
RAPPORT WAVE 2

TEST:

De user test wave 2 is afgelegd op 08-12 in de namiddg, in het rusthuis t'Hoge in Alveringem. Door Amber Barra en Leni Theeten. De ondervraagden hebben allemaal het informed consent ondertekend en de verpleegster ook.

Persoon 1: Voor keuze van knop was er voorkeur van de zachte knop omdat deze makkelijker in te duwen is.

Persoon 2: Hij verkiest ook de zachte knop omdat hij zelf zegt dat hij er anders over zou vallen als de knop nog maar een boordje uitsteekt. Als opmerking gaf hij ook dat hij liever had dat de figuren in kleur waren omdat ze in karton niet goed te onderscheiden zijn. Bij keuze van piano's koos hij deze met hoofdletters dit omdat hij zei dat deze grootst waren. Dit kon echter niet want op elke afgedrukte piano zijn de figuren even hoog.

Persoon 3&4: Zowel Huberte als Valère verkiezen de zachte drukknop, dit omdat ze niet veel macht meer hebben en de zachte knop comfortabel aanvoelt om in te drukken. Ook verkiezen ze beide de hoofdletters als duidelijkst leesbare figuren.

Laatste persoon: Hijzelf heeft geen voorkeur van knop, zijn opmerking is wel dat als andere oudere mensen hiermee in contact komen zij genoeg macht moeten hebben om comfortabel de hardere knop in te drukken. Bij de zichttest verkoos hij de hoofdletters omdat deze het grootst leken.

In deze tests was Leni de observator en Amber de tester.

BEVINDINGEN:

TEST 1:

In deze test gingen we nog ietsje uitgebreider gaan vragen wat ze vonden over de vormen en leesbaarheid van symbolen en tekens. Hierbij hadden we dus de mat prototypes met de symbolen/ letters/ cijfers. Maar we zorgden ook voor een paar afdrukken van een piano met verschillende tekens op de toetsen, telkens met dezelfde grootte. De afdrukken plakten we vast aan de muur en we vroegen aan de persoon wat het duidelijkste leesbaar was. Hierbij gaven de personen bijna allemaal aan dat de letters in hoofdletter het meeste duidelijk waren. Opnieuw gaven de personen ook aan dat kleur een goede meerwaarde zou zijn. De symbolen op de mat zeiden de meeste mensen dat dit niet zoveel uitmaakte.

TEST 2:

Bij de laatste vraag hadden we twee soorten drukknoppen gemaakt een zacht en een hardere. Hierbij vroegen we aan de persoon voor te voelen wat ze het aangenaamst vonden. Ze deden dit met hun voet/hand. Hier kwam duidelijk naar voren dat de zacht knop beter was. De hard knop was niet zo aangenaam en was ook wat te scherp waardoor mensen hier zichzelf mee kunnen in gevaar brengen.

CONCLUSIE:

Uit test 1 bleek dat deelnemers hoofdletters als het best leesbaar ervoeren. Ze dachten dat deze groter waren dan de andere letters, terwijl alle tekens in werkelijkheid even groot waren. Daarnaast werd duidelijk dat kleur een belangrijke rol speelt. Kleurrijke knoppen helpen bij het onderscheiden en maken het spel toegankelijker voor mensen met een verminderd zicht.

Uit deze test worden de volgende design requirement opgesteld:

De knoppen moeten voldoende duidelijk en leesbaar zijn. Het gebruik van hoofdletters werkt het best voor leesbaarheid.

Het spel moet kleur bevatten voor visuele onderscheidingen tussen elementen. Zodat minder goed zienden het ook kunnen toepassen.

Uit test 2 bleek dat deelnemers een voorkeur hebben voor zachte knoppen. Veel mensen hebben minder kracht in hun voeten, en harde knoppen kunnen als scherp worden ervaren, wat het risico op gevaar vergroot.

Uit deze test worden de volgende design requirement opgesteld:

De knop moet aangenaam bestuurd worden door de gebruiker.

De knop mag niet te hard zijn Er mag geen struikel gevaar worden veroorzaken.