

287527

Japansk språklærings-app

Researchhefte

Emne: BOP3102
Kull: 14BGDHO1
Utdanning: Bachelor i grafisk design, HK

Innholdsfortegnelse

Introduksjon	3
Konkurrentanalyse	4
SWOT-analyse	9
Personas	10
Brukertesting av konkurrerende apper og prototype nr 1	11
Litteratur	17
Brukertesting av prototype nr 2	19
Brukertesting av prototype nr 3	21

Introduksjon

I dette heftet legger jeg ved all researchen jeg har gjort til denne oppgaven. Interessant fakta som jeg har lært fra fagbøker, forskingsartikler og andre bøker har jeg tatt med i den skriftlige oppgaven.

Før jeg bestemte meg for hva jeg skulle lage til denne oppgaven, om det skulle være et dataspill, en nettside eller en app så undersøket jeg konseptet med å lære seg et nytt språk som barn eller som voksen innvandrer. Jeg har to ulike artikler på dette:

- <https://nhi.no/familie/barn/a-lare-to-sprak/>
- <https://www.nrk.no/ho/dialektvansker-for-innvandrere-1.11351980>

De ga meg litt forståelse på hva som kreves av mennesker når de skal lære seg et nytt språk.

Jeg lurte også litt på om historiefortelling er en fin måte å lære seg ett nytt språk på. Jeg undersøket også dette temaet, men valgte å fokusere på introduksjonen av et nytt språk etter den første prototypen. Jeg som sitter inne med basic japansk oppdaget at det var mangler av introduksjon i min første prototype.

I disse to artiklene blir det fortalt fordeler med historiefortelling:

- <http://www.analomba.com/anas-blog/the-power-of-storytelling-in-language-learning/>
- <http://thelearningcoach.com/elearning2-0/why-you-need-to-use-storytelling-for-learning/>

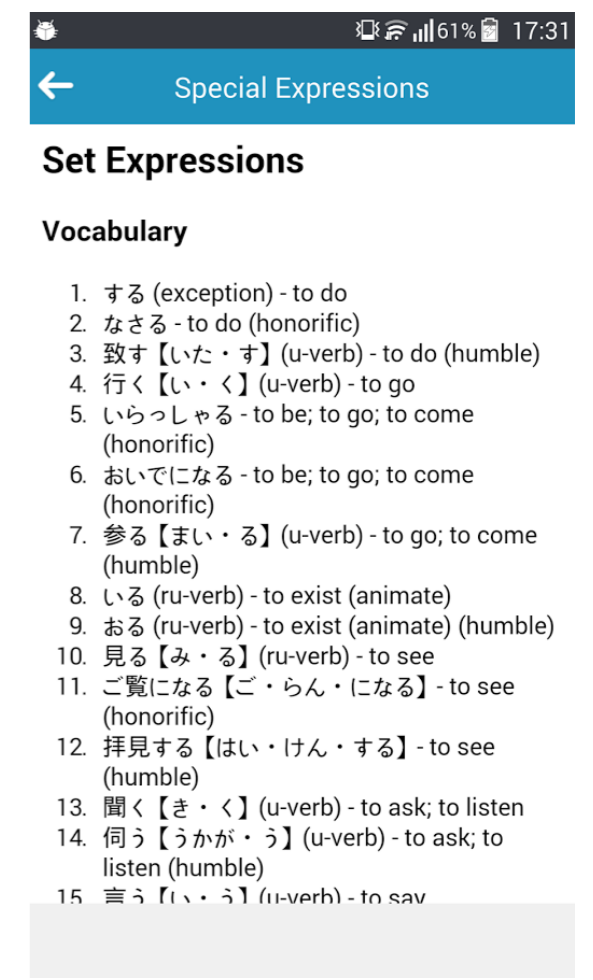
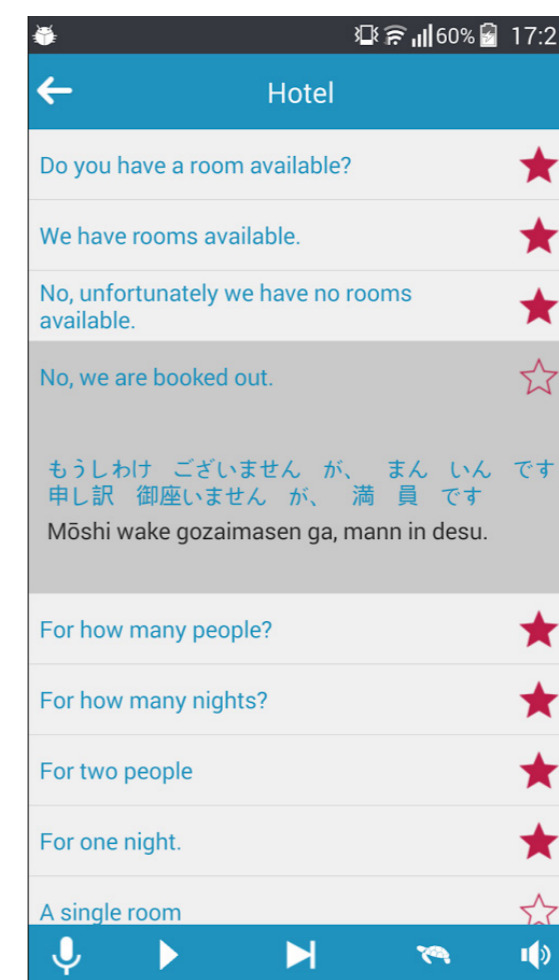
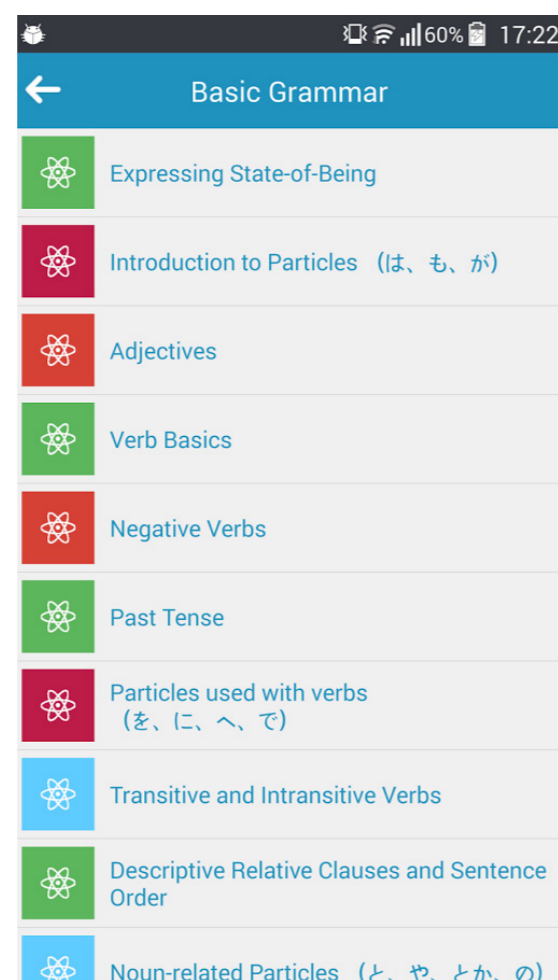
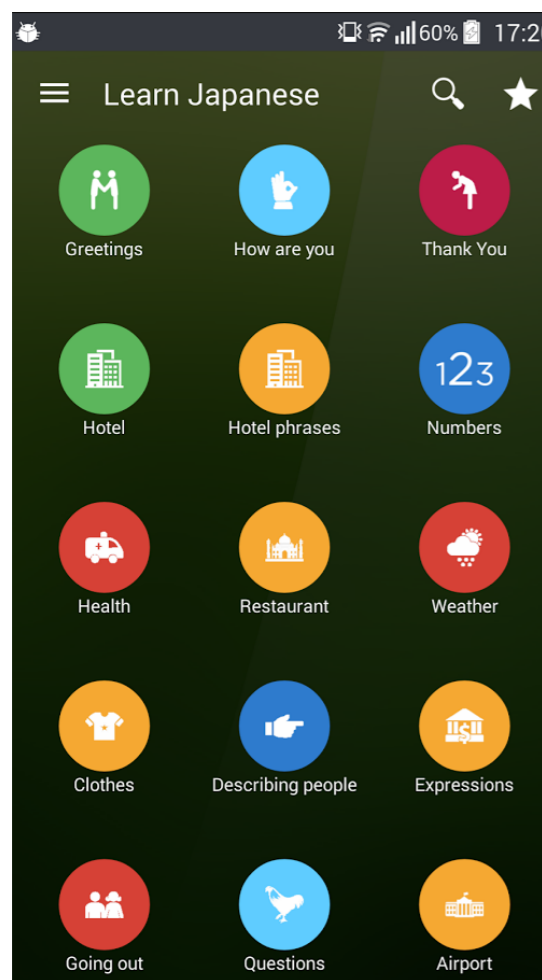
Konkurrentanalyse

Jeg har valgt ut fra mengden fire språk-apper som tilbyr språklæring av japansk, som jeg skal se nærmere på. På Google play er det nesten 200 apper som kaller seg en japansk språkapp men tilbyr forskjellige tjenester. De aller fleste av appene tilbyr avspilling av fraser med av og til tester på disse frasene som "flash cards". Svært få av appene tilbyr opplæring av setningsoppbygging med forklaring av grammatikk og grad av høflighet i ulike samtaler.



