

Del 4: Evaluering

Oppgave 1:

1) Hva er målet for evalueringen?

Forbedre prototypen og for å eventuelt få bedre løsninger.

2) Hva må du undersøke, og hva trenger du svar på for å kunne nå målet med evalueringen?

Jeg vil se om prototypen min er laget på en logisk måte som er lett for bruker å skjønne. Tanken er å undersøke prototypen i figma og å se hva bruker synes er bra og dårlig.

3) Hvilken tilnærming og metode vil du anvende for evalueringen?

På grunn av tidsrammen og at prototype 2 har flere aspekter velger jeg å bare evaluere prototype 2. Prototype 2 har flere funksjonaliteter og elementer som kan evalueres og forbedres enn prototype 1.

Tilnærming: Kontrollerte omgivelser.

Metode: Intervju/think-aloud/demonstrasjon (kvalitativ data). Planen er at jeg vil gå igjennom prototypen sammen med bruker og se hva slags tilbakemeldinger bruker har om prototypen.

- Jeg vil presentere appen side for side og la bruker prøve å navigere i den og gi tilbakemelding.
 - o Samtidig som bruker gir tilbakemeldinger side for side vil jeg ha et dokument (som vises i oppgave 3) med hver side på appen. Da kan jeg fortløpende skrive inn tilbakemeldinger på spesifikke aspekter med hvert bilde.
 - o Jeg vil først vente med å se hva bruker har å si uten noe hjelp fra meg.
 - o Deretter vil jeg om det er nødvendig stille mer direkte spørsmål om prototypen. Også om det føles nødvendig vil jeg stille spørsmål for å få mer utdypende svar.
 - Intervjuet/demonstrasjonen vil være semi-ustrukturert, hvor målet er at bruker først skal si hva den tenker, så skal jeg stille spørsmål om nødvendig.

4) Beskriv deltakerne i evalueringen, og hvilke egenskaper de innehar som gjør at de passer inn i din målgruppe.

Deltakeren min blir samme som jeg intervjuet. Altså vil det være en bruker innenfor målgruppen min.

(fra oblig 3) Bruker blir lett sliten og er spesielt sensitiv til stimuli fra omverden, som lyd og lys. Det å være på butikken er en typisk slitsom situasjon. Der er det ofte sterkt lys og mye lyd som vil gjøre bruker sliten fort. Derfor vil det være lurt å bruke forskjellige hjelpemidler for å unngå unødvendig slitsomt stimuli.

5) Hvilke praktiske forhold må tas i betraktning?

Deltaker: En deltaker – bruker i målgruppa

Utstyr: Figma-prototype som bruker kan se på/interagere med. Mobil til å ta bilder. PC for å skrive notater.

Egnet tid: ca. 30 min.

Sted: Fysisk

6) Hvilke potensielle etiske hensyn relatert til ditt prosjekt må tas hensyn til? Hvordan kan disse håndteres?

Jeg tenker at samtykkeskjema ikke trengs for jeg skal passe på å anonymisere deltaker og ikke få med noen person-opplysninger eller noe sensitivt.

Jeg skal passe på å informere brukeren godt om hva opplegget går ut på og at dataen vil være anonym. I tillegg hva dataen vil brukes til. Dette gjøres for at bruker skal føle seg trygg og komfortabel.

7) Drøft om valgene du har tatt i planen over vil bidra til at evalueringsresultatene blir pålitelige og gyldige, og i hvilken grad du risikerer bias i resultatene.

Pålitelighet: det at evalueringen vil være kontrollert og at bruker tester hver side kan hjelpe på pålitelighet. På den andre siden kan det være subjektive skjevheter i og med at jeg bruker en kvalitativ metode. Da kan det være forskjeller fra hva en bruker mener til en annen.

Gyldighet: jeg må passe på å ha relevante spørsmål og hjelpe deltakeren så jeg får svar på det jeg vil ha svar på. Her vil også det at metoden er kvalitativ og gir rom for subjektive meninger spille en rolle. Det kan også være positivt at det er kvalitativt i og med at målgruppen er relativt liten og bruker vet akkurat hvordan det er å være en person innenfor målgruppen.

