|  |  |
| --- | --- |
| Studybuddy  Testrapport | Abstract  Hierin wordt het POC zoals beschreven in het ontwerp getest.  Mohammad Rummo, Rohin Hasan, Clara Schoelitsz  Mobile Application |

Inhoud

[1.Introductie 2](#_Toc62763493)

[1.2Inleiding. 2](#_Toc62763494)

[1.3 Aanleiding. 2](#_Toc62763495)

[1.4 Applicatie omschrijving. 2](#_Toc62763496)

[1.5 Scope. 2](#_Toc62763497)

[2.Risicoanalyse. 3](#_Toc62763498)

[Gesprek starten. 3](#_Toc62763499)

[Gesprek verwijderen. 3](#_Toc62763500)

[Inloggen/registreren. 3](#_Toc62763501)

[Account beheren. 3](#_Toc62763502)

[3.Testmethodes onderbouwing. 4](#_Toc62763503)

[3.1 Use-case testen. 4](#_Toc62763504)

[3.2 Exploratory testen. 4](#_Toc62763505)

[4.Tests. 5](#_Toc62763506)

[4.1 Use-case tests. 5](#_Toc62763507)

[4.2 Exploratory test verslag. 7](#_Toc62763508)

[4.3 Bug rapport. 9](#_Toc62763509)

[5.Acceptatieplan. 10](#_Toc62763510)

# 1.Introductie

## 1.2Inleiding.

Dat de pandemie een effect heeft op het mentale welzijn, is geen geheim. Sinds de uitbraak in Maart zijn ook in Nederland de aantal gevallen van depressie en angst toegenomen. De GGD draait overuren, en mentale gezondheid staat eindelijk in de mainstream spotlight. Voor een school is het moeilijk om het overzicht te bewaren als het gaat om de mentale gezondheid van de studenten. SLB-gesprekken hebben, tot een zekere hoogte, de controle kunnen bewaren over hoe iemand in de studie staat. Door het onlineonderwijs is de drempel voor de student om zich te uiten bij een docent verhoogt, en zijn issues zoals depressie en angst niet iets wat de gemiddelde student snel bij een SLB’er uit. Al zouden ze dat wel doen, dan stuurt de SLB de student door naar de psycholoog, waar er maar drie van zijn.  
Er moet een betere manier zijn om deze communicatie toegankelijk te maken.

## 1.3 Aanleiding.

Psychische gezondheid heeft een grote impact op de studenten. Door de COVID-19 is deze impact groter geworden. Op dit moment wordt het mentaal welbevinden van studenten binnen Zuyd Hogeschool niet gemeten, daarom wil Zuyd graag een oplossing om het mentaal welbevinden van studenten te meten en in beeld te krijgen.

## 1.4 Applicatie omschrijving.

Om de applicatie aantrekkelijk te maken voor studenten wordt het in een niche geplaatst die de doelgroep aantrekt. De applicatie presenteert vragen aan de gebruiker in de vorm van gesprekken om een beeld te vormen waar de gebruiker last van heeft, en om hierop te reageren met tips en trucjes. De applicatie adverteert zich als een hulpmiddel voor tijdens het studeren, en biedt hulp aan voor zelfzorg tijdens de studie om effectief de studie door te komen. Tegelijkertijd wordt er aan de hand van de data bepaald of een echt gesprek nodig is, en kan een slb’er of andere hulpverlener aan de bel trekken door de applicatie een contactverzoek te laten sturen.  
Met dit ontwerp ligt het initiatief en het consent bij de gebruiker, en heeft de gebruiker controle over hoeveel hij over zichzelf vertelt.

## 1.5 Scope.

Dit testrapport heeft de POC versie-van de opgestelde applicatie getest. Het rapport vergelijkt zijn verwachtingen met wat er vanaf het ontwerpdocument, die een POC omschrijft verwacht wordt. Dit betekent dat het testrapport zich concentreert op het studenten gedeelte van de applicatie, met name het kunnen hebben van een gesprek met de studybuddy, en het kunnen beheren van de resultaten van deze gesprekken***. In dit rapport, is Studybuddy versie 5 getest.***

# 2.Risicoanalyse.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Onderdeel | Faalkans | Schade | Risico | Prioriteit |
| 1 | Gesprek starten | 2 | 5 | 10 | L |
| 2 | Gesprek beheren | 2 | 2 | 4 | S |
| 3 | Inloggen/registreren | 2 | 5 | 10 | L |
| 4 | Account beheren | 2 | 3 | 6 | M |

### Gesprek starten.

Dit is de kern van de applicatie, en zonder deze functie heeft de applicatie geen nut. Ook is het essentieel voor de gebruiker in emotionele nood.

