Protocol test Prototypes App

Doel:

Het doel van deze gebruikerstest is om de gebruiksvriendelijkheid, effectiviteit en de eenvoud van drie verschillende Figma-prototypes voor een schokdetector app te evalueren. We willen begrijpen hoe gebruikers de interactie met de app ervaren en welke app hun voorkeur geniet.

Benodigdheden:

* Computer/laptop met internetverbinding
* Drie verschillende Figma-prototypes van de schokdetector app (A, B en C)
* Smartphone voor geluidsopname en fotos
* Miro voor documentatie

Procedure:

1. Introductie:

* Begroet de deelnemer en leg kort uit wat het doel van de test is.
* Leg uit dat de deelnemer drie verschillende Figma-prototypes van een schokdetector app zal bekijken en feedback zal geven over hun gebruiksvriendelijkheid.

3. Algemene instructies:

* Leg uit dat de deelnemer elk van de drie prototypes zal bekijken en verschillende taken zal uitvoeren om de app te verkennen.
* Vraag de deelnemer om tijdens het bekijken van elk prototype aantekeningen te maken over hun ervaringen, observaties en eventuele problemen die ze tegenkomen.

4. Testen van Prototype A:

* Laat de deelnemer het Prototype A openen in Figma.
* Geef ze een scenario om te volgen, bijvoorbeeld: "Stel je voor dat je de app gebruikt tijdens het sporten om de intensiteit van de schokken te bekijken. Probeer de app te gebruiken om de resultaten te bekijken."
* Laat de deelnemer vrij navigeren door het prototype en moedig ze aan om hardop te denken.
* Noteer eventuele opmerkingen of observaties van de deelnemer.

5. Testen van Prototype B:

* Herhaal stap 4 voor Prototype B, met een ander scenario.
* Laat de deelnemer vrij navigeren door het prototype en noteer hun reacties.

6. Testen van Prototype C:

* Herhaal stap 4 voor Prototype C, met een ander scenario.
* Laat de deelnemer vrij navigeren door het prototype en noteer hun observaties.

7. Vragenlijst:

* Stel de deelnemer enkele vragen over hun algemene indrukken van elk prototype:
  + Welk prototype vond je het meest gebruiksvriendelijk en waarom?
  + Welk prototype vond je het minst gebruiksvriendelijk en waarom?
  + Welke functies vond je het meest handig in elk prototype?
  + Welke problemen of frustraties kwam je tegen tijdens het gebruik van de prototypes?

9. Afsluiting:

* Bedank de deelnemer voor hun deelname.
* Vraag of ze nog opmerkingen of suggesties hebben.

Notities en Analyse:

* Analyseer de verzamelde gegevens en aantekeningen om patronen, voorkeuren en problemen te identificeren.
* Gebruik deze inzichten om de schokdetector app prototypes verder te verbeteren en aan te passen aan de behoeften en voorkeuren van de gebruikers.