# Kort om drejebogen

Brug drejebogen som en hjælp inden og undervejs i teststen. På den måde sikrer du dels at huske det hele under brugervenlighedstesten, dels at få stillet alle brugere de samme spørgsmål på den samme måde. Skabelonen indeholder eksempler på indhold og formuleringer – udfyld den med det indhold, der er relevant for din problemstilling.

* Det kan være en god idé at være to til at gennemføre testen.
* Overvej at printe en drejebog per test, så du/din kollega kan tage noter i den.

# Huskeliste inden brugertesten

Lav en huskeliste, hvor du skriver alt det ned, som du skal huske, lige inden deltageren kommer.

## Eksempelvis:

* Samtykkeerklæring: Print både en, som deltageren kan underskrive, og en ekstra kopi som deltageren kan tage med hjem.
* Skalaer og kuglepen: Printet og klar til deltageren.
* Optager: Tjek at vinklerne er gode, at der er strøm på optageren.
* Ur: Så du kan holde styr på tiden under testen.
* Computer eller telefon som skal bruges til at deltagerne kan løse opgaverne. Tjek at der er strøm på, og at den er klargjort (fx slet cache fra browser).
* Opgavesucces-skema eller andet, som kan bruges til at tage noter på.
* *[Tilføj andet her, som er relevant for netop din test]*