Learn Japanese free av WingsApp Studio

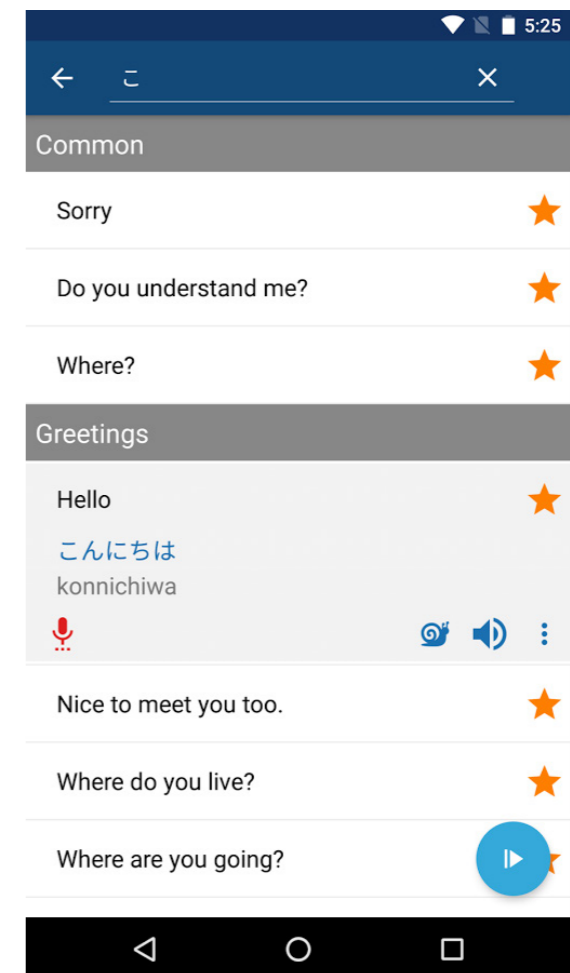
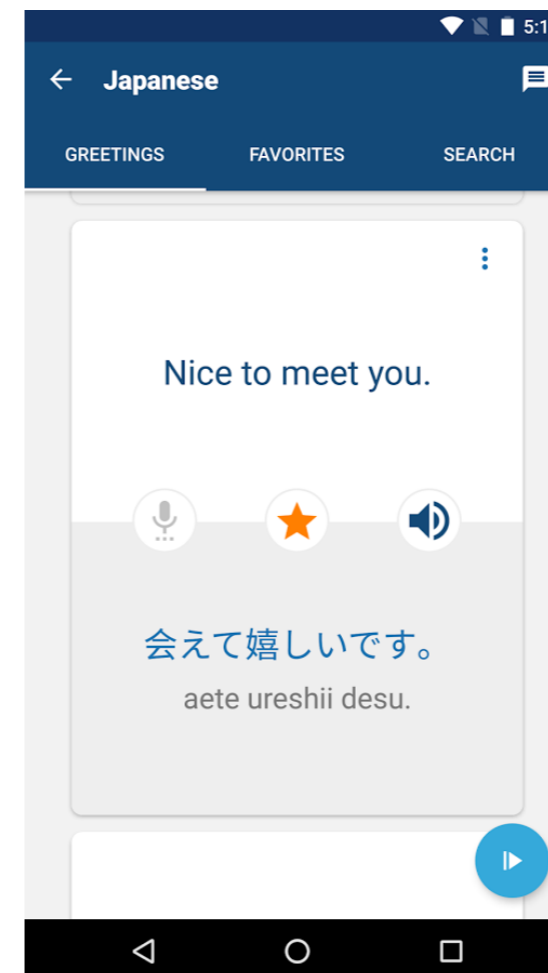
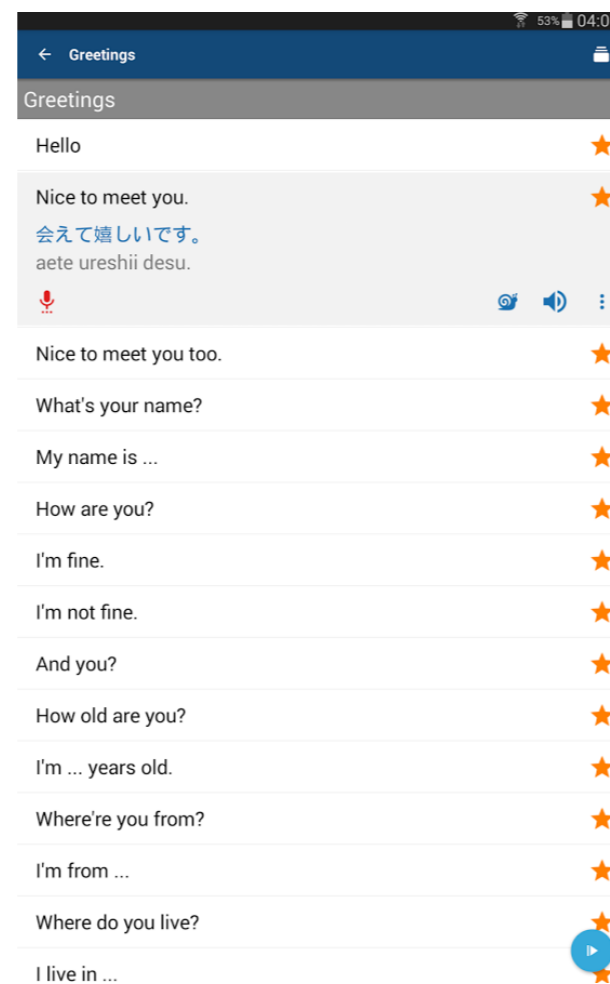
Denne appen er som nevnt veldig vanlig blandt de appene jeg finner i Google Play store. Den tilbyr avspilling av setninger men forklarer ikke grammatikk. Den er grei å bruke når det kommer til at man trenger en ”ferdig-setning” i ulike situasjoner.





Learn Japanese av Bravolol

Denne appen er ganske lik den første jeg la ved; uttalelse av ord og setninger, men man går ikke langt for å finne en betalingsmur i appen. Den inneholder ikke noe særlig mer enn dette.



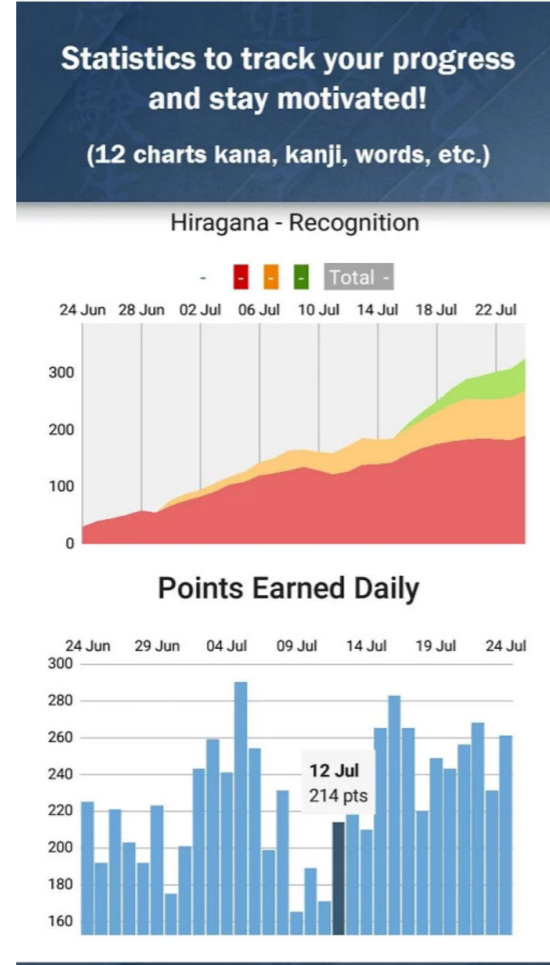


JA Sensei - Lær Japansk av RaphaelW

Denne appen tilbyr opplæring av Japansk subkultur, grammatikk, tegnskriving og mye mer. Den minner meg også veldig mye om en bok og jeg vet ikke helt hvor jeg skal starte eller om jeg har funnet alle funksjonene den gjemmer. Den er veldig fin når det kommer til pugging av tall og tegnskriving.

