

Innlevering 3- Brukskvalitetsrapport

Oppsummering

Vi har nå gjennomført en brukertesting av vår wireframe-prototyp for Informateket sin applikasjon. Formålet med testingen var å se hvordan målgruppen responderte til applikasjonen og å få nyttige tilbakemeldinger fra brukerne angående forbedringer og andre ønskede funksjoner. Dette er viktig for at brukerne skal få ta del i utviklingsprosessen.

Testen ble gjennomført 23.oktober ved at vi kontaktet representative personer i Informateket og i Vrimle på NITH. Vi gjennomførte testen på fem ulike personer, både kvinner og menn. Testen bestod i at testdeltakerne skulle navigere seg frem på applikasjonen for å finne frem til svar på spørsmålene vi stilte underveis.

Testen ble gjennomført ved et bord i Informateket ved bruk av en bærbar pc med den klikkbare prototypen i samme størrelse som en Iphone.

Våre hovedfunn var at vi trenger en bedre illustrasjon for kaffekopper som er registrert kjøpt på kaffekort-siden og en bedre måte å illustrere at den femte koppen kaffe er gratis på kaffekortet. Brukerne ønsket også annen informasjon i applikasjonen som priser på andre varer, kart over hvor SIO sine kaféer finnes og klippekort for middager i applikasjonen.

Innhold

Oppsummering	1
Studiens formål.....	2
Deltagere.....	3
Metode	4
Funn og anbefalinger.....	5
Drøfting	9
Vedlegg.....	10
Vedlegg 1- Tomt dataskjema	11
<i>Deltakere</i>	11
<i>Oppgaver</i>	11
Vedlegg 2- Brukertestdata.....	14
<i>Deltakere</i>	14
<i>Oppgaver</i>	14

Studiens formål

Formålet med studien er å teste vår prototyp på ulike testpersoner som er i målgruppen vår. Målgruppen vår er studenter og eventuelle ansatte ved NITH og Adam & Eva frisørskole. Prototypen vi har laget er en klikkbar løsning laget i Balsamiq som senere skal utvikles til en webapplikasjon. Igjennom denne undersøkelsen ønsker vi å få nyttige tilbakemeldinger fra testpersonene om eventuelle endringer som må gjøres for å forbedre brukeropplevelsen og nytteverdien til applikasjonen.

Testobjektet er første utgave av vår kaffekort-applikasjon og skal kunne brukes for å få rabatt på hver femte kaffe. Vi ønsker også at den skal inneholde relevant informasjon for brukerne om åpningstider og ukens meny. Våre brukskvalitetsmål for testobjektet er at det skal være lett å bruke for alle, selvforklarende og all informasjon skal være relevant for målgruppen.

Det er også viktig å gjennomføre brukertesting i utviklingsprosessen slik at brukerne får være med å bidra med ideer og hva de mener er relevant å ha med av funksjonalitet i applikasjonen.

Deltagere

Siden vår applikasjon har studenter fra NITH og Adam og Eva frisørskole som hovedmålgruppe, valgte vi å finne representative testdeltakere i Informateket og i Vrimle. Dette ble gjort ved at vi kontaktet tilfeldige kandidater og spurte om de kunne hjelpe oss med brukertesting av applikasjon. Vi valgte å teste fem ulike personer. To kvinner og tre menn, hvor en av kvinnene var student ved Adam og Eva. Testdeltakerne har også ulike alder og ulike hovedfag. De oppga også noe ulike erfaringer med web og applikasjoner.

Testperson ID	Kjønn og Alder	Yrke	Erfaring med web/applikasjoner
1	Kvinne, 17	Student, Adam og Eva	Ikke så mye
2	Mann, 25	Student, NITH Programmering	Mye
3	Kvinne, 19	Student, NITH E-business	Mye
4	Mann, 26	Student, NITH Spillprogrammering	Mye
5	Mann, 23	Student	Høy

Metode

Studien ble gjennomført ved at testdeltakeren satt ved et bord foran en bærbar pc med en person ved siden av seg som tok tid og telte antall klikk, og en person på motsatt side av bordet som stilte spørsmål og skrev ned data i skjemaet.

Vi valgte å gjennomføre testen på bærbar pc fordi vi fant ut at prototypen ikke var klikkbar når vi overførte den til Iphone, og det kun gikk an å bla seg nedover i undersidene der. Det var heller ikke hensiktsmessig å skrive ut prototypen på papir, da den har så få funksjoner. Vi fant vår testmetode hensiktsmessig siden vi da fikk testet navigasjonen og oppsettet til applikasjonen.

