**Usability Test**

Under udviklingen af systemet har vi udviklet en prototype af systemets infoskærm (Se bilag X). Dette har vi valgt for at identificere og rette eventuelle fejl og misforståelser inden for user experience (UX) og user interface (UI) tidligt i processen. Desuden er prototypen blevet brugt til at teste et diskuteret emne i gruppen – om der skal være et billede af skolen som baggrund på vores bookingsider.

Vi har valgt at teste vores prototype i kundens miljø og med personer, som vi forventer vil blive brugere af systemet. Vi anvendte "Think aloud"-metoden, hvor testpersonerne blev bedt om at tænke højt under hele processen. Dette gav os direkte indsigt i nogle af vores stakeholders' tanker og holdninger samt deres interaktion med prototypen.

Vi fandt tre testpersoner, som skulle teste vores prototype. De blev stillet opgaven: "Book lokale 304 i tidsrummet 10:00 – 11:00." Slutteligt blev de præsenteret for to udgaver af den samme bookingside – én med skolen som baggrund og en med hvid neutral baggrund. Her blev de bedt om at udvælge den version, de bedst kunne lide, og efterfølgende beskrive, hvorfor valget faldt på netop den.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede

Automatisk genereret beskrivelse Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, design

Automatisk genereret beskrivelse Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, sky, udendørs

Automatisk genereret beskrivelse

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, sky

Automatisk genereret beskrivelse Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, sky, udendørs

Automatisk genereret beskrivelse Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, nummer/tal

Automatisk genereret beskrivelse

Billede x: Uddrag af vores prototype (se bilag x for den fulde prototype og større visning).

De to billeder til højre (øverst og nederst) viser vores to udgaver af den samme bookingside.

**Analyse af Usability Testen**

For at forstå resultaterne af vores usability test, gennemgik vi feedbacken fra testpersonerne og analyserede deres oplevelser og kommentarer.

**Testpersoner:**

Multimediedesigner (4. semester)

Anders (lærer)

Jacob (datamatiker, 4. semester)

**Positivliste:**

* Prototypen er intuitiv
* Testpersonerne havde nemt ved at navigere
* Testpersonerne gik ”de rigtige veje”
* Korrekt valg af tider
* Kasseopbygning af programmet fungerer godt for indtastning af information
* Baggrund med billede fungerer godt, hvis kasser er mindre gennemsigtige
* Advarsel ved fejl er en god funktion

**Negativliste:**

* Symboler/ikoner for inventar er ikke tydelige – kunne ikke afkodes
* Manglende overblik over bookede lokaler og inventar under booking
* Baggrundsbillede på prototypen fjerner fokus fra datafelter
* Forvirring over ADHOC og begrænset mulighed for at booke flere dage
* Forvirrende lokaloversigt
* Usikkerhed omkring PIN-kode funktionalitet – er det til døren? Hvor bruger man den?
* Inkonsekvent farvebrug på knapper

**Overraskelser:**

* PIN-kode er overflødig uden digital kvittering (e-mail)
* "Indtast bookinginformationer" mangler opsummering af lokalet, inventar og pladser
* "Dagens Møder" er forvirrende, da brugerne forventer at kunne klikke på et møde for at booke det pågældende lokale
* Foretrækker listevisning over "flot" design i lokaloversigten

**Analyse af Fund**

Generelt viste testene, at prototypen fungerer som forventet og at den er intuitiv, men at der er mangler i forhold til UX-design og brugervenlighed. Vores fund indikerer, at "info-view" og "lokalebooking-view" er opsat på en forvirrende måde og mangler nødvendige informationer. Der var en tendens til, at brugerne forsøgte at bruge "info-view" til at booke lokaler, hvilket ikke var hensigten.

Til trods for enkelte problemer, var der positiv feedback omkring det overordnede UX-design. Dette er noget, vi vil fastholde og videreudvikle i det endelige produkt. Med undtagelse af pin-koden, som blev kritiseret som overflødig, fandt vi, at den negative og overraskende feedback primært var lokalt isoleret til Ad-Hoc-funktionerne og derfor ikke vil have den store påvirkning på resten af programmet. Vores PIN-kode-funktionalitet bør dog genovervejes.

Feedbacken om brugen af billeder som baggrund viste sig også at være værdifuld. Vi valgte at beholde billedet af skolen, da det harmonerer godt med brugen af de firkantede "informationsbokse".

**Anbefalinger**

På baggrund af testresultaterne kan vi nu forbedre designfasen af vores system:

1. Behold det firkantede design.
2. Sørg for, at information og ikoner hænger sammen, da ikoner alene ikke altid er forståelige.
3. Det trinvise design til AD-HOC booking virker godt og bør fastholdes.
4. Sikr konsistens i farver og knapper for at guide brugeren bedre gennem processen.
5. Programmet bør afspejle skolens farvevalg og lokaldesign for en bedre brugeroplevelse.

Disse indsigter vil hjælpe os med at raffinere vores prototype og sikre et mere brugervenligt og effektivt system.