

# Skjema for brukertesting av Trygg Mestringsarena

## Formål med spørreskjema

Spørreskjemaet med de ulike fasene skal utgjøre en helhetlig og grundig brukertest av applikasjonen. Resultatene fra undersøkelsen vil forhåpentligvis gi nyttige tilbakemeldinger for videreutvikling av programmet.

Testbruker nr: \_\_\_\_\_

Alder: \_\_\_\_\_

Kjønn: \_\_\_\_\_

## FASE 0 - INTRODUKSJON

Forklar hensikten med applikasjonen til bruker og hvilke funksjoner som er tilgjengelige. Anbefal gjerne brukeren å benytte seg av avatarbyggeren, før han/hun setter i gang med kartleggingen.

## FASE 1 - OBSERVASJON

La bruker få prøve seg frem i applikasjonen på egenhånd.

Observer:

<u>OBSERVERINGSPUNKT</u>	<u>NOTATER</u>
Er det enkelte funksjoner og informasjon som brukeren sliter med å forstå?	<u>Lage avatar:</u> <u>Orientere tablet riktig vei:</u> <u>Forstå spørsmålene:</u> <u>Svare på spørsmålene:</u> <u>Forstå resultatlisten:</u> <u>Filtrere anbefalinger:</u> <u>Angre fjerning av aktivitet:</u> <u>Tilbakestille filtrering:</u> <u>Finne ut mer informasjon om en aktivitet:</u>
Er det enkelte funksjoner og informasjon som brukeren prøver å oppnå, men som ikke er tilgjengelig.	
Hvor rettes fokuset?	
Virker brukeren interessert?	

## FASE 2 - VEILEDNING

Dersom det var enkelte funksjoner som brukeren ikke fant eller fikk til å fungere skikkelig, gi veiledning på hvordan dette skal gjøres. Etter veiledning, er det enkelte av observasjonene som har endret seg fra fase 1?

<u>OBSERVERINGSPUNKT</u>	<u>NOTATER</u>
Er det enkelte funksjoner og informasjon som brukeren sliter med å forstå?	
Er det enkelte funksjoner og informasjon som brukeren prøver å oppnå, men som ikke er tilgjengelig.	
Hvor rettes fokuset?	
Virker brukeren interessert?	

## FASE 3 - SPØRSMÅL

<u>SPØRSMÅL</u>	<u>NOTATER</u>
Synes du det var lett å forstå hva du skulle gjøre i kartleggingen?	
Var det lett å forstå hva egenskapene du ble spurt om dreide seg om?	
Synes du det er fint å kunne bruke en egen avatar?	
Skulle du ønske du fikk mer informasjon om egenskapene, f.eks. gjennom en video eller kort beskrivelse?	
Synes du det var lett å vite hva du skulle gjøre for å besvare spørsmålene?	
Hva synes du om resultatlisten?	
Forstod du anbefalingene av aktiviteter?	
Skulle du ønske det ble gitt mer informasjon om aktivitetene?	
Synes du det var lett å vite hva du skulle gjøre for å endre på resultatlisten?	
Var det noe du synes var forvirrende?	

Hva likte du med applikasjonen?	
Hva likte du ikke med applikasjonen?	
Driver du med aktiviteter på fritiden? Hva slags aktiviteter? Er det enkelte aktiviteter du ikke liker? Hvorfor?	
Andre tilbakemeldinger?	

### Forklaring av egenskaper:

**Styrke:** Noen typiske styrkeøvelser er armhevinger, knebøy, situps, vekter

**Spenst/Hurtighet:** Hoppe, løpe raskt, kaste

**Utholdenhet:** Gå tur, jogge, svømme langt, sykkeltur

**Bevegelighet:** Tøying, spagat, utstrekning

**Balanse:** Gå på bom/line, stå på en fot, bygge store tårn, stå på tærne

**Rytme:** Danse, tromme, hoppe eller gå i takt, klappelek

**Dynamikk:** Bevege seg raskt og smidig i terrenget/over forskjellig hinder, tarzantikken, krabbing

**Øye-fot:** Sparke småstein, hinke paradiset, trikse med føttene

**Øye-hånd:** Sjonglere, kaste på blink, ta imot, bygge ting med hendene

**Romorientering:** Løse labyrinter, gjøre saltoer

**Presisjon/Perfeksjonisme:** Repetisjon for å finnjustere, jobbe med detaljer, trene på små justeringer

**Taktikk:** Legge planer, evaluere planer, jobbe med å velge smart, analysere situasjoner

**Krav om selvstendighet:** Sette i gang på egenhånd, finne på ting og øvelser, aktivisere seg selv, lage leker og aktiviteter

**Høyt spenningsnivå:** Gjøre nifse ting, gjøre ting som krever maks innsats, gjøre ting på grensen av kontroll

**Kroppskontakt:** Øvelser som innebærer å være helt inntil en annen, lekeslossing, pardans

**Samspill:** Aktiviteter som er helt avhengig av andre, gruppearbeid, rollefordeling

**Estetikk/Kunst:** Aktiviteter der man blir bedømt ut fra utførelse av dommere

**Kamp (vinner-tap):** To lag eller to personer kjemper mot hverandre og skal prøve å slå motstanderen

**MSK (Meter, Sekund, Kilo):** Resultatet kan objektivt måles med måleverktøy og resultatet blir en liste fra best til dårligst

**Utendørs:** At aktiviteten typisk utføres utendørs

**Innendørs:** At aktiviteten typisk utføres innendørs

**Is:** Aktiviteter som involverer is

**Snø:** Aktiviteter som involverer snø

**Vann:** Aktiviteter på/i vann

**Dyr:** Aktiviteter med dyr

**Motor/Fartøy:** Motorfartøy, seilfartøy, båt, slede

**Lagspill:** Aktiviteter som utføres med flere personer på samme lag

**Faste rammer og forutsigbarhet:** Fast, regelmessig og bestemt i forhold til tid, sted, tema, øvelser, trener, personer

**Arenabunnet:** Aktiviteter som bare kan drives i helt spesielle baner, haller eller rom, med helt spesielt utstyr