Usertest Fontys Mens & Gezondheid 19-01-2016

Testgroep: Deeltijd studenten

Afgelopen dinsdag zijn we met onze groep ‘Cardboard Affair’ naar de opleiding van Mens en Gezondheid geweest om ons spel te laten testen door een aantal studenten. Deze studenten hebben ons vervolgens feedback op het spel gegeven over hoe ze het ervaren hebben, en daarbij ook onze vraag beantwoord die stond: “Kan de student(e) de weg vinden?”.

Aan het einde van iedere spelsessie van een student(e) hebben wij aan die persoon gevraagd wat hun mening over het spel is en daarbij ook hoe ze het ervaren hebben om te navigeren naar bepaalde organen.

De antwoorden kwamen neer op twee conclusies:

1. Het was duidelijk te zien op de map waar je was, en dus waar je heen moest.
2. Het was onduidelijk te zien wanneer je in het spel een bepaald orgaan hebt bereikt.

Wij hebben zelf meegekeken met het spel omdat we het via UnityRemote in plaats van het gebruiken van een logfile, dit ook als reden dat de build van ons spel niet speelbaar was.

Naast onze doelstelling te beantwoorden hebben wij op het einde van de speelsessie ook extra feedback gekregen. Deze punten waren dat ze alleen maar aan het navigeren waren (Het spel had op dit moment niet het zuurstof afgeven en halen aspect, daarbij ook niet het management spel) en dat de tekst onder de minimap onduidelijk was, de studenten hadden er geen tijd voor om te lezen omdat ze te bezig waren met het navigeren door de aderen heen. Als laatste hadden ze een kleine opmerking dat het niet duidelijk was wat er precies stond waar ze waren (Onder de minimap stonden namen zoals “Heen hersenen”).

Om ervoor te zorgen dat wij het feedback van de studenten zoveel mogelijk gebruiken hebben wij besloten om een tweetal punten te veranderen in onze game. Als eerste hebben wij vanuit de doelstelling gezien, organen toe te voegen in ons lichaam waardoor de speler niet alleen kan zien waar hij is op de minimap of via de tekst. Dit is gedaan door een hersenstelsel in de route te plaatsen. Hierdoor kunnen mensen ook via het navigeren zien waar ze zich bevinden in het lichaam.

Als tweede hebben wij de tekst die normaal onder de minimap staat vergroot, en op een andere positie in het beeld gezet. Ten slotte hebben wij de namen veranderd van de aderen waar de speler zich in bevindt.

De studenten vonden het een leuke ervaring om zich te kunnen navigeren door het lichaam, en hebben meegegeven dat het zeer leerzaam zou kunnen zijn als het goed is uitgewerkt.