



Test Results Dicable

Amber Meijers, Carmen Engelen,
Janneke van Veltom, Julie Olree
ICT & Media Design Semester 6

Contents

Introductie	3
De Test.....	3
Onderzoeksvraag	3
Design Challenge.....	3
Hoofdvraag	3
Deelvraag.....	3
Vraag	3
Doelgroep van de test	3
Wat ga ik meten?	3
Hoe ga ik meten?	4
1. Communicatie	4
2. Conditie	4
4. Close	5
Conclusie	5

Introductie

Een eerste ontwerp is nooit perfect, door een ontwerp te testen met een klein deel van de doelgroep kan het ontwerp verbeterd worden. Mogelijke aannames of pijnpunten kunnen getoetst worden in een usability test. Eerder onderzoek zoals de best, good and bad practices heeft ook de nadruk gelegd op testen met de doelgroep. Het testen van de functionaliteit van het prototype voeren wij uit via een Usability Test. Hierbij stellen wij een aantal test scenario's op.

De Test

Het doel van deze test is om te zien hoe gebruiksvriendelijk de applicatie is en mogelijke verbeterpunten op dit gebied te ontdekken.

Onderzoeksvraag

Design Challenge

Ontwerp een prototype webapplicatie die mensen met ADHD in staat stellen om D&D (online) makkelijker te kunnen begrijpen en spelen, om zo hun aandacht bij het spel te kunnen houden en informatie beter te kunnen begrijpen en te behouden.

Hoofdvraag

Hoe kunnen we de huidige regels verduidelijken voor spelers met ADHD?

Deelvraag

Hoe kunnen we de huidige informatie behapbaar maken voor ADHD'ers?

Vraag

Lost het product ook daadwerkelijk het betreffende pijnpunt op? Ofwel: Is de applicatie makkelijk te gebruiken en zorgt de applicatie ervoor dat ADHD'ers de golf aan informatie van D&D behapbaar vinden?

Doelgroep van de test

ADHD'ers die al een tijd D&D spelen.

Echter kan deze test ook voorgelegd worden aan de bredere doelgroep, D&D spelers. Dit word gedaan omdat deze doelgroep het product ook gebruikt naast de hoofddoelgroep.

Wat ga ik meten?

De tests zullen afgenomen worden via useberry.

Hoe ga ik meten?

Om het aantal mensen die de test afleggen te vergroten zal de test niet gemonitord worden. Er zullen echter wel een aantal mensen benaderd worden voor een monitored test om zo veel mogelijk inzichten te krijgen.

Wat er getest moet worden is hoe gemakkelijk het product te gebruiken is. Uit eerder onderzoek is gebleken dat de pijnpunten van de doelgroep snel over het hoofd gezien kunnen worden. Het is essentieel dat ogenschijnlijk kleine dingen zoals lettertype, kleur en witruimte goed doordacht zijn zodat het product ook daadwerkelijk op maat gemaakt is voor de doelgroep.

1. Communicatie

Vraag: Weet de doelgroep hoe ze bij “things you can do” bij de tweede laag van informatie komt?

Taak: Op communicate klikken

Scenario: Je komt tegenover een ander karakter staan, en wilt weten op welke manier je met hen kunt communiceren. Hoe kun je dit uitzoeken?

Observatie: Gebruikers klikken vaak op de fotos van de spelers zelf om meer informatie te krijgen voordat ze communiceren

2. Conditie

Vraag: Weet de doelgroep hoe ze bij conditions bij de tweede laag van informatie komt?

Taak: Op blinded klikken

Scenario: Een vijand gooit zand in je ogen, wat je verblind, maar wat doet de ‘blinded condition’ ook alweer?

Observatie: De gebruikers klikken vaak op het algehele scherm om condities weg te halen. Wellicht is het ook handig om een icoon bij condities te zetten omdat dit is hoe ze conditions vinden.

3. Spellcards

Vraag: Is deze format van “spell cards” duidelijk, groot genoeg en intuïtief?

Taak: De tweede laag van informatie van de spell card openen door op de eerste “spell card” te klikken

Scenario: Je staat voor een vijand en bedenkt je dat de ‘color spray’ spel misschien kan helpen in deze situatie. Daarvoor moet je wel precies weten wat deze toverspreuk doet.

Observatie: Soms is het nog moeilijk om erachter te komen om te scrollen, het vinden van de kaart zelf en klikken gaat gebruikers wel gemakkelijk af. Het moeite met scrollen zal naar mijn inzicht / wat de testers gezegd hebben komen doordat dit nog een test product is.

4. Close

Vraag: Is deze format van “spell cards” duidelijk, groot genoeg en intuïtief?

Taak: De tweede laag van informatie van de spell card dicht doen door op de eerste “spell card” te klikken

Scenario: Je hebt je vijand verslagen met color spray, nu wil je niet meer de uitgebreide informatie over color spray zien.

Observatie: Het is duidelijk dat er op de spell card zelf geklikt moet worden om deze dicht te doen.

Conclusie

Het product is over het algemeen makkelijk om te gebruiken. Echter zijn er wel een aantal verbeterpunten; uit de test blijkt dat de fotos van spelers zelf klikbaar moet worden en dat er wellicht iconen bij titels moeten komen, omdat dit is hoe de gebruiker informatie tracht te vinden. Hiernaast zijn er uit de monitored tests een aantal inzichten gekomen: het inventory is momenteel te druk ingedeeld, en zal zoals de spell cards overzichtelijk ingedeeld moeten worden. Het toevoegen van een pijl bij de spell cards zal gebruikers de mogelijkheid geven om door de spells te klikken zoals ze dit gewend zijn bij een fotocarrousel op websites.