

# Usability test

Sjors Clabbers

Matjah Sonneveld

Gerco van Heerdt

8 juni 2012

# 1 Testdoelen

Onze testdoelen zijn:

- Testen of de applicatie volgens de gebruiker niet te traag reageert.
- Bepalen of de app sneller is dan de methode met pen en papier.
- Achterhalen of de applicatie werkt zoals de gebruiker dit verwacht.
- Testen of de gebruiker vindt dat de app niet te vaak crasht.

# 2 Gebruikersgroepen

We focussen ons op studenten met een mobiele telefoon met android erop. Deze kun je onderverdelen in twee groepen.

- Groep 1

Mensen die ervaren fitnessgebruikers zijn. Zij willen het maximale uit hun training willen halen. Voorbeeld: Sjoerd is 22 jaar en studeert wiskunde. Naast zijn studie judoot hij op hoog niveau. Sjoerd is erbij gebaat de juiste spieren te trainen en wil de app dus heel precies instellen.

- Groep 2

Mensen die enkel trainen om hun conditie een beetje op pijl te houden, en niet geïntereiseerd zijn in het trainen van speciale spiergroepen. Voorbeeld: Jaap is 21 jaar en studeert wiskunde. Hij wil naast zijn studie zijn conditie op pijl houden door regelmatig te trainen. Hij kan onze app gebruiken om iedere week een cardiotraining te plannen.

# 3 Scenario's

## 3.1 Scenario 1

Zoek de knop om een apparaat aan een lijst toe te voegen.

## 3.2 Scenario 2

Probeer een 'Loopband' aan de lijst 'sportcentrum ru' toe te voegen, met snelheid 8 km/h en 10 minuten tijd.

## 3.3 Scenario 3

Probeer een 'Roeiapparaat' aan de lijst 'sportcentrum ru' toe te voegen, met gewicht 30 kg en herhalingen 50 keer.

### **3.4 Scenario 4**

Doe wat de fitnessplanner zegt.

### **3.5 Verantwoording**

We testen nu maar een paar van de functionaliteiten van de app. De rest is nog in ontwikkeling en kan dus helaas nog niet getest worden. Verder hebben we de tests zo genummerd dat ze qua moeilijkheid oplopend zijn. Test 1 is relatief eenvoudig en test 4 is relatief lastig.

## **4 Methoden voor gegevensverzameling**

We gaan gebruik maken van hardop denken en een interview achteraf.

We gebruiken geen vragenlijsten, omdat je hiervoor heel erg veel mensen moet interviewen om nuttige resultaten te krijgen. Bij hardop denken en een interview heb je dit probleem minder, omdat de resultaten concreter zijn. Mensen geven aan wat ze fout vinden in plaats van alleen een globale waardering.

## 5 Procedure

### 5.1 Het werven van proefpersonen

De proefpersonen bestaan uit mensen uit onze eigen vrienden- en kennissenkring.

### 5.2 Testprocedure

We vragen de proefpersoon continu te vertellen wat hij denkt en waar hij zich aan ergert. Na afloop vragen we hem om een beoordeling op snelheid, effectiviteit, foutgevoeligheid en gebruiksvriendelijkheid te geven. Dit nemen we op en analyseren we.

## 6 Resultaat

We hebben een hardop denken sessie gehouden met een proefpersoon. De proefpersoon had een android telefoon, maar kende onze app nog niet. Daarna hebben we een interview gehouden.

### 6.1 Hardop denken

De hardop denken sessie ging als volgt:

- Gebruiker: Ik druk op fitnessmanager en ik moet een apparaat toevoegen aan de lijst.
- Gebruiker: Ik ga naar equipment.
- Gebruiker: Ik weet niet wat ik moet doen.
- Onderzoeker: Je moet een apparaat aan een lijst toevoegen.
- Gebruiker: Ok.
- Gebruiker klikt rond op het Equipment tab.
- Gebruiker: Ik druk op ru sportcentrum.
- Gebruiker zoekt naar de "Add equipment" toets.
- Gebruiker: Ik probeer een crosstrainer toe te voegen dus dat is een cardio.
- Gebruiker typt.
- Gebruiker: Cross....trainer.
- Gebruiker: Ik wil 15min dat doen.
- Gebruiker: Met 7 Watt.
- Gebruiker: En 1 step ding.

- Gebruiker: Dan save ik hem.
- Gebruiker: Dan probeer ik het apparaat ‘Bicep curl’ toe te voegen aan de lijst ru sportcentrum.
- Gebruiker: Met instellingen die en die en die.
- Gebruiker orienteert zich.
- Gebruiker: Oh ik ben al in de goede lijst.
- Gebruiker: Het is een strength equipment.
- Gebruiker: En hij heet Bicep Curl.
- Gebruiker: Weight interval is 10 kg.
- Gebruiker: Dan ben ik daar ook klaar mee.
- Gebruiker: Nu moet ik nog saven.

## 6.2 Interview

Het interview ging als volgt:

Hoe vind je de app in gebruik?

Gebruiksvriendelijk, de tabbladen zorgen ervoor dat het duidelijk is waar alles te vinden is.

Vind je de app intuïtief in gebruik?

Ja, alles is wel logisch.

Wat vond je van de snelheid van de app?

Heel goed, geen enkele vertraging merkbaar.

Zijn er dingen die je zou willen verbeteren?

Ik zou zelf niets verbeteren maar ik kan me voorstellen dat er mensen zijn die de app graag in het Nederlands zouden willen zien.

## 7 Conclusie

We hebben nog niet genoeg gebruikerstesten uitgevoerd om een geweldig goed beeld te krijgen, maar uit onze eerste gebruikerstest blijkt dat het handig zou zijn als de app in het Nederlands is. De doelgroep spreekt dit namelijk als moedertaal. Verder kunnen we concluderen dat de app logisch in elkaar steekt en snel te gebruiken is. We hebben helaas nog niet alles kunnen testen, maar dit was ook nog maar het prototype.