ALL IN ONE
for students and people learning Japanese seriously

www.japan-activator.com ©2016



Many highly customizable quizzes
Multiple choices, speak and draw to answer, audio questions, 3 difficulty levels, etc.

Perfect your Listening Skills
with entertaining situations that will challenge your comprehension

Fire alert

easy

medium

difficult

Selling ice to Eskimos

easy

medium

difficult

In the train

Cultural pages to understand the Japanese society and mind

passion sometimes leads people to cut themselves off from society and unreasonably spend their wages on derivative and other products. This word Otaku is also used in Japan nowadays to describe excessive enthusiasts in a broader sense: technological enthusiasts (パソコンオタク, Pasokon Otaku), passionate about insects (昆虫オタク, Konchuu Otaku), etc.

Cosplay - Dressed as anime characters (Sean Pavone / Shutterstock)

SWOT-analyse

Jeg utførte en swot-analyse for å undersøke styrker, svakheter, muligheter og trusler til den japanske språk-app jeg skal designe for å finne ut hva jeg skal jobbe med.

Swot-analyse

Strength

Grammatikk forklaringer
Øvelser
Lyd
Tilbakemeldinger

Opportunity

Oppdateringer underveis
Chat-kundeservice
Samarbeid med skoler
Tilby flere språk

Weaknes

Liten skjerm
Internett og datalagring

Threat

Andre språkapper med
Likt innhold
Økonomi/Intellekt

Personas

Jeg har laget noen personas for å prøve å illustrere hvem målgruppen til denne språk-appen er. Det er veldig mange forskjellige mennesker som vil lære seg japansk av forskjellige grunner.



Jostein

23 år

Bor i Lillestrøm

Studerer illustrasjon og trener kampsport.

Han henger med kompisene sine og spiller Dungeon and Dragons i helgene. Han pleier å slappe av hjemme med å se på japanske tegneserier; anime.

Han har en drøm om å bo i Japan når han blir eldre.

Han er ikke noe særlig glad i å lese bøker.



Nine

19 år

Bor i Oslo

Studerer biologi.

Nine liker å lese sci-fi og fantasybøker og liker å sitte for seg selv. Hun er fascinert av japansk kultur og har lyst til å reise til Japan en sommer og lære seg å snakke språket.

Brukertestning av konkurrerende apper og prototype nr 1

Før jeg begynner å utvikle en app er det viktig at jeg får testet ut brukervennligheten og innholdet i produktet. I testingen av prototype 1 og konkurrerende apper håper jeg på å få tilbakemeldinger på hva som kan være lurt å ha med i det endelige produktet.

Hvem skal teste appene?

Jeg ønsker testpersoner som tidligere har prøvd å lære seg et fremmedspråk eller holder på med det den dag i dag. Jeg skal undersøke hvilke verktøy de tidligere har benyttet og erfaringene av dem for å kartlegge hvordan ulike mennesker lærer seg fremmedspråk

Formål med testing av konkurrerende apper

Formålet med å få testpersonene til å teste ut konkurrerende apper er å kartlegge hvordan opplevelsen med å bruke appene var. Jeg ønsker å se hvordan de navigerer seg rundt på appen, hvilke knapper de trykker på og hvor nyttig disse appene er for å lære bort språk til forskjellige nybegynnere. Her kan jeg også finne ut hvilke egenskaper de ulike appene har som jeg vil ha med i min app eller hva jeg bør styre unna.

Formål med prototype 1

Formålet med å la testpersonene teste ut prototype 1 etter testing av konkurrerende apper er å sammenligne brukervennligheten og innholdet. Jeg har i prototype 1 laget noen eksempler på innhold av hva jeg tenker er lurt å ha med i en språkapp på bakgrunn av mine egne erfaringer på å bruke apper og lærebøker.

Ønsket resultat

Det jeg ønsker å oppnå med disse intervjuene med ulike testpersoner er å få en forståelse på hvordan det er for ulike personer å bruke konkurrerende apper for å så se hva som kan være lurt å ta med videre. Jeg ønsker å bli påpekt eller få nye innspill på hva som mangler eller kunne ha blitt forbedret. Resultatet fra disse intervjuene vil jeg bruke på å lage en bedre prototype til denne appen som skal bli prototype 2.

Utførelsen av intervjuene

Jeg og testpersonene satt og snakket litt sammen mens testpersonen testet ulike apper og prototype nr 1. Jeg gjorde observasjoner og tok lydopptak som ligger vedlagt i mappen som lydfiler. Jeg intervjuet en testperson om gangen.

Konkurrerende apper som skal bli testet:

- Learn Japanese Free av WingsApp Studio, 7 607 nedlasinger
- Lær Japansk Gratis av ATi Studios, 31 703 nedlasinger
- Learn Japanese av Bravolol - Language Learning, 65 198 nedlasinger
- JA Sensei - Lær Japansk av RaphaelW, 29 063 nedlasinger



Learn Japanese Free av WingsApp Studio



Lær Japansk Gratis av ATi Studios



Learn Japanese av Bravolol - Language Learning



JA Sensei - Lær Japansk av RaphaelW

Intervjuspørsmål

“Denne undersøkelsen går ut på å teste apper og jeg ønsker din tilbakemelding på dem. Først skal jeg stille deg noen spørsmål.”

- Har du prøvd å lære deg et språk før? Hvilket?
- Hvilke verktøy brukte/bruker du for å lære deg språket
- Hvor lenge holdt du på?
- Hvordan var/er verktøyet til hjelp?
- Motiverte/motiverer verktøyet deg til å lære deg språket?
- Hvordan var/er den helhetlige opplevelsen med verktøyet?

“Nå skal du teste noen språk-apper som skal lære deg japansk. Denne undersøkelsen skal ikke gå ut på å lære deg japansk, men heller få din tilbakemelding på hvordan det var å bruke appene.”

Spørsmål til hver app

- Hvordan var appen?
- Var det spennende å bruke den?
- På hvilken måte?
- Ville du fortsatt å bruke den?
- Hvorfor?
- Følte du at du lærte noe ut av å bruke den?
- Hva er årsaken til det?

“Nå skal du få teste en kort prototype på en ny språkapp, og her vil jeg at du skal tenke på hva som kan forandres. Her ønsker jeg at du skal svare helt ærlig og være kritisk.”

Var appen lett å forstå?

- Hvordan var navigasjonen/brukervennligheten?

- I forhold til de andre appene, hvor spennende eller kjedelig er den?
- Hva likte du med de andre appene som du vil ta med videre her?
- Hva likte du ikke med de andre appene som du ikke ville vil ta med videre i denne appen?

Oppsummert tilbakemelding fra testpersonene. Lydfilene ligger vedlagt i leveringsmappen

Intervju nr 1.

Lydopptak stanset under utprøving av appene og prototype 1



Lett å bruke og navigere seg i. Hun trykket kun på knappene på første side og oppdaget ikke “burger-menyen” oppe i det ene hjørnet der det er flere muligheter for quiz ol. Hun sa hun ville kun ha brukt den for å spille av setninger den sier hvis hun hadde vært i japan og snakke med noen der, og hadde kanskje ikke klart å lære noe mer enn setningene av den. Hun likte at appen spilte av lyd.



Hun syntes denne appen var morsom som et spill, men kanskje litt for mye som en gjettelek. Her jobbet hun med å huske kanji-ene, men å bygge setninger med japanske tegn var en stor utfordring og hun slet med det. Hun likte at man begynner fra en retning og at man kan gå frem og tilbake i nivåene. Fra denne appen hadde hun kanskje klart å lære seg japansk framfor den første.



Hun syntes denne appen var veldig lik den første, men likte her at hun kunne spille av opptakene sakte også slik at hun kunne få med seg ordene og gjenta dem. Hvis hun hadde gått inn for det så hadde hun kanskje lært seg basic japansk. Likte at hun fikk feedback på hva som var riktig



I denne appen startet hun med introduksjonen og gikk raskt igjennom den og likte at hun kunne ta en quiz. Jeg oppdaget at hun lærte seg nye ord for japanske tegn og skriftspråk og fikk en større forståelse for språket. Hun likte veldig godt at hun kunne tegne tegnene med fingeren. Hun utforsket ikke appen videre enn dette og fikk da ikke prøvd eller bedømme quizene.

