# Dette bilag er en del af inspirationsmaterialet til faget [Erhvervsinformatik](https://emu.dk/eud/erhvervsinformatik/digital-myndiggorelse) på emu.dk og er udarbejdet som supplement til vejledningen. Denne elevopgave til hører til forløbet [*Brugertest*](https://emu.dk/eud/erhvervsinformatik/erhvervsrettet-digital-udvikling/brugertest)

Brugeroplevelse og opgavedefinition

En brugertest er en kvalitativ, formativ test, hvor man sætter rigtige brugere (eller bruger repræsentanter) til at afprøve og evaluere en løsning. Testen følger metoden for usability test, som er en velstruktureret proces, hvor der bl.a. gøres brug af video til dokumentation af problemerne. Når problemerne er identificeret, kan der udarbejdes forslag til forbedringer. Disse visualiseres i en prototype, som kommenteres af brugeren.

I skal nu prøve at evaluere brugeroplevelsen i forbindelse med et IT-produkt. Det kan være en applikation, en app eller et fysisk produkt. Resultatet dokumenteres i en multimediepræsentation (Prezi, Canva eller PowerPoint), som vist i eksemplet. Bemærk at præsentationen skal tjene som dokumentation, der kan læses og forstås uden yderligere forklaringer. Derfor må den, i modsætning til normale præsentationer, gerne indeholde længere tekster.

En del af præsentationen er en video, som viser brugernes oplevelser. Videoen skal klippes, så den fortæller en historie om problemerne. Vi vil ikke se hele testen! Videoen skal ikke indsættes i præsentationen, da denne er meget datatung. Den uploades til Youtube (som skjult) og så indsættes der et link til den i præsentationen.

Opgaven løses i grupper på 3-4 mand, da vi ved testudførelsen, som minimum, skal bruge en interviewer, en kameramand og en der registrer problemer. Fordel evt. roller og opgaver i starten af projektet, og lav en plan for gennemførelsen.

Opgaven er her opdelt i trin.

### Før testen:

1. I definerer selv hvilket produkt i vil evaluere på. Det kan være et fysisk produkt (som det digitale vække ur), det kan være et IT system, eller en app. Det er vigtigt, at produktet ikke er for kompliceret. Hvis det er tilfældet, kan i evt. vælge kun a teste på en delmængde af produktet. **Produktet skal godkendes inden I går i gang!**
2. Beskriv kort jeres produkt og definer formålet med testen (forsøg at få det til at give mening). Dette dokumenteres i en slide
3. I tager nu stilling til, hvem målgruppen for produktet er, og så finder i 2-3 repræsentanter, som er villige til at deltage i en test, hvor de bliver filmet. Deltagerne må ikke være fra jeres egen klasse.
4. Så beskriver i hvilken kontekst produktet benyttes i, og hvilken betydning dette har for brugertesten.
5. I skal nu selv analysere produktet og beskrive hvorledes det fungerer. Gør brug af billeder, figurer og tekst, så i let kan forklare det.
6. I formulerer nogle konkrete opgaver, som brugeren skal løse, og så formulerer I nogle spørgsmål, I kan stille brugeren før og efter testen. Spørgsmål og opgaver skal ikke med i præsentationen, men de skal skrives ned og godkendes inden testen påbegyndes.

### Udførelse af testen:

1. Så er I klar til at teste. Start med ”før” interviewet og giv så brugeren opgaven. Bed ham ”tænke højt”. Når opgaven er løst så gennemfør ”efter” interviewet. Både interviews og testudførelsen optages på Video (Husk rådene fra indlæg om videooptagelse). Under testen registrerer I, hvilke problemer brugeren havde.

### Efter testen:

1. I opsummerer problemerne fra testen
2. I kommer med ideer til hvorledes problemerne kan løses, eller produktet kan forbedres
3. I udarbejder en prototype der visualiserer jeres løsningsforslag
4. I viser prototypen til jeres brugere og spørger dem, hvad de synes om jeres forbedringsforslag.
5. Der skrives en konklusion på testen – som passer til jeres formålsbeskrivelse
6. Video klippes sammen, så den fortæller en historie om de problemer brugerne har. Det er godt, hvis vi foruden problemet kan vise brugerens frustration. Videoen må helst ikke vare mere end 1-2 minutter. Videoen uploades på Youtube som skjult (unlisted). Den må IKKE være privat, da vi så ikke kan se den.
7. Præsentationen færdiggøres og afleveres digitalt.

Præsentationen fremlægges på klassen.