

Test-verslag - Usability

Project Portfolio

Groep: Anchovies4Life

Opdrachtgever: Mariska Pronk

Organisator: Nathan Flier

Usabilibuddy: Daan Hermans

Klas: 1-C

Inleverdatum: 21-10-2016

Datum usability-test: 18-10-2016

Inhoudsopgave

-Inleiding

-Test deelnemers

-Verloop usability-test

-Opdrachten

-Verbeter tips aan de hand van de opdrachten

-Enquête

-Verbeter tips aan de hand van de enquêtes

-Bijlagen

Inleiding:

Dit verslag is bedoeld om Mariska(opdrachtgever) te informeren over de voorbereidingen van de usability-test en het verloop hiervan. Ook is dit verslag bedoeld om een analyse te geven van de bevindingen die zijn opgedaan en om Mariska te informeren over mijn verbetertips voor haar website.

Dit verslag heeft als hoofddoel om Mariska constructief advies te geven over hoe zij haar portfolio-website kan verbeteren.

Aangezien dit verslag gericht is op Mariska, zal ik je vanaf nu in de jij-vorm “aanspreken”.

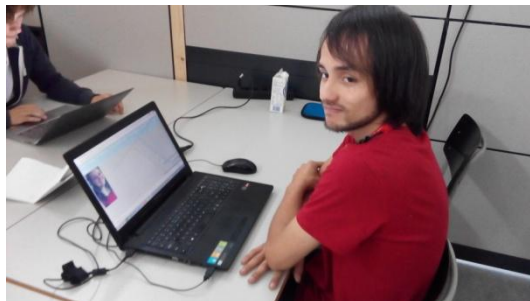
Test deelnemers:

Muhammed:
Leeftijd: 23
Studie: Game Development



Marthe:
Leeftijd: 19
Studie: Game design
foto ontbreekt

Melvin:
Leeftijd 24
Studie: Game Art



Max:
Leeftijd: 23
Studie: Game Design



Micha:
Leeftijd: 22
Studie: Game Development



Verloop usability-test:

Mariska was, in tegenstelling tot wat in de bijlage 'Test_Plan' en in de bijlage 'Anchovies4Life' omschreven staat, niet aanwezig bij de tests. Dit is vooraf gecommuniceerd met mij en Daan en heeft geen negatieve invloed gehad op het verloop van de usability tests. Dat ik in eerste instantie van haar verwachtte aanwezig te zijn bij de usability test was sowieso een fout van mij, aangezien dit niet in de opdrachtomschrijving stond.

