

# Schermpopstelling Test

Testen of studenten het scherm goed kunnen zien, begrijpen wat er gebeurt en of de opstelling prettig werkt tijdens de scene loop.

## Hoe kunnen we dit testen:

- 1 Laat de speler de gehele scene afmaken.
- 2 Verder niks uitleggen, gewoon laten uitspelen

## Waar moeten we op letten:

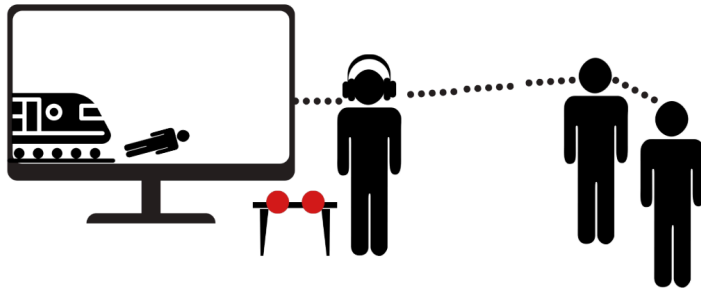
- Gaat hij dichterbij staan?
- Is tekst of UI goed zichtbaar?
- Lijkt de opstelling comfortabel of ongemakkelijk?
- Kunnen toeschouwers op afstand meekijken?

## Enquête vragen (JA/NEE)

- Kon je alles op het scherm duidelijk zien?
- Was de afstand tot het scherm prettig?
- Waren belangrijke momenten (keuzes) duidelijk zichtbaar?
- Was de helderheid / lichtsterkte goed genoeg?
- Zou je de opstelling zo houden voor een echte prototype presentatie?

## Enquête Link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfRNKk02JVdgkUI0iZXpRjHjW5egnkswT7UTOTSsdvJbJd5tw/viewform?usp=header>



# Knoppen Test

Nagaan of studenten de fysieke knoppen begrijpen, terugkoppeling voelen en zonder uitleg correct gebruiken.

## Hoe kunnen we dit testen:

- Laat spelers de geïmplementeerde keuzes maken
- Observeer hun reactie of ze de knoppen begrijpen
- Observeer of ze de knoppen zacht of hard indrukken
- Observeer of ze twijfelen bij het drukken van de knoppen

## Waar moeten we op letten:

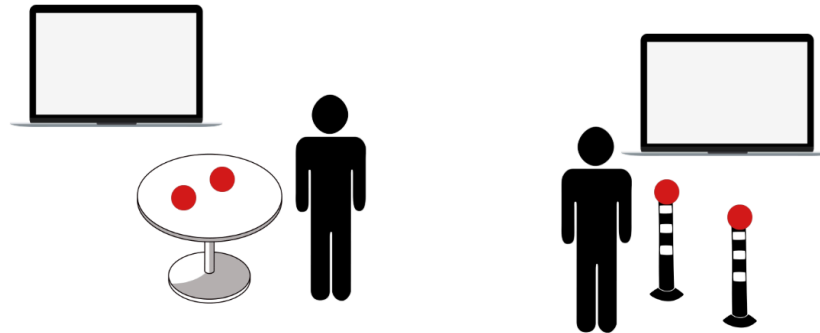
- Twijfelen ze waar de kleuren voor staan (rood)?
- Reageren de knoppen goed op de klik?
- Kijkt de speler eerst naar de knoppen of het scherm?
- Raakt iemand per ongeluk de verkeerde knop?
- Voelt de speler stress of verwarring bij het indrukken?

## Enquête vragen (JA/NEE)

- Wist je meteen welke knop je moest gebruiken?
- Reageerde de knop goed toen je erop drukte?
- Was de positie van de knoppen logisch?
- Moet de bedrading van de knoppen verborgen worden?
- Moeten de knoppen op tafel blijven of liever op een stand/paal?

**Enquête Link:**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdKZ\\_e8L4S3ahz\\_E0\\_VCZeyNgticFXIg7LrRvsN\\_2ukf1t0fw/viewform?usp=publish-editor](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdKZ_e8L4S3ahz_E0_VCZeyNgticFXIg7LrRvsN_2ukf1t0fw/viewform?usp=publish-editor)



## Keuzemomenten Test

Meten of spelers de keuzes begrijpen en op tijd reageren zonder uitleg.

### Hoe kunnen we dit testen:

- Laat de scene lopen tot de speler het eerste keuzemoment krijgt.
- Observeer of de speler begrijpt dat hij nu moet kiezen.
- Check of hij begrijpt wat die keuze inhoudt.
- Doe hetzelfde bij de andere keuzemomenten.
- Noteer of keuzes te snel, te laat of verwarrend kwamen.

### Waar moeten we op letten:

- Ziet de speler het keuzemoment meteen?
- Reageert hij snel of langzaam?
- Begrijpt hij de consequentie van zijn keuze?
- Staart de speler naar het scherm of naar de knoppen bij het maken van de keuze?

### Enquête vragen (JA/NEE)

- Was het duidelijk wanneer je moest kiezen?
- Begreep je wat de keuzes inhielden?

- Voelden de keuzes logisch op dat moment in de scene?
- Voelde het natuurlijke onderdeel van de game, niet verwarrend?

**Enquête Link:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfk-joH1LCZmJP1M3QJztf5kiXEfUgalKh1vQbd1Cfj0sbTCg/viewform?usp=header>