Prototype 1

Hun testet ut min første versjon av appen og kom med gode tilbakemeldinger med bakgrunn av det hun likte og lot merke til i de andre appene. Hun var av og til usikker på hvor hun kunne trykke pga mangel av interaktive knapper fra appen sin side. Hun ønsket seg en tilbake-knapp for å kunne ta en titt på den levelen eller tidligere levler lærte bort. Ellers likte hun at jeg hadde tatt med muligheter for lyd, og kanskje eksempelsetning for ordet bok (“dette er en bok”).

Intervju nr 2.

Opptaket ble av og til avbrutt pga. app.



Var grei i forhold til hvordan man sier og skriver setninger i hiragana og katakana med kanji. I forhold til duolingo så kaster den deg ikke ut i ting innenfor kategorier som duolingo gjør som hun er fornøyd med for å lære seg ord og sette sammen setninger. Det er så mye i denne appen på en gang. Var spennende hvis man ønsker å lære seg generelle setninger og kan være gunstig i situasjoner i japan. Hun hadde ikke brukt den som en basis, men kunne ha beholdt den for enkelte ting og for hvordan de sier diverse setninger. Hun følte ikke at hun lærte noe av å bruke den under denne testingen.



Ligner veldig på duolingo. Hun klarte ikke å utføre en oppgave(eller nektet å utføre den med tanke på å gjøre feil) når den viste kun kana med hiragana og kanji. Jeg viste henne under testingen hvordan man kan bytte over til romenji. Da den endringen ble gjort ble den enklere for henne å utføre oppgavene. Denne var bedre i forhold til 1. app hun testet ut. Det ble mye lettere for henne å lese et kjent skriftspråk som nybegynner spesielt når det kommer til Kanji som nybegynnere ikke skal fokusere på å lære. Hun merket ikke noen grammatikkforklaring. Hun ville ha fortsatt å bruke den fordi den lærer deg litt og litt om gangen og konsentrere på små temaer om gangen.



Ganske grei på uttalelsen fordi den sa ordene og setningene sakte. Men det var dumt at den skulle koste penger etter hvert. Det skjedde ikke så mye i appen. Hun hadde kanskje brukt appen hvis hun skulle øve seg på å si ord og setninger. Hun følte ikke at hun lærte noe ut av å bruke den under denne undersøkelsen.



Hun har tidligere brukt denne appen. Hun merket at det var mye oppdatert på denne versjonen. De har lagt til mere ting siden sist hun brukte den. Det var ikke sånn at man måtte lese igjennom regler først for å så teste deg på dem. Det hun likte med denne appen er at de forklarer grammatikken og hvorfor man bruker de

og de ordene for binde sammen setninger. Man kan lære alle tegnene i hiragana og katakana også hvordan man skriver dem. Hun syntes denne appen har vært best av alle japanske apper som hun har vært borti. Hun synes at det er spennende å bruke den fordi det er mye å gjøre i den. Hun har brukt denne lengst av alle apper. Hun føler at hun har lært noe av denne appen tidligere. Den kaster ikke mange ting på deg med en gang og man kan velge selv hva man vil lære.

Prototype 1 På starten visste hun ikke helt hvordan hun skulle gjøre det (gå fram), men hun skjønnte at hun skulle lære de 5 første hiraganaene i hiragana tabellen. Hun foreslo at hun kan få se de kjente latinske bokstavene og så trykke på dem for å se hvordan den ser ut i hiragana form. Legge inn en øvelse på å finne par og lyd for hvordan den høres ut. En skriveøvelse til hver rekke slik at man kan lære hvordan man skriver hiragana. Ta med hverdagslige ting tilknyttet de hiraganaene for å vise hvordan den skrives i ord. “Bli kjent med skrivebordet” er fin når det kommer til å lære seg ord og gloser. Hun syntes innholdet var bra. Hun synes det er viktig å ha med grammatikken og forklaringen av dem.

Intervju nr 3.

Opptaket ble av og til avbrutt pga. app.



Helt grei app hvis du vil bli minnet på hvordan man uttaler ordene. Litt kjedelig siden det ikke er noe utfordring med den. Ikke spennende app og virket litt døll og ikke noe læring i den. Hun ville kanskje ha brukt den hvis hun hadde hatt behov for assistanse i japan, men ikke noe hun hadde lekt med hjemme. Hun kunne sikkert ha lært noe av den, men den var ikke superspennende så mest sannsynlig ikke.



Virket som en annen versjon av duolingo. Det var helt okay å bruke den (positivt stemmenivå). Det er en typisk app som er fin å lære av men det er noe med den eller disse appene som var vanskelig for henne å forklare som ikke var helt bra. Kunne tenkt seg å bruke den, men den er mindre leken og tammere enn duolingo. Hun følte at hun lærte noe av å bruke den, men kan kanskje ikke bruke appen med kana med det første.



Var minus med betalingsgrense i appen. Mistet opptaket fra denne app-testen, men hun syntes at denne var like kjedelig som den første var med begrenset innhold og ingen læringsøvelser.



På starten stusset hun om det var en form for en bok. Dette påvirket resten av testen. Jeg måtte guide henne gjennom appen for å finne hennes interesse på å undersøke appen. Appen sa ikke ifra om tegnet hun tegnet var riktig så hun ble forvirret. Ganske grei app på å lære kanji. Helt grei for å lære seg “alfabetet”, men teksten var kjip. Det ble overveldende på kjedelig måte med all teksten som ikke gjorde det spennende å bruke appen. Hun ville kanskje funnet seg en bedre en app til å lære henne “alfabetet” som uttaler ordene. Hun kunne lære å skrive via denne appen, men minus med ingen uttale.

Prototype 1 Det var forsåvidt lett å vite hvor du kan trykke på tegnene. Appen bør få med lyd med tanke på uttale og at man kan trykke på de forskjellige objektene for å kunne leke med “hvordan lære”. Det var en leken app og hun nikkete til at den var spennende. Hun kunne fint ha brukt denne på vei til skolen og før hun legger seg. Den var artig i forhold til første app fordi denne er litt mer og har en start. Det hadde vært fint på “bli kjent med skrivebordet” når man trykker på den boken så står det på kanji og hiragana og engelsk, men det manglet romenji. Hun ønsker en forklaring eller at appen viser hvordan man skriver ”bok” på japansk med et kjent skriftspråk; det latinske alfabetet for å kunne enkelt lese det uten å kunne hiragana og kanji. Ønsker også en quiz på den. Denne appen er bedre enn de andre appene. Hun ønsker at appen ikke skal ha for mye informasjon på en gang som app nr 4 hadde. Hun liker at lekene apper holder på interessen.

Intervju nr 4.



Appen føltes ut som at han ble hevet ut i et basseng og bedt om å overleve uten noen forklaring på hvordan. Håpløs app. All spenningen ble til frustrasjon etter 20 sekunder. Ingen forklaringer eller tutorials på hvordan man bruker appen eller hvor man skal starte. Han ville ikke fortsatt å bruke den. Appen var vanskelig å bruke og ikke intuitivt designet med dårlig forklaringer. Han tror at det han har lært fra denne appen ikke vil sitte.



Han likte at det var en introduksjon til denne appen. Det var veldig greit at det var noe som fortalte han hva han driver å ser på i det øyeblikket. Det var mye lettere å bruke denne appen. Han skulle ønske at han kunne rette på seg selv mens han så at det var feil. Denne appen var mye bedre enn den første i den forstand at den ga han en introduksjon på hvordan man bruker den. Mye lettere å komme inn i denne appen. Det var mer spennende å bruke denne appen siden han fikk konstant feedback på hva man gjorde riktig og galt. Han ville definitivt fortsatt å bruke denne appen og det var lett og interessant å bruke den med poengsum som gir han motivasjon å jobbe videre med for å se sin utvikling på språket og sin forståelse av det. Han følte at han kunne lære et par ting som han ofte har stusset på. Måten appen er bygd på, hvordan den leder deg og holder deg litt tilbake gjorde at han ville ha fortsatt å bruke appen. Appen var mye hjelpsom og rettet på han.



Han ble bekymret på hvordan han bruker appen i det han åpnet den. Han mislikte appen veldig og ville avslutte testingen ganske raskt. Den har samme irriterende layout til den første appen han testet. Og ga ingen tilbakemelding og hadde bare knapper å trykke på og ikke stort mer enn det. Han skjønnte ikke om han var ferdig etter at han gjentok uttalelsen på ord. Frustrert over at det ikke var noe skille på betalingsmur. Appen var ikke spesielt spennende å bruke, den var ekstremt frustrerende. Layouten var håpløs.



