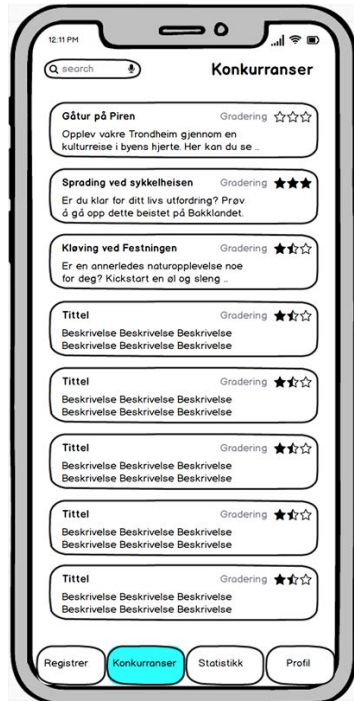
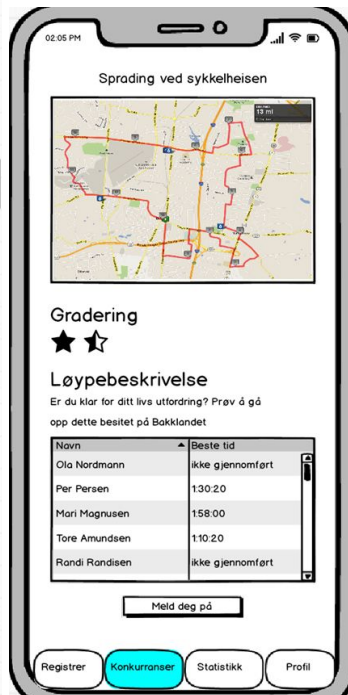


