

# Fitcoin Prototype User Testplan



Jurren van Hasselt  
Ian Robeerst  
Anass Salhi

# Versiebeheer

| Versie | Auteur             | Status     | Datum      | Wijzigingen                  |
|--------|--------------------|------------|------------|------------------------------|
| 0.1    | Jurren van Hasselt | Incompleet | 04-21-2020 | Document opgezet             |
| 1.0    | Jurren van Hasselt | Incompleet | 05-05-2020 | Videos en Analyse toegevoegd |

# Inhoudsopgave

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| <b>Versiebeheer</b>                   | <b>2</b> |
| <b>Inhoudsopgave</b>                  | <b>3</b> |
| <b>Doel van de test</b>               | <b>3</b> |
| <b>Benodigdheden</b>                  | <b>3</b> |
| <b>Doelgroep</b>                      | <b>3</b> |
| <b>Plan</b>                           | <b>4</b> |
| Wat willen we weten?                  | 4        |
| Wanneer is de test gehaald?           | 4        |
| Usability Test Cases                  | 4        |
| <b>Uitvoering</b>                     | <b>5</b> |
| Test 1 - Testpersoon (leeftijd)       | 5        |
| Video:                                | 5        |
| <b>Conclusies &amp; Aanbevelingen</b> | <b>6</b> |

# Doel van de test

We testen de navigatie en proberen de algemene look en feel van de app uit op de doelgroep. Hiermee willen we er achter te komen welke behoeften de doelgroep heeft m.b.t. de definitieve ontwerpkeuzes van het uiteindelijke product

## Benodigdheden

De test wordt afgenomen via het clickable prototype op een laptop, of smartphone via figma.

## Doelgroep

De doelgroep binnen deze gebruikerstest is dezelfde als die van het uiteindelijke product, namelijk alle sociale sporters. Omdat dit een gevarieerde groep is, gaan wij uit van een gemiddelde kennis van technologie gemiddeld is, zodat de applicatie zo toegankelijk en begrijpbaar mogelijk blijft.

## Plan

We voeren een usability test uit op het clickable prototype in figma. Het is de bedoeling dat ontwerpfouten en de dingen die we over het hoofd hebben gezien, ontwerpfouten duidelijk worden.

Het plan is om het clickable prototype voor te leggen aan de proefpersonen in een afgesloten ruimte. Voorafgaand aan deze gebruikerstest, wordt er toestemming gevraagd om te filmen. Vervolgens testen we de bruikbaarheid van de applicatie. Dit doen we door de uitvoerbaarheid van de user stories te testen door middel van test cases. Na dit onderdeel stellen we overige vragen. Aan het eind van de test, leggen we de bevindingen vast en maken we eventuele aanpassingen aan het ontwerp.

## Wat willen we weten?

Voor deze usertest willen we de navigatie en testen of het ontwerp in de smaak valt bij de doelgroep.

## Navigatie

1. Kan de gebruiker inloggen? (Login button gedrukt)
2. Kan de gebruiker een team joinen/maken? (Team menu → Join team)
3. Kan de gebruiker een event joinen? (Team menu → Events OF Side Menu → Events)
4. Kan de gebruiker punten uitgeven en rewards claimen?
5. Kan de gebruiker zijn profiel bekijken? (Side menu → Op profielfoto drukken)
6. Kan de gebruiker de highscores vinden? (Side menu → Highscores)

## Usertest vragen:

1. Kwam je iets tegen dat moeilijk te begrijpen of niet heel logisch was? Zo ja, wat dan?
2. Wat vind je dat het ontwerp uitstraalt?
3. De applicatie is gericht op sporters. Vind je het ontwerp passend? Zo ja ( of nee), Beschrijf nader.
4. Trekt de applicatie jouw aandacht?
5. Vind je de navigatie binnen de app logisch opgebouwd?
6. Kun je vertellen wat je zou verbeteren aan het ontwerp?
7. Heb je verder nog opmerkingen of vragen?