Bias: det jeg må være obs på er:

At jeg ikke påvirker brukerens syn med å selv komme med input før brukeren har sagt sine meninger eller at bruker sier meninger som den egentlig ikke mener.

Hawthorn effekt – at brukeren kan endre respons i forhold til at jeg observerer. Kanskje brukeren er redd for å si noe dumt i forhold til produktet jeg har laget. Derfor vil jeg si tydelig at alle innspill er fine, både elementer som er bra og elementer som kunne vært annerledes.

Det kan bli person-bias i og med at personen er en jeg kjenner. På den andre siden kan brukeren føle seg mer komfortabel og tørre å si flere meninger enn om jeg hadde vært en fremmed.

Oppgave 3: Rapportere fra evalueringen:

Plan til evaluering:

Spørsmål til hvert bilde:

- *Først når bruker ser på siden skal jeg si «se gjennom siden og fortell meg hva du tenker om siden og hvilke funksjonaliteter du tenker finnes her».*
 - *Om nødvendig stiller jeg tilleggsspørsmål*
 - *Er det noe her du synes er forvirrende?*
 - *Hva tror du knappene på siden gjør?*
 - *(Hvis det passer seg kan jeg stille flere spørsmål og spør HVORFOR noe kan virke forvirrende)*

Resultater:

Bilde 1:

- Side for å aktivere airfilterne mine
- «Kan jeg ta høyere og lavere på den siden?» - forvirring med siden
- Svimmel av at den beveger seg
- Klar og tydelig tekst og inntrykket av siden – ryddig og oversiktlig
- Lite tekst – fint å ha oversikt
- «Legg til ny enhet» - knappen er litt uklar tekst, men funksjon er tydelig
- Tydelig at knappene er knapper
- Lite intuitivt at man skulle trykke på bilde for å komme til side 2
- Knapp på person – forvirrende – bruker tror det var en sol/ en annen enhet

Bilde 2:

- Tilbakeknappen – klart og greit
- Batteriindikator – klar
- Bilde 2C:
 - Se mer knapp – usikker på hva den skal gjøre
- Bilde 2B (filtere)
 - Bruker synes disse knappene er forståelige og skjønner hva de betyr
- Bilde 2E – manuell styring:
 - Tenkt: «om jeg er i en situasjon som ikke er i snarvei, så kan jeg gå på manuell styring»
 - Riktig tenkt funksjonalitet
- Bilde 2D legg til snarvei:
 - Denne ga mening, bruker likte at man kunne lage egne tilpassete snarveier
 - Burde synes at man velger en snarvei
- Bilde 2A Snarveier:
 - Disse gir mening, bruker skjønner hva som er tenkt funksjonalitet her
- Alt i alt fint og oversiktlig

Bilde 3 (se mer):

- Skjønner ikke helt funksjonaliteten til denne siden
 - o Etter jeg forklarte meningen til siden var bruker enig om at den var lur, men det tok tid for bruker å skjønne siden. Lite intuitiv.
- Forvirrende at bilde snurrer

Bilde 4 (legg til snarvei):

- Bruker synes det som var der så fint ut
- Synes det er positivt at man kan legge til snarveier i appen

Bilde 5 (manuell styring):

- Siden viser det som var forventet i forhold til knappen
- Litt forvirring på om det er max filter eller max volum på max og min.
- Liker at det er fargerikt
 - o Synes det blir fint
- Liker at fargetemaet til appen gjentar seg gjennom hele
- Liker at det er store og tydelige plusser og minuser
- Fin tekst
- Legg inn nytt filter - knapp:
 - o Skjønner hva knappen skal bety

