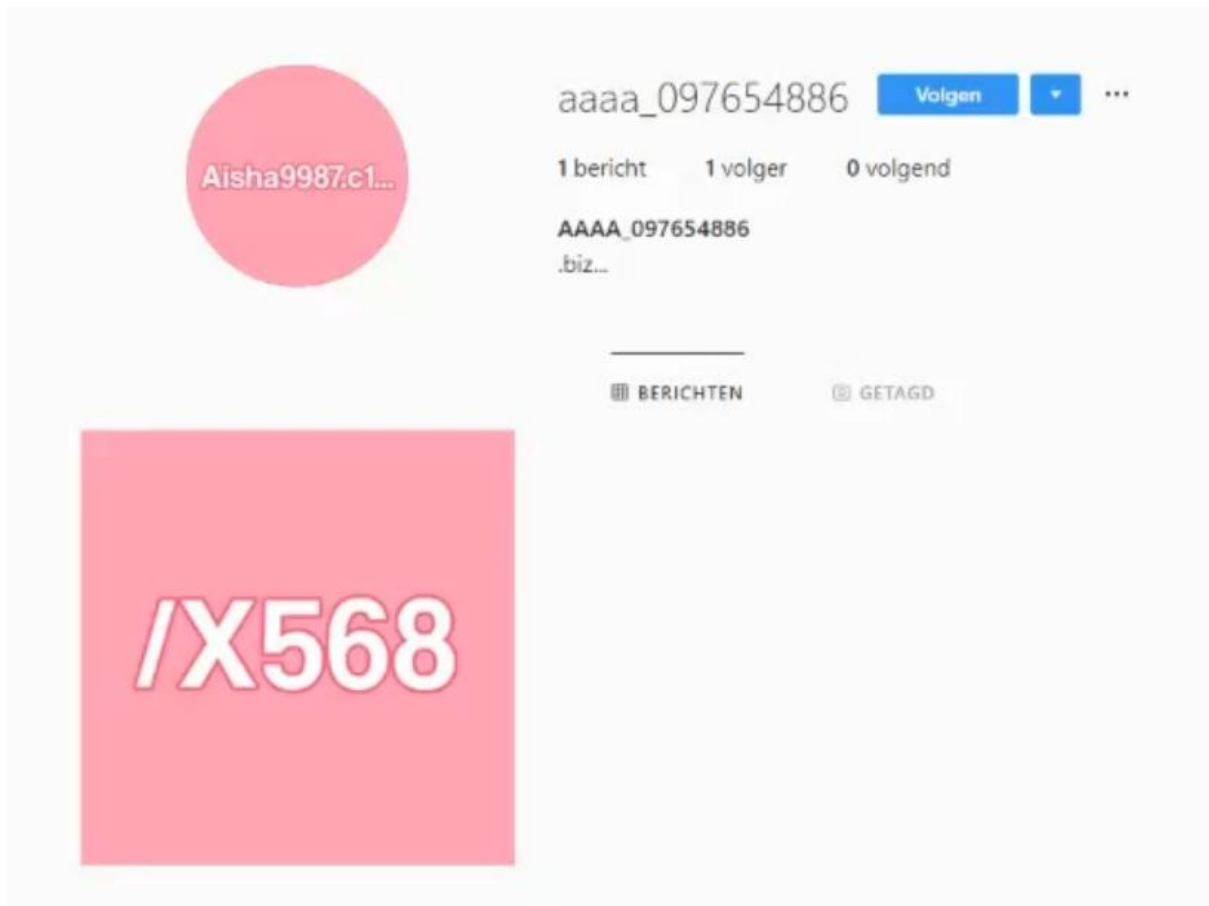


# Escape Room Ustertest

## Ustertest

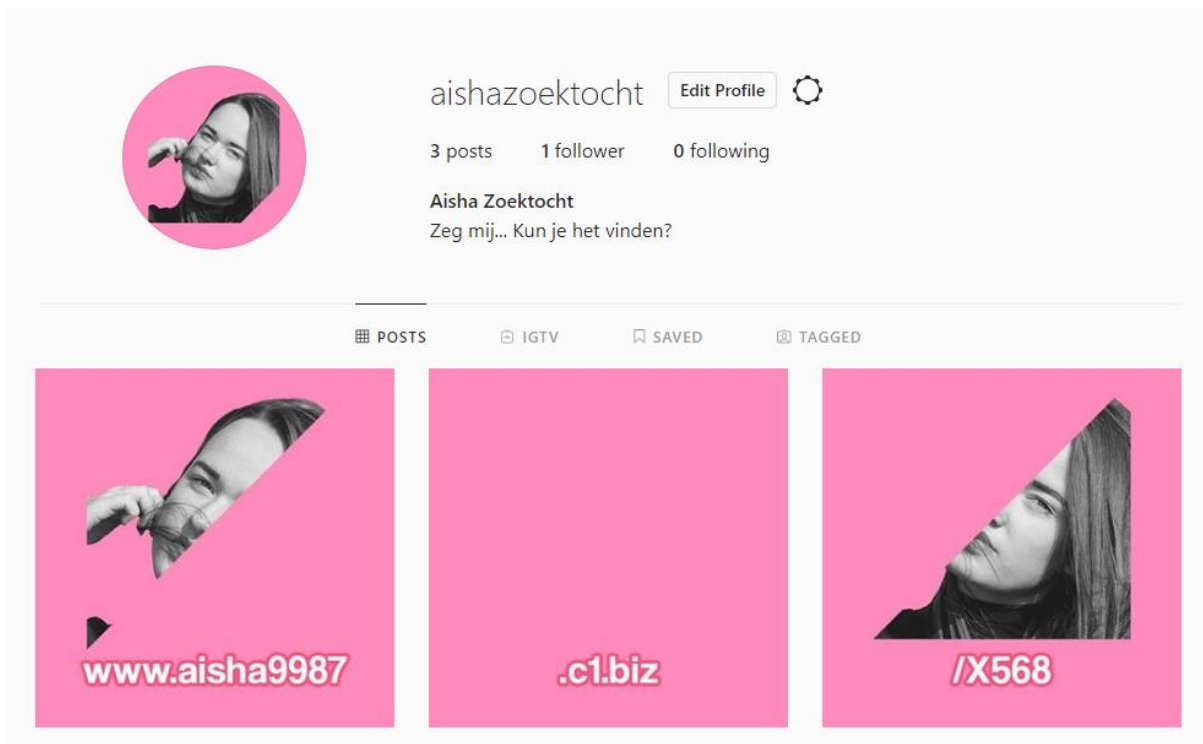
Om beter te begrijpen hoe goed de doelgroep de escaperoom kon maken, heb ik twee kennissen van mij (een jongen van 15 en een meisje van 17) gevraagd om te proberen de escape room te maken. Al snel kwam ik erachter dat de eerste pagina (de Instagram puzzel) iets te onduidelijk was. Deze puzzel zag er op dat moment als volgt uit:



Er waren hierbij twee problemen. Allereerst was de link moeilijk te vinden, aangezien het geen traditionele link was (we hadden het budget niet voor een .com/.nl, dus moesten we voor een .c1.biz gaan). Ook de naam van de pagina was verwarrend, omdat deze eigenlijk niks te maken had met de huidige puzzel.

Ten tweede was de beschrijving die je zag nadat je op het plaatje klikte onduidelijk. Hier stond eerst "Het wachtwoord is beschermd...", voordat we het uiteindelijk aanpaste naar een duidelijkere versie met aanhalingstekens: "Het wachtwoord is 'beschermd'...". Hierdoor was de volgende puzzel lastig op te lossen.

Na al deze input te hebben verwerkt, ziet de pagina er als volgt uit:



Nadat ik diezelfde twee mensen weer sprak zeiden ze direct dat dit een grote verbetering was.

Een ander punt waar nog problemen mee waren was de links. Voorheen werkte de links alleen als je de eerste letter na de '/' met een hoofdletter schreef. Het is niet erg gebruikelijk om dit zo te doen, waardoor er nogal veel foutmeldingen uitkwamen. Dit heb ik hierna meteen aangepast, zodat de pagina met beide kleine letter en hoofdletter werkt.

## Reflectie

Ik denk dat het erg goed was om zo'n usertest te doen, en heb er ook van geleerd dat ik niet zomaar blindelings aan moet nemen dat een gebruiker iets op dezelfde manier zou doen als ikzelf. Ik ben immers niet de user. Sommige dingen waar ik vanuit ging dat ze vanzelfsprekend zouden zijn, bleken niet zo vanzelfsprekend voor de gebruiker, waardoor er nogal wat problemen ontstonden.