## Intro

### (Toestemming vragen om op te nemen voorafgaand de test.)

We maken een smartphone app. We richten op sporters die samen willen sporten. In de app nemen sporters deel aan teams, om samen te kunnen sporten. Met de gespaarde punten via het sporten kunnen teamleiders groepsgerichte rewards ontvangen. Het achterliggende idee is om de motivatie van mensen te verhogen om op lange termijn te sporten. We willen onderzoeken of het prototype van de app gewenst en effectief is. Denk alsjeblieft hardop.

## User Test & Vragenlijst

### Vragen vooraf

1. Wat is je naam en hoe oud ben je?
2. Sport je wel eens?
3. Sport je graag met anderen of zou je dit willen doen? Waarom wel of niet?

### Case 1 - Prototype

1. Hoe zou je inloggen?
2. Je bent een nieuwe gebruiker en wilt een nieuw sportteam aanmaken. Wat doe je?
3. Je wilt een challenge joinen met je team. Wat doe je?
4. Je wilt de gespaarde punten van je team inwisselen. Wat doe je?
5. Je wilt je persoonlijke stappen bekijken. Wat doe je?
6. Je wilt jouw sport voortgang vergelijken met andere sporters. Hoe doe je dit?

### Case 2 - Vragenlijst

1. Kwam je iets tegen dat moeilijk te begrijpen of niet heel logisch was? Zo ja, wat dan?
2. Wat vind je dat het ontwerp uitstraalt?
3. De applicatie is gericht op sporters. Vind je het ontwerp passend? Zo ja ( of nee), Beschrijf nader.
4. Trekt de applicatie jouw aandacht?
5. Vind je de navigatie binnen de app logisch opgebouwd?
6. Kun je vertellen wat je zou verbeteren aan het ontwerp?
7. Heb je verder nog opmerkingen of vragen?

# Uitvoering

## Test 1 - Arkion

### Vragen vooraf

**1. Wat is je naam en hoe oud ben je?**

Arkion 24

**2. Sport je wel eens?**

Ja, voor corona 4 uur per dag, nu 2 uur per dag

Momenteel doe ik aan cardio en yoga

**3. Sport je graag met anderen of zou je dit willen doen? Waarom wel of niet?**

Ik sport graag met andere mensen, hoewel ik dit alleen doe tijdens de zomer

### Case 1 - Prototype

**1. Hoe zou je inloggen?**

Drukt gelijk op het login knop, niet eerst vertellen hoe hij zou registreren of te klikken op de gegevens die hij moet invullen

**2. Je bent een nieuwe gebruiker en wilt een nieuw sportteam aanmaken. Wat doe je?**

Klikt op een bestaande team kaart, na het zien dat hij niet kon joinen via die kaart gaat hij in het menu kijken, hij kon daar geen andere naam vinden waarvan hij dacht dat het logisch zou zijn en heeft opgegeven. Hij heeft aan mij gevraagd hoe hij een sportteam moest aanmaken (hij zag dus de grote knop rechtsonder boven z'n hoofd).

Na het hebben aangewezen te hebben was het wel voor hem duidelijk wat hij moest doen om een team te maken als het gaat om gegevens.

**3. Je wilt een challenge joinen met je team. Wat doe je?**

Klikte eerst op de team die hij zojuist heeft aangemaakt, maar al gauw toen hij niet de optie zou ging hij gelijk naar het menu en ging naar de challenges lijst. Hij begon aan mij uit te leggen dat hij aan een challenge mee ging doen dat het beste bij z'n dagelijkse routine zou passen.

**4. Je wilt de gespaarde punten van je team inwisselen. Wat doe je?**

Dacht eerst dat dat al was gedaan omdat er 'reward claimed' stond, maar na te vertellen dat dit niks doet ging hij al naar het menu, klikte op de shop en kocht te fitcoin booster door er eerst op te klikken en dan op confirm te drukken.

