# 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, får 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 | PE\_SubID\_MH\_2 |
| Alder | 50 |
| Køn | Female |
| Uddannelsesniveau/erhverv | Program Project Manager |

## 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 | UI2 er den første side man møder, UI1 er når man har oprettet en bruger, UI3 er sidste side man møder |  |
| Foretrukket login | UI1 er foretrukket, ligner andre apps |  |
| Foretrukket udseende | Ikke ven! UI1 |  |
| Yderligere kommentarer |  |  |

## 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 | god |  |
| Foretrukket guide | UI2&3 er umiddelbart hurtigst – hvis det er unge vil de nok gerne swipe, men ældre vil gerne have dropdown eller video |  |
| Foretrukket opbygning af ”underguides” | Swipe eller dropdown |  |
| Yderligere kommentarer | UI2 med kort beskrivelse, dertil enten video eller link til hjemmesiden med video. (information om at man bliver dirigeret væk fra appen og til hjemmesiden) |  |

## 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 |  |  |
| Foretrukket evalueringsform | Knap med smiley, men med grå baggrund så man bedre kan se at det er en knap |  |
| Foretrukket form for note | Skal komme efter valg af evalueringen |  |
| Foretrukket form for farveskala | Farverne skal gerne have en definition på hvad de betyder – ellers kan det godt blive meget subjektivt. |  |
| Yderligere kommentarer | Hvad betyder grøn egentligt? Hvad bliver farven grøn gemt som? Kunne med fordel skrive et definition på hvad farverne betyder. Kunne være i form af popup når man trykker på knapperne.  Man kan give tips til noten, ting som kan være interessante at skrive i sin note. |  |

## 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 og UI3 |  |
| Foretrukket farve | Blå (grøn, gul og rød er taget til evaluering, så genbrug ikke disse farver) |  |
| Foretrukket form for data visualisering | Bjælke med kalender giver godt overblik. Skal ikke være en graf, da det viser udvikling over tid |  |
| Foretrukket form for kalender | UI1 |  |
| Foretrukket form for mål visualisering | Antal |  |
| Foretrukket navigering (bund eller top) | Vigtigst at der vises om der er notifikationer – UI2 er faktisk fin, hvis der i menuen står kalender, hjem osv) samle det hele på en bjælke, og lav manden grå i stedet for gul. |  |
| Yderligere kommentarer | Hvorfor skal det være i procent? Det ville være bedre i antal – procent er god i statistik, en bruger har brug for antal. En cirkel er måske ikke den fedeste måde at visualisere mål, da sammenlignet med ur skal man gerne opnå sine mål ved at fuldføre cirklen. UI3 er ikke god og slet ikke brugervenlig. Hvis øverste intervaller ikke har med kalenderen at gøre, så skal den rykkes ned under til grafen, så man ikke tror man får vist en kalender over 3 måneder.  Intervaller [00, 06, 12, 18] – SUNDHED appen, smart at lave et layout som man har set før eller noget som brugerne ihf har set før. |  |

## 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 |  |  |
| Foretrukket notifikationsside | UI1 helt klart |  |
| Foretrukket tjekknap | On/off switch knap – tænk dog på at knappen skifter farve alt afhængigt af om den er på on eller off |  |
| Fortrukket farve | blå |  |
| Fortrukket mængde information | UI1 |  |
| Yderligere kommentarer | Brugerne er iphone bruger, så de kender UI1 godt – det er nemmere at bruge noget der ligner |  |