# Introduktion til subjekt

## Læses af subjekt:

Vi er i gang med at udvikle en app, som skal anvendes i samarbejde med et medicinsk udstyr, der hedder UCon. UCon er et apparat, der giver behandling til patienter med urininkontinens. Når du har urininkontinens, har du svært ved at holde på vandet og du kan pludseligt føle en stor trang til at skulle på toilettet uden at din blære er fuld. UCon behandler ved at stimulere en specifik nerve på kønsdelene, som fjerner trangen. Devicet er en fjernbetjening koblet til en elektrode med overordnet 2 funktioner: On-demand stimulation, her får du øjeblikkelig en høj stimulering i en kort periode for at komme af med en trang. Kontinuerlig stimulation, her kan du selv bestemme, hvor lang tid du gerne vil stimuleres med en lavere strøm, for at komme pludselig trang i forkøbet.

Vores app er tiltænkt at støtte brugen af UCon. Appen skal motivere til brug af UCon samt guide i optimal brug af det. Brugeren vil blive bedt om at registrere uheld samt give en daglig evaluering. Stimuleringsdata vil blive indsamlet fra UCon devicet. Det indsamlede data vil blive visualiseret. Brugeren vil have mulighed for at få tilsendt notifikationer og til sidst vil brugeren have adgang til guides til brug af devicet i appen.

## Læses op af interviewer

Vi har udviklet 2-3 udgaver af prototyper for 5 forskellige UI’s i vores app. Formålet med evalueringen er at gennemgå alle 2/3 udgaver én UI ad gangen. Ved hver UI vil der være nogle specifikke ting der ønskes feedback på, ellers er meningen at evaluator skal udpege elementer i udgaverne, der giver gode indtryk og gerne også en uddybelse af hvorfor.

# Udfyldning til interviewer

**Interviewers opgave er at observere mimik og indtryk, som ikke bliver sagt højt, stille uddybende spørgsmål samt at notere det der bliver sagt. Ved hver UI skal intervieweren læse metateksten højt for subjektet, således den nødvendige baggrundsviden bliver opnået.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Personlig information** | |
| ID |  |
| Alder |  |
| Køn |  |
| Uddannelsesniveau/erhverv |  |

## Log In UI

**Du vil nu blive præsenteret for 3 forskellige protyper af login skærme, til appen. Disse er tiltænkt til når brugeren åbner appen og skal tilgå appen.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side | Meget enkelt, sort på hvidt, man ved hvilken app man er inde på, gode funktioner med glemt adgangskode fx |  |
| Foretrukket login | UI1 som den primære |  |
| Foretrukket udseende | UrDiary er godt – tilføj en sletteknap |  |
| Yderligere kommentarer | Hvis man er nu er UI2 god – ville ellers tage for lang tid  U1 er god til efter registreringen |  |

## Guide UI

**Du vil nu blive præsenteret for 3 forskellige prototyper af guide brugergrænseflader til appen. Denne guide side er tiltænkt som en side brugeren altid kan tilgå for at få svar på ofte stillede spørgsmål og hjælp til brug af UCon og appen.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side | Den giver en god forståelse for hvilke ting man gerne vil have mere viden omkring |  |
| Foretrukket guide | UI2 er god, lidt ligesom en google søgning som man kender |  |
| Foretrukket opbygning af ”underguides” | Dropdown menuer |  |
| Yderligere kommentarer | Godt med modellen på UI2&3 |  |

## Daglig evaluering UI

**Du vil nu blive præsenteret for 3 prototyper for en daglig evaluering. Den daglige evaluering skal foretages én gang dagligt, og skal foretages med henblik på brugen af UCon og appen.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side | Forstår smileys, tommelfingre og farver |  |
| Foretrukket evalueringsform | UI3 er mere neutral for alle brugere, uden farve, smart med advarsel |  |
| Foretrukket form for note | Noten skal komme efter man har trykket evalueringen |  |
| Foretrukket form for farveskala | Neutral |  |
| Yderligere kommentarer | Lige meget hvilken side, skal informationsboblen fremgå, der skal være kryds for at lukke siden, ”gem” knappen skal kun hedde ”gem”, layoutet i toppen af UI1 er pænt |  |

## Visualisering UI

**Du vil nu blive præsenteret for 3 prototyper for visualisering af data brugergrænsefladen. Denne visualisering er på henblik af uheld og brugen af appen over en tidsperiode.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side | god |  |
| Foretrukket skrift | UI1, nøjes med timer uden minutter |  |
| Foretrukket farve | Blå = neutral |  |
| Foretrukket form for data visualisering | UI3, pas dog på med farver – rød er nok ikke den bedste farve (blå kunne evt. være en god farve) |  |
| Foretrukket form for kalender | UI1 |  |
| Foretrukket form for mål visualisering | Toppen af UI1 er god, skal være på lige meget hvilken side der vælges |  |
| Foretrukket navigering (bund eller top) | Bund – UI1 |  |
| Yderligere kommentarer |  |  |

## Notifikation UI

**Du vil nu blive præsenteret for 3 notifikations brugergrænseflader. Appen er tiltænkt til at have notifikationer i form af påmindelse ved uheld og daglig evaluering.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side | god |  |
| Foretrukket notifikationsside | UI1 helt klart, de andre er forvirrende, on/off knapper er gode, indstille tid = godt |  |
| Foretrukket tjekknap | UI1 |  |
| Fortrukket farve | Blå = on, sort = off |  |
| Fortrukket mængde information | UI1 |  |
| Yderligere kommentarer | UI3 er meget forvirrende |  |