

Dato: 1b.04

Campus: Fjeldingeh

Studieretning/ rolle : Studie  
markedsførings

Test.Nr: ①

Oppstart:

Sjekket

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 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:** *Nope*
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?  
**Svar:** *Litt mye på oppmørs*
- 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:**  
*En oversikt over hvor jeg er ute*
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:**  
*Kvartat vis meg veien*
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:**  
*Desktop var oversiktlig*
- 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:**

*Veien*

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

*Mer lesbar*

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.

Dato: Campus: Pjedlingen Studieretning/ rolle : markedsføring Test.Nr: 5

**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 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:** 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:**
- 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:** *Oppsikt over campus*

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

**Svar:** *hovedsiden*

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

**Svar:** *litt mindre ting på mobil, men ok.*

- 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:** *Nærmeste matbutikker.*

- Er det noe informasjon som du savner?

**Svar:** *Mer info på mobil*

**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.

Dato: 16.04

Campus: Fjell

Studieretning/ rolle: Nøtø

Test.Nr: 3

Oppstart:

student

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 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:**
- 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:**

tin for nye og hvordan man kommer seg dit

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

ny student, gammel student tilpassing

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

mobil best

- 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:** åpningstider på ting, bryskket

- Er det noe informasjon som du savner?

**Svar:** ny student?

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.

Dato:

Campus:

Studieretning/ rolle :

Test.Nr:

4

**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 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:**
- 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:** Apenhystider osv

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

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

**Svar:**

like

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

**Svar:**

Bra markeringen

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

**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. Dermed har vi nye brukere til neste runde.

Dato: 16. 04

Campus: Fjordbyen

Studieretning/ rolle: Student

Test.Nr: L

Oppstart:

Grunn

Digital markedsføring

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 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:** Tilbake på GM
- 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:**

Skjønne lora, visste 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:**

Mange info på web

- 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:**

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 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:** *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:** *Tilbake knappen på web.*
- 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:**

*Af få oversikten over campusene*

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

*Navn på knappen*

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

*Mobil var roligere med tanke på følger 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:**

*Kampusene i informasjonen*

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

*Nei*

**Avsluttnings:**

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:

Campus: *Vulkan*

Studieretning/ rolle :

Test.Nr: 4

### 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 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:** *litt*
- 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:** *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:** *Info om campus*
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** *Store knapper nrm gir god oversikt*
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** *mer oversiktlig på tlf.*
- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?  
**Svar:** *likn enkle*
- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?  
**Svar:** *nærrom råder, bybilkul og vulkan*
- Er det noe informasjon som du savner?  
**Svar:** *nei, vidre oppsett*

### 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.

Dato:

Campus: Vulkan

Studieretning/ rolle :

Test.Nr: 2

**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 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:** nei
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?  
**Svar:** litt mye info fra tid til annen
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**  
**Svar:** ingen tilstopp
- 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:** Unikker, valg av campus?
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** Info innenfor kategorier
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** litt mye info på web, kjedelige farver, kan være litt knottete
- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?  
**Svar:** mobil, enkelt og oversiktlig
- 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:** hover i top ikke på web

**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.

Dato:

Campus: Vulkan

Studieretning/ rolle :

Test.Nr: 7

**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 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:** litt i starten ved web
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?  
**Svar:** litt knottet og mye nærmest
- Står 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:** campus oversikt

- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** Enkle navn/grupper

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** litt kjedelig, føler på desktop, enkel oversikt på tlf men litt mye farger på app

- Var mobil eller desktop enklest 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:** Top banner og logo knapp,

- Er det noe informasjon som du savner?

**Svar:** God info, bedre oppsett

**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.

Dato:

Campus: Vulkan

Studieretning/ rolle :

Test.Nr: 3

### 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 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:** 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:** 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:** oversikt over campus
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** enkel og oversiktlig.
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** rotalte på web, før startet fører mobil
- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?  
**Svar:** mobil, lettest oversikt
- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?  
**Svar:** Vulkan og kvadraturen og bysykkel
- 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. Dermed har vi nye brukere til neste runde.

