

# Brukertesting - første iterasjon

## Prototype: Kurv

Forklarer hvem vi er, konsept (handle dagligvarer på nettet uten å være på internett i vanlig forstand) og hensikt (at eldre som vil ha varer levert hjem kan få gjort det på en enkel måte). Samtykkeskjema vises og underskrives. Handleliste som består av et utvalg av varene på kortene er gjort klar på forhånd.

1. Setter prototypen på bordet. Kortene legges også på bordet, og bruker bes om å sette seg.
2. Forklarer prototypen: Sier til bruker: "Med denne dingsen kan du handle dagligvarer fra butikker på internett, uten å være på internett. Hvert av disse kortene representerer en vare, og du velger ut de kortene du skal ha litt som du plukker og velger varer i butikken. Så putter du kortene i beholderen på prototypen, og trykker på bestill. Da går en bestilling til nettbutikken, og du får levert varene på døren. (Logistikk rundt levering kan vi snakke om senere.)"
3. Lager handleliste i samarbeid med brukeren: "Først skal du lage en handleliste: Hva vil du handle?" Testeren produserer opp kort for varene brukeren vil ha, eller plukker ut fra de ferdiglagde kortene.
4. Brukeren skal ta over: Tester sier "Se om du får til å handle varene med denne."
5. Endrer skjermbilde ettersom brukeren utfører handlinger.
6. Vi monitorerer blant annet:
  - a. Finner bruker ut hvordan maskinen skrur på?
  - b. Forstår den tilbakemeldingen når kort legges til?
  - c. Finner bruker ut hvordan legge til flere av den siste varen som er lagt til?
  - d. Finner bruker ut hvordan fjerne varer fra bestillingen?
  - e. Hvordan navigerer bruker gjennom kortene? (indikasjoner om logisk sortering)
  - f. Hvordan er kortene å holde for bruker, og klarer han/hun å dele dem fra hverandre (til tross for eventuell ustøhet/motoriske problemer)?
  - g. Klarer bruker å se det som står på kortet?
  - h. Hvordan forholder bruker seg til bildet på kortet?
  - i. Hvor mye veiledning trengs generelt?

# Prototype: Boks

Forklarer hvem vi er, konsept (handle dagligvarer på nettet uten å være på internett i vanlig forstand) og hensikt (at eldre som vil ha varer levert hjem kan få gjort det på en enkel måte). Samtykkeskjema vises og underskrives. Handleliste som består av et utvalg av varene på kortene er gjort klar på forhånd. Avklarar rundt lydopptak.

1. Setter prototypen på bordet, og boksen ved siden av. Kortene legges også på bordet, og bruker bes om å sette seg.
2. Forklarer prototypen: Sier til bruker: "Med denne dingsen kan du handle dagligvarer fra butikker på internett, uten å være på internett. Hvert av disse kortene representerer en vare, og du velger ut de kortene du skal ha litt som du plukker og velger varer i butikken. Så putter du kortene i beholderen på prototypen, og trykker på bestill. Da går en bestilling til nettbutikken, og du får levert varene på døren. (Logistikk rundt levering kan vi snakke om senere.)"
3. Lager handleliste i samarbeid med brukeren: "Først skal du lage en handleliste: Hva vil du handle?" Testeren produserer opp kort for varene brukeren vil ha, eller plukker ut fra de ferdiglagde kortene.
4. Brukeren skal ta over: Tester sier "Se om du får til å handle varene med denne."
5. Endrer skjermbilde etter som brukeren utfører handlinger.

Vi følger med på om:

- a. Finner brukeren ut hvor kortene skal?
- b. Finner bruker ut hvor boksen skal stå?
- c. Forstår bruker tilbakemeldingen når boksen settes i dockingstasjonen?
- d. Finner brukeren ut hvordan legge til flere varer til bestillingen?
- e. Finner bruker ut hvordan fjerne varer fra bestillingen?
- f. Hvordan navigerer bruker gjennom kortene? (indikasjoner om logisk sortering)
- g. Hvordan er kortene å holde for bruker, og klarer han/hun å dele dem fra hverandre (til tross for eventuell ustøhet/motoriske problemer)?
- h. Klarer bruker å se det som står på kortet?
- i. Hvordan forholder bruker seg til bildene på kortene?
- j. Hvor mye veiledning trengs generelt?