

A/B/C Testing www.s6.metteghijsen.nl

Datum: 04/12/2023

Mette Ghijsen

mette.ghijsen@student.fontys.nl

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Introductie	
Resultaat en Inzichten	
Conclusie	
Aangetoonde leeruitkomsten	

Introductie

Ik heb enkele ontwerpen gemaakt voor de 'daily dose'-pagina. Op deze pagina wordt je maximale geluidsinname weergegeven aan de hand van een percentage en een grafiek. Het concept achter deze pagina is dat wanneer je deze bekijkt, je je gedrag aanpast en eerder geneigd bent om rustigere omgevingen op te zoeken. In Maze heb ik een test opgezet om te bepalen welk ontwerp het meest geschikt is om te implementeren.

Resultaat en Inzichten

De Maze test is ingevuld door 26 mensen. Ik heb de afbeelding die hiernaast staat gebruikt voor de gebruikerstesten.

Ik ben begonnen met de testpersonen de verschillende ontwerpen 8 seconden te laten bekijken. Hier heb ik vervolgens 2 vragen over gesteld.

Which design left the strongest impression on you? And what do you think made it stand out?

De meerderheid van de mensen koos voor het tweede design. Mensen waren positief over het kleurverschil op de pagina, en vonden dat het

design daardoor meer opviel. Ook viel de complexiteit van het design mensen meteen op.

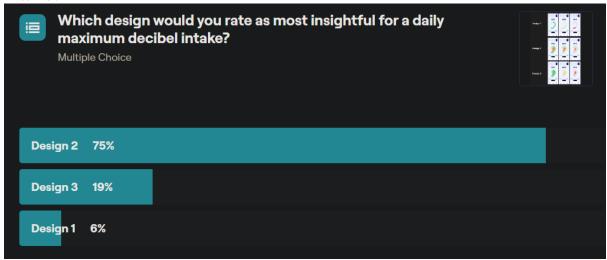


Which one felt most like you have to take action? And why?

De meerderheid van de mensen koos voor het tweede design. Het commentaar zei dat het contrast tussen de kleuren actie impliceerde. Daarnaast liet het ook zien hoe "klein" je gehoor is. Een andere populaire optie was het derde design, omdat er meer rood zichtbaar is dan in de andere designs.

Bij de volgende vragen konden mensen zo lang en zo vaak naar de designs kijken als ze wilden.

Which design would you rate as most insightful for a daily maximum decibel intake?



Which design raises the most awareness in you?



Do you have any additional thoughts or comments about the designs?

Bij deze vraag kwamen verschillende standpunten naar voren. Design twee slaagt er overtuigend in om de notie van het betreden van gevaarlijk terrein te communiceren, terwijl design één helder uitblinkt voor degenen die de diepere betekenis begrijpen. De kleurkeuze kreeg waardering, en designs twee en drie worden als veelbelovend beschouwd voor verdere iteraties. De creatieve vormgeving van een oor voegt artistieke waarde toe, maar het eerste ontwerp wordt bekritiseerd voor een zekere leegte.

Conclusie

Uit de Maze-test met 26 proefpersonen blijkt dat het tweede ontwerp voor de 'daily dose'-pagina de meest opvallende indruk maakte en als het meest stimulerend werd ervaren. De opvallende kleurvariatie en visuele complexiteit van dit ontwerp trokken de aandacht, waarbij het contrast tussen kleuren actie suggereerde. Diverse perspectieven kwamen naar voren, waarbij het tweede ontwerp als overtuigend werd gezien voor het communiceren van gevaarlijk terrein, terwijl het eerste ontwerp diepere betekenis aansprak. De kleurkeuze en de artistieke waarde van het oor in de ontwerpen twee en drie werden gewaardeerd met het oog op toekomstige verbeteringen. Samengevat bieden deze waardevolle inzichten input voor optimalisatie.

Aangetoonde leeruitkomsten

- Learning outcome 1: User interaction (analysis & advice)
 You analyse the user, the interaction, and the user experience, also taking state of the art interactive technologies into account. You select a suitable design process to be able to advise on UX interventions based on a validated UX design.
- Learning outcome 2: User interaction (execution & validation)

 You execute and evaluate the user experience of an interactive product.

 You document the development process for the stakeholders.
- Learning outcome 5: Investigative problem solving
 You formulate sub-questions pertaining to the primary question and
 answer these using relevant research methods. You use the conclusions of
 the sub-questions to justify (design) choices.