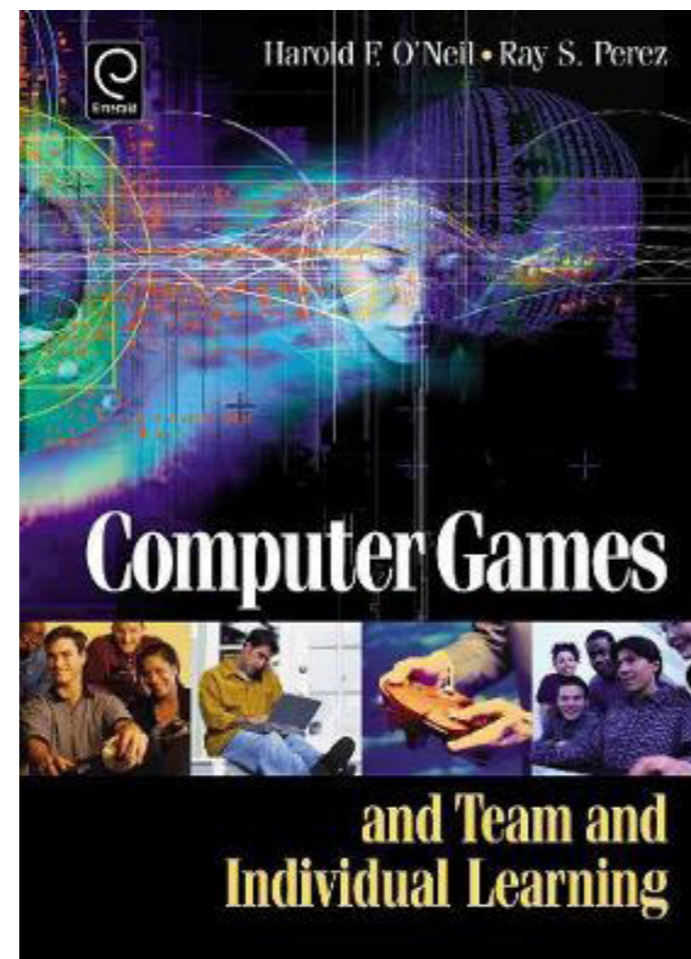
Denne appen var ikke like håpløs som den første og den tredje appen han prøvde, men samtidig så var den ikke “der oppe” sammen med den andre appen (nr.2) på brukervennligheten. Litt mangel på assistanse. Det virker som at disse appene forventer at han har brukt et tilsvarende oppsett før pga mangel av forklaring. Denne var ikke helt dum. Han merket ikke noen bestemt spenning ved å bruke appen, men han brukte appen siden han var i gang med det. Ikke helt superspennende og motiverende men appen var funksjonell nok til å leve med. Han er litt i tvil om han ville ha fortsatt å bruke den. Han tenker at hvis han hadde lagt nok tid i den så dette de nok vært verdt det. Men førsteinntrykket var ikke så veldig bra fordi den ikke forteller han hvordan man bruker den.

Prototype 1 Appen var ganske grei å bruke siden den viste han hvor han skulle gå. Han syntes det var mangel for en eller annen form for forklaring siden han endte opp med å fomme på begynnelsen. Det var greit å forstå at man kunne bytte side med pilen da han kom til skrivebordet med hjelp av bakgrunnen som var delt/beskåret i midten i pilens retning. Dersom denne appen fortsetter i samme retning så ser han for seg at den kommer til å være ganske grei å navigere seg rundt i. Savner litt flere forklaringer på hva appen vil at han skal gjøre på de forskjellige punktene. Opplevelsen av denne appen var et kart der man kan følge en logisk progresjon når det kommer til språklig utvikling i forhold til hva han bør lære først. Appen har et stort potensial til å være spennende, eller ihvertfall funksjonell nok til å gi en positiv erfaring for de som skal bruke den. Han ønsker en introduksjon i appen. Han vil ikke at denne appen skal ha en betalingsmur, eller at den ihvertfall skiller mellom hva som er “gratis” og hva man må betale for.

Litteratur

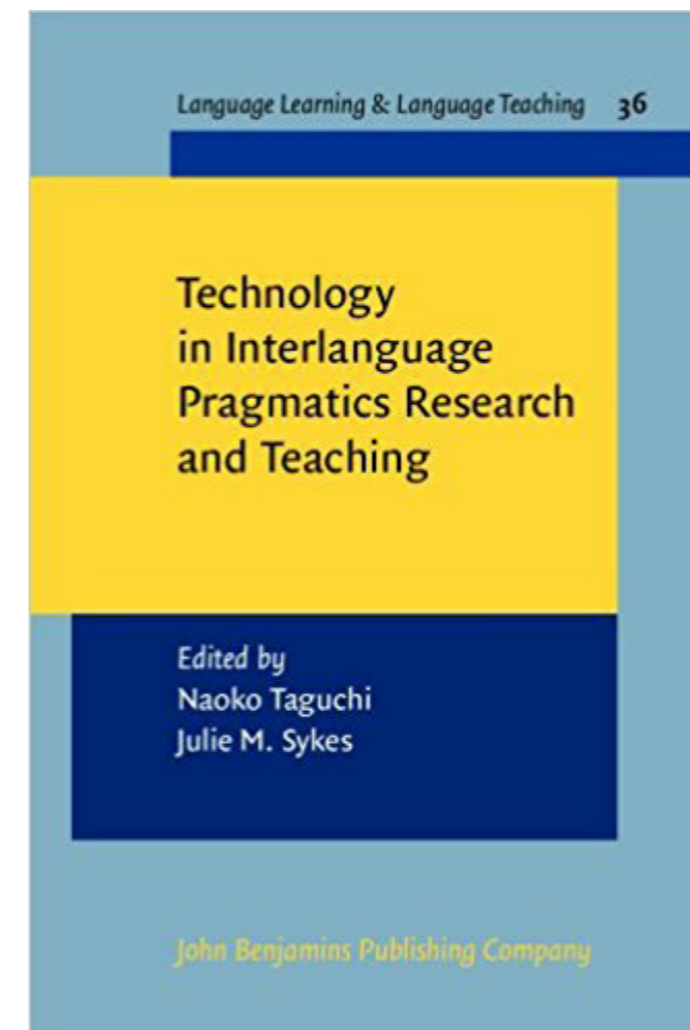
Før jeg begynte å designe videre i appen fra prototype 1 så ønsket jeg å undersøke hvordan man kan bruke teknologi og spill til å lage et språklæringsprogram. Jeg har referert fra disse bøkene i den skriftlige delen om relevant funn.

- Computer Games and Team and Individual Learning av Harry O'Neil
- Technology in Interlanguage Pragmatics Research and Teaching av Naoko Taguchi



Jeg søkte også teori fra andre bøker som jeg ikke har referert noe i fra:

