# 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 |  |  |
| Foretrukket login | UI1, UI2 er ret stringent, ligner mange andre status apps, meget professionelt. |  |
| Foretrukket udseende |  |  |
| Yderligere kommentarer | UI3 virker meget børnevenligt, ven skal der bestemt ikke stå, men erstattes med navnet der logger ind |  |

## 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, men med Ui1 video eller links |  |
| Foretrukket opbygning af ”underguides” | Ui1 er god til hvis brugeren har brug for hjælp fra en anden, video kan være frustrerende og tekst kan være nemmere at finde information i. Swipe ideen kan være god, hvis man ved hvor man navigeres til. |  |
| Yderligere kommentarer | UI2 er manuel, kombination af tekst og video |  |

## 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 | god |  |
| Foretrukket evalueringsform | UI2, kan godt lide at det er en knap, men teksten skal være fed eller mere læsbar. |  |
| Foretrukket form for note | Før evalueringen |  |
| Foretrukket form for farveskala | Entydigt, god skala |  |
| Yderligere kommentarer | Noten kan være god til at bestemme evalueringen, UI1 ligner elgigantens stand hvor man skal bedømme oplevelsen, farve er godt og gøre det nemmere at evaluere, tommefingrene er bedre en smileys, men stadig svær at vurdere og der skal måske farver på. Gem knappen er en god størrelse på UI2 |  |

## 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 |  |
| Foretrukket farve | Blå, UI1 |  |
| Foretrukket form for data visualisering | Søjlediagram, efter en måned kunne UI3 være en god ide at vise |  |
| Foretrukket form for kalender | UI1 bare uden smileys |  |
| Foretrukket form for mål visualisering | Antal i stedet for procent, baren giver ikke mening. |  |
| Foretrukket navigering (bund eller top) | Navigering i bund, som UI1, men gerne profil i toppen, tilføj min side med lagerbeholdning af elektroder fx |  |
| Yderligere kommentarer | UI2 er ikke god med sammenligning, overvej transparente streger i baggrunden, UI3 er god til at sammenligne på ugebasis |  |

## 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 |  |
| Foretrukket tjekknap | UI1, mere moderne, udnytter en side |  |
| Fortrukket farve | Mere farve, siden er lidt død, kunne godt tåle en gennemgående farve, brugeren kunne have foretrukken farvetema, så det bliver mere individuelt |  |
| Fortrukket mængde information | Mængde af tekst på UI2 men på UI1 format |  |
| Yderligere kommentarer | Lidt tydeligere tekst i lysegrå (UI1) |  |