**User test Spread Motion**

*Deze User Test is gedaan voor het gitaarprogramma wat ik gemaakt heb voor Spread Motion. Het programma moet gebruikt worden om als interactie te dienen bij een tentoonstelling van een custom gitaar, deze is gebouwd in dezelfde stijl als een nieuwe limited edition schoen van Van Bommel.*

**Doel**

Het doel van de user test is erachter komen welke onderdelen van de User Interface en het programma in het algemeen onduidelijk zijn. De test is daarom ook open gelaten in de vorm van “thinking out loud” om de gedachtegang van de testpersoon te volgen zodat ik deze d.m.v. de UI kan verbeteren en/of veranderen.

**Proces**

Om te evalueren hoe het project er voor staat, welke ideeën wij uitgewerkt en nog bedacht hebben heeft Sander Raeijmaekers ons uitgenodigd voor een gesprek bij Spread Motion. Omdat het gitaarprogramma onderdeel is van de ideeën die wij uitwerken voor hem wilde Sander dit in eerste instantie al testen, van deze situatie heb ik gebruik gemaakt om een user test uit te voeren.

De opbouw van de test bestaat niet uit voorbeeldscenario’s, ik heb deze erg vrij gelaten om het gedrag van de testpersoon te observeren. Uit deze observaties zijn een aantal punten duidelijk geworden:

* Wanneer de testpersoon met zijn/haar arm omlaag gaat om de Leap Motion te bedienen blokkeert de arm op het scherm de UI.
* Doordat je je hele hand nog eens op het scherm ziet verschijnen lijdt dit af van de interactie met het programma, de aandacht is meer gefixeerd op de hand bedienen dan de gitaar bespelen.
* Doordat de hand iets verder van de gitaar ligt moet de gebruiker zijn/haar hand verder dan de Leap Motion positioneren, dit zorgt ervoor dat de gebruiker het lastiger vindt om de vingers op de snaren te plaatsen.
* De snaren staan momenteel te dicht op elkaar om de snaren gemakkelijk individueel aan te slaan.

**Conclusie**

Uit deze user test is veel nieuwe informatie gekomen over problemen met UI. Om het programma te verbeteren ga ik deze fouten proberen op te lossen d.m.v. deze feedback. Mogelijke oplossingen voor deze punten zijn:

* De arm verwijderen, de hand verwijderen zodat er alleen een vinger overblijft of zelfs de hele mesh verwijderen zodat je alleen een puntje als controller ziet.
* Om het probleem met de afstand van de Leap Motion op te lossen kan ik proberen om de Leap Motion direct voor de gitaar te plaatsen in het programma zodat er geen afstand meer is tussen de hardware en de virtuele gitaar.
* Het probleem wat zich voordoet bij de afstand van de snaren is mogelijk op te lossen door het programma in te zoomen zodat alles iets groter wordt (de afstand tussen de snaren dus ook).

In een winkel is het wellicht makkelijker om een tablet te gebruiken i.p.v. een laptop omdat het toetsenbord van een laptop overbodig is bij het gebruik van het programma. Het probleem hier mee kan zijn dat de Leap Motion een USB aansluiting heeft waar de meeste tablets niet over beschikken. Dit valt op te lossen om dit te testen met een Microsoft Surface, dit is een hybride tablet wat wel beschikt over een USB aansluiting.