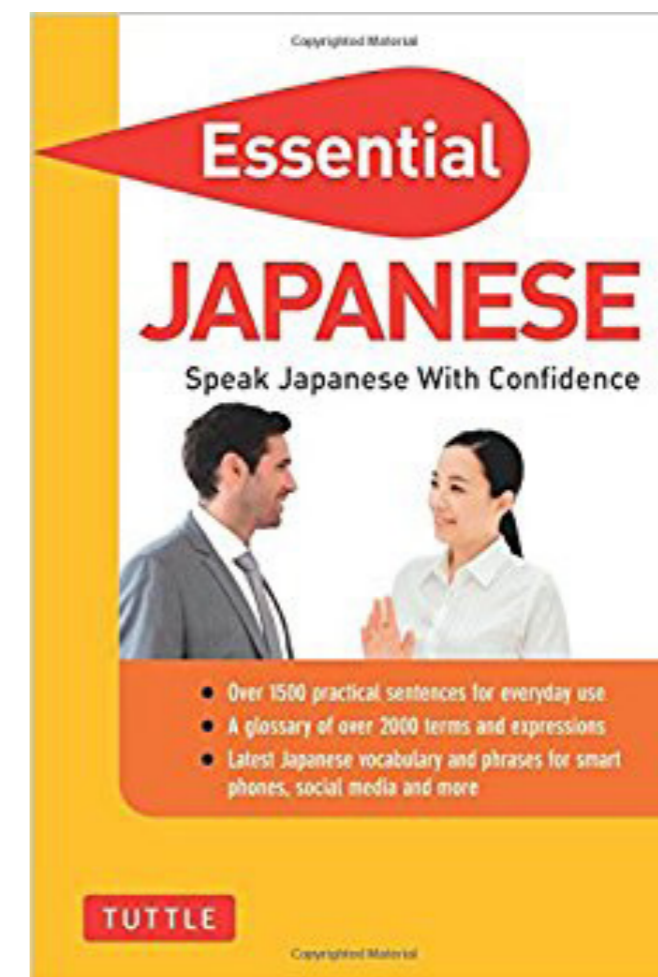
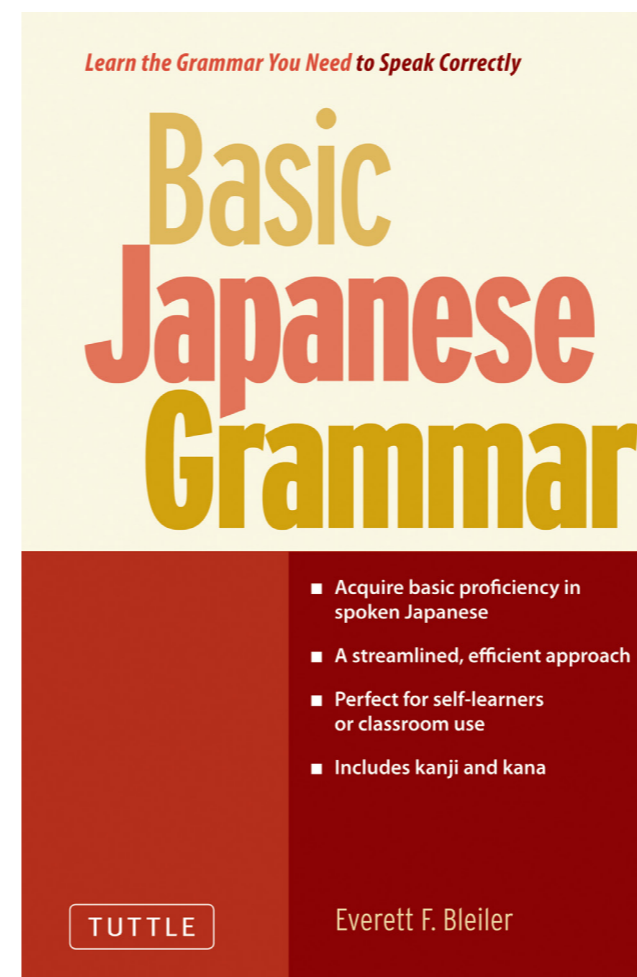
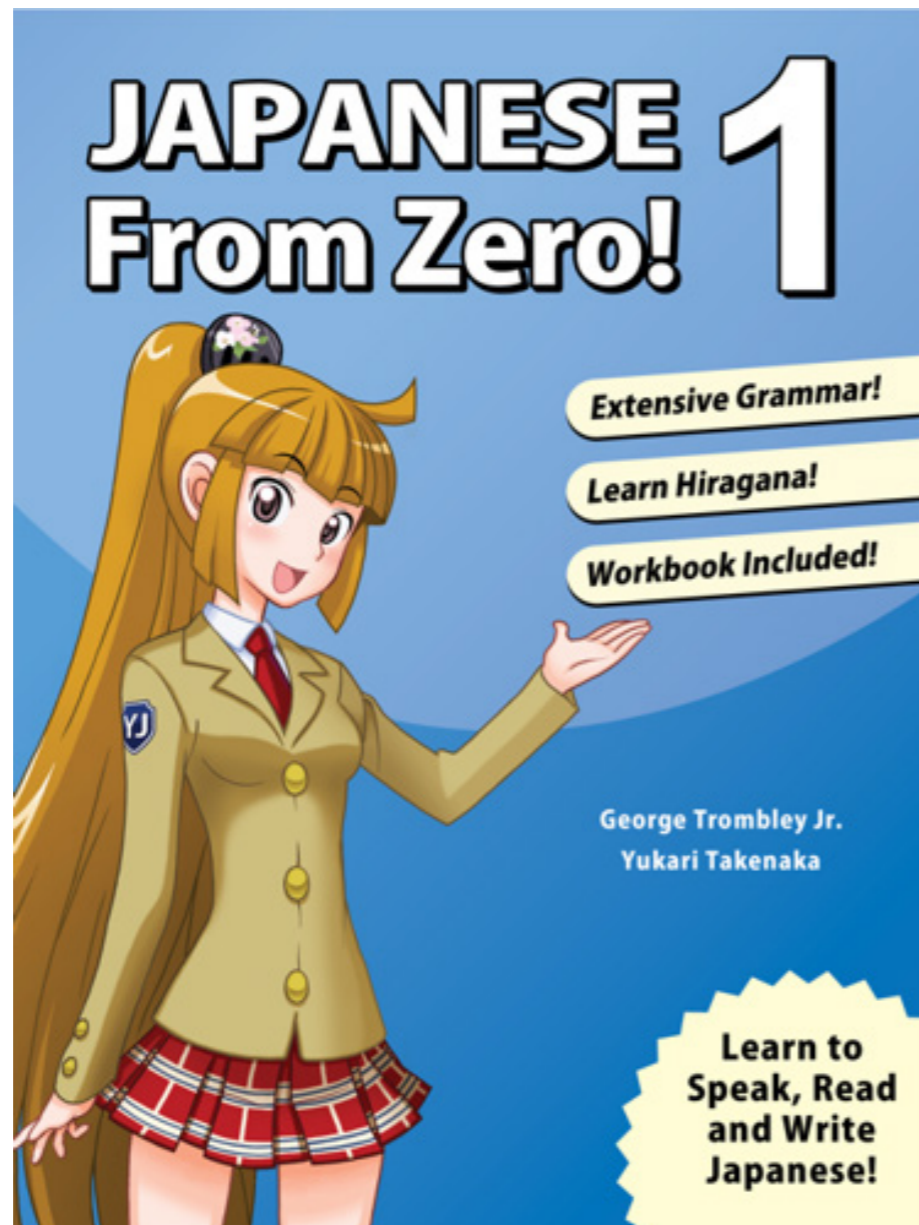
- Global Issues in the Teaching of Language, Literature and Linguistics av Francisco Javier Diaz-Perez
- The Educated Eye: Visual Culture and Pedagogy in the Life Sciences av Nancy Anderson



Japanske språklæringsbøker

For å lage innholdet til appen har jeg undersøkt i disse bøkene. Personlig synes jeg at Japanese from zero bøkene lærer bort språket ganske godt, men det er en ulempe ved at man ikke får hørt hvordan ordene uttales.

- Japanese from Zero! av George Trombley (Author), Yukari Takenaka
- Basic Japanese Grammar av Everett F. Bleiler
- Essential Japanese: Speak Japanese with Confidence! av Periplus Editors



Brukertestning av prototype nr 2

Basert på testing av konkurrerende apper og prototype 1 har jeg designet videre på prototypen med tanke på tilbakemeldingene jeg fikk. Jeg har denne gang jobbet med introduksjons nivået i appen og laget en stor avsluttende prøve som skal teste brukerne i deres kunnskaper etter nivå 0. Jeg brukte første bok i Japanese from Zero bøkene for å skape innhold i appen.

Hvem skal teste appene?

De som har deltatt i første intervju med testing av konkurrerende apper og som har prøvd prototype 1 kan teste prototype 2. Nye deltakere kan også teste prototype 2 ved testing av konkurrerende apper. Jeg ønsker at denne testingen skal være gruppeintervjuer for å få brukerne til å diskutere seg imellom om hva som var bra, dårlig eller de kunne tenke seg skulle vært annerledes. (Resultat etter første runde med intervju da lydopptaket ble avsluttet, kom det en diskusjon når deltagere kunne snakke sammen)

Formål med prototype 2

Formål er å videreutvikle prototype 1 basert på tilbakemeldingene jeg fikk fra prototype 1. Jeg fikk mye forskjellig innspill og tilbakemelding fra første prototype som jeg har tatt med i denne og lagt inn mer innhold i Lesson 0 - Introduction.

Ønsket resultat

Det jeg ønsker å oppnå med denne testingen er å få siste innspill til forbedringer og tilbakemelding på brukergrensesnittet før siste prototype for testing blir utviklet. Etter prototype 2 testingen skal jeg ha mer eller nok grunnlag for å utvikle design og konsept. Jeg vil også forsikre meg om at det jeg har laget i prototype 2 fungerer eller ikke før jeg utvikler produktet.

Utførelsen av intervjuene

Jeg og testpersonene i grupper på to snakket litt sammen mens testpersonene testet prototype nr 2. Jeg gjorde observasjoner og tok lydopptak som ligger vedlagt i mappen som lydfiler. Det siste intervjuet var med en enkeltperson.