| Drejebog til brugervenlighedstesten | |
| --- | --- |
| **1. Introduktion** | Byd deltageren velkommen og tal dem igennem det informerede samtykke. Eksempelvis:  * Velkommen, og tusind tak for at tage dig tiden til at deltage i dag. * Jeg vil bede dig om at læse samtykkeerklæringen. * Jeg vil gerne fremhæve nogle af de ting, som står på samtykkeerklæringen:   + Som du kan se, så vil vi gerne filme i dag. Formålet er blot at hjælpe vores hukommelse. Videoen vil ikke blive delt offentligt, og bliver slettet efter analysen.   + Du er selvfølgelig fuldstændig anonym i undersøgelsen.   + Det er helt frivilligt at deltage. Du må altså altid stoppe testen, hvis du får lyst til det, og det har selvfølgelig ingen konsekvenser for dig. * Har du nogen spørgsmål til dine rettigheder? * [Efter samtykkeerklæringen er forstået og underskrevet, kan du evt. tænde for lydoptager og/eller video] |
| **2. Mål, dagsorden og struktur** | Start med at sætte rammerne for brugervenlighedstesten og introducer planen og formålet. Eksempelvis:  * I dag vil vi gerne bede dig om at prøve en prototype på en ny [indsæt dit produkt]. * Det som du skal se i dag, er ikke færdigudviklet og implementeret endnu, og alt kan derfor blive rettet til. * Målet for i dag er netop at få feedback på denne prototype, så vi kan finde ud af, hvordan den kan forbedres. * Det vil også sige, at det ikke er dig, der bliver testet i dag, men prototypen. Du kan altså ikke gøre eller sige noget forkert. * Efter du har fået lov til at prøve prototypen, så stiller vi dig nogle spørgsmål om, hvad du synes om den. * Det tager samlet cirka [indsæt tid]. |
| **3. Baggrunds-spørgsmål** | Indsæt relevante baggrundsspørgsmål, som du ikke ville kunne samle andre steder fra. Eksempelvis omkring tidligere erfaring med produkter der minder om det, der testes i dag, samt andre spørgsmål der kan hjælpe med at kontekstualisere resultaterne fra denne bruger. |
| **4. Simuleret brug: Opgave 1** | Indsæt præsentationen af første opgave her. Eksempelvis:  * Nu vil jeg gerne bede dig om at forestille dig, at [indsæt præsentationen af scenariet samt opgave her]*.* * Jeg vil gerne bede dig om at udføre opgaven, som om du er alene, og jeg ikke er her. * Har du nogen spørgsmål, inden vi går i gang? * Så må du gerne bare starte, når du er klar. * [Observer brugeren i stilhed, imens opgaven udføres.] |
| **5. Opfølgende spørgsmål til Opgave 1** | Indsæt dine spørgsmål til Opgave 1 her (OBS: nogle gange kan det være en fordel at fortsætte direkte til næste opgave, hvis din Opgave 1 og Opgave 2 hænger tæt sammen – så du ikke kommer til at hjælpe brugeren med at finde ud af nogle ting ved at stille dem spørgsmål direkte efter Opgave 1).  Start gerne med at spørge åbent, hvad der ligger brugeren på sinde. Eksempelvis:  * Hvad er dine umiddelbare tanker? * Hvordan synes du, det gik? * Var der noget, som var svært?   Fortsæt derefter til mere strukturerede interviewspørgsmål. Eksempelvis:  * Jeg så, at du gjorde X. Hvordan kan det være? * Hvordan synes du, det var at finde X / udfylde X?   Tilføj her andre spørgsmål, som passer netop til din brugergrænseflade. Sørg for at få spurgt ind til alle de underopgaver, hvor brugeren enten havde udfordringer med at løse opgaven, eller de lavede en fejl. |
| ***6. Gentag evt. for opgave 2, 3 og så videre*** | Hvis brugervenlighedstesten består af flere opgaver, indsæt da andre opgaver her, en ad gangen, på samme måde som Opgave 1 med præsentation og opfølgende spørgsmål. |
| **7. Skalaer: Oplevet brugervenlighed** | Præsenter skalaerne én ad gangen for deltageren. Husk, at samtalen om, hvorfor de har sat deres kryds, der hvor de har, kan være endnu vigtigere end selve krydset. Eksempelvis:  * Jeg vil gerne bede dig om at vurdere følgende spørgsmål: Hvordan synes du det var at X? Du må sætte et kryds, lige hvor du vil på denne skala, som går fra X til X (eksempelvis fra 0, meget svært, til 10, meget nemt). * [Giv deltageren skalaen og en kuglepen, og lad dem sætte et kryds] * Hvorfor har du svaret, som du har? * Hvad tror du der kunne gøres, for at dit svar ville komme op på en den højeste score? |
| **8. Vidensdrevne opgaver** | Hvis brugervenlighedstesten indeholder opgaver, som deltagerne ikke direkte kan prøve i en prototype endnu, og derfor må forestille sig, indsæt dem her. Eksempelvis:  * Nu vil jeg gerne bede dig om at forestille dig, at du har brugt protypen i noget tid. En dag kommer denne fejlmeddelelse, idet du prøver at gøre X: [vis en printet seddel med en fejlmeddelelse, som endnu ikke er inkorporeret i prototypen] * Hvad ville du gøre for at prøve at løse det? * [Lad brugeren tænke over opgaven og forme svaret ud fra nuværende systemforståelse baseret på, hvad han eller hun har set indtil videre]   Tilføj opfølgende spørgsmål for at forstå, hvorfor deltageren svarede som han eller hun gjorde. Afsøg fx, om det var noget i prototypen, der ledte deltageren til at tænke, at den fungerer på en bestemt måde, eller om det skyldes, at han eller hun kender andre lignende it-produkter, der fungerer sådan. Eksempelvis:  * Hvorfor ville du gøre det? |
| **9. Farvel og tak** | Afrund brugervenlighedstesten ved at tjekke ind med din kollega (som kan hjælpe dig, hvis du har glemt at spørge om noget). Spørg også deltageren, om han eller hun har noget på hjerte, som I ikke har fået snakket om endnu, og tak deltageren for tid og hjælp. Eksempelvis:  * Før vi runder af, spørger jeg lige min kollega, om han/hun har nogle ekstra spørgsmål. * [Spørg din kollega, som har taget noter, om han eller hun har spørgsmål, og spørg derefter deltageren:] * Har du noget, som du gerne vil tilføje, inden vi runder af? * Tusind tak for din tid og hjælp. Dine input er meget værdifulde for os. |