TDT4180 - Øving 4: Design av prototype og brukertesting

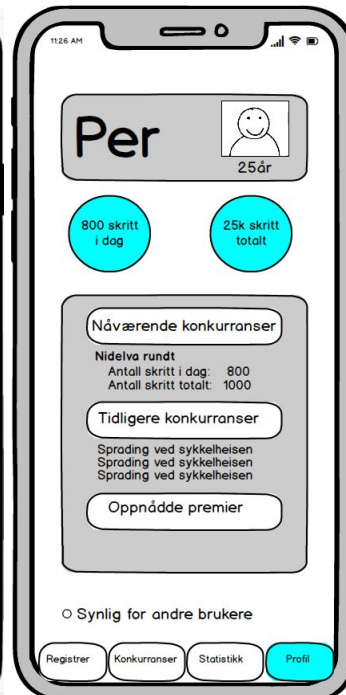
Oppgave 1: Prototyper



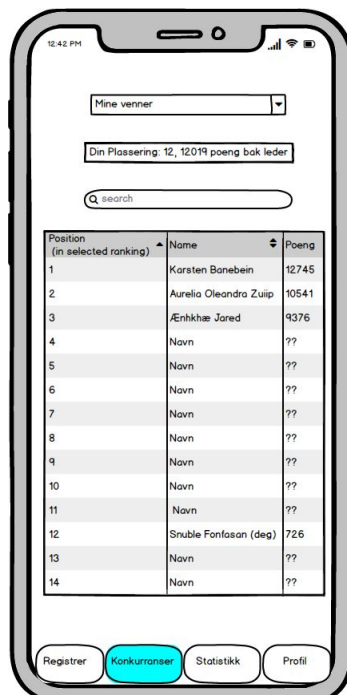
Bilde 1: Oversikt over konkurranser



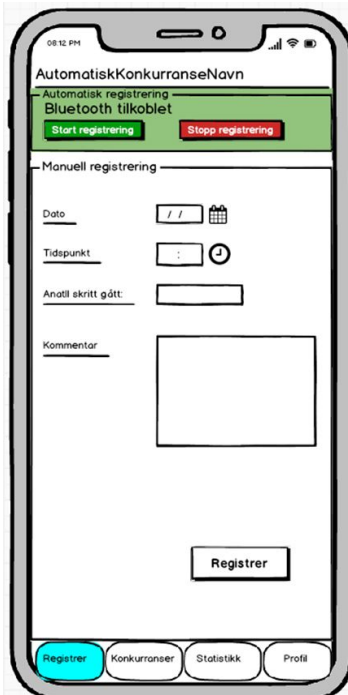
Bilde 2: Spesifikk konkurranse



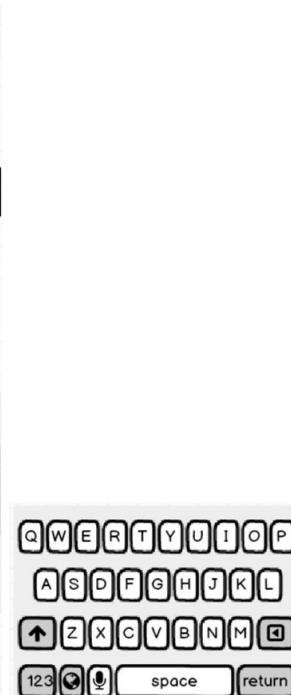
Bilde 3: Profil



Bilde 4: Statistikk



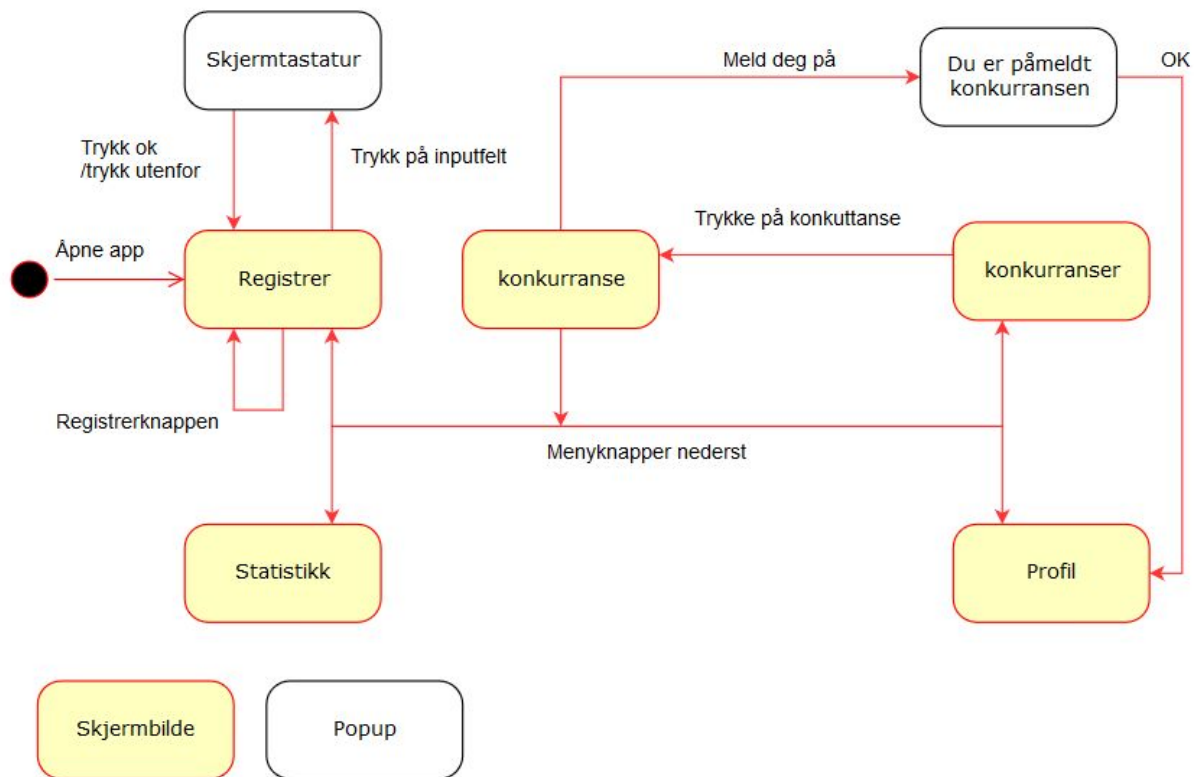
Bilde 5: registrering av konkurranse



Bilde 6: Skjermtastatur

For å utføre brukertesten benyttet vi oss av mocking-programmet Balsamiq Mockups 3. Der lagde vi prototypene over som vi printet på ark og klippet ut. Papirprototypene

er laget etter den konseptuelle modellen i øving 2. Det er 5 ulike skjermbilder som viser hovedsidene i appen. Det er også et “popup-skjermtastatur” som ble lagt oppå skjermbildene. I tillegg håndtegnet vi en popup som sa “Du er nå påmeldt konkurransen” med en OK knapp og et overlegg for en liste hvor det stod “Samme liste men sortert alfabetisk”. Under ser vi tilstandsdiagrammet som ble brukt for prototypene:



Alle andre knapper enn de som er nevnt i tilstandsdiagrammet var “inaktive”. I videre iterasjoner vil nok disse også få egne popups, men for første iterasjon var dette tilstrekkelig.

Oppgave 2: Brukertestning

For å teste produktet utformet vi 10 oppgaver som skulle teste funksjonaliteten implementert i de ulike elementene i appen. Oppgavene var formulert slik at testobjekt selv måtte finne ut hvordan man måtte navigere for å klare oppgaven.

Oppgavene vi ga var:

1. Meld deg på konkurransen «Sprading ved sykkelheisen»
2. Finn din plassering blant dine venner
3. Finn graderingen til konkurransen «Kløving ved Festningen»
4. Sjekk ut dine antall skritt i dag
5. Finn tiden til Mari Magnussen på konkurransen «Sprading ved sykkelheisen»
6. Registrer en treningsøkt
7. Se om du har fått noen premier
8. Sjekk ut hvor mange poeng du er bak leder
9. Finn beskrivelsen til «Sprading ved sykkelheisen»
10. Sorter navn alfabetisk i statistikken

Gjennom disse oppgave fikk vi testet alle de ulike sidene i appen. Vi valgte å gi oppgavene i denne rekkefølgen fordi det førte til at man må navigere mellom forskjellige sider, slik at vi også fikk testet hvordan testobjektet syns det var å navigere i appen. Brukertesten ble gjennomført ved at en i gruppa ga testobjektet en oppgave, og en annen fungerte som "wizard" som la fram papir-prototype av siden objektet til en hver tid va på i appen. To andre i gruppa var observatører. For å simulere en mest mulig riktig brukertest ble objektet forklart hva som skulle skje og hva objekt skulle gjøre, som om vedkommende ikke hadde noen forkunnskap om hvordan slike tester fungerer. Mens objektet løste oppgavene ble det ikke gitt noen form for feedback eller hjelp, slik at resultatene ikke ble påvirket av vår innflytelse. Under testen ble observasjonsskjema fylt ut av observatørene. Etter testen ble et SUS-skjema fylt ut av testobjektet, slik at vi fikk et generelt inntrykk av hvordan objektet syns det var å bruke appen. utfylte skjemaer følger under.

Observasjonsskjema:

Observasjonsskjema – brukbarhetstest				Ark 1 av 1
Observatør: Magnus Lauritzen Holtet		Dato: 22.03.2019 Tid: 02:33		
Produkt som testes: Motivasjonsapp		Testleder: Mathias Lien		
Testperson: Sondre Dahl		Alder: 24	Kjønn: M	Annet:

Tid	Problem	Årsak	Forslag til løsning
19 s	Ikke noe nevneverdig		
14 s	Ikke noe nevneverdig		
28 s	Trykket først mine venner, gikk deretter til konkurransen og fant gradering	Ordet gradering kan virke forvirrende	Bytte ut ordet gradering med vanskelighetsgrad
24 s	Ikke noe nevneverdig		
18 s	Ikke noe nevneverdig		
18 s	Ikke noe nevneverdig		
10 s	Ikke noe nevneverdig		
7 s	Ikke noe nevneverdig		
8 s	Ikke noe nevneverdig		
7 s	Ikke noe nevneverdig		

SUS-skjema:

Noen spørsmål om systemet du har brukt.

Vennligst sett kryss i kun en rute pr. spørsmål.

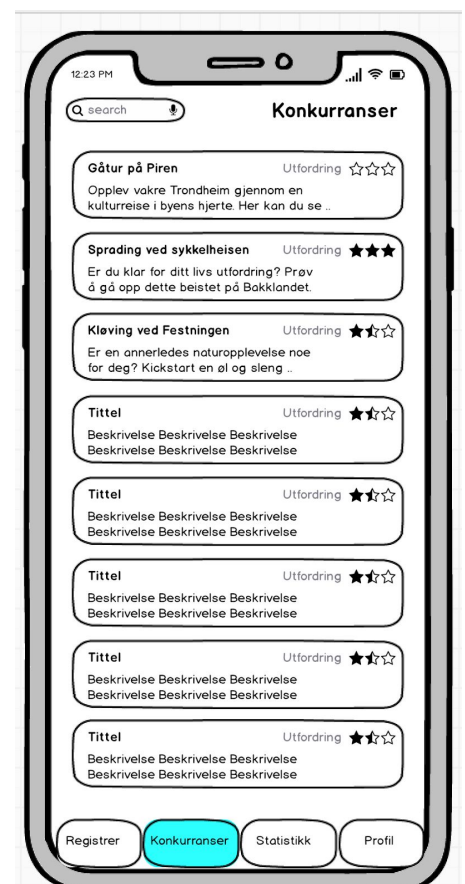
	Sterkt uenig							Sterkt enig
1. Jeg kunne tenke meg å bruke dette systemet ofte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	1	2	3	4	5			
2. Jeg synes systemet var unødvendig komplisert.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	1	2	3	4	5			
3. Jeg synes systemet var lett å bruke.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
	1	2	3	4	5			

Oppgave 3: Evaluering

Gjennom testen oppsto det ingen større brukbarhets-problemer. Personen gjorde oppgavene de fleste oppgavene som tenkt, og det ble brukt forholdsvis kort tid. Det var kun ett unntak fra en ellers sømløs gjennomføring;

Da personen skulle oppgaven “Finn graderingen til konkurransen “Kløving ved Festningen””, trykket han først på “Mine venner” på Statistikk-fanen. Vi konkluderte med at ordet “gradering” kan være vanskelig å forstå betydningen av, og velger derfor å erstatte dette ordet med ‘utfordring’.

Ettersom brukeren likte designet såpass godt, konkluderte vi med at vi ikke gjør noen større endringer på appens utseende.



Oppgave 4: Refleksjon

Personas (brukerkarakterene) opplevde vi som svært nyttfulle da de var bygget opp for å representere forskjellige brukertyper som lot oss tilpasse appen til et vidt brukersegment. Det var en god idé å ha såpass forskjellige bruker-personas. Det kunne kanskje fungert enda bedre å ha flere personas, slik at vi fikk kunne gjort de mer detaljert og dermed fått høyere brukbarhet. Dette kan tenkes kanskje er mer naturlig i senere iterasjoner.

Papir(balsamiq)prototypen fungerte veldig effektivt og godt til å lage en sketch av hvordan vi ønsket at appen skulle se ut. Det var et raskt og effektivt verktøy som gjorde designprosessen lettere. Det kunne vært hensiktsmessig å ha laget flere bilder, slik at "meld deg på konkurranse"-funksjonen hadde fått et eget design og søk-funksjonen hadde også fått et designprospekt.