Hjelpespørsmål til brukertestingen av prototype 2

- Hvordan var brukervennligheten? Forklar
- Var det noe du/dere savnet? Hva da og hvorfor?
- Følte du at nivået var for vanskelig eller for lett? Hvorfor?
- Under levlene, følte du/dere at det manglet noe? Noen form for assistanse?
- Var appen kjedelig eller interessant å bruke? Hvorfor?

Her er oppsummeringen på hva testpersonene kommenterte på prototype 2. Lydfilene ligger vedlagt i leveringsmappen

Gruppeintervju 1

Objekt 2 likte at det kom eksempel-ord til fokusert hiragana i level 1. Mye lettere å forstå enn forrige prototype. Man blir ikke helt matet med teskje og den hadde en lettere flyt med gentle introduction. Det de savnet var musikk, lyd og design. Objekt 1 snakket om å erstatte noen få ord per setning med en hiragana for å venne brukerne til å lese hiragana. Objekt 1 kunne tenke seg en forklaring på når og hvorfor ulike bøyninger blir brukt og at disse informasjonene kommer under mini-testene per level; en ekstra tilleggs-knapp. Introduksjonen føles bra nok ut til å kunne brukes av total nybegynnere og en fin repetisjon for de som allerede har prøvd å studere litt japansk fra før. Objekt 1 ga et forslag på en slags snarvei som kun tar den store testen for å slippe de han eller hun føler at hun kan godt nok. Når det kommer til introduksjon eller andre tester så sa Objekt 1 at det hadde vært gøy med en knapp eller tekst som har en funfact eller når konteksten for bruk skal være på ulike ord eller setningsoppbygning. Det er fortsatt et savn med å ha muligheten til å snakke til appen og bli testet på uttale. Det ble nevnt at det kanskje var mangel på en knapp til å gå bakover i levelene.

Gruppeintervju 2

Objekt 1 syntes at appen var veldig oversiktlig. Brukervennligheten var veldig enkel og ser ikke problemer som andre kan komme over sa Objekt 2. Den var veldig oversiktlig. Appen var veldig rett frem og den inneholder symboler som er universelt brukt slik at brukere vet hva de symbolene betyr som tannhjul og hus. Det var savn av lyd for uttalelse eller så følte de ikke noe mangel av egenskaper i appen. Objekt 2 sa at han falt ut noen ganger, men det følte han var normalt fordi man skal lære seg språket for første gang og man skal ta levelene på nytt flere ganger og forstår da at ingen kan klare alt på første forsøk som han synes er en bra ting slik at de små stegene som denne appen har ikke blir enda mindre. Det var mangel på forklaringer. På hiragana level (nr.1) var ikke bokstavene synlig nok til å kunne trykkes på. Ønsker henvisning til tallene. En tilbakeknapp til tidligere tabeller over tall under levelen.

Intervju 3

(Intervju med en enkeltperson)

Hun ønsker en angre eller clear sheet knapp for å fjerne tall fra svar-området. Det var greit å følge, men vil ha muligheten til å gå fram og tilbake. Det var greit å bli testet. Bokstavene var vanskelig og likte da at det ble skrevet i romaji og ikke i hiragana. Appen var enkel og oversiktlig og det var ikke mye "ting" som skjedde på en gang som forstyrret. Hun likte ideen med en verktøykasse som kan inneholde en oversikt over tall og lignende. Hun synes det er relevant å lære sin egen alder slik at det handler om seg selv slik at det bli enklere å huske det. Hun syntes det var bra at det inneholdt forklaringer og at det ikke ble overveldende slik at man ikke må lese flere sider med tekst og heller få informasjonen underveis når man går igjennom det og lærer seg språket.

Brukertestning av prototype nr 3

Prototype 3 er en interaktiv prototype til språkappen med design som jeg har utviklet etter utførelsen av prototype 2. Den inneholder fargede knapper der noen er med skygger og noen som ikke har det. Jeg har kommet fram med et fargepalett og design som skal gi en asiatisk følelse over appen samtidig som den er fokusert på språklæring.

Hvem skal teste appene?

De som skal teste denne appen skal helst ikke ha testet tidligere apper. Her må jeg få ny tilbakemelding fra brukere som ikke har vært borti oppsettet fra prototype 2 og som ikke har prøvd å lære seg japansk via en app fra før. Den delen de skal teste ved appen er Introduksjonskurset som er for nybegynnere uten noen forkunnskaper.

Formål med prototype 3

Formålet er å undersøke om designet støtter brukervennligheten som jeg har tatt med videre fra prototype 2. Vil noen av de flate knappene være synlig nok til brukeren at de kan trykkes på eller må noe mer til for å ikke få brukeren til å tenke over hvor han eller hun kan trykke.

Ønsket resultat

Det jeg ønsker å oppnå er å oppdage feil ved appen sitt design når det kommer til hvor brukeren kan trykke. Hvis det blir oppdaget mangler i appen til å støtte språklærings innhold skal jeg også jobbe videre med det. Men det viktigste er å kartlegge hva som er logisk og ulogisk brukervennlighet. Det er veldig viktig å gjøre alt tydelig for brukerne slik at de finner fram til ønskede funksjoner eller svar. Hvis funksjonene og svarene ligger i appen, men brukerne ikke finner fram til den vil designet feile med dens funksjon.

Utførelsen av intervjuene

Jeg og testpersonene satt og snakket litt sammen mens testpersonen testet ulike apper og prototype nr 1. Jeg gjorde observasjoner og tok lydopptak som ligger vedlagt i mappen som lydfiler. Jeg intervjuet en testperson om gangen.

Spørsmål til prototype 3:

- Hvordan var det å bruke appen?
- Var det noen områder der du var usikker på hva du skulle gjøre?
- Var det vanskelig å se om du kunne trykke på enkelte knapper?
- Et det noe mer du vil tilføye?

Jeg ga testpersonene scenarioer som skulle få dem til å navigere seg rundt i appen. Jeg måtte underveis under testen rette på prototypen siden ikke alle sider hang sammen som de skulle. “Buggs” kalte jeg dem.

Opgaver til testpersonene:

- Scenario 1: Du er nå i ditt hjemland og skal lære deg japansk. Gå frem for å lære deg språket
- Scenario 1.2: Nå skal du forsette på neste kurs/lesson
- Scenario 2: Det er nå en stund siden du har vært borti ... (eks tall eller alder) og husker ikke i hvilket nivå du har vært borti i det før. Hvor går du for å finne det emnet?
- Scenario 3: Du er nå i japan og lurer på hva ... (eks tog) er på japansk. Hvor går du for å finne ut av det?

Her er tilbakemeldingene jeg fikk under brukertesting av prototype 3. Jeg har lagt ved sitater som testpersonene sa da jeg oppdaget at de viste usikkerhet eller viste tegn til at enkelte funksjoner ved appen må jobbes videre med. Lydfilene ligger vedlagt i leveringsmappen

Intervju 1

Dette intervjuobjektet var litt distrahert under brukertesten som kan ha påvirket dette intervjuet.

Scenario 1:

Hun var usikker om hun skulle gjøre noe på tall-levelen før testen. Hun hadde ellers ingen problemer med å trykke seg gjennom introduksjonskurset og klarte helt fint å trykke seg inn på Lesson 1.

Scenario 1.2:

New words-nivået: Testperson: “Så er det poenget at jeg kan klikke på den?”. Det var usikkerhet om hun kunne trykke på objektene. Jeg var usikker på om hun oppdaget at hun kunne trykke ut vinduet ved å trykke på “x” da jeg så at hun prøvde å trykke på samme objekt enda en gang, men hun svarte at hun så den. Her må jeg vurdere om den knappen er tydelig nok.

Grammar-nivået: Hun trykket seg med en gang på Plurals og jeg spurte henne om det var logisk for henne å trykke på den knappen eller ikke fordi jeg selv følte usikkerhet om den var tydelig nok som en knapp. Testperson: “Plurals ikke sant, det er sånn, det forklarer ikke mer enn det, man blir automatisk nysgjerrig på okay, hvis jeg klikker på den.. hvas skags type informasjon er det jeg får opp da”. Jeg: “Men det ser ikke ut som en knapp?”. Testperson: “Nei det gjør den ikke”.

Scenario 2:

Hun nølte litt på hvor hun skulle trykke, men fant seg fram ved å trykke på det ikonet som skal forestille en verktøykasse som er der hun skal trykke for å finne fram til det hun skal lete etter.

Scenario 3:

Hun trykket på verktøykassen og fant fram, jeg viste henne deretter hvordan den siden ville se ut etter å ha trykket seg inn på den.

