K5 UI/UX

Bij deze kwaliteitscriteria leg ik de belangrijkste inzichten, beslissingen en resultaten vast betreft de UI/UX. Deze gaan over beide sprint 0 en 1.

# Inzichten

* In sprint 0 hadden we nog geen game engine, maar waren we als groep bezig met de game design document. Hier hebben we de thema en het verhaal van de game bedacht. We wisten dat de UI/UX beïnvloed zou worden door de thema van het spel, zoals afbeeldingen en kleuren.
* In sprint 1, tijdens het werken met de game engine, hebben we gezien dat de game bestaat uit een titel, plaatje en een balk met knoppen. Deze moeten zo op de webpagina komen te staan dat alles overzichtelijk te lezen is. De aanpasbare elementen zijn dus: Kleuren, afbeeldingen, knoppen, tekst en lay-out.
* De lay-out moet samenkomen met de thema en afbeeldingen van het spel, zodat het een uniforme ervaring is voor de speler.

# Beslissingen

* In sprint 0 hebben we beslist om een bedrukkende sfeer te brengen in ons spel aan de hand van duistere plaatjes en tekst, omdat ons spel plaats vindt in een grot. Verder zijn de puzzels verstikkend, waardoor de speler onder druk komt te staan. Deze zijn verder verwerkt in het game design document.
* In sprint 1, na het installeren van de game engine, hebben we op advies van de HVA knowledgebase niet de algemene lay-out aangepast. De titel staat bovenaan, vervolgens een plaatje van de omgeving, de tekst die de speler van informatie verschaft en een balk met knoppen.
* Ons spel is voor 16+ers met eerdere ervaring met tekst-based adventure games, maar we maken het zo toegankelijk mogelijk.
* Aan de hand van “Game Approachability Principles” (Desurvire & Wiberg, 2015) willen we de User Experience ontwerpen voor onervaren gamers, zodat het spel toegankelijk is voor een grotere groep mensen. Onervaren gamers spelen in kortere stukken dan ervaren gamers. Deze zitten vaak uren achter elkaar te spelen. Vandaar heeft de onervaren gamer minder tijd om zich te verdiepen in de “mechanics” van een spel. Dit willen wij oplossen aan de hand van een tutorial en een simpele lay-out, zodat het spel vanaf het begin al duidelijk is.

# Resultaten

* Resultaten komen terug in sprint 2. Onderdelen moeten nog geprogrammeerd worden, waarbij onze groep een usertest gaat uitvoeren.

Literatuur

Desurvire, H., & Wiberg, C. (2015). User Experience Design for Inexperienced Gamers: GAP—Game Approachability Principles. In *Human-computer interaction series* (pp. 169–186). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-15985-0_8>