Testprotocol user journey en interaction design

1. Doel van de test:
   * Het testen van de gebruikerservaring en interactieontwerp van het product met de focus op het optimaliseren van de user journeys. Voor het testen van het interactieontwerp ligt de focus bij de faadback vanuit de add-on. ‘Kan geluid en vibratie hier ook van toepassing zijn?”
2. Benodigdheden:
   * Add-on
   * Sensorband
   * Finale smartphone-app
   * Sporthorloge
3. Verschillende fasen test:

a. Voorbereiding:

* + Deelnemers krijgen de opdracht om de schokdetectorband om hun enkel te bevestigen, de add-on op hun horloge en de RunLight-app op hun smartphone te openen.
  + => Observeren hoe gemakkelijk deelnemers deze stappen uitvoeren en eventuele problemen identificeren.

b. Hardlopen met real-time feedback:

* + Deelnemers worden gevraagd om even te lopen terwijl ze real-time feedback van de app ontvangen over hun schokken en hardloopgedrag. (Wizard of Oz testing): De vibraties en geluid komen in het geheim vanuit het horloge.
  + Eerst worden er tijdens het lopen signalen gegeven via het lichtje.
  + Vervolgens vibraties.(via horloge)
  + Ten slotte geluid signalen.
  + => Observeren hoe deelnemers reageren op de visuele, auditieve en tactiele waarschuwingen en hoe ze hun hardloopgedrag aanpassen.

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

* + Deelnemers worden gevraagd om de RunLight-app te openen en de gedetailleerde resultaten van hun hardloopsessie te bekijken.
  + => Observeren hoe gemakkelijk deelnemers de informatie vinden die ze zoeken en de finale app uittesten.