# Studentnaam en studentnummer

Klas

# Mijlpaal 3 - Peer review

## Testdoel

Hier schrijf je op wat je wilt weten of onderzoeken. 🡨 Vergeet niet alle uitlegtekstjes te verwijderen!

## Testscenario

Hier schrijf je op in welke situatie je app gebruikt wordt. Dus je beschrijft een typische gebruiker en de situatie waarin hij zich bevindt als hij de app gebruikt. Dit helpt de peer reviewer om zich in te leven in de gebruiker. Vanaf nu is de peer reviewer dus de gebruiker.

## Taken

Hier schrijf je op welke taken je wilt dat de gebruiker uitvoert. Je moet ze niet al te precies beschrijven.

***Niet doen*** (te specifiek, zo zeg je voor wat de gebruiker moet doen, dit is niet de bedoeling):

-klik op het icoontje “profiel” en dan op “berichten” en stuur dan een antwoord naar je connectie.

***Wel doen*** (dit zou een gebruiker zelf kunnen bedenken):

-Je hebt een bericht gekregen van een connectie en je wilt hem/haar antwoorden: “Sorry, I cannot make it tomorrow, how about Thursday?”.

Tijdens het testen probeer je zo weinig mogelijk aanwijzingen te geven. Vraag aan de tester om hardop te denken, zodat jij beter inzicht krijgt in hoe een andere gebruiker zou kunnen denken als hij jouw app aan het gebruiken is.

## Vragen die je kunt stellen aan het **einde** van de test

De peer reviewer is nu weer een collega-ontwerper. Je kunt de volgende vragen stellen om tips te krijgen voor verbetering (of zelf vragen bedenken):

Hoe sluit het gebruik van vormgeving, content, tone-of-voice en de interface aan bij de gekozen doelgroep?

Wat zijn de belangrijkste schermen binnen de website? Hoe zijn deze bereikbaar? (leg dit stap voor stap uit)

Bereikt de gebruiker via een logische route zijn doel? Ontbreken er stappen, of zijn er juist te veel?

# Testresultaten

Hier kun je opschrijven wat je hebt gezien tijdens de test. Zorg dus dat je tijdens de test goed meeschrijft, of video-opnames maakt.

# Verbeteringen

Hier schrijf je de verbeteringen die je wilt gaan doorvoeren

Maak in ieder geval drie groepen verbeteringen:

1. Low-hanging fruit: makkelijk te verbeteren pijnpunten. Zoals onduidelijke teksten of onbegrijpelijke iconen.
2. Show-stoppers: dit moet echt opgelost worden, anders kan de gebruiker zijn doel niet bereiken!
3. Nice-to-have: Als er nog tijd over is, dan ga ik dit ook aanpakken!