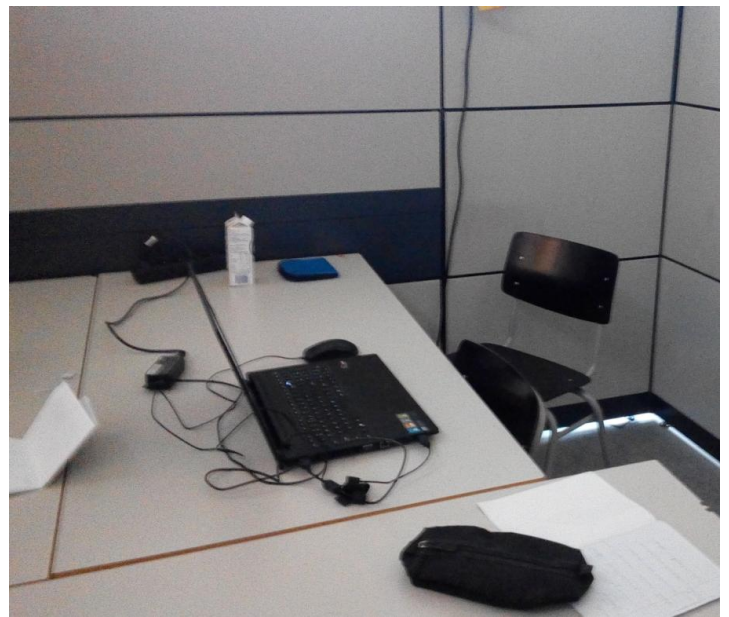
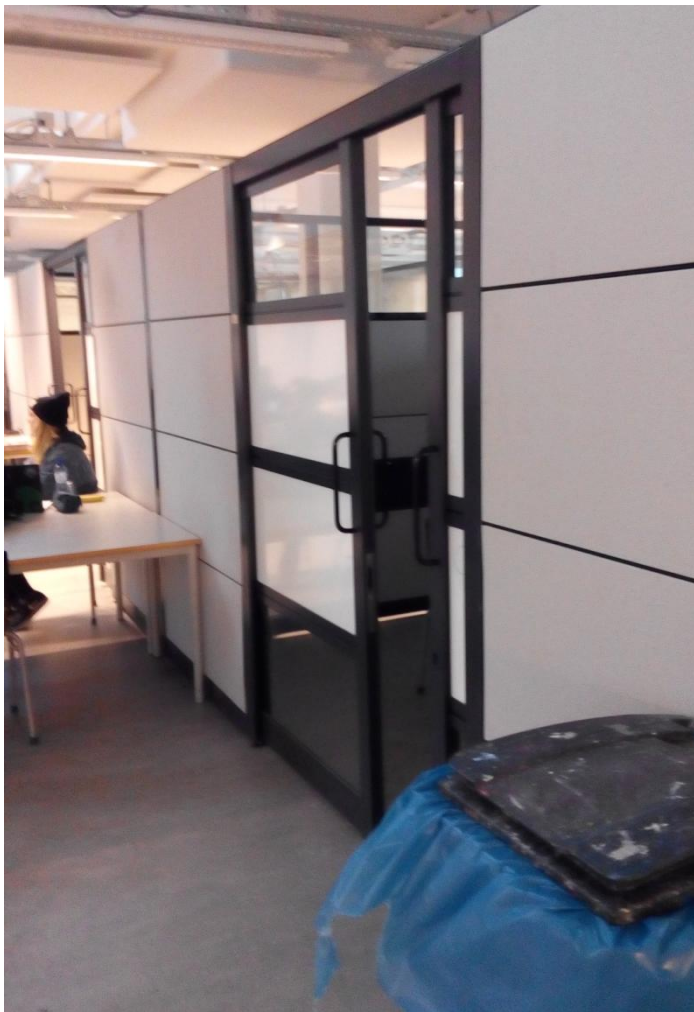
Datum: 18-10-2016

Tijdstip: 16:00

Duur: 1 uur en 15 minuten

Locatie: Ina Boudier-Bakkerlaan 50, Utrecht, The Netherlands

Foto's locatie:



Tijdens de eerste usability-test, met Muhammed, kwamen we erachter dat bij stylesheet 1 de links niet werken, en dus hebben we sindsdien stylesheet 2 gebruikt voor het testen.

Ook begreep Muhammed vraag 5 in eerste instantie niet, en dus hebben we deze verduidelijkt voor de volgende test deelnemers.

Afgezien van deze mankementjes en het feit dat ik vergeten was een foto van test deelnemer 2(Marthe) te maken, verliepen de tests soepel.

Voor elke usability test heb ik telkens de test deelnemer geïnformeerd over wat er van ze verwacht werd.

Vervolgens werd de geluidsopname gestart, werd de test deelnemer gevraagd de opdrachten uit te voeren.

Hierna werd gevraagd of de test deelnemers een enquête wilden invullen.

Ten slotte heb ik de test deelnemers persoonlijk bedankt voor hun bijdrage.

Na elke usability test heb ik met Daan geëvalueerd, en afgezien van de eerder genoemde vraagverduidelijking waren we beiden telkens van mening dat het prima verliep.

De tests namen (zoals verwacht) ongeveer 15 minuten in per usability test en rond 17:15 waren we klaar met testen.

