



Brugertest

Vejledning

I skal i grupperne sammen overveje og planlægge, hvordan I kan teste jeres prototype på jeres brugergruppe og hvilke kriterier I skal opstille for testen.

- Arbejdsarket kan hjælpe dem med de overvejelser, I kan gøre jer.
- Det er ikke sikkert at I kan komme til at teste på den 'rigtige' brugergruppe, men så kan I måske teste på en anden gruppe. Det kunne være andre elever fra klassen, eller på skolen, forældre eller noget familie, det kunne være personale på skolen, eller måske nogle i lokalområdet. Hvis ikke andet er muligt, kan det være én fra gruppen.
- Bliv sammen i grupperne enige om, hvilke data I skal samle ind, hvilke spørgsmål I vil spørge ind til eller hvad I skal lægge mærke til når I skal udføre jeres test. I kan udarbejde et spørgeskema eller ark, der kan bruges til dette.
- Fordel opgaverne i gruppen. Det kunne være, præsentere prototypen for brugeren, notere undervejs, hjælpe brugeren, hvem observerer hvad m.v.m.v.

Materialer

- Arbejdsark

Varighed

20 min

Klassetrin

4 - 9



Brugertest

Arbejdsark

Det kan være en god ide at teste sin prototype på en brugergruppe, så I kan forbedre og tilpasse den. Her er nogle overvejelser I kan gøre jer, når I skal planlægge jeres test:

Hvem er jeres brugergruppe?

- En brugergruppe er dem, der skal bruge jeres prototype.

Kan I komme til at teste på jeres brugergruppe?

- Er det muligt at bede dem teste prototypen?
- Hvis ikke, er det muligt at finde en gruppe der ligner? Det kunne være fra klassen, skolen, byen, eller som sidste udvej i gruppen.

Hvornår kan I teste jeres prototype?

- Kræver jeres brugergruppe et særligt tidspunkt?
- Hvornår kan I komme i kontakt med jeres brugergruppe?
- Kan I lave aftaler med brugergruppen på forhånd?
- Er der nogle tidspunkter, der er lettere at få nogle til at teste jeres prototype end andre?

Hvilke informationer vil I gerne have fra jeres brugere?

- I kan fx lave et spørgeskema:
- Er prototypen let eller svær at anvende, og hvorfor?
- Hvilke 3 ting er gode ved prototypen?
- Hvad virker ikke for brugeren, og hvorfor?
- Løser prototypen udfordringen?
- Hvad kan forbedres, og hvordan?
- Hvad synes brugeren om jeres design?

Hvem gør hvad?

- Aftal, hvem der gør hvad.