### Gesprek verwijderen.

Al dan minder essential dan de vorige, is het van belang dat de gebruiker het idee heeft dat hij controle heeft over zijn gegevens en kan bepalen wat er in de applicatie’s database staat over hem als persoon. De applicatie werkt nog steeds voor zijn doel zonder deze functie, maar is van belang voor de gebruiker.

### Inloggen/registreren.

Deze functies zijn verantwoordelijk voor de toegankelijkheid van de applicatie. De schade die hieraan verbonden is, is vergelijkbaar met die van gesprek starten. De student heeft emotionaal baat bij de applicatie.

### Account beheren.

Gebruikers vinden het fijn als ze hun account kunnen aanpassen, bekijken en beheren. Dit is een functie die belang heeft bij een goede user experience, maar heeft geen ernstige impact op de gebruiker of de werking van de applicatie als dit niet functioneert.

# 3.Testmethodes onderbouwing.

## 3.1 Use-case testen.

In het SRS is gekozen om van drie use cases een beschrijving te maken. Deze keuze is gemaakt omdat deze use-cases het heart vormen van de functie van de applicatie, namelijk de student in staat stellen op een vriendelijke, toegankelijke manier zich te uiten in de applicaite en hulp te krijgen met zijn problemen.  
Omdat deze use-cases centraal staan voor deze functie, worden deze getest in use-case testen.

## 3.2 Exploratory testen.

Het is van belang om vast te stellen wat er goed en fout gaat in het POC, welke grenzen er zijn en of er misschien nog bugs zijn. Daarom worden de hele code blootgesteld aan een exploratory test. Hierin wordt alles bekeken, alles geprobeerd en worden er niet per se activiteiten van een use-case gevolgd.

# 4.Tests.

## 4.1 Use-case tests.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | UC2 | Resultaat |
| Naam | Account bewerken. |  |
| Omschrijving | De student bekijkt en wijzigt eventueel zijn account. |  |
| Preconditie | De app is ingelogt |  |
| Postconditie | Account is geupdate. |  |
| Actor | Student |  |
| Stappen | 1. Student drukt op menu. 2. Systeem laat menu zien. 3. Student drukt op account. 4. Systeem laadt account. 5. Student kiest voor wijzigen. 6. Systeem opent formulier voor wijzigingen. 7. Student wijzigt zijn gegevens naar wens en drukt op opslaan. 8. Systeem slaat de wijzigingen op. | 1. Student druk opt menu. 2. Systeem laat menu zien. 3. Student drukt op account. 4. Systeem laadt account. 5. Student kiest op aanpassen. 6. Systeem laadt formulier zien. 7. Student wijzigt gegevens (naam) en drukt op opslaan. 8. Systeem slaat de wijzigingen op. Systeem laat pop-up zien met melding van success. |
| Hoofdscenario | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 |  |
| Altscenario | * 1, 2, 3, 4, student bekijkt account maar wijzigt niets. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | UC4 | Resultaat |
| Naam | Gesprek starten |  |
| Omschrijving | De student start een gesprek met de applicatie |  |
| Preconditie | De app is ingelogt |  |
| Postconditie | Er is een nieuw gesprek, met resultaat opgeslagen. |  |
| Actor | Student |  |
| Stappen | 1. Student drukt op “Let’s talk”. 2. Systeem opent dialoogscherm. 3. Systeem stelt de openingvraag. 4. Student geeft antwoord. 5. Systeem zoekt vragenlijst op keyword. 6. Systeem laadt vragenlijst in gesprek. 7. Systeem stelt vervolgvragen. 8. Systeem en student communiceren. 9. Systeem slaat resultaten op. 10. Systeem laadt de tips. | 1. Student drukt op “let’s talk”.  2. Systeem opent dialoogscherm.  3. Systeem stelt de openingvraag.  4. Student geeft een antwoord (in de vorm van emoji).  5. Systeem stelt een extra vraag.  6. Student geeft weer antwoord.  7. Systeem gaat door met gesprek.  8. Student sluit gesprek af.  9. Systeem gaat terug naar hoofdscherm.  (10: bij een ander antwoord, geeft het systeem tips) |
| Hoofdscenario | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 |  |
| Altscenario | * Student slaat tips ook op. |  |