Opdrachten:

Bij elke opdracht die we de test deelnemers hebben laten doen, heeft de data-logger (Daan) de tijd die de test deelnemer erover deed, het aantal clicks dat de test deelnemer nodig had om de opdracht te voltooien, en de antwoorden genoteerd die de test deelnemers gaven op elke opdracht.

Dit zijn de opdrachten die aan de test deelnemers zijn voorgelegd:

1a Kun je vertellen wat voor site je ziet?

1b Hoe weet je dit?

2a Kun je vertellen wat voor opleiding Mariska doet?

2b Waarom heeft Mariska voor deze opleiding gekozen

3a Kun je vertellen in welke klas Mariska zit?

4a Kun je het huiswerk vinden voor de poster-design opdracht?

4b Is deze informatie duidelijk?

5a Kun je projecten vinden waar de eigenaar van dit portfolio mee bezig is geweest buiten de HKU?

5b Heeft het voor jou toegevoegde waarde dat dit op het portfolio van een game-artist staat?

Om een beeld te geven van hoe lastig het voor de test deelnemers was om de opdrachten te voltooien hebben we de volgende data verzameld:

Gemiddelde resultaten:

Vraag:	1a	1b	2a	2b	3a*	4a	4b	5a	5b***
Percentage geslaagd:	60%	100%	80%	60%	0%	100%	x**	100%	x
Gemiddelde tijd(s):	3,6	0,2	1,8	11,4	15	12	x	5,2	x
Gemiddeld aantal clicks:	0	0,2	0,6	1,8	3,2	2,4	x	1,8	x

* vraag 3a is een strikvraag, deze informatie was namelijk helemaal niet aanwezig op jouw portfolio-site

** een 'x' geeft aan dat deze beoordeling niet van toepassing is

*** vraag 5b is in deze analyse buiten beschouwing gelaten, omdat de resultaten hiervan overeen kwamen met de antwoorden op vraag 2 van de enquête. De algemene strekking van het antwoord was dat make-up art vrij weinig zegt over game art.

Deze gemiddelde uitslag geeft goed weer wat er duidelijker moet op jouw portfolio-site:

Op vraag 1a gaven 2 van de 5 test deelnemers weer dat jouw portfolio-site net zo goed een blog zou kunnen zijn.

Op vraag 2a gaf test deelnemer Muhammed aan dat hij ervanuit ging dat jij game design studeert.

Waarom jij voor game art gekozen hebt, was voor over het algemeen lastig te vinden: 2 deelnemers konden het antwoord niet vinden, en gemiddeld waren de deelnemers 11,4 seconden bezig om dit te vinden.

Logischerwijs kostte vraag 3a de test deelnemers het meeste tijd, deze informatie staat namelijk niet op jouw portfolio-site! Toch heb ik ervoor gekozen om deze opdracht uit te voeren, om te kijken waar de test deelnemers verwachtten dat deze informatie zou staan. Voor deze opdracht keken de test deelnemers over het algemeen op je home page, de 'HKU' pagina, en op de pagina 'Over mij'. Dat de test deelnemers op de 'HKU' pagina keken verbaasde mij in eerste instantie, op deze pagina staan immers alleen maar huiswerk opdrachten. Toen ik hier iets langer bij nadacht, kwam ik tot de conclusie dat het door de naam in de nav bar komt. Als hier 'HKU opdrachten' of iets dergelijks zou staan in plaats van 'HKU' zou deze associatie namelijk minder logisch zijn.

Het vinden van je poster opdracht kostte de test deelnemers ook vrij veel tijd: hier waren de test deelnemers gemiddeld 12 seconden mee bezig en klikten ze gemiddeld 2,4 keer voor. Ook dit is vrij logisch, maar lastiger op te lossen dan het probleem van vraag 3a. Al je huiswerk staat, net als bij de meeste mensen, op één pagina. Het is natuurlijk lastig om één specifieke regel met 'poster opdracht' te vinden tussen 20 regels tekst.

