

TDT4180 - Øving 5: Design av prototype og brukertesting

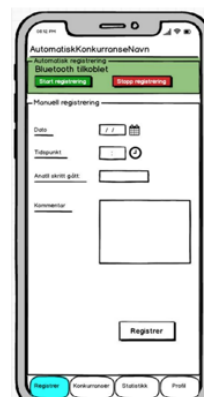
2. iterasjon

Oppgave 1: Prototyping

Når man åpner appen registrerer man seg, og etter det blir man auto-innlogget. Vi valgte derfor bort innloggings-skjermen i prototypen. Når man kommer inn i appen har man en meny som er låst nederst på skjermen. Her har man rask tilgang til de fire sidene «Registrer», «Konkurranser», «Statistikk» og «Profil».

«Registrer»

Her har man dato-felt, tidspunkt og antall skritt for treningsøkten. I tillegg kan man legge til en kommentar. Dersom man trykker på «Registrer»-knappen vil feltene bli blank for å gi brukeren feedback om at treningøkten har blitt publisert.

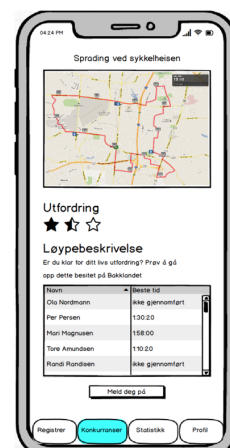
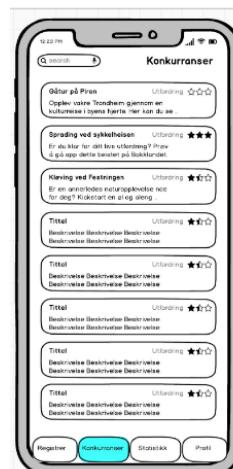


«Konkurranser»

Når man først går inn på konkurranser-siden vil man få et oversiktsbilde over de tilgjengelige konkurransene, med et kort utdrag av beskrivelsen og utfordringsnivå synlig.

Når man klikker seg inn på en av konkurransene vil en utvidet beskrivelse komme frem, og man kan se andres rangeringer på denne konkurransen.

Ved å klikke «Meld deg på» vil du få en liten popup-rute øverst som sier du nå er påmeldt, og «Nåværende konkurranser» på «Profil»-siden vil bli oppdatert.



«Statistikk»

På statistikk-siden vil man ha en dropdown-liste der man kan velge å se statistikk for «Mine venner» (default), «Bare meg» (da vil forskjellige konkurranser være synlig) eller for en konkurranse du er påmeldt – da vil din og venners statistikk for denne konkurransen være synlig. «Din plassering»-feltet er ikke klikkbart. Søk-funksjonen kan brukes for å lete frem en spesifikk person sin statistikk.

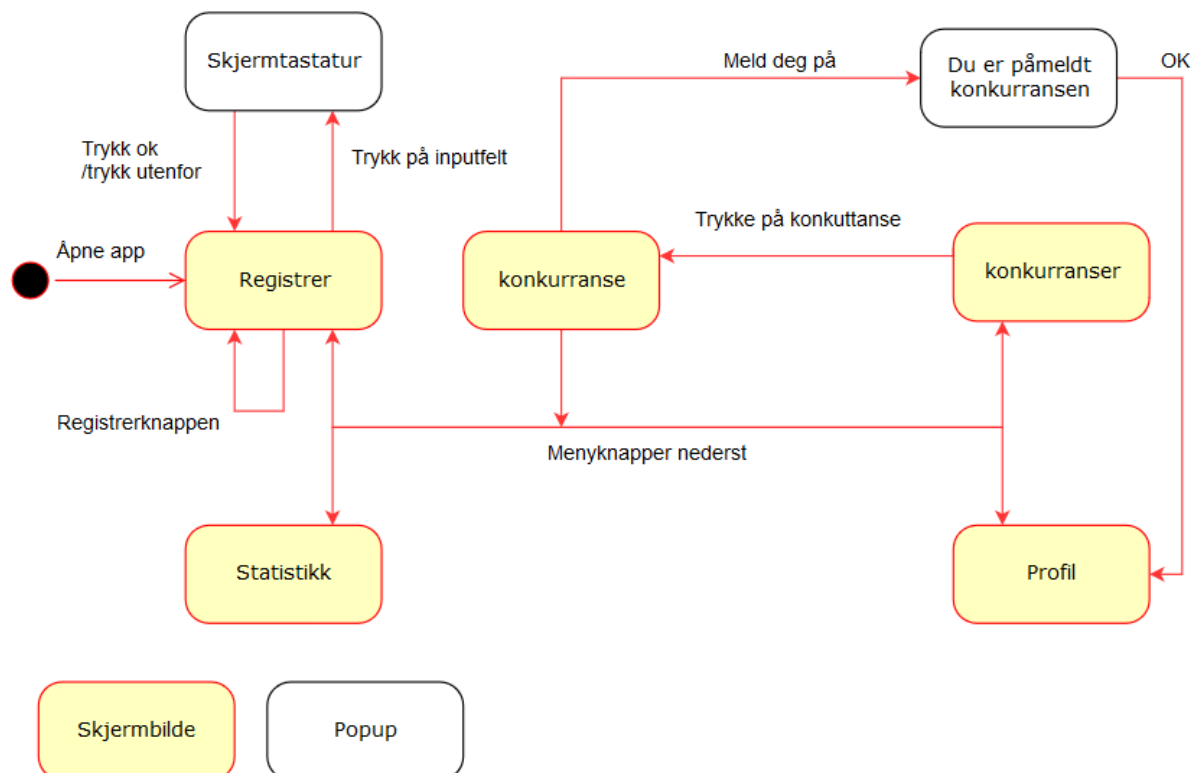


«Profil»

Her vil du få en oversikt over din egen profil. En kort oppsummering av deg, med fornavn og alder. Nåværende konkurranser, tidligere konkurranser og oppnådde premier vil være synlig. Eneste klikkbart felt er hvorvidt du skal være synlig for andre brukere.



Tilstandsdiagram for pop-ups:



Oppgave 2: Brukertesting

Ark 1 av 1

Observasjonsskjema – brukbarhetstest

Observator: Magnus Lauritzen Holtet Dato: 04.04.19 Tid: 02:33
 Produkt som testes: Motivasjonsapp Testleder: Mathias Lien
 Testperson: Gruppe 49 Alder: Kjønn: M Annet:

Tid	Problem	Årsak	Forslag til løsning
30 s	Ikke noe nevneverdig		
14 s	Ikke noe nevneverdig		
21 s	Ikke noe nevneverdig		
15 s	Ikke noe nevneverdig		
22 s	Ikke noe nevneverdig		
29 s	Ikke noe nevneverdig		
24 s	Ikke noe nevneverdig		
16 s	Ikke noe nevneverdig		
20 s	Ikke noe nevneverdig		
13 s	Ikke noe nevneverdig		

Oppgave	Problem	Forslag til løsning
Meld deg på konkurransen 'Sprading ved sykkelheisen'	Uproblematisk.	-
Finn din plassering blant dine venner	Uproblematisk.	-
Finn graderingen til konkurransen «Kløving ved Festningen»	Uproblematisk.	-
Sjekk ut dine antall skritt i dag	Uproblematisk.	-
Finn tiden til Mari Magnussen på konkurransen «Sprading ved sykkelheisen»	Uproblematisk.	-
Registrer en treningsøkt	Uproblematisk.	-
Se om du har fått noen premier	Uproblematisk.	-
Sjekk ut hvor mange poeng du er bak leder	Uproblematisk.	-
Finn beskrivelsen til «Sprading ved sykkelheisen»	Uproblematisk.	-
Sorter navn alfabetisk i statistikken	Uproblematisk.	-

To uavhengige observasjonsskjemaer. Begge viser en uproblematisk gjennomføring.

Etter meget gode og presise tilbakemeldinger på øving 4 og et tilfredsstillende resultat av de overnevnte testoppgavene besluttet vi å la de være uendret til andre iterasjon. Oppgavene fungerte like bra, om ikke bedre på den funksjonelle prototypen som på papir-prototypen.

Etter endt testing lot vi testerne fylle ut følgende SUS-skjema:

Noen spørsmål om systemet du har brukt.

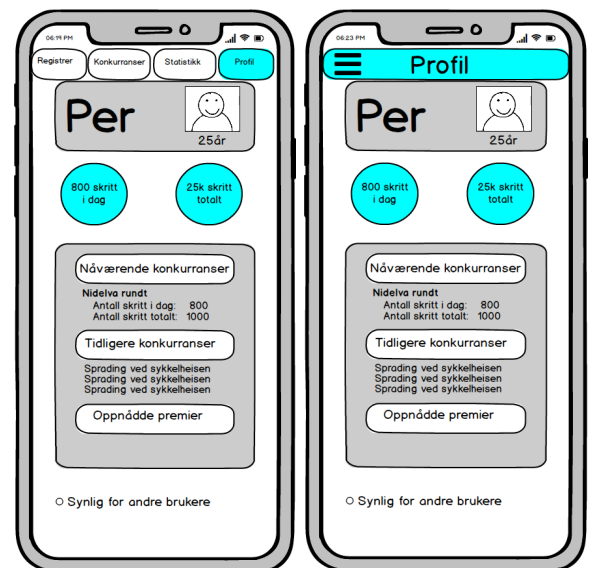
Vennligst sett kryss i kun en rute pr. spørsmål.

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

Under brukertesten avdekket vi ingen store brukbarhetsproblemer rundt designet av vår applikasjon, men vi ble mer bevisst på ulike preferanser når det kommer til plassering av meny. Enkelte av testsubjektene reagerte på at menylinjen vår er lagt nederst i programmet, da det for noen applikasjoner er normalt å ha disse øverst på skjermen eller i en popup-meny.

Det skal dog nevnes at testsubjektene var enige om at menyen nederst ikke er problematisk, da den for eksempel følger samme design som facebook for ios og android. Dette problemet vil med andre ord ikke påvirke brukbarheten, men handler heller om preferanser.



Alternativ til vår løsning kunne vært å ha menyen i øvre del av skjermen slik at den er noe av det som oppfattes først, eller bruke en popup-meny.

Oppgave 4: Refleksjon

ISO 9241-11 handler om hvordan et produkt hjelper en bruker med å nå spesifiserte mål med fokus på effektivitet i anvendelse, tidseffektivitet og tilfredshet i en spesifisert

brukskontekst. Da vi designet den funksjonelle prototypen prøvde vi å få den tilnærmet identisk med det tenkte ferdige produktet. Med tanke på effektivitet i anvendelse er brukertestens validitet meget høy. Navigering og primær funksjonalitet er modellert på et tilfredsstillende nivå.

Når det kommer til tidseffektivitet vil vi også argumentere for at brukertestens validitet er høy. Prototypen er designet slik at en bruker raskt og intuitivt kan tilnærme seg appen og finne frem til ønskede verktøy for å utføre ønskede handlinger. Gjennom både første og andre iterasjon så vi at dette fungerte svært godt, og testerne ga også uttrykk for god brukervennlighet.

Tilfredshetmessig er muligens validiteten av brukertesten ikke like høy som de to andre punktene. Selv om vi forsøkte å modellere en prototype så likt som mulig et ferdig produkt, så var det likevel en del funksjonalitet som manglet, og som vi derfor ikke fikk testet. Per nå var det kun mulig å endre profilens synlighet. Det ferdige produktet skal derimot ha full funksjonalitet for å opprette og slette profiler og informasjon på disse, samt konkurranser. Slik funksjonalitet ble etterspurt av testerne, og selve tilfredsheten med brukertesten var derfor ikke optimal sammenlignet med hvordan det forhåpentligvis ville vært med et ferdig produkt.

Når det gjelder den gjennomførte brukertesten, har vi merket at det er noen punkter vi kunne tatt tak i i en eventuell ny iterasjon. Det kan være nyttig å gjennomføre flere pilottester i forkant av den aktuelle brukertesten, i en slik prosess som dette. Pilottesting kan være med på å finne ut hvor lang tid en test vil ta, sjekket utstyret på forhånd, legge opp til pauser og bryte testingen ned i mindre deler. På denne måten kan man effektivisere brukbarhetstestene samt sørge for enda bedre og mer presise resultater.

Dersom prosjektet hadde vært av større skala, ville det vært lønnsomt med flere varierte tester, og gjerne flere testere. Forskning viser at rundt fem testere skal avdekke store deler av potensielle brukbarhetsproblemer.

Som sagt er det ønskelig å ha mer varierte oppgaver i brukbarhetstesting. På denne måten får man testet alle aspektene ved appen, alt fra login, til lagring til menysystemet.