Voor mijn inbreng voor What the Funk ben ik bezig geweest met het Concept Paddle. Paddle is een ritme spel dat kinderen muzieknoten, ritmes en BPM leert. Om te valideren of de beoogde UI goed was, en of de game leerwaarde had, heb ik een usertest gedaan met een paperprototype.

Contents

[Voorbereiding 2](#_Toc184586700)

[Doel van de test 2](#_Toc184586701)

[Wat voor usertests zijn er? 2](#_Toc184586702)

[Brainstorm! Hoe ga ik de test maken? 2](#_Toc184586703)

[Digitaal, of toch met lijm, papier en schaar? 3](#_Toc184586704)

[Verdere voorbereiding 4](#_Toc184586705)

[Uitvoeren 5](#_Toc184586706)

[Uitleggen 5](#_Toc184586707)

[Uitvoeren 5](#_Toc184586708)

[Nabespreken 5](#_Toc184586709)

[Hoe ging de test? 6](#_Toc184586710)

[Wat ging er goed? 6](#_Toc184586711)

[Wat doe ik de volgende keer niet meer? 6](#_Toc184586712)

[Wat zal ik de volgende keer juist wel doen? 6](#_Toc184586713)

[Conclusie 7](#_Toc184586714)

## Voorbereiding

Voordat ik een test kon doen, moest ik deze eerst voorbereiden.

### Doel van de test

Voordat ik een test kan maken, moet ik eerst weten wat ik precies wilde testen. Dit was voor mij vrij duidelijk. Ik wilde namelijk valideren of de gameplay van de game leuk en speelbaar was. Dit is namelijk belangrijk om zeker te weten dat de leerlingen het spel ook echt wilden spelen.

Een ander doel wat ik voor deze test uit had gezet was of de muziektheorie die de game aanbied duidelijk en leerzaam is. Dit is namelijk het voornaamste doel van de game. De game kan wel leuk zijn, maar het moet zeker ook leerzaam zijn om te kunnen toepassen binnen de klas.

Als ik twee aspecten kon valideren, wist ik dat het idee wat ik tot nu toe had levensvatbaar was. Eerder wist ik namelijk nog niet echt zeker of het spel wel leuk en leerzaam was. Met deze doelen in het achterhoofd ben ik de usertest gaan voorbereiden.

### Wat voor usertests zijn er?

Voor de keuze voor van een type usertest, heb ik gekeken op cmdmethods.nl. Binnen de lab tab staan verschillende testtypes beschreven. Daar heb ik gekeken naar Field Trial, Usability Testing en Wizard of Oz.

Field Trial veel af omdat ik nog geen product had staan dat zonder begeleiding getest kon worden. De game zat nog in concept fase en voordat ik de game echt wilde developpen wilde ik het idee eerst valideren.

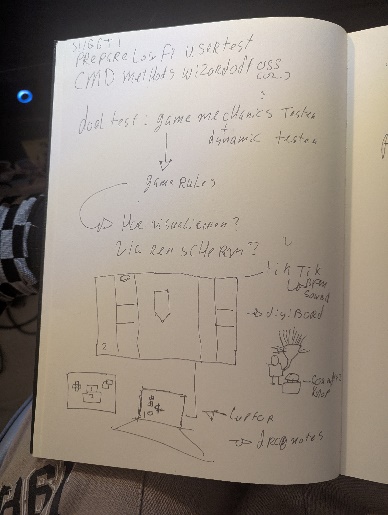
Wizard of Oz was echter wel een contender om als opzet gebruikt te worden. Ik zou namelijk eventueel via een setup met een scherm de game kunnen nabootsen. Deze testmethode ging daarom door naar de brainstorm ronde.

Als laatste was er de Usability Test. Deze test wordt veelal met paper prototypes gedaan. Omdat de UI en spelregels er wel al waren, maar nog niet strak op papier had staan, leek mij deze ook goed. Hierdoor kon ik het idee wat ik voor de UI en game had makkelijk en lo-fi testen. Ook deze nam ik mee in de brainstorm voor de testopzet.

### Brainstorm! Hoe ga ik de test maken?

Ik zat dus met twee type tests in mijn hoofd. Enerzijde kon een ik een wizard of oz test doen. Aan de andere kant kon ik ook de usability test als opzet gebruiken. Voor beide tests ben ik gaan kijken of deze pasten bij mijn testdoelen.

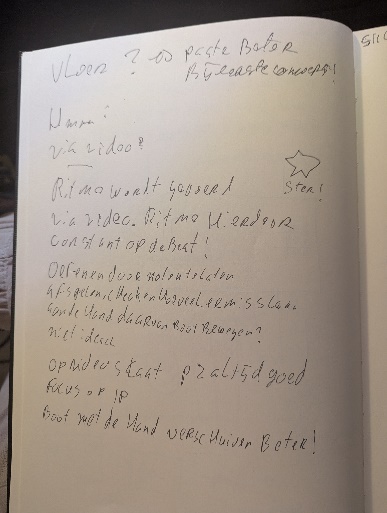
#### Wizard of Oz

Voor deze test had ik in gedachten om via figma de UI te maken. Deze UI zou ik dan op een extern scherm projecteren. Via mijn laptop zou ik dan de noten van het eene naar het andere scherm slepen.