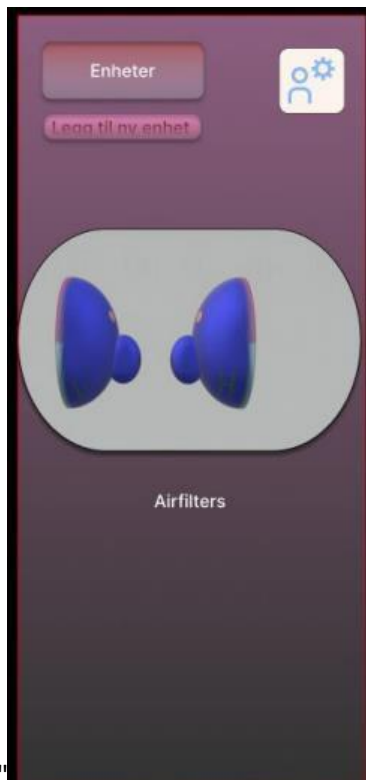
Bilde 6:

- Brukeren skjønte ikke helt hva synkroniser lyd var, men da jeg forklarte synes bruker det virka veldig smart.
- Bruker synes at denne siden var veldig positiv og lurt i forhold til brukers sine behov.

Helhets uttrykk:

- Slitsomt at bildene snurrer -> greit at den bare gjør det på forsiden
 - o Men det er fint at bildet til enheten er med videre på de andre sidene
- Likte at det var «klare» snarveier, at man kan legge inn egne snarveier og at man kan justere etter egne behov.
- Langt over er boksene og teksten tydelig, utenom den på den første siden som sier «legg til ny enhet»
 - o Synes det er bra kontraster mellom bokstav og bakgrunn for da er det lett å lese

Bilde 1:



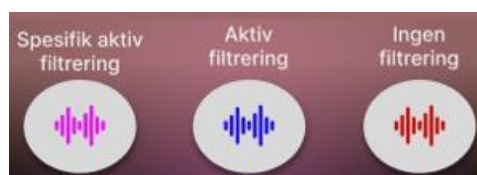
Bilde 2



Bilde 2A



Bilde 2B



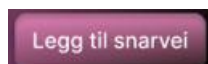
Bilde 2 C



Bilde 3:



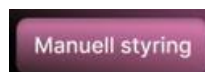
Bilde 2D



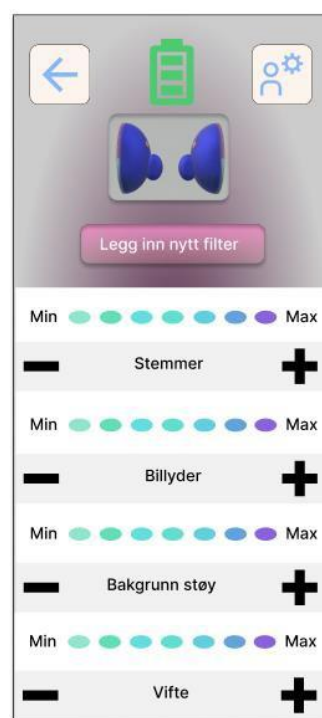
Bilde 4:



Bilde 2E



Bilde 5:



Bilde 5A:



Bilde 6



Forventninger:

Mine forventninger er at det vil være flere aspekter, som f.eks knapper på appen, som er utydelige. Altså vil det være forskjellige forbedringspotensialer til appen, men det vil også være mye som er bra. Videre tror jeg det vil gå fint å gå gjennom prototypen på den måten og det vil være lett å forstå hva bruker mener når jeg har mulighet til å stille spørsmål.

Opplevelser:

Jeg opplevde det som lærerikt. Brukeren hadde mye bra innspill og virka veldig positiv til prototypen min, noe som opplevdes positivt. I tillegg fikk jeg konstruktiv kritikk til ting som kunne vært bedre og kunne vært forandret på.

Avvik fra plan:

Planen gikk helt som planlagt. Noe som var ganske forventet, i og med at jeg hadde en veldig løs plan og at jeg kunne stille spørsmål om nødvendig.

Resultater:

For å lese mer om resultater se over.

Kort resultat: Bruker synes appen var klar og ga for det meste mening. Det var litt små-pirk noen steder, men det kan lett fikses.

Refleksjon over lærdom:

Jeg lærte hvordan jeg kunne stille spørsmål og ha en evaluering. Jeg måtte passe på at brukeren svarte på tenker rundt alle aspektene på app-siden, uten at jeg stilte et ledende spørsmål, noe som kunne være utfordrende.