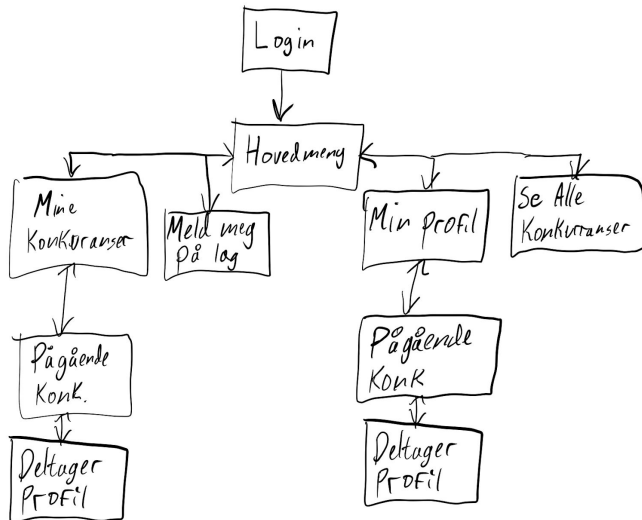


MMI Øving 4

Beskrivelse av papirprototypen.

I vedlegget[0] så kan dere se oversikten over papirprototypen. Under ser du et tilstandsdiagram av denne.



Testoppsett (oppsett som i 61-Brukertesting med noe avvik)

1. Introdusere oss selv.
2. Beskriv hensikten med testen.
3. Fortell deltakerne at de kan avbryte når de vil.
4. Beskriv utstyret i rommet og begrensningene til prototypen.
5. Lær bort hvordan man «tenker høyt».
6. Forklar at du ikke kan tilby hjelp under testen.
7. Beskriv oppgaven og introduser produktet.
8. Spør om det er noe de lurte på
9. Utfør testen.
10. Avslutt testen med å la brukeren uttale seg før vi samlet evt. løse tråder.

Testoppgaver:

1. Du ønsker å forbedre helsen og trene flittigere ved å ta i bruk appen, hvordan vil du komme i gang?
2. Du vil komme i gang med treningen og ønsker å trene med andre. Hvordan løser du dette med appen?
3. Du har lyst til å se på hvilke utfordringer som er tilgjengelig og melde deg på en av de.
4. Du ønsker å se på nåværende utfordring du er med på for å se hvor langt laget har gått
5. Du ønsker å endre på navnet ditt i appen.
6. Du vil se hvilke trofeer du har skaffet deg.

Identifiserte brukbarhetsproblemer

Det som fungerte bra:

- Hovedmenyen
- Navigeringen (Man vet hvor man skal, måtte ikke navigere i blinde)

Det som ikke fungerte så bra:

- Navigering (Rotete med to knapper/visste ikke funksjonen til knappene (Hjem knapp og tilbake-pil))
- Under konkurranser var det ferdige og pågående, ikke "starter snart", så ble vanskelig å vite hvilke konkurranser en kan melde seg opp til.
- Navneendring. Testsubjektet var usikker på om hun skulle bytte navnet sitt eller brukernavnet sitt (var også usikker på om hun hadde fått et brukernavn)

Skissert forbedringsforslag



Dette er forslag til nye design. Her er tilbakeknappen fjernet, Fornavn og etternavn er endret til brukernavn og pågående konkurranser er endret til aktive konkurranser, slik at brukeren ikke føler han er for sen til å melde seg til en konkurranse.

Refleksjon rundt verktøy og brukertesting:

Testsubjektet var en 23 år gammel kvinne. Vi opplevde henne som kjent med teknologi og hun var flink til å tenke høyt.

Dette fungerte bra:

- Papirprototypen var enkel å lage, da slapp vi å måtte eventuelt implementere funksjonalitet som ikke faller i smak.
- Ha en som hadde ansvar for å "oppdatere" papirprototypen. (Wizard of Oz)
- Stor og tydelig prototype.
- Bra testsubjekt

Dette fungerte dårlig:

- Føles ikke reelt.
- Måtte interagere med testobjektet underveis, som gjorde at testobjektet ikke var så selvstendig som vi ønsket. (Wizard of Oz)
- Ikke pop-up tastatur, måtte ha en egen utskrift for dette. (lite funksjonalitet i papir)

Hva ville vi gjort annerledes neste gang?

Protoypingsfasen vår gikk veldig greit, men neste gang vil vi være nøye med at alt er helt ferdig. Prototypen vår manglet noen knapper og litt funksjonalitet, som gjorde testen "hakkete". Vi ville også ha utført mer grundige pilottester, for å sjekke at alt er i orden før brukertest.

Brukertesten gikk med veldig få problemer. Vi fikk også positiv tilbakemelding fra testsubjektet, men som sagt ble testen "hakkete" pga manglende funksjonalitet. Dette kunne vært unngått ved grundigere pilottesting.