# 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 af interviewer:

Vi har udviklet 2 udgaver af prototyper for 4 forskellige UI’s i vores app. Formålet med evalueringen er at gennemgå begge 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 | **24** |
| Køn | **Mand** |
| Uddannelsesniveau/erhverv | **Studerende** |

## Guide UI

Du vil nu blive præsenteret for 2 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. UI1 har dropdown menuer, hvor UI2 derimod skal forstås som en side med alle overguides, hvor der åbnes en ny side med den specifikke guide, ved tryk af guiden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side |  |  |
| Foretrukket guide |  |  |
| Foretrukket opbygning af ”underguides” | **UI1, nemmere overblik at kunne folde sammen** |  |
| Foretrukket videovisningsmetode | **UI2, holde det hele i appen ville være nemmest** |  |
| Foretrukket måde at navigere i guiden på (Dropdown eller ny side) |  |  |
| Foretrukket baggrundsfarve (Hvid eller grå) | **Hvid, bjælkerne må ikke vlre samme farve, ikke nødvendigt, kontrast mellem bjælker og baggrund** |  |
| Foretrukket tilbagepil | **UI1 er intuitiv, UI2 er mest pædagogisk** |  |
| Yderligere kommentarer | **Farver på figuren kunne godt variere lidt, så det er nemmere at aflæse** |  |

## Daglig evaluering UI

Du vil nu blive præsenteret for 2 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 mængde af evalueringsgrader | **UI2, 5** |  |
| Foretrukket form for note | **UI2, stjerne med optional evt.** |  |
| Foretrukket gem knap | **Ingen præference** |  |
| Foretrukket baggrundsfarve | **Samme baggrundsfarve igennem hele appen, ingen præference på siden her, navigeringssymbolerne minder lidt for meget om den grå baggrundsfarve** |  |
| Foretrukket titel: ”Daily evaluation” vs ”How was your day?” | **Kunne godt hjælpe med tekst** |  |
| Yderligere kommentarer | **Hvad vurderes der på? Hvor mange gange skal samme info præsenteres?** |  |

## Blære dagbog: uhelds registrering UI

Du vil nu blive præsenteret for 2 prototyper for registrering af et uheld brugergrænsefladen. Dette er siden du vil møde efter en notifikation for stimulering eller selvaktivt at gå ind og registrere et uheld.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evalueringskriterie** | **Evaluering** | **Mimik** |
| Forståelse af side |  |  |
| Foretrukket form for uheldsregistrering | **UI1 er federe, UI2 hvis man skal ramme præcist** |  |
| Foretrukket farvetema til uheldsregistrering | **Slideren er fed, men forstår også tjek af** |  |
| Foretrukket tekst (Der er tre forskellige) |  |  |
| Yderligere kommentarer | **Hvad betyder severity? Kan man ramme præcist? Skrive noget ved tidspunktet, så man ved hvad de betyder**  **Teksten under slideren skal være tydeligere,**  **Tal ved slider, tekst ved tjek boks**  **Tænk på at vi bliver bedre til teknologi** |  |

## Visualisering UI

Du vil nu blive præsenteret for 2 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 |  |  |
| Foretrukket navigering af kalender | **UI1 intuiivt** |  |
| Foretrukket form for data visualisering | **UI2 med søjler og tidspunkt**  **Ift. amount = tal med indikation om hvad de betyder** |  |
| Foretrukket form for mål visualisering / history | **UI2, har sin egen kasse**  **Generelt UI2** |  |
| Ville du foretrække et tip, som på UI1? | **Ingen kommentarer** |  |
| Yderligere kommentarer | **UI1 skal hedde history**  **Teksten skal følge aksen, roter tekst.**  **UI2 overskrifterne er meget tæt på hinanden** |  |