Når vi senere får laget et ordentlig utkast kan vi revurdere om det er hensiktsmessig å gjennomføre en ny brukerundersøkelse hvor vi ser nærmere på hvordan navigasjonen fungerer i forhold til for eksempel navigering med en hånd tilgjengelig, og test av den faktiske funksjonen til kaffekortet.

Under testen ble det registrert antall klikk, feil klikk, testdeltakernes kommentarer og eventuelle reaksjoner. Vi hadde på forhånd funnet ut hva minste mulighet for antall klikk var slik at vi hadde noe å sammenligne med i etterkant.

Oppgavene i testen handlet hovedsakelig om å finne frem til informasjonen vi spurte etter. Vi valgte slike spørsmål for å teste oppsettet av informasjon på de enkelte undersiden, slik at vi kunne få tilbakemelding på ting som var vanskelig å finne eller lite synlig.

Testen ble gjennomført ved bruk av klikkbare wireframes i Adobe Reader hvor størrelsen på prototypen tilsvarte størrelsen på en Iphone. Siden vi ikke benyttet oss av nettlesere til testingen har ikke netthastigheten noen relevans.

Funn og anbefalinger

Gjennomsnittlig tid og feilklikk, med de opplagte problemene hentet fra innsamlet data.				
Oppgave	Feilklikk	Snitt tid	Problem?	Løsning
1	0	2		
2	0	4	Bruke noe annet enn plusstegn på ikonene som viser at kaffekoppen er «stemplet». Vanskelig å skjønne at den siste kopen på kaffekortet som er grønn er gratis.	Bruke for eksempel «huke av» som ikon for registrert kjøpt kaffe.
3	0	3,8		
4	0	4		

Oppgave 1: Finn kaffekort.				
Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	1	
2	1	0	1	
3	1	0	2	
4	1	0	4	
5	1	0	2	

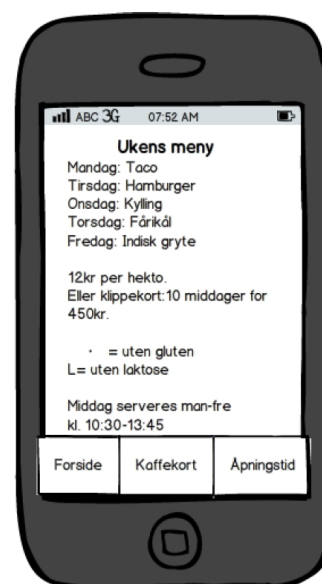
Oppgave 2: Hvor mange kaffe er registrert kjøpt?				
Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	3	
2	1	0	2	
3	1	0	4	
4	1	0	4	Bruke noe annet enn plusstegn på ikonene som viser at kaffekoppen er «stemplet». Og det er litt vanskelig å skjønne at den siste grønne er gratis.
5	1	0	7	Et annet ikon når kaffe er registrert, f eks «huke av»

Her er kaffekortløsningen som ble brukt ved testingen. Det oppstod noe forvirring angående valg av ikoner og farger.



Oppgave 3: Finn ut hva som er middag på torsdag.				
Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	3	
2	1	0	2	
3	1	0	4	
4	1	0	4	
5	1	0	6	

Vi fikk ingen kommentarer på vår løsning for Ukens meny. Den er relativt oversiktlig og vi har forsøkt å skrive informasjonen etter nytteverdi for brukeren.



Oppgave 4: Når stenger kantina på fredager?				
Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	4	
2	1	0	2	
3	1	0	1	
4	1	0	4	
5	1	0	9	

Vi fikk ingen kommentarer på hvordan vi hadde satt opp Åpningstider-siden. Derimot fikk vi tips om å ha et kart over hvor kaféene ligger, og det hadde passet godt inn på denne siden. Vi kunne da eventuelt døpt om siden til Info eller lignende.



Oppgave 5: Hva savner du?	
Testperson ID	Merknader
1	Priser på andre ting enn middag.
2	Nei
3	Hadde vært fint med en rabattordning for middager også.
4	Informasjon om dager det er stengt i kantina for eksempel. Rabattkort for andre varer.
5	Jeg savner informasjon om steder jeg kan bruke kaffekortet på. Kart over områdene.

Jeg fant at testdeltakerne enkelt fant frem til ønsket informasjon ved kun et klikk på alle oppgavene. Utfra disse resultatene ser det ut til at navigasjonen fungerer som tiltenkt, at den har logiske navn og fører dit man forventer seg.

Et par av deltakerne kommenterte vårt valg av ikon over den registrert kjøpte kaffekoppen, og ønsket at vi byttet ut dette med et annet ikon som var mer passende. Dette er noe vi skal endre når vi lager den ordentlige løsningen. Pluss-ikonet er kun brukt som en illustrasjon fordi dette var det mest passende Balsamiq hadde å tilby.