Etter å ha kommet med forslag til søkefunksjonen snakket vi om innstilling-designet der hun så at man kan skru av og nå noen enkelte funksjoner i appen. Hun etterspurte snakke-øvelser.

Jeg: “I hvilken kontekst er denne appen god for?”. Hun mente at denne appen er best for å lære seg språket først. Jeg: “Hvor er det den ikke fungerer tror du?”. Testperson: “Ut ifra det som ligger der akkurat nå, så tror jeg kanskje ikke at.. Det hadde ikke vært umulig, men litt tricky ihvertfall hvis du trenger en setning til en spesifikk situasjon.”

Jeg: “Når det kommer til tall så er det ulike grunner til at man ikke kan bruke yon og shi. Men slik som utseende er der så får du ikke noe inntrykk om at du kan trykke på den?”. Testperson: “Nei. Du kunne kanskje evt hatt en liten kolonne med utropstegn ved siden av dem.”

Intervju 2

Scenario 1:

Hiragana-nivået: Testperson: “Det burde vært et symbol som viser at det symbolet er det”. Han ønsker at under hiragana-ene så vises det oversettelse i romaji under for å minne brukeren på at det tegnet uttales f.eks. “e”, uten å trykke seg ut og inn av den.

Greeting-nivået: Testperson: “Jævlig lange ord” ... “Det er lettere når det er en lyd du kan høre på”. “Du finner ut at okay du skal ikke si alle stavelene”. Under testingen merket jeg at det var behov for å forklare nybegynnere om hvorfor man bruker O i onamae og andre ganger ikke. “itterashai, hvorfor?”. Han lurte på hvorfor ordet betydde som det gjorde I’ll come back/I will go and come back.

Scenario 1.2:

Han trykket rett på hus-ikonet som førte han til “hjem” og trykket videre på lesson 1.

New words-nivået: Testperson: “what? Åja, trykke på tinga, aha.” Han ga forslag til å kunne holde fingeren på objektene for å kunne se tekstboksen i stedet for å trykke.

Grammar-nivået: Han trykket ikke på de knappene jeg ville at han skulle trykke. Jeg: “Du er litt nysgjerrig på hva plurals betyr eller hva det er for noe”. Testperson: “Åja, okey” Han oppdaget da at han kunne trykke på de boksene. Jeg: “Du var usikker på om det var en knapp som du kunne trykke på?”. Testperson: “Ja, kanskje ha et spørsmålstegn ved siden av, sånn her borte, for akkurat nå ser det ut som statements.”

Jeg: “Har du tidligere i appen vært usikker på om du kunne trykke enkelte steder?”. Testperson: “Eh, ja. Når de bildene av... house suppliesment”

Scenario 2:

Testperson: “Det vet jeg faktisk ikke, jeg tror jeg hadde gått på en oversikt hvis det hadde vært en oversikt ett eller annet sted... Search?” Han fant verktøykasseknappen, men så ikke umiddelbart det jeg spurte han først om å finne som var en av de andre knappene lenger ned på lista.

Scenario 3:

Testperson: “Det tror jeg er hiragana for å finne ut hvordan jeg uttaler det.. I guess”. Det kan hende at han misforsto situasjonen, men jeg viste han søkknappen som han fant i ste.

Han følte at han hadde lært noe av appen og om han hadde tatt hele kurset. Jeg: “Var den lett å navigere seg igjennom?”. Testperson: “Ja, det synes jeg”.

Jeg viste bilde av en test side: Jeg: “Det var lett å forstå at du kunne trykke på den?”. Testperson: “Det står også select the right answer ... Gjør det tydelig når ting er en knapp”.

Intervju 3

Scenario 1:

Det viste seg at han ikke hadde store problemer med å navigere seg rundt i scenario 1. Han var heller ikke like nysgjerrig i forhold til andre til å stille spørsmål om hvorfor ting var som de var når det f.eks handler om ulik uttalelse på alder og tall.

Scenario 1.5:

New hiragana-nivået: Jeg: “Føler du at det er noe som mangler?”. Testperson: “Å hatt en reminder ett eller annet sted her oppe, på hvem du faktisk er på, for når du trykker så går du rett over på hiragana”

New words-nivået: Det virket ikke som om han hadde noe problem med å trykke og finne ut at det dukker opp tekst når han trykker på gjenstandene.

Grammar: Han trykket ikke på boksene på grammar, så det viste seg at jeg ikke hadde vist det tydelig nok til at han kunne trykke på dem for å lese mer. Jeg: “Der var det ikke tydelig nok på at du kunne trykke på en knapp”. Testperson: “Nei”.

Scenario 2:

Testperson: “Når jeg ser tannhjulet så tenker jeg innstillinger, så tenker jeg at den ligger her.” *Trykker på verktøykassa*.

Scenario 3:

“Jeg vil tenke at den lå på samme sted og så søke på *plane*”.

Jeg: “Hva synes du om appen?”. Testperson: “Veldig fin, veldig oversiktlig, lett å

navigere seg fram og jeg kunne fint ha brukt den ... Jeg vet ikke om ”next” bør stå over ”go back”, at nederste er den som går tilbake” Det er mer logisk for han at tilbakeknappen er nederst og under neste-knappen.

Intervju 4

Scenario 1:

Numbers-nivået: Testperson: “Hva er grunnen til at det er flere typer?” Her bør jeg legge til en knapp eller funksjon som forklarer hvorfor det er flere ord for enkelte tall.

Greetings-nivået: Testperson: ”Jeg ofte liker når jeg lærer ett nytt språk og så vite hva ... sånn type translitterasjon sånn at du får liksom hva det helt ordrett hadde betydd, og så frasen du skal bruke.”

First meeting-nivået: “Hvorfor kan man bytte littegrann?” (mellom Onamae og namae). “Formell og uformell” “Det er også grei info”.

Scenario 1.2:

Testperson: “Hjem, kanskje?”

New words-nivået: Hun gikk rett på å trykke på gjenstandene i rommet uten å nøle

Grammar-nivået: Jeg: “Du vil vite mer om plurals”. Testperson: “Skal jeg egentlig kunne trykke videre på den?”. Knappen var ikke synlig nok. “Jeg var litt usikker på om det var det vi skulle igjennom (oversikten og ikke noe mer)”.

Scenario 2:

Testperson: “Jeg er litt usikker på hva den knappen her skal være for noe”

*trykker seg inn på verktøykassen. Det er mer logisk at det er den enn den og den (referer til hjem- og innstillingsknappen)”.

Scenario 3:

Trykker på søk-knappen under verktøykassa

Testperson: “Jeg ser er veldig fokus på de japanske bokstavene, men det er ofte... så får man jo se begge deler på hvordan det skrives på japansk og hvordan det skrives med lydskrift på en måte da.”

Hun syntes at appen var lett å bruke og grei å navigere seg i. I stedet for at alle eksemplene på tall blir lest opp samtidig, så kan hvert ord leses opp hver for seg etter ønske.

Intervju 5

Scenario 1:

Hiragana-nivået: Testperson: “Okey? Jeg vet ikke hva hiragana er da”. Her bør jeg legge til litt informasjon om det japanske skriftspråket. “Hva er det meningen at jeg skal gjøre her?”

First meeting-nivået: Testperson: “Hva skal den o-en bety? ((o)namae)” En lydavspilling hadde støttet uttalelsen av dette ordet.

Scenario 1.2:

Trykker på hjem-ikonet og videre inn i Lesson 1*

New words-nivået: Testperson: “Dette er sånn som jeg ikke klarer å lese”. Jeg: “Pillow, makura, makura, makura”. Testperson: “Åja, sånn ja”. Her bør jeg fremheve litt mer hva de ulike tegnene er som English, romaji, hiragana, kanji bak ordene. “Det var litt vanskelig å forstå at det som står der er det samme som står der.”

Grammar-nivået: Jeg: “Er det noe du kan gjøre der inne?”. Testperson: “Nei, det ser ikke sånn ut” *Testperson trykket på den nederste inaktive knappen* Jeg oppdaget ikke at han trykket på den inaktive knappen og antok at han ikke visste at han kunne trykke på noe der.

Scenario 2:

Trykker på verktøykassen Testperson: “Der står det alder der”

Scenario 3:

Testpersonen ønsker å få opp ord skrevet på romaji i søk funksjonen.

Testperson: “Det var veldig få ganger jeg lurte på hvordan jeg kunne gjøre ting, og mesteparten av de gangene jeg lurte på det så var det fordi den var ikke ferdig”

Her vises det bilder som jeg viste de fleste testpersonene under scenario 3. Jeg hadde ikke lagt disse i prototypen.

