**Gebruikers onderzoek UI/UIX**

Dit onderzoek is gebaseerd op de volgende afbeelding. We hebben meerdere leerlingen (Mary, Stephanie, Ta’aliyah, Salina, Abdullah­­) in de klas gevraagd wat ze vonden van de volgende UI uit de game Roadwarden, waarvan elk van onze teamgenoten de UI perfect vond passen bij onze eigen game.

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Uit de vragen zijn de volgende antwoorden gekomen van onze medestudenten:

**Vragen en antwoorden UI/UIX**

1. Wat vind je echt handig aan de game UI?

- Antwoord: Ik vind de duidelijke verdeling tussen elk van de onderdelen heel prettig. Ik kan meteen zien wat elk onderdeel doet.

- Antwoord: Een afbeelding met de huidige situatie is echt top!

- Antwoord: Het is makkelijk om door de menu's te gaan.

- Antwoord: Je ziet belangrijke dingen zoals je gezondheid en je items goed.

2. Wat denk je dat we kunnen verbeteren om de game UI makkelijker te maken?

- Antwoord1: Ik vind het er tot nu toe vrij eenvoudig uitzien.

- Antwoord2: Een meer gestroomlijnd ontwerp en een verbeterde lay-out van de knoppen zouden de gebruikservaring aanzienlijk kunnen verbeteren.

- Antwoord: Voeg knoppen toe die je zelf kunt kiezen.

- Antwoord: Maak menu's simpeler door onnodige dingen weg te laten.

3. Is er iets dat je echt stoort aan de game UI?

- Antwoord: Ja, misschien zouden jullie iets kunnen doen aan de kleuren. Wat je me nu laat zien, heeft een vrij eentonige kleurkeuze, wat niet handig is voor mensen met een beperking.

- Antwoord: Soms kan een te minimalistische UI ook een probleem zijn. Als de UI te leeg is, kan het lastig zijn om snel te vinden wat je nodig hebt of om te begrijpen wat bepaalde pictogrammen of knoppen betekenen.

- Antwoord: Soms zien schermen er anders uit door gebrek aan responsiveness.

- Antwoord: Je krijgt geen waarschuwing als je bijna dood bent.

4. Vind je dat de game UI er consistent uitziet in vergelijking met andere games die je speelt?

- Antwoord: Over het algemeen wel, maar eerlijk gezegd zijn er soms kleine verschillen die een beetje verwarrend kunnen zijn. Het zou mooi zijn als alles wat meer uniformiteit had.

- Antwoord: Nee, sommige dingen zijn anders dan normaal.

5. Hoe zou je de game UI aantrekkelijker willen maken?

- Antwoord: Door op de plek van de pictogrammen interessante foto's van items te plaatsen die de situatie van het personage weergeven.

- Antwoord: Misschien wat meer kleur en afbeeldingen toevoegen om het wat levendiger te maken!

- Antwoord: Maak de plaatjes mooi, maar zorg dat het makkelijk blijft.

- Antwoord: Laat knoppen bewegen zodat het leuker wordt om mee te spelen.

**Ons resultaat gebaseerd op de ontvangen**

**Wat vind je echt handig aan de game UI?**

1. De kaart aan de linkerkant geeft een duidelijk overzicht van waar ik ben en waar ik naartoe moet.

2. De centrale positie van de chatbox maakt het gemakkelijk om met andere spelers te communiceren zonder het spel uit het oog te verliezen.

3. Items rechts zijn gemakkelijk te bereiken en te gebruiken tijdens het spelen.

4. De indeling is makkelijk; ik hoef niet lang te zoeken naar wat ik nodig heb.

5. De duidelijke scheiding tussen kaart, chat en items helpt om snel informatie te vinden.

6. Het ontwerp is overzichtelijk, waardoor het gemakkelijk is om de game te navigeren.

7. De UI voelt erg responsief aan; acties worden snel weergegeven.

8. De visuele hints in de kaart, zoals iconen en kleurcoderingen, zijn echt handig.

9. De visuele kwaliteit van de kaart maakt het makkelijk om terreinen en belangrijke locaties te lokaliseren.

**Wat denk je dat ze kunnen verbeteren om de game UI makkelijker te maken?**

1. Een optie om de grootte van de chatbox aan te passen voor meer zichtbaarheid van de kaart.

2. De mogelijkheid om de UI aan te passen aan persoonlijke voorkeuren, zoals het verplaatsen van onderdelen.

3. Kleurvariaties en contrast gebruiken om belangrijke elementen te benadrukken.

4. Een minimalistische modus voor de kaart voor een duidelijker overzicht zonder afleiding.

5. Meer aanpasbare sneltoetsen voor een snellere bediening.

6. De feedback van de gebruiker verbeteren bij interactie met de UI-elementen.

7. Een tutorial of gids specifiek gericht op het efficiënt gebruiken van de UI.

**Is er iets dat je stoort aan de game UI?**

1. De chatbox neemt te veel ruimte in, wat het zicht op het spel kan belemmeren.

2. De kleuren kunnen te fel zijn, wat vermoeiend is voor de ogen tijdens lange sessies.

3. Het ontbreken van aanpassingsopties voor de UI-layout voelt beperkend.

4. De consistentie van de UI-ontwerp tussen de map, chatbox, en items/settings voelt af en toe ongelijk; het lijkt alsof ze uit verschillende games komen.

5. Het ontbreken van aanpasbare UI-opties stoort: niet kunnen aanpassen van de positie of grootte van de chatbox en items is een gemiste kans voor personalisatie.

**Vind je dat de game UI er consistent uitziet in vergelijking met andere games die je speelt?**

1. Ja, de opzet is vrij standaard, maar de stijl van de iconen valt echt op.

2. Het heeft zeker een bekende lay-out, maar de lettertype zou consistenter kunnen zijn met wat ik gewend ben.

3. Het lijkt op andere UI's, maar de plaatsing van de chatbox is ongewoon en trekt de aandacht.

4. Het lijkt op veel andere games, maar het mist de dynamische elementen die anderen bieden.

5. De lay-out is herkenbaar.

6. De personalisatieopties lijken beperkter dan bij andere games.

7. Het is redelijk consistent, maar de informatie wordt anders gepresenteerd dan ik gewend ben.

**Hoe zou je de game UI aantrekkelijker willen maken?**

1. Bewegende elementen zoals bewegende achtergronden of iconen.

2. Meer aanpasbaarheid toelaten zodat spelers hun UI kunnen personaliseren.

3. Een optie voor een donkere modus toevoegen voor nachtelijk gamen.

4. Duidelijke visuele feedback implementeren, zoals knipperende of veranderende kleuren bij interactie.

5. Een helpfunctie in de UI integreren voor nieuwe spelers om snel aan de slag te kunnen.

6. Interactieve tutorials opnemen waardoor je het spel snapt.