Opmerkingen.  
Als er voor de linkse emoji gekozen wordt (de blije waarmee de student aangeeft dat hij zich goed voelt), dan komt de chat niet uit op tips maar gaat hij uiteindelijk terug naar het hoofdscherm.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | UC6 | Resultaat |
| Naam | GesprekResultaat bewerken |  |
| Omschrijving | De student kan de resultaten uit gesprekken beheren of verwijderen. |  |
| Preconditie | Resultaten scherm |  |
| Post conditie | Resultaat verwijderd |  |
| Actor | Student |  |
| Stappen | 1. Student bekijkt resultaten. 2. Student selecteert een resultaat. 3. Systeem selecteert het resultaat. 4. Student kiest voor verwijderen. 5. Systeem haalt het resultaat uit de database. | 1. Student bekijkt resultaten.  2. Student selecteert resultaat.  3. Systeem geeft een resultaat weer met gespreksdetails.  4. Systeem geeft geen optie om te deleten. |
| Hoofdscenario | 1, 2, 3, 4, 5 |  |

## 4.2 Exploratory test verslag.

Inloggen en registreren.  
Bij inloggen zonder ingevulde details, komt er een pop-up naar boven met een melding dat het inloggen niet lukt.

Als er een poging wordt gewaagd om in te loggen met alleen een gebruikersnaam, verschijnt er een melding dat het inloggen niet gelukt is. Als er een poging wordt gewaagd met alleen een wachtwoord, verschijnt dezelfde melding. Met allebei de gegevens niet ingevuld, ook dezelfde melding.

Bij registreren, als alle vakken leeg zijn, verschijnt er een foutmelding dat alles ingevuld hoort te zijn. Als er alleen een gebruikersnaam wordt ingevuld, komt dezelfde melding naar voren. Als er alleen een gebruikersnaam wordt ingevuld, komt dezelfde melding naar voren.

Alleen naam en wachtwoord: dezelfde melding.  
Met naam en email adres en wachtwoord: foutmelding omdat bevestig wachtwoord ontbreekt.  
Bij alles invullen maar met twee verschillende wachtwoorden, geeft hij ook weer een melding, deze melding is specifiek aan de fout dat de wachtwoorden niet overeenkomen.

Er staat een inlog knop onderaan het registratiescherm. Als je hierop drukt, gaat hij terug naar login scherm.

Als je bij registreren alleen zwakke punt en sterke punt invult, dan komt er weer een foutmelding dat de gegevens ingevoerd moeten worden.

Bij het inlogscherm staat een knop voor het resetten van het wachtwoord, als je hierop drukt, zie je een scherm waar je je e-mail kan invullen. Als je hier je willekeurige tekst invoert, wordt er alsnog een bevestiging gestuurd dat er een reset e-mail onderweg is.   
  
Let’s talk.  
In let’s talk, als je kiest voor de linkse emoji (goed), wordt een dialoog gestart. Als er dan op een andere emoji wordt drukt, reset het gesprek niet, maar gaat deze door.   
Als je op de rechste emoji drukt (gaat niet goed), start een vragenlijst in de vorm van een gesprek met Studybuddy. Kies de gebruiker voor een onderwerp, dan wordt er een onderwerp gekozen, laat de chat vragen over dit onderwerp.  
  
Vragen.   
Als je twee antwoorden tegelijk kiest, dan gaat de vragenlijst door. Er wordt dan een volgende vraag geladen. Ook hier kan je meerdere antwoorden klikken en doorgaan zonder crashen en fouten. Er wordt aan het eind een tip weergegeven.

Bij een nieuwe vragenlijst, kunnen alle antwoorden gekozen worden en gaat de lijst door naar de volgende vraag zonder te crashen. De tip wordt ook aan het eind weergegeven.  
Bij een gesprek met de linkse emoji, komt er een save knop, waar het gesprek opgeslagen kan worden. De gebruiker moet zelf terug navigeren naar het hoofdscherm.

Aan het eind van een gesprek met de rechter emoji, komt deze knop niet.  
  
GespreksResultaat.  
Na de gesprekken, gaan we naar menu, openen we gespreksResultaat. Daar is het eerste gesprek terug te vinden, maar het tweede gesprek niet.   
  
Account.  
In het account is de naam, e-mail, opleiding en sterke punt en zwakke punt te zien. Er staat ook een knop aanpassen. Als je op aanpassen drukt, komt er een formulier met naam, opleiding en de punten. Daarnaast twee knoppen namelijk opslaan en annuleren.  
Als je op annuleren drukt, gaat hij terug naar het hoofdscherm.

