan de gebruiker via zijn/haar avatar linksboven of via de navigatiebalk navigeren naar zijn profiel, en dan rechtsboven op de edit knop te klikken.

ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS
114162801	-	● Direct	4.14s	0
114174381	-	● Direct	2.98s	0
114174898	-	● Direct	3.04s	1
23787057	-	● Direct	3.19s	0

### Abort the current remix

Vanuit het remix scherm terug gaan naar het vorige scherm en dan bevestigen om de huidige remix te verwijderen.

ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS
114162801	-	● Direct	4.27s	0
114174381	-	● Direct	2.02s	0
114174898	-	● Direct	6.34s	0
23787057	-	● Direct	5.24s	1

## User 1 – Mex (Gebruiker)

Mex is een 23-jarige ICT & Media Design student die veel doet met technologie. Hij is ook veel bezig met muziek en speelt zelf piano.

### Maze prototype test – 114174898

Mex had bij alle schermen behalve het remix scherm een snel en direct succes naar het eindresultaat. Het remix scherm duurde iets langer maar ook hier had hij weinig misclicks en kwam hij uiteindelijk bij het resultaat.

### Vragenlijst

- Hoe vond je de algemene user flow van de app?
  - o Best fatsoenlijk, het editen van de snippet en remixen was een beetje vaag. Ik dacht dat de create button iets was om opnieuw een remix te maken, in plaats van een post te maken met de zojuist gecreëerde remix – misschien dit veranderen naar “publish”.
- Vond je de navigatie logisch en voldoende?
  - o Ja
- Wat is volgens jou het doel van dit platform / deze app?
  - o Muziek van artiesten remixen en delen met vrienden
- Als je een platform moest kiezen wat het meest lijkt op dit prototype, wat kies je dan? (Keuze uit SoundCloud, FaceBook, YouTube, Spotify, Twitter)
  - o SoundCloud



## User 2 – Rafael (Gebruiker)

Rafael is ICT & Media Design student. Hij luistert veel naar muziek met allerlei verschillende genres.

### Maze prototype test - 114174381

Rafaël had bij alle schermen een snel direct succes behalve bij het remixen van een snippet. Hier ging hij een lange route af maar kwam hij uiteindelijk wel bij het gewenste eindresultaat.

### Vragenlijst

- Hoe vond je de algemene user flow van de app?
  - o Voelt goed. Enige moeite gehad met de remix vraag maar dat kwam meer omdat ik de vraag niet goed had gelezen. 9/10
- Vond je de navigatie logisch en voldoende?
  - o Ja, waren heel duidelijk en vanzelfsprekend
- Wat is volgens jou het doel van dit platform / deze app?
  - o Om releases van artiesten te remixen of luisteren
- Als je een platform moest kiezen wat het meest lijkt op dit prototype, wat kies je dan? (Keuze uit SoundCloud, FaceBook, YouTube, Spotify, Twitter)
  - o Spotify

## User 3 – Maarten (Gebruiker)

Maarten is ICT & Media Design student. Hij luistert veel naar muziek met allerlei verschillende genres.

### Maze prototype test – 114162801

Over het algemeen had Maarten weinig problemen, hij kon het remix icoontje lastig vinden maar de rest van de schermen waren snel en direct een succes.

### Vragenlijst

- Hoe vond je de algemene user flow van de app?
  - o Ik vind de navigatie een beetje onduidelijk, ik had geen idee hoe ik een remix moest maken tot dat ik "per ongeluk" op het goede icoontje klikte. Verder ziet de app er clean uit! (bottom tab menu-icoontjes misschien een beetje groot)
- Vond je de navigatie logisch en voldoende?
  - o Lees vraag hiervoor
- Wat is volgens jou het doel van dit platform / deze app?
  - o Om remixes te maken van bepaalde liedjes? Doel nog niet heel duidelijk.
- Als je een platform moest kiezen wat het meest lijkt op dit prototype, wat kies je dan? (Keuze uit SoundCloud, FaceBook, YouTube, Spotify, Twitter)
  - o SoundCloud

## User 4 – Davey (Gebruiker)

Davey is een afgestudeerde full-stack developer. Hiernaast luistert hij ook veel naar muziek.

### Maze prototype test - 23787057

Davey had bij het testen van alle schermen een direct en snel succes. Hij liep tegen geen problemen aan.

### Vragenlijst

- Hoe vond je de algemene user flow van de app?
  - o Goed, maar ik mis een beetje context over het remix gedeelte. ik kreeg de opdracht om een remix te maken en klikte maar op het icoontje wat ik niet kon in de hoop dat dit het remix icoontje was. Verder prima en intuïtief.
- Vond je de navigatie logisch en voldoende?
  - o Ja, die zaten logisch in elkaar en ik had er geen moeite mee.
- Wat is volgens jou het doel van dit platform / deze app?
  - o Lijpe remixes maken van bestaande muziek en daar viral mee gaan. Of een plek voor nieuwe artiesten om snippets van hun muziek te posten.
- Als je een platform moest kiezen wat het meest lijkt op dit prototype, wat kies je dan? (Keuze uit SoundCloud, FaceBook, YouTube, Spotify, Twitter)
  - o Twitter

# Conclusies

Uit deze resultaten heb ik de volgende conclusies kunnen trekken voor versie 1 van het design:

- Het remix icoontje is niet duidelijk genoeg en mag groter / meer prominent aanwezig zijn. Dit is waar alle testers de meeste moeite mee hadden – uiteraard is dit ook de meest unieke feature van de app waardoor mensen niet meteen weten wat ze moeten doen, maar ik denk dat er flink wat verbeteringen mogelijk zijn om dit te versnellen.
- De navigatie icons in de navigatiebalk onderin vinden sommige mensen aan de grote kant.
- Unrld wordt door testers grotendeels vergeleken met SoundCloud en Spotify, en niet Twitter of FaceBook. Dit houdt in dat mijn focus op de muziek kant en niet de social media kant succesvol is.

## Andere feedback

Naast de testers heb ik ook algemene feedback gekregen op het design van Joris Ariëns, een ICT & Media Design docent die veel weet op gebied van UX/UI.

Hij gaf de volgende positieve feedback:

- Design ziet er mooi en modern uit
- Goed nagedacht over lay-out en spacing

En gaf me ook een aantal vraagstukken om over na te denken en in de volgende versie mogelijk te implementeren:

- Zijn beide play balken nodig of is 1 duidelijk genoeg?
- Is het remix icoon duidelijk genoeg voor gebruikers?
- Zijn notificaties in de navigatiebalk nodig? Andere plek misschien?
- Kan je snippets goed in portrait mode blijven editen of is er een landscape design nodig? (Kijk eventueel naar Adobe Rush)
- Is de play knop op een artiestenprofiel nodig?

## **Wat ga ik hier mee doen?**

Ik zal een nieuwe versie gaan maken van het design waarin ik bovenstaande punten verwerk.

Denk hierbij aan een betere remix knop, elementen verkleinen die geen prioriteit hebben, en verschillende afwegingen maken (en testen bij een aantal personen door ze te ondervragen) zoals kijken of gebruikers een notificatieknop in de navigatiebalk nodig vinden.