**5. Je wilt je persoonlijke stappen bekijken. Wat doe je?**

Ging gelijk naar z'n person profile toe en zei dat hij dit zelf zou invullen, maar toen vroeg hij al gelijk of hij dit automatisch gedaan wordt voor je. Hij vond dat de basis dingen die automatisch bijgehouden wordt een goede functie.

**6. Je wilt jouw sport voortgang vergelijken met andere sporters. Hoe doe je dit?**

Hij ging naar highscores gelijk, en vroeg of je individuele spelers kon opzoeken.

## **Case 2 - Vragenlijst**

**1. Kwam je iets tegen dat moeilijk te begrijpen of niet heel logisch was? Zo ja, wat dan?**

Er was niet iets wat ik niet logisch vind, maar ik zou deze dingen wel toevoegen: in de highscores naam kunnen opzoeken van een bepaalde persoon. In detail elke sport activiteit zien, dus kunnen zien welke sport je hebt gedaan met daarbij alle progres, top score, wat vorige keer gedaan was. Ook een map systeem waar je kan zien waar de mensen sporten die je hebt geselecteerd, zodat hij ze kan vinden.

**2. Wat vind je dat het ontwerp uitstraalt?**

Ik vind de design goed, het ziet eruit hoe het zou moeten zijn. Geel en zwart laat mij associëren met sport. Het past goed bij waar de applicatie voor bedoelt is.

**3. De applicatie is gericht op sporters. Vind je het ontwerp passend? Zo ja ( of nee), Beschrijf nader.**

Zie hier boven (vraag 2) het antwoord

**4. Trekt de applicatie jouw aandacht?**

Ja, ik wacht tot je het af hebt

**5. Vind je de navigatie binnen de app logisch opgebouwd?**

Ik heb liever aparte pagina's voor de workouts en de personal profile. Omdat bij workouts mijn gegevens meer gedetailleerd kunnen staan en ik zelf beter kan bijhouden, terwijl personal profile gewoon hoogte punten zijn.

**6. Kun je vertellen wat je zou verbeteren aan het ontwerp?**

Niks tot nu, tot de volgende versie af is, is er niks aan te verbeteren.

**7. Heb je verder nog opmerkingen of vragen?**

Nee

## Test 2 - [Vincent](#)

### Vragen vooraf

4. Wat is je naam en hoe oud ben je?  
Vincent, ik ben 21 jaar oud.
5. Sport je wel eens?  
Bijna dagelijks.
6. Sport je graag met anderen of zou je dit willen doen? Waarom wel of niet?  
Ja, dat doe ik zeker. Ik vind dat motiverender dan alleen.

### Case 1 - Prototype

7. Hoe zou je inloggen?  
Registrert eerst omdat hij nog geen account heeft, drukt dan op login.
8. Je bent een nieuwe gebruiker en wilt een nieuw sportteam aanmaken. Wat doe je?  
Drukt correct op het plusje en vult de bijbehorende info in.
9. Je wilt een challenge joinen met je team. Wat doe je?  
Twijfelt. Gaat naar challenges via team menu. Heeft vervolgens ook de side menu optie gevonden
10. Je wilt de gespaarde punten van je team inwisselen. Wat doe je?  
Merkt eerst een foutje in het prototype op. Keek eerst bij events en zocht naar claimen. Vervolgens naar shop via side menu.
11. Je wilt je persoonlijke stappen bekijken. Wat doe je?  
Zoekt bij highscores. Vind uiteindelijk profile page, maar het was niet duidelijk dat je op je profielfoto moest drukken om bij de profile page te komen.
12. Je wilt jouw sport voortgang vergelijken met andere sporters. Hoe doe je dit?  
Gaat naar highscores via side menu.

### Case 2 - Vragenlijst

8. Kwam je iets tegen dat moeilijk te begrijpen of niet heel logisch was? Zo ja, wat dan?  
Profile page had een niet duidelijk klikbare link
9. Wat vind je dat het ontwerp uitstraalt?  
Het is overzichtelijk en professioneel. De sidemenu knop laat je eigenlijk alles bedienen.
10. De applicatie is gericht op sporters. Vind je het ontwerp passend? Zo ja ( of nee), Beschrijf nader.  
Jawel. Ik ben iemand die alles snel wilt doen, daar is de centrale navigatieknop fijn.
11. Trekt de applicatie jouw aandacht?



