

Validatie

Deelnemer 1

De eerste deelnemer speelde de reken minigame. In dit minigame moet de gebruiker rekensommen oplossen om een luchtballon hoog te houden. Als je de vraag fout beantwoord dan daalt de luchtballon. Toen de gebruiker de minigame speelde gaf ze aan dat het te moeilijk was. Grootste reden was doordat als de luchtballon dicht bij de finishlijn is dan gaat het langzamer om de game moeilijker te maken. De deelnemer zei dat het te langzaam stijgt en te snel daalt en dat er daardoor frustratie opkomt. Ik heb hierdoor de minigame uiteindelijk wat makkelijker gemaakt zodat de gebruikers die dit spelen gemotiveerd worden en niet gefrustreerd raken. Naast het te moeilijk vinden vond ze het design zelf wel leuk. Ze vond het kindvriendelijk en kleurrijk.

Deelnemer 2

De tweede deelnemer speelde de topografie game. In het topografie game krijg je opdrachten zoals ‘Klik op Europa’, waar je dan op een map Europa aan kan klikken. Bij het spelen van de minigame gaf de deelnemer aan dat het niet fijn is dat je alleen op het midden kan inzoomen en niet aan de zijkanten. Dus als je op de map wilt inzoomen kan je alleen inzoomen bij Europa en Afrika, andere continenten kan je niet op inzoomen. Na de feedback ben ik gaan werken aan het onderdeel inzoomen. Nu kan de speler zelf kiezen waar ze specifiek willen inzoomen. Na dat dat was opgelost vond ze de game wel heel interessant.