Verbeter tips aan de hand van de opdrachten:

De volgende tips heb ik voor je aan de hand van de opdrachten die door de test deelnemers zijn gemaakt:

- Laat iets van game art zien op je home page, zodat het duidelijker is dat je een game artist bent
- zorg dat de tekst 'game artist' en je naam het eerste zijn waar de gebruiker van je website naar kijkt
- laat tussenkopjes zien op de webpagina 'over mij', zodat gebruikers hier eerder informatie kunnen vinden waar ze naar zoeken
- als ik jouw was zou ik op de webpagina 'over mij' ook informatie zetten over je studie, en daarmee ook in welke klas je zit
- verduidelijk de naamgeving in je nav bar
- denk goed na over de spacing in de pagina 'HKU': er zit heel veel witruimte tussen de kopjes en het huiswerk, ook staat het huiswerk aan de linkerkant te dicht tegen de rand aan. Door hier verbeteringen te maken, wordt deze pagina overzichtelijker!

Enquête:

Ik heb de enquête als volgt opgebouwt: ik heb 5 vragen gesteld waarbij de test deelnemer een waarde kon toebedelen aan een bepaald aspect van jouw portfolio-site. Na deze vragen heb ik een onderbouwing gevraagd van het waarde-oordeel.

Eerst wil ik graag de waarde-oordelen evalueren, om te beginnen door deze vragen weer te geven: (voor een compleet beeld van de enquêtes, zie de bijlagen enquête1 t/m enquête5)

1-wat vond je van de site?(1 overzichtelijk tot 5 chaotisch)

2-in hoeverre ben je van mening dat nu een goed beeld hebt van de art-skills van Mariska?(1 zeer goed beeld tot 5 ik weet niks van haar art-skills)

3-in hoeverre was je in staat om snel te vinden wat je wilde vinden op deze website?(1 zeer snel tot 5 heel traag)

4-was het je duidelijk op welke webpagina je bevond en waar je naartoe kon?(1 ja tot 5 helemaal niet)

5- kon je zien dat de site interactief is?(1 zeer goed tot 5 helemaal niet)

Lage getallen betekenen in de resultaten dus dat jouw website hier goed in is.

Ik heb de getallen van 3 en hoger rood gekleurd omdat dit naar mijn mening zorgwekkend is.

Resultaten van de enquête:

Vraag:	1: overzicht	2: beeld van art-skills	3: navigatie	4: foreshadowing	5: interactiviteit
Muhammed	3	2	2	2	3
Marthe	2	4	2	3	4
Melvin	3	4	2	1	4
Max	3	3	3	3	4
Micha	4	3	2	1	3
Gemiddeld:	3	3,2	2,2	2	3,6

Wat mij aan deze resultaten opvalt, is dat jouw website niet overzichtelijk is, niet genoeg een beeld geeft van jouw art-skills en niet interactief is.

Het interactieve deel is echter in principe niet van grote waarde voor een portfolio website, tenzij jij er bewust voor kiest om dit te gebruiken.

Dit werd door de makers van de enquêtes ook aangegeven, zo werd er bijvoorbeeld gezegd: *“veel interactiever dan een linkje aanklikken werd het niet, maar ik verwacht ook niet veel meer van een website”*

Over het overzicht werd over het algemeen gezegd dat je website rommelig is met als oorzaken je kleurgebruik en het aantal menuknoppen dat je hebt gebruikt.

Wat ook opviel was dat door jouw portfolio volgens de testdeelnemers niet een duidelijk beeld gevormd kon worden van jouw art-skills, omdat het eigen werk wat jij op je portfolio-site hebt staan wel iets van jouw creativiteit laten zien, maar niet goed laat zien wat voor game art jij kunt maken.

De meeste test-deelnemers baseerden hun antwoord op wat er op de ‘eigen werk’ pagina staat. Opvallend was dat door Muhammed werd gezegd dat hij door de poster die je gemaakt hebt wel een beeld kon vormen van jouw art-skills.

Ook werd over je eigen werk gezