

## Usability & Playtest Plan - Doppen

Het doel van deze test is om te observeren **hoe gebruikers omgaan met de applicatie of game**, wat hen opvalt, hoe zij beslissingen nemen (individueel en gezamenlijk), en hoe zij de bedoeling van het project interpreteren.

De nadruk ligt op:

- **Interactiegedrag**: wie neemt initiatief, wie observeert?
- **Aandacht & betrokkenheid**: wat trekt de aandacht, waar haken gebruikers af?
- **Begrip van de bedoeling**: wat denken gebruikers dat het doel of thema van het project is?
- **Gebruikerservaring**: emoties, plezier, frustratie.

## Testscope

De test richt zich op:

- De **eerste gebruikerservaring** (first-time use).
- De **navigatie en interactie** met de interface of gameplay.
- De **visuele en auditieve signalen** die aandacht trekken.
- De **keuze en beslismomenten** bij interactie of spelverloop.
- De **interpretatie** van de betekenis of het doel van de ervaring.

Niet getest worden:

- Technische prestaties zoals (graphics, bugs, backend).

## Deelnemers

- 1 deelnemer per scene
- Mix van ervaren en onervaren gebruikers/spelers als het gaat om interactieve ervaringen binnen een soort game concept
- Leeftijd tussen de 18-21
- Max 1 speler tijdens een scene met daarbuiten waarnemers mogelijk die de spelers zien interacteren.

## Testmethode

### **Vooraf (introductie)**

- Leg kort uit dat het gaat om een test om de ervaring en gedrags verandering te stimuleren en bewustzijn te creëren.
- Geen uitleg over hoe het in z'n werking gaat. Gebruikers mogen het zelf ontdekken.

### **Tijdens de test**

Observeer en noteer:

- Waarom neemt iemand het initiatief om iets te doen?
- Hoe reageren toeschouwers?
- Wanneer ontstaan verwarring of frustratie?

Gebruik eventueel video opname (met toestemming) voor gedragspatronen.

### **Na afloop**

Stel vragen zoals:

- Wat dacht je dat het doel of thema van dit project was?
- Wat viel je het meest op?
- Waar voelde je je betrokken of juist buitengesloten?
- Was er iets wat je verwachtte maar niet gebeurde?
- Zou je dit nog eens willen gebruiken/spelen, en waarom niet?

### **Testmateriaal**

- Werkende eind product versie (interactief genoeg voor kernervaring).
- Observatieformulier of enquêtes.
- Videos/Fotos (optional).

### **Evaluatiecriteria**

De test wordt als geslaagd beschouwd als:

- Gebruikers zichtbaar betrokken blijven gedurende de test.
- Er sprake is van natuurlijke interactie (individueel of samen).
- Minstens 70% van de deelnemers het doel van het project correct interpreteert.
- Mensen aanzet tot gedrags verandering

### **Resultaatverwerking**

- Alle observaties en antwoorden worden samengevoegd in thema's: **Aandacht, Interactie, Begrip, Emotie, Verwarring.**
- Elk thema wordt voorzien van data en voorbeelden uit de sessies.

### **Verwachte duur**

- Individuele sessie: 2-5 minuten
- Debriefing: 5-10 minuten
- Totale testtijd per persoon: 10 minuten

### **Testteamrollen**

- **Begeleiders** – begeleidt de spelers tijdens de sessie en stelt vragen.
- **Observator** – noteert gedrag en reacties.
- **Technisch ondersteuner** – zorgt voor opname, regelt dat hardware in orde is.