Als je iets in her formulier aanpast, maar op annuleren drukt, dan past het formulier zich niet aan. Als je iets in het formulier aanpast, en op opslaan drukt, dan past het zich wel aan, en geeft een melding dat het succesvol is.   
Als je vakken leegmaakt in het formulier, en dan opslaat, dan komt er een melding dat het succesvol was, en dan zijn de vakken leeg.   
  
FAQ.  
In het menu staat een optie FAQ, als je daarop drukt, komt er een overzicht met FAQ vragen.  
  
Log uit:  
Als je op loguit drukt, dan komt je terug bij het login scherm en ben je uitgelogt.  
  
SOS.  
De SOS-knop op het hoofdscherm leidt je naar een informatiepagina met de gegevens van een persoon.  
Als je op de persoonsgegevens klikt, verwijst de applicatie door naar de telefoon’s eigen contactfunctie om contact op te nemen. Dit telt voor het telefoonnummer en voor het e-mailadres.   
  
Anders.  
Klik op het plaatje, dan gebeurt er niets.  
Druk je op de rode balk bovenin, gebeurt er niets.  
Druk je op een streep tussen twee opties in het menu, dan kiest de applicatie de bovenste.   
Van contact menu naar FAQ gaat goed.  
Van gesprekResultaat naar contact gaat goed.  
Van FAQ naar Loguit gaat goed. Valt op dat er geen melding naar voren komt voor het uitloggen voor als de gebruiker verkeerd klikt.   
  
  
Gebruiker ervaring.  
Voor de gebruikerservaring is een Engelse, buitenlandse student gevraagd om de applicatie te bekijken en zijn indruk te delen.  
Een pluspunt deze student gaf is de simpele layout en navigatie. “Alles wat binnen drie knoppen te vinden, waardoor je niet eindeloos op zoekt bent naar de juiste pagina.”   
De chat moet uiteindelijk wat uitgebreider, en de gebruiker gaf de opmerking dat er tussen vragen door misschien wat meer ingegaan mag worden op de emotie van de gebruiker.  
Voor de rest is het een interessant concept, en het feit dat je wat terug krijgt in de vorm van advies, maakt het idee van vragenlijsten invullen ook aantrekkelijker.

## 4.3 Bug rapport.

Er zijn vrijwel geen bugs gevonden tijdens het testen. Ook hebben er geen crashes plaatsgevonden. Wel moet er een vraagteken gezet bij het feit dat een account leeg kan worden opgeslagen.

# 5.Acceptatieplan.

Gebaseerd op de scope zijn een aantal hoge prioriteit (Should have, must have) geselecteerd voor het acceptatieplan.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Code | Requirement | Eigenaar | Geaccepteerd. |
| F.M.1 | De applicatie geeft de school inzicht op het mentale welzijn van gebruikers. | Casus groep | Ja |
| F.M.04 | De gebruiker moet zich kunnen inloggen. | Casus groep | Ja |
| F.M.05 | De gebruiker moet zich kunnen uitloggen. | Casus groep | Ja |
| F.M.06 | De gebruiker moet zich kunnen registreren. | Casus groep | Ja |
| F.M.07 | De gebruiker moet zijn account kunnen bewerken. | Casus groep | Ja |
| F.M.08 | De gebruiker moet de vragen in het systeem kunnen beantwoorden. | Casus groep | Ja |
| F.S.09 | De gebruiker moet zijn/haar antwoorden op de vragen in het systeem kunnen wijzigen. | Casus groep | Nee\* |
| F.S.10 | De gebruiker moet zijn/haar antwoorden op de vragen in het systeem kunnen verwijderen. | Casus groep | Nee\* |
| F.S.15 | De gebruiker moet emoji kunnen gebruiken om de vraag te beantwoorden. | Casus groep | Ja |
| F.S.16 | De gebruiker moet een antwoord kunnen kiezen om de vraag te beantwoorden. | Casus groep | Ja |
| F.M.17 | De applicatie moet vragen bevatten. | Casus groep | Ja |
| F.M.18 | Geeft multiple-choice antwoorden voor een welzijn vraag. | Casus groep | Ja |

\*Bij het testen van de use-case, was er nog geen knop aanwezig om de gesprekken te wijzigen of te verwijderen. Hiermee kan dit POC nog niet voldoen aan de requirements over het beheren van de resultaten vanuit de actor student. Ook bleek tijdens het exploratory testen dat niet alle gesprekken opgeslagen kunnen worden.   
  
Met 83.3% van de POC requirements geaccepteerd, is Studybuddy versie 5 geaccepteerd als werkend POC.