Jawel. Het is ook goed overzichtelijk.

12. Vind je de navigatie binnen de app logisch opgebouwd?

Jawel, het was niet erg ingewikkeld na een paar keer door de schermen te klikken.

13. Kun je vertellen wat je zou verbeteren aan het ontwerp?

De profile page duidelijker neerzetten.

14. Heb je verder nog opmerkingen of vragen?

### Test 3 - [Kevin](#)

#### Vragen vooraf

7. Wat is je naam en hoe oud ben je?

Ik ben Kevin en ik ben 23 jaar oud.

8. Sport je wel eens?

Ja, 5 tot 6 keer per week.

9. Sport je graag met anderen of zou je dit willen doen? Waarom wel of niet?

Het verschilt. Naar mijn ervaring is samen sporten een grote motivator

#### Case 1 - Prototype

13. Hoe zou je inloggen?

Gegevens invullen en inloggen.

14. Je bent een nieuwe gebruiker en wilt een nieuw sportteam aanmaken. Wat doe je?

Het plus-knopje viel meteen op. K

15. Je wilt een challenge joinen met je team. Wat doe je?

sidemenu > Challenges

16. Je wilt de gespaarde punten van je team inwisselen. Wat doe je?

Sidemenu > Shop > Claim Fitcoin booster

17. Je wilt je persoonlijke stappen bekijken. Wat doe je?

Sidemenu > High scores > Sidemenu > Profile

18. Je wilt jouw sport voortgang vergelijken met andere sporters. Hoe doe je dit?

Sidemenu - Highscore. (opmerking: Competitie element is misschien niet altijd handig voor de motivatie tenzij het om het gehele team gaat.

#### Case 2 - Vragenlijst

15. Kwam je iets tegen dat moeilijk te begrijpen of niet heel logisch was? Zo ja, wat dan?

nee, het is vrij simplistisch en begrijpbaar. Misschien voor team leiders en organisators meer geavanceerde functies.

16. Wat vind je dat het ontwerp uitstraalt?

Het is duidelijk, wel een beetje bland. Ik mis wel wat visuals, zoals bijvoorbeeld grafieken. Bijvoorbeeld dat je 2 dagen sporten kan vergelijken. Ik zou minder cijfers laten zien, maar meer diagrammen, grafieken, zoals Samsung Health.

17. De applicatie is gericht op sporters. Vind je het ontwerp passend? Zo ja ( of nee), Beschrijf nader.

18. Het mist wat visuals maar verder is het gelikt. Ik denk ook dat de app begrijpbaar is voor de meeste sporters.

19. Trekt de applicatie jouw aandacht?

Jawel, ik ben een fan van donkere thema's.

20. Vind je de navigatie binnen de app logisch opgebouwd?

vrij duidelijk en simplistisch.

21. Kun je vertellen wat je zou verbeteren aan het ontwerp?

Support optie lager in de lijst. Meer visuals zodat het minder barebones uit ziet.

22. Heb je verder nog opmerkingen of vragen?

nee, alles was duidelijk.

# Conclusies & Aanbevelingen

## **Ontwerp**

Meer grafische visuals in het app ontwerp. Het ziet er nog een beetje barebones uit.

## **Teamleider**

Meer opties voor teamleider / duidelijker aangeven welke opties voor teamleider zijn

## **Highscores / Personal Profile / Statistieken**

Aanbeveling voor een aparte profile knop i.p.v. klikbare profielfoto, aangezien dit duidelijker is en persoonlijke stats een belangrijke functie is.

Highscores/ personal stats worden door elkaar gehaald. Misschien kunnen we deze samenvoegen en zo duidelijker maken voor de gebruikers.

Grafieken, diagrammen van progress ipv cijfers. Dit is betekenisvoller voor de gebruiker

## **Sidemenu**

Support optie lager in de chat