Dato: 16.04.18

Campus: Kvadraturen

Studieretning/ rolle: Reiselurstelede

Test.Nr: 1

### 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 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, **spørsmål vi bør notere**.  
**Svar:** *Desktop. Spør om det er mulig å klikke på forskjellige noder etter ettersyn*
- 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:** *Skjærer hensikten*
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** *Pga. Informasjonen som blir presentert om bygget/campus samt hva som er rundt.*
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** *Forstår ikke helt sammenhengen. Ikke samme struktur som er forvirrende.*
- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?  
**Svar:** *ENKERE å manøvrere 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:** *A vise hvor å finne forskjellige rom på bygningen "Kopiorom, il pause" etc.*
- Er det noe informasjon som du savner?  
**Svar:** *Som forrige punkt*

### 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.

Dato: 16.04.18

Campus: Kvadraturen

Studieretning/ rolle: HR og Ledelse

Test.Nr: 2

### 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 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:** Mobil er lett forståelig ikke på desktop
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?  
**Svar:** Desktop er ikke oversiktlig
- 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 byssene
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** Infraen som ble sett
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** mobil var mer konkret og lett å bruke og forstå  
Web: visste ikke av campusne bysser utnyttet mer plass  
gi bedre info struktur  
Liker at treningsstrø opp og når butikk vises
- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?  
**Svar:** Gi info om at alle campusene tilhører Kristinen
- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?  
**Svar:** Apringstid, adresser og vis meg vei
- Er det noe informasjon som du savner?  
**Svar:** Hvilke eventer som arrangeres på de forskjellige byssene. At mobil også ikke fungerer slik desktop

### 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.

Dato:

Campus:

Studieretning/ rolle: 3D Animasjon

Test.Nr: 3.

### 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 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:** Ja
- 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, **spørsmål vi bør notere.**  
**Svar:** Usikker på manuering på web
- 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 skolen
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** Info
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** Mobil var enkelt  
Desktop var forvirrende
- Var mobil eller desktop enklest å forstå? - Hvorfor? - Var dette på bakgrunn av hva du først ble presentert?  
**Svar:** Dårlig informasjon til de som ikke er kjent med at Kristicne har så mange kompsutdette skoler  
Mobil var best
- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?  
**Svar:** Adresse, alternativer Samt, alternativer apningsstid
- Er det noe informasjon som du savner?  
**Svar:** Oppsikt over eventer på relevante 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. Dermed har vi nye brukere til neste runde.

Dato:

Campus:

Studieretning/ rolle: 3D Animasjon Test.Nr: 4

**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 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:** Tja
- Har de problemer med å få oversikt og lese informasjonen på siden?  
**Svar:** Tja
- Står de fast? - Om de står fast kan de få lov å stille spørsmål, **spørsmål vi bør notere.**  
**Svar:** Hverdagen finne film på web og en foreningssted inne i campus
- 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 skolen

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

- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** Likte best mobil ansiktet at mobil sidan ble mer effektivt brukt i henhold til plasering og tilleggsinfo

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

- Hvilket informasjonspunkt i hele appen er mest relevant for deg å få opplyst?  
**Svar:** VIS meg vel, apruvestrøm samt intro

- Er det noe informasjon som du savner?

**Svar:** Timetablen, hva som skjer på de forskjellige gruppene  
Apruvestrøm og hvem har forskjellige aktiviteter

**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.

Dato:

Campus: Kjædehol

Studieretning/ rolle : Økonomi

Test.Nr: 5

### 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 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:** 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 nærområdet
- Hvilke element i appen ledet deg inn på å forstå appens hensikt?  
**Svar:** Logo og stedsnavn
- Hvordan opplevde du web-applikasjonen på mobil vs. på desktop?  
**Svar:** Mobil bedre
- 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:** Info om anleggstid
- Er det noe informasjon som du savner?  
**Svar:** Info om spesielle rom og deres plassering  
{ for eksempel bygg / rom}

### 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.