Usability rapport – Android

Door team Daemons

# Manier van testen

Gebruikers werden gevraagd om onze app te installeren en samen met één van ons door een spel te lopen als leerling. Hierna werd gevraagd om een Google form in te vullen met feedback op usability gerelateerde punten.

# De gestelde vragen

## Metingsvragen

Uitzicht van de app: score op 5  
Performantie van de app: score op 5  
Gebruiksvriendelijkheid van de app: score op 5  
Akkoord / Niet akkoord vragen:

* De werking van de app is duidelijk voor mij
* Ik zou de app kunnen gebruiken zonder uitleg
* De app is goed leesbaar
* Ik vind de app visueel aantrekkelijk
* Ik zou deze app een meerwaarde vinden in het klaslokaal

Eventuele feedback: vrije invulling

## Demografische vragen

Geslacht: Man, vrouw of X  
Leeftijdscategorie: 12-16, 18-25, 25-45, 45-65  
(overige leeftijdscategorieën vallen buiten het doelpubliek van de app)

# Het testpubliek

## Leerling

Aantal deelnames: 10

### Geslacht

Mannen: 70%  
Vrouwen: 30%  
X: 0%

### Leeftijd

12-16: 10%  
16-18: 20%  
18-25: 50%  
25-45: 0%  
45-65: 20%

# Resultaten

## Scores

*Gemiddelde uit de test. Maximale score: 5*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Resultaat |
| Uitzicht | 3,9 |
| Performantie | 4,3 |
| Gebruiksvriendelijkheid | 4,3 |

## Akkoord / Niet akkoord vragen

*Percentage dat akkoord gaat*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Resultaat |
| De werking is duidelijk | 90% |
| Ik kan deze app gebruiken zonder uitleg | 70% |
| De app is goed leesbaar | 100% |
| De app is visueel aantrekkelijk | 70% |
| Ik vind deze app een meerwaarde in het klaslokaal | 100% |

## Feedback

*Vaker voorkomende punten kort verwoord*

* Uitleg bij stelling scherm
* Bug bij het teruggaan van "meer info"

# Conclusies

## Leerling

* Er zitten nog een grote bug in de app maar voor de rest zijn er geen problemen
* De app kan nog wat hints naar gebruik toe gebruiken
* De basiswerking van de app is duidelijk
* De app is makkelijk te navigeren

# Ondernomen acties ter verbetering op basis van de feedback

* Bugfixes
* Meer info op stelling scherm