Testanalyse user journey en interaction design

1. Overzicht van de test

Doel van de Test: Het testen van de gebruikerservaring en het interactieontwerp van het product met de focus op het optimaliseren van de user journey en de interactie tussen het product en de gebruiker. Voor het testen van het interactieontwerp lag de focus bij de feedback vanuit de add-on: kunnen ook geluid en vibratie effectief worden toegepast?

Benodigdheden:

* Add-on
* Sensorband
* Finale smartphone-app
* Sporthorloge

Fasen van de Test: a. Voorbereiding:

* Deelnemers bevestigen de schokdetectorband om hun enkel, de add-on op hun horloge en openen de RunLight-app op hun smartphone.
* Observatie: Gemakkelijkheid van uitvoering en eventuele problemen.

b. Lopen met real-time feedback:

* Deelnemers lopen terwijl ze real-time feedback ontvangen via verschillende modaliteiten (licht, vibratie, geluid).
* Observatie: Reactie op visuele, auditieve en tactiele signalen en aanpassing van hardloopgedrag.

c. Gebruik van de RunLight-app na het lopen:

* Deelnemers openen de RunLight-app en bekijken de gedetailleerde resultaten.
* Observatie: Gemakkelijkheid van informatie vinden en gebruiksgemak van de app.

2. Resultaten van de Test

2.1 Voorbereiding

* Bevestiging van de schokdetectorband en add-on:
  + De meeste deelnemers konden de band en add-on bevestigen, maar één iemand had begeleiding nodig bij de eerste keer gebruik.
  + Moeilijkheid werd ervaren bij het bevestigen van de add-on op het horloge, wat wijst op een mogelijk beteringspunt.
* Opening van de RunLight-app:
  + De app werd zonder problemen geopend in figma op de smartphone.

2.2 Hardlopen met Real-time Feedback

* Visuele signalen (Led):
  + Visuele signalen werden door een persoon gemist, bij fel zonlicht. De zichtbaarheid van de leds moet worden verbeterd voor verschillende lichtomstandigheden.
  + Eén gebruiker aan dat ze constant moest kijken om de lichten te zien, wat niet handig is tijdens het hardlopen.
* Vibraties:
  + Vibraties werden als effectief ervaren door de meeste gebruikers. Deze signalen waren duidelijk voelbaar en vereisten geen visuele aandacht.
  + Enkele gebruikers vroegen zich af of ze de vibraties nog zouden voelen als ze erg moe zijn, wat een punt van verdere studie kan zijn.
* Geluidsignalen:
  + Geluidsignalen waren duidelijk maar werden door sommige deelnemers als storend ervaren, vooral in rustige omgevingen of bij het luisteren naar muziek.
  + Sommige gebruikers merkten op dat ze de geluidsignalen niet zouden opmerken als ze naar muziek luisteren tijdens het hardlopen.

2.3 Gebruik van de RunLight-app na het Hardlopen

* Navigatie en gebruiksgemak:
  + De meeste deelnemers ondervonden geen moeilijkheden om gedetailleerde resultaten te vinden in de app.
  + Gebruikers gaven aan dat de informatiepresentatie duidelijk en overzichtelijk is.

3. Inzichten

1. Visuele signalen zijn niet altijd effectief, vooral bij fel licht. Gebruikers vinden het lastig om constant te moeten kijken.
2. Vibraties zijn over het algemeen positief ontvangen, maar er is twijfel of ze effectief blijven bij vermoeidheid.
3. Geluidsignalen zijn duidelijk, maar kunnen storend zijn, vooral bij het luisteren naar muziek of in stille omgevingen.
4. De gebruiksvriendelijkheid van de app kan verbeterd worden, vooral wat betreft de presentatie van gedetailleerde hardloopresultaten.

=>

1. Gebruik fellere leds of plaats de leds op een locatie die beter zichtbaar is tijdens het hardlopen.
2. Vibraties
   * Test de vibraties onder verschillende omstandigheden, inclusief extreme vermoeidheid, om de effectiviteit te garanderen.
   * Misschien aanpasbare vibratie-intensiteiten voor verschillende gebruikersvoorkeuren.
3. Pas geluidsignalen aan:
   * Maak geluidsignalen optioneel of aanpasbaar zodat gebruikers ze kunnen uitschakelen of aanpassen aan hun omgeving.
   * Onderzoek alternatieve auditieve feedbackmethoden die minder storend zijn.
4. RunLight-app:
   * Voeg een help-sectie of tutorial toe om nieuwe gebruikers te begeleiden.

Conclusie

De testresultaten hebben waardevolle inzichten opgeleverd voor het optimaliseren van de interactie-ontwerpen van het product. Door de genoemde aanbevelingen te implementeren en opnieuw te testen, kunnen we de gebruikerservaring verder verbeteren. Dit zal leiden tot een product dat intuïtiever en effectiever is voor alle gebruikers, ongeacht hun omstandigheden tijdens het hardlopen.