Vi fikk også kommentar om at det ikke var lett å skjønne at den femte koppen kaffe var gratis, og om at det hadde vært bra med et kart over SIO sine kaféer. Det var også ønsker om mer informasjon om utvalget og priser i kaféene, og rabattordninger for andre ting enn kun kaffe.

Drøfting

Det har vært interessant å se hvordan deltakerne navigerte seg rundt i applikasjonen vår. Det virket som testdeltakerne fant navigasjonen selvforklarende og oversiktlig siden det ikke var noen feilklikk. De fleste av deltakerne bruke relativt kort tid på oppgavene og navigerte seg frem uten nøling. Det viste seg at deltakeren med minst webapplikasjon-erfaring var en av de raskeste til å gjennomføre testene. Dette ser jeg på som positivt siden dette viser at applikasjonen også passer for andre studenter enn kun de som går på NITH og har over middels interesse for informasjonsteknologi. Det kreves ingen opplæring når det gjelder å bruke applikasjonen, da den skal være selvforklarende. I videre utvikling skal vi gjøre det mer innlysende at den femte koppen kaffe er gratis og endre symbolet for de registrerte kaffekoppene slik at det er selvforklarende.

Vi ser for oss at applikasjonen senere kan utvides til å inneholde klippekort på middag siden dette i dag kun finnes i papirformat. Vi synes også at det er en veldig god ide å ha kart over alle SIO sine kaféer i applikasjonen, siden kafeene finnes ved mange skoler i Oslo og Akershus. Det er også veldig relevant å kunne få med tilbud og andre rabattordninger i applikasjonen siden studenter ofte er opptatt av økonomien sin.

Vedlegg

Vedlegg 1: Blankt dataskjema

Vedlegg 2: Oppsummering av testdeltakernes kommentarer

Vedlegg 1- Tomt dataskjema

Deltakere

Testperson ID	Kjønn og Alder	Yrke	PC/Web erfaring

Oppgaver

Oppgave 1: Finn kaffekort.			
Testperson ID	Antall feil museklikk	Tid	Merknader

Oppgave 2: Hvor mange kaffe er registrert kjøpt?			
Testperson ID	Antall feil museklikk	Tid	Merknader

Oppgave 3: Finn ut hva som er til middag på torsdag.

Testperson ID	Antall feil museklikk	Tid	Merknader

Oppgave 4: Når stenger kantina på fredag?

Testperson ID	Antall feil museklikk	Tid	Merknader

Oppgave 5: Hva savner du?

Testperson ID	Merknader

Oppgave 6: Annet	
Testperson ID	Merknader

Vedlegg 2- Brukertestdata

Deltakere

Testperson ID	Kjønn og Alder	Yrke	Erfaring med web/applikasjoner
1	Kvinne, 17	Student, Adam og Eva	Ikke så mye
2	Mann, 25	Student, NITH Programmering	Mye
3	Kvinne, 19	Student, NITH E-business	Mye
4	Mann, 26	Student, NITH Spillprogrammering	Mye
5	Mann, 23	Student	Høy

Oppgaver

Oppgave 1: Finn kaffekort.				
Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	1	
2	1	0	1	
3	1	0	2	
4	1	0	4	
5	1	0	2	

Oppgave 2: Hvor mange kaffe er registrert kjøpt?				
Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	3	
2	1	0	2	
3	1	0	4	
4	1	0	4	Bruke noe annet enn plusstegn på ikonene som viser at kaffekoppen er «stemplet». Og det er litt vanskelig å

				skjønne at den siste grønne er gratis.
5	1	0	7	Et annet ikon når kaffe er registrert, f eks «huke av»

Oppgave 3: Finn ut hva som er middag på torsdag.

Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	3	
2	1	0	2	
3	1	0	4	
4	1	0	4	
5	1	0	6	

Oppgave 4: Når stenger kantina på fredager?

Testperson ID	Minimum ant. klikk	Antall feil museklikk	Tid	Merknader
1	1	0	4	
2	1	0	2	
3	1	0	1	
4	1	0	4	
5	1	0	9	

Oppgave 5: Hva savner du?

Testperson ID	Merknader
1	Priser på andre ting enn middag.
2	Nei
3	Hadde vært fint med en rabattordning for middager også.
4	Informasjon om dager det er stengt i kantina for eksempel. Rabattkort for andre varer.

5	Jeg savner informasjon om steder jeg kan bruke kaffekortet på. Kart over områdene.
---	--

Oppgave 6: Annet	
Testperson ID	Merknader
1	Nei
2	Nei
3	Nei
4	Nei
5	Nei