Voor de userinput zat ik te denken aan knoppen die geluid maakte als er op gedrukt werd. Deze fungeerde dan als de actieknop waarmee een noot gespeeld kan worden. Wanneer zij deze optijd werd ingedrukt door een van de testers, Dan verdween de noot in de notenbalk. Waren ze te laat, dan ging de noot naar beneden en vedween dan aan de onderkant van de balk.

#### Usability Test

A white paper with writing on it

Description automatically generatedVoor de Usability test wilde ik een papierenprototype maken. De UI zou ik op een A3 vel namaken. De notenbalken werden deel vastgeplakt en van gaten voorzien. Voor de noten kon ik strips maken die ik door de gaten van de notenbalk kon trekken.

De rest van de game werd gevisualiseerd doormiddels van plaatjes die ik had geprint. Deze elementen waren de boot en de rotsen. Op basis van de noten die gespeeld werden zou ik de boot en de rotsen over het veld bewegen.

Op het moment van schrijven bleek deze bijna onmogelijk om vloeiend te doen. Echter tijdens het maken leek dit idee te doen.

### Digitaal, of toch met lijm, papier en schaar?

De keuze was uiteindelijk tussen de Wizard of Oz test, of de Usability test. Voor de Wizard of Oz test zat ik met verschillende dingen in de knoei. Het slepen met Figma was toch niet zo handig en werkte niet echt lekker. Ik zat te denken om video’s te gebruiken, echter de tijd die ik hiervoor nodig had om deze maken was er niet. Dit omdat ik de usertest vrij kortdag had gepland.

Het paperprototype had eigenlijk hetzelfde probleem dat de Wizard of Oz test met figma had. Namelijk dat ik de elementen en de noten niet tegelijk kon bewegen. Dit heb ik tijdens het maken echter over het hoofd gezien. Omdat het vrij kortdag was had ik toch gekozen om deze methode te gebruiken. Ik kon namelijk het paperprototype wel binnen een dag voorbereiden.

#### Het werd dus lijm, papier en schaar

A table with a drawing on it

Description automatically generatedHet werd dus het paperprototype. Zoals eerder vermeld zou ik de notenbalk maken met gaten erin waar ik een strip doorheen kon laten bewegen. Op de strip zouden dan de noten afgebeeld worden die de spelers moesten spelen.

Op het speelveld lagen een plaatje van een boot en de rotsen als obstakel. Ook waren er sectoren getekend waar de rotsen en de boot geplaatst konden worden. De boot en rotsen moesten, aan de hand van de noten die gespeeld werden, met de hand verplaatst worden. Miste de spelers een noot, dan ging de boot niet verder naar de sector zonder rots. Speelde ze deze wel correct, dan wel.

### Verdere voorbereiding

Naast het prototype had ik ook voorbereidenende werkzaamheden. Om de game uit te leggen aan de testgroep had ik spelregels nodig. Gelukkig had ik deze al voorbereid om de game voor mijzelf duidelijker te maken. Na een kleine update waren deze klaar om mee te nemen naar de test.

Daarnaast had ik voor de afronding van de test ook een enquête voorbereid. Deze ging in op de ervaring die game en test gaven. Ik wilde namelijk weten of het concept leuk en te spelen was. Daarnaast wilde ik ook graag weten of de testgroep dacht of de game enige leerwaarde had voor leerlingen in het basisonderwijs. Deze enquête zou de basisvormen van de analyse van de test en het advies om de game wel of niet verder te ontwikkelen.

Natuurlijk had ik ook een testgroep nodig. Via mijn vriendin, die leraar Engels doet op de leraren opleiding van Fontys in Sittard, kon ik een aantal studenten uitnodigen voor de usertest. Daarnaast heeft zij ook een vriendin die de Pabo doet op hogeschool Zuyd. Haar had ik ook uitgenodigt om mee te doen met de test. Uiteindelijk had ik 5 mensen die de game wilden testen.

## Uitvoeren

Nadat het prototype en andere elementen waren voorbereidt, was het tijd voor de uitvoer. Ik had het paperprotype, de spelregels en de benodigheden voor de enquête meegenomen naar Fontys in Sittard.

### Uitleggen

Voordat de test kon beginnen had ik het idee uitgelegd. Hiervoor had ik de spelregels uitgedeeld aan de groep en het prototype klaargelegd op een tafel. Voordat de testgroep zelf aan de slag kon, heb ik ze een demo gegeven van hoe het protype werkt doormiddels van een demo notenstrip. Na de uitleg konden we beginnen.

