

Dato: 10.04

Campus: Fjerdungsfjell
Oppstart:

Studieretting/ rolle: Skolekunst
utviklingsgruppe

Test.Nr: 1

1. Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobilønsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: Nei
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: Lite mye. På oppri. Æ
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, spørsmål vi bør notere.
Svar:

- Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: En oversikt over hvor jeg er viste å

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: Kvartdelt visning venstre

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: Desktop var oversiktlig

- Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: ↗

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: Informasjon

- Er det noe informasjon som du savner?
Svar: Måltid

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Et bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

- Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?

Svar:

Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?

Svar:

Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**

- Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.

- Når bruker er ferdig å teste løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?

Svar: Diversitet over campus

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

Svar: hjemmesiden

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?

Svar: litt mindre ting på mobil, men ok

- Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?

Svar: Mobil

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?

Svar: Normalt e matbutikker.

- Er det noe informasjon som du savner?

Svar: Mer info på mobil

Avtakning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Dermed har vi nye brukere til neste runde.

Dato: 16.01

Studieretning/ rolle: Nøro

Test.Nr: 2

Oppstart:

Campus: Fjord

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobilønsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?

Svar:

Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?

Svar:

- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**

Svar:

- Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?

Svar:

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

Svar:

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?

Svar:

- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?

Svar:

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?

Svar:

- Er det noe informasjon som du savner?

Svar:

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derved har vi nye brukere til neste runde.

Dato:

Studieretning/ rolle :

Test.Nr:

H

Campus:

Oppstart:

1. Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?

Svar:

Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?

Svar:

Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**

Svar:

- Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?

Svar: *A physis tiler OSV*

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

Svar: *info på sideen*

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?

Svar:

- Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?

Svar: *like*

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?

Svar: *Bra markeringen*

- Er det noe informasjon som du savner?

Svar: *Egentlig ikke noe*

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Dato: 16.04

Campus: Fjellheimen

Studieretning/ rolle: Studium Test.Nr: 6

Oppstart:

Sjølvt Digital utviklingsform

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

- Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: *Altalæ*
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar:

- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, spørsmål vi bør notere.
Svar:

- Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.

- Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: *Må ikke være i vinter fra før*

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: *↓*

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar:

- Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar:

Mobil

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar:

Mobil

- Er det noe informasjon som du savner?
Svar:

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Dermed har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

1. Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:**2. Overrekke mobilønsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.**

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?

Svar: Nei

- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?

Svar: Nei

- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**

Svar: Tilsynsappen på Web.

- Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?

Svar:

App for oversikten over campuser

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

Svar:

Navn på kampen

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?

Svar: Web var rolig med tiden i følge og skrift.

- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?

Svar:

Mobil

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?

Svar:

Kampene i informasjon

- Er det noe informasjon som du savner?

Svar: Nei

Avtakning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derved har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobillosningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: *Intt,*
Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
- Svar:** *Nii*
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, spørsmål vi bør notere.
Svar: *Nii*
- Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: *Info om campush* *et*

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: *Store kva ppter rom gir god oversikt*

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: *mer oversiktlig på tlf*

- Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: *Litt enkle*

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: *Nærrom ruter, bygning og vullen*

- Er det noe informasjon som du savner?
Svar: *Nei, Undr opprett*

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:**2. Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:**

- Ser de ut til å stresse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: *Nei*
Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**
Svar: *Ingen* *Heller ikke*
- Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.
- 3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:
 - Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: *Unikke , Valg av campus.*
 - Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: *Info innunder Kategorier*
 - Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: *Litt mye info på mobil, Kjedige farger , Kan være litt knøtete*
 - Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: *mobil, enkelt og overraktig*
 - Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: *Vulkan og Kvadraturum*
 - Er det noe informasjon som du savner?
Svar: *hver i top ikke på mobil* *Welt*

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

- Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.
 - Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: Litt i storliten vel vel
 - Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: Litt knottete og mye nærm litt
 - Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**
Svar: Nei

Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.

- Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: Campus overnatt

Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

- Svar:** Enkle ruter / grupper

Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?

- Svar:** Litt veldig, føler på desktop, enkel oversikt på mobil men litt mye farger på app

Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: Mobil, enkelt og greit, mer behagelig design

Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?

- Svar:** Tcq ruter og logo knapper

Er det noe informasjon som du savner?

- Svar:** God info, bedre oppslut

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derved har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

1. Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.
 - Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: *Nei*
 - Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: *Nei*
 - Siår de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**
Svar: *Nei*
 - Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.
3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:
 - Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: *Overnatt over campus*
 - Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: *enkelt og oversiktlig.*
 - Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: *Tidta på web, Ser ikke følger mobil*
 - Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Vær dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: *mobil, lettent oversikt*
 - Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: *Vulkan og kvaliteten og bygningene*
 - Er det noe informasjon som du savner?
Svar: *Nei*

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

- Overrekke mobilløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.
 - Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: Ikke tilsynelatende.
 - Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: Nei
 - Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **sparsmål vi bør notere**.
Svar: Desktop. Spør om duft til meninger i tillegg til ferientre med hver etter
 - Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.
- Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:
 - Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: Skjønner hensikten
 - Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: Førstår ikke helt sammenhengen. Ikke samme struktur om bygget campus samt hvor som er rundt.
 - Vår mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: Enkleste informasjonen på mobil, men informasjonen er bedre presentert på desktop. Totalt sett er mobil foretrukket
 - Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: Å vite hvor å finne forskjellige rom på bussene klokken, tilpassen etc.
 - Er det noe informasjon som du savner?
Svar: Sammendirige punkt

Avtakning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Et bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:**2. Overrekke mobillosningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:**

- Ser du ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: Mobil ~~er ikke på skjerm~~
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: ~~Det er ikke informasjon~~
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**
Svar:

- Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: ~~Oversikt og info om bysene~~

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

Svar: Infraen som viser stat

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: Mobil var mer kontinet og ikke så bra til å bruke os festa. Web: oversikt ble av condusne bussene utnyttet mer pluss gi bedre informasjoner enn butikkler vises. Liker ikke at trinssettet egg var butikkler vises
- Vær mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: Gi info om at alle kommersne tilhører løstenen

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: Principielt, adresser os vis mo ven

- Er det noe informasjon som du savner?
Svar: Hvis ikke envert som er angitt på denne slik dette

Avtakning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Et bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

- Overrekke mobillosningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk.

o Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?

Svar: Jå

o Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?

Svar: Jå

o Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, spørsmål vi bør notere.

Svar: Usikker på månedsplan

o Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.

- Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

o Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?

Svar: Info om skolen

o Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?

Svar: Info

o Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?

Svar: Mobil var enkelt og lettere å se på. Var ikke enkelt

o Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?

Svar: Dels informasjon til de som ikke kjent med at Kristians har så mange konkurranse tilfelle skolen

o Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?

Svar: Arcade, arrangementer, Samt alternativer i prisstigning

o Er det noe informasjon som du savner?

Svar: Øvrigt over eventer i relevant campus

Avslutning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Er bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derned har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobiløsningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:

- Ser du ut til å stresse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: ~~Jeg~~.
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: Ja
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **sopsmål vi bør notere.**
Svar: ~~Til venstre kunne finne flere linjer i kompas~~
- Dermed overrekke desktop version uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: ~~Overfør og info om skole~~

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: ~~Info presentasjon~~

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: ~~Litt best mobil~~ ~~presentasjon ble ikke godt presentert~~ ~~men ikke presentert~~ ~~men ikke presentert~~

- Var mobil eller desktop enklast å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: ~~Mobil, endret handle~~

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: ~~Viktigst vel, administrasjon samt interne~~

- Er det noe informasjon som du savner?
Svar: ~~Timedelen hvor som sierer på de forskellige grupper~~

Avtakning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Et bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Derved har vi nye brukere til neste runde.

Oppstart:

- Ikke gi annen informasjon enn at brukerne deltar i en brukertest for en web-applikasjon som er under utvikling for høyskolen, som tar ca 4 min.

Hoveddel:

2. Overrekke mobillosningen først, dermed sitte overfor brukeren og observere ansiktsuttrykk:

- Ser de ut til å stusse på hva de har blitt overvekt og hvordan de skal benytte den?
Svar: Nei
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?
Svar: Nei
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**
Svar:
- Dermed overrekke desktop versjon uten mer info, og be dem også teste denne.

3. Når bruker er ferdig å teste begge løsningene still oppfølgingsspørsmål:

- Hva trodde du hensikten med appen først var når du fikk den?
Svar: Info om virksomheten

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?
Svar: Logos til Stedssiden

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?
Svar: Mobil

- Vår mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?
Svar: Mobil

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?
Svar: Informasjon om speselle rom og duns plassering i ferdselsveie buss/områder

- Er det noe informasjon som du savner?
Svar: Info om speselle rom og duns plassering i ferdselsveie buss/områder

Avtakning:

Takke for bidraget og tilby bistand om de senere trenger elever for bistand i prosjekter. Et bidraget deres meget bra, spør de om de kjenner til andre elever som også kunne ha bidratt positivt inn i vår brukertest. Dermed har vi nye brukere til neste runde.