**Presentation Powerpoint**

**Mere virksomhedsanalyse af Valve**

**Ikoner I illustrator**

**Responsiv ned til telefon-format**

**Indhold på About siden**

Embedded video

**7.4 Double Diamond: Deliver/Implement**

I denne fase testes og tilrettes produktet. Det kontrolleres at brugeroplevelsen og interaktionen fungerer som planlagt.

Formålet med test:

Testen vil være en såkaldt brugertest. Det er en forholdsvist simpel website, så det vil ikke være en meget omfattende test. Men da der især skal testes på brugerinteraktion, er det den bedste test til formålet. [[1]](#footnote-1)

Via test af hjemmesiden skal der afdækkes om der eksisterer nogle såkaldte ”Norman Doors”[[2]](#footnote-2) hvor brugeren ikke intuitivt forstår hvordan man skal interagere med et element for at bruge det rigtigt.

Specifikke elementer skal testes:

**Menu** Forstår brugeren at man kan navigere rundt på siden vha. en menu på hver side?  
Er det forvirrende at Menuen ændrer udseende?

**Lydkontrol** Forstår brugeren hvordan der tændes, slukkes og justeres lydstyrke?  
Er det klart for brugeren at lyden afspilles, men er mutet, når man kan se captions på skærmen?

**Kontakt** Forstår brugeren hvordan man kan kontakte afsenderen via hhv. links og skreven information?

**Intention** Forstår brugeren den underliggende intention med websitet? At det er et website designet med investorer, og ikke spillere, som modtagere.

**Tone** Forstår brugere websitets atmosfære? Ændrer forståelsen sig, baseret på hvorvidt brugen har spillet portal før eller om brugeren ikke kender til spillet på forhånd?

Efter selve testen vil der være et kort interview med testdeltageren om deres oplevelse af designet.

Testforberedelse:

Testen udføres på personer af målgruppen for investorer, ikke for målgruppen af spillere. Især er det interessant om testpersoner der ikke har spillet PORTAL kan værdsætte referencerne, brug af environments og humoren i GLaDOS dialog uden at have en forståelse for disse forud for deres besøg på websitet.

Der skrives spørgsmål og specifikke opgaver til brugeren på forhånd. Det gør det lettere at sammenligne testresultater og finde mønstre i brugsmønstrene.

Hej \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Du har indvilliget i at deltage i denne brugertest af et website. Mange tak for det.

Testen kommer til at tage omtrent 5 minutter, efterfulgt af ca. 5 minutter hvor jeg vil spørge ind til nogle ting omkring websitet.   
Der er ingen forkerte svar. Hvis du er i tvivl om noget, er det en stor hjælp at du siger det højt. Det hjælper med at kortlægge hvor kommunikationen eller designet skal optimeres.   
Hvis noget ikke virker, eller noget er forvirrende, er det et udtryk for en design-fejl og ikke en fejl af dit intuitive brug af websitet.

Gennem hele testen vil jeg bede dig om at du tænker højt i så høj grad som det er muligt. Altså sætter ord på dine tanker og handlinger mens du har dem.

Allerførst vil jeg gerne bede om dit navn og din alder?

Svar:

Hvad er din beskæftigelse til daglig?

Svar:

Har du før spillet noget af, eller hele spillet PORTAL eller PORTAL 2?

Svar:

**HOME/index:**

Følg dette link til websitet: <https://miastaerk.com/PORTAL/>

Hvilke valgmuligheder har du her?

Svar:

Hvilken information får du fra Lyd/captions?

Svar:

Hvilken stemning oplever du på denne side?

Svar:

Hvem tror du der snakker til dig?

Svar:

Hvis du vil vide noget om ”investors”-delen af websitet, hvordan finder du det?

Svar:

**INVESTORS:**

Hvilken side er du nu på?

Svar:

Hvordan kan du se det?

Svar:

Hvilken information finder du på denne side?

Svar:

Hvilke valgmuligheder har du her?

Svar:

Hvilken information får du fra Lyd/captions?

Svar:

Hvilken stemning oplever du på denne side?

Svar:

Hvis du skal vide noget om hvordan du kommer i kontakt med afsenderen, hvordan vil du så gøre det?

Svar:

**CONTACT:**

Hvilken information finder du her?

Svar:

Hvilke valgmuligheder har du på denne side?

Svar:

Hvis du skal sende en mail, hvordan vil du så bære dig ad?

Svar:

Hvis du vil besøge VALVEs Linkedin, hvordan vil du så bære dig ad?

Svar:

Hvilken information får du fra Lyd/captions?

Svar:

Hvilken stemning oplever du på denne side?

Svar:

Hvis du skal vide noget om hvordan du kommer i kontakt med afsenderen, hvordan vil du så gøre det?

Svar:

**ABOUT:**

Hvilken information finder du her?

Svar:

Hvilke valgmuligheder har du på denne side?

Svar:

Hvilken information får du fra Lyd/captions?

Svar:

Hvilken stemning oplever du på denne side?

Svar:

**Spørgsmål efter test:**

Hvor tror du at du er henne når du kigger på områderne på websitet?

Svar:

Hvilken type bruger tror du dette website er målrettet mod?

Svar:

Hvad tror du websitet forsøger at opnå?

Svar:

Hvilke type spil tror du PORTAL er, baseret på hvad du har set og læst på websitet?

Svar:

Ville du foretrække at der også var en bar i toppen af skærmen med menuen? Altså at du kan navigere mellem de forskellige undersider via en generel menu, der ikke skifter placering og udseende fra side til side.

Svar:

1. Gregersen, O., & Wisler-Poulsen, I. (2024). *Usability: Testmetoder til mere brugbare websites* (2. udgave, digital). Taastrup: Wislers Forlag. [↑](#footnote-ref-1)
2. Norman, Don A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books. [↑](#footnote-ref-2)