### Uitvoeren

De uitvoer ging wat stroever dan voorzien. De boot verschuiven tijdens dat de noten op de maat gespeeld werden was toch niet echt te doen. Daarnaast was het eerst ook kijken hoe de noten “gespeeld” moesten worden. Het idee eerst was de noten te spelen door een stift over de strip te laten glijden. Hierdoor kon je makkelijk zien of de noot correct gespeeld was. Echter bleef de strip wel eens haken waardoor dit niet optimaal was. Daarom had ik besloten om dan toch met slaan op de tafel de noten gespeeld konden worden. Afhankelijk van de waarde van een noot moest de speler na de slag een aantal tellen de hand op de tafel houden.

Zie met de onderstaande link hoe de test verliep.

<https://youtube.com/shorts/ctWSa1UX6BE>

### Nabespreken

Na de test hebben we deze nog nabesproken is de enquête ingevuld. Tijdens de nabespreking kwam naar voren dat het concept wel goed was, maar dat het prototype best stroef ging. De game en de UI waren leuk en leerzaam. Maar de uitvoer liet nog wat steken liggen.

Uit de enquête en de nabespreking kwam best wat feedback. Deze heb ik verwerkt in het analyse document waar ik daar dieper op in ben gegaan. Om het te samenvatten was het idee en de leerwaarde ervan goed. Echter waren er een aantal verbeterpunten die het een stuk beter zouden maken.

## Hoe ging de test?

De test ging zowel goed als fout. Aan een zijde was de core gameplay en de theorie die de game probeert aan te leren positief ontvangen. Ik kon zeggen dat deze gevalideerd waren door de testgroep. Echter het prototype liet wel wat steken liggen. Laten we eens kijken wat er goed of fout ging. En wat ik de volgende keer beter zou kunnen doen.

### Wat ging er goed?

Goed ging het uitleggen van het concept en de visualisatie van het concept. De uitleg gaf voor de testgroep handvaten om het concept te begrijpen. De spelregels waren duidelijk en de demo gaf duidelijk aan wat er verwacht werd. Hierdoor konden we al snel aan de slag met de usertests.

De visualistatie van de game en haar core UI was ook duidelijk. Het was voor de groep duidelijk wat er met de noten ging gebeuren en waar de boot naartoe zou bewegen. Het was echter niet echt duidelijk hoe de user input gedaan zou worden. Echter kwamen we er toch wel uit.

De enquête was ook duidelijk. De groep heeft deze ingevuld en de antwoorden kloppen ook met vraag die gesteld was. Hierdoor was de data uit de enquête te gebruiken voor een analyse en advies.

De spelregels waren ook duidelijk. Hierdoor konden we vrijwel meteen aan de slag met de test. Dit was fijn want dat zorgde voor een vlotte samenwerking tussen mij en de testgroep.

### Wat doe ik de volgende keer niet meer?

De volgende keer ga ik geen paperprotype gebruiken voor een snel bewegend prototype. Het is namelijk niet handig omdat ik bij dit prototype te veel tegelijk moest bewegen. Hierdoor kwam het concept toch niet compleet tot zijn recht.

De volgende keer wil ook niet last minute een usertest voorbereiden. Dit zorgt er namelijk voor dat ik niet de meest optimale oplossing kan voorbereiden. Het paperprototype was namelijk een keuze gemaakt in tijdgebrek. Had ik meer tijd gehad, dan had ik een digitaal prototype voorbereidt om het concept te testen.

### Wat zal ik de volgende keer juist wel doen?

De volgende keer wanneer ik een usertest ga doen wil ik een grotere testgroep uitnodigen. Hiermee heb ik nog meer inzichten van verschillende mensen. Daarnaast wil ik deze testgroep uit de echte doelgroep laten bestaan. Nu heb ik vooral leraren voor het middelnare gehad, terwijl het product eigenlijk voor het basisonderwijs was. Ik wil dus mijn testgroep beter laten passen bij het product dat ik test.

De uitleg van de test ging wel goed. Hierdoor konden we snel aan de slag en waren er geen vragen over het het nou eigenlijk werkt. Dit werkte fijn en we konden daardoor snel in op de materie. Dit wil ik zeker de volgende keer ook voorbereiden.

De enquête die ik na afloop van de test heb verspreid was ook waardevol. De manier waarop ik die heb geschreven wil ik de volgende keer ook hanteren. Hierdoor krijg waardevolle feedback die ik voor de verdere ontwikkeling kan toepassen.

## Conclusie

Hoewel de test niet vlekkeloos liep, was deze toch waardevol. Ik heb nu meer ervaring met het voorbereiden, doen en het verwerken van een usertest. Daarnaast kan ik met de feedback die uit de test kwam Paddle verder ontwikkelen. De lessen die ik heb geleerd van de uitvoer kan ik gebruiken om de volgende keer een betere test voor te bereiden. Ik vind de test dan ook zeker geslaagd!