

Gruppeoppgave – Design og evaluering (iterasjon 1)*Introduksjon*

Anta at dere utgjør en designgruppe ved et firma som lager applikasjoner for å understøtte trening, mosjon og helse. Firmaet har planer om å lage en smarttelefon-app som skal motivere brukere til å mosjonere (gå eller løpe) i tillegg til å gi informasjon om ulike fysiske aktiviteter en bruker har gjennomført. Det er besluttet at utviklingen av appen skal følge en brukersentrert prosess.

Brukerkrav og virkemåte

Basert på innledende intervjuer av potensielle brukere (fortrinnsvis studenter og yrkesaktive) er det blitt identifisert noen sentrale brukerkrav og en konseptuell modell har begynt å ta form:

- For å motivere brukerne til å mosjonere er det valgt å basere appen omkring mosjonskonkurranser hvor individuelle brukere kan konkurrere seg i mellom.
- En bruker har mulighet til å melde seg på ulike mosjonskonkurranser som blir publisert ved jevne mellomrom. Det er firmaet som dere jobber i som publiserer aktivitetskonkurransene på vegne av betalende bedrifter og foreninger (i oppgaven trenger dere ikke ta hensyn til hvordan disse blir publisert). Appen gir en oversikt over mosjonskonkurranser som til en hver tid finnes
- En mosjonskonkurranse har en oppstartsdato, avslutningsdato, virtuelt startsted, virtuelt mål, ferdighetsnivå. Virtuelt startsted (f.eks. Trondheim) og mål (f.eks. Nordpolen) brukes som metafor på distansen som en bruker må gå/løpe i løpet av konkurransen.
- En bruker skal ha mulighet til å delta på én konkurranse i gangen. En bruker skal kunne trekke seg fra en konkurranse han er påmeldt i.
- For å registrerte skritt i appen kan brukeren benytte en automatisk kroppsåren skritteller som kommuniserer med smarttelefonen via bluetooth (i oppgaven trenger dere ikke ta hensyn til hvordan skrittellerne settes opp for å kommunisere med appen). Skrittelleren som skal brukes sender oppdateringer til appen én gang per minutt. En bruker kan også registrere skritt i appen manuelt.
- Appen skal gi brukeren informasjon om antall skritt han har gått totalt i konkurranseperioden, gjennomsnittlig antall skritt per dag, og hvor mange dager det er igjen av konkurransen.
- Når appen registrerer at en bruker har gått 10 000 skritt i løpet av en dag, skal brukerne få en virtuell bemerkelse for prestasjonen (velg hvilken). Andre deltakere skal kunne se hvor mange slike bemerkelser en bruker har.

- Det skal være mulig for brukeren å sammenligne hvor langt han har gått/løpt i forhold til andre deltakere i konkurransen. Denne oversikten skal kunne sees både i tabellform og på et kart i appen. Kartet viser hvor deltakerne befinner seg i forhold til det virtuelle startpunktet og det virtuelle målet.
- En bruker har skal ha mulighet skifte mellom å fremstå som anonym eller med fullt navn i en konkurranse.
- Hver bruker må registrere en profil for å kunne bruke appen (i oppgaven trenger dere ikke lage brukergrensesnittene for registrering av profil).

Oppgaver

Designgruppen dere utgjør har fått følgende oppgaver:

Oppgave 1

- Lag en *papirprototype* av brukergrensesnittet til smarttelefon-appen.
- Lag et tilstandsdiagram som viser hvordan en bruker navigerer mellom ulike skjermbilder.

Oppgave 2

- Lag testoppgaver som gjenspeiler den skisserte virkemåten til appen, og gjennomfør en brukbarhetstest ("Wizard of Oz"-test) av papirprototypen.

Stud.ass vil ta rollen som testsubjekt under brukbarhetsevalueringen. Hver gruppe må ta kontakt med sin stud.ass. for å avtale tidspunkt for brukbarhetsevaluering.

Avtal på forhånd hvem på gruppa som tar rollen som testleder, "Wizard" (hvem som simulerer interaktivitet i prototypen) og testobservatør(er)

Bruk observasjonsskjema for å registrere brukbarhetsutfordringer under testen (det er ikke krav om videoopptak). Observasjonsskjema finnes i foilsettet Brukbarhetstesting, side 47.

- Beskriv brukbarhetsproblemene som ble avdekket under evalueringen og skisser (tegn og forklar) hvordan disse kan løses i et nytt design forslag.

Oppsummering av krav til innhold i besvarelsen:

- Beskrivelse av papirprototypen (skjermbilder og tilstandsdiagram)
- Beskrivelse av testoppgaver og testoppsett.
- Beskrivelse av identifiserte brukbarhetsproblemer fra evalueringen.
- Skissert forbedringsforslag.

PS! Det er lov til å ta evt. antagelser/forutsetninger med hensyn til teknologi og brukskontekst utover det som er beskrevet i oppgaven forutsatt at disse tydeliggjøres i besvarelsen.

Format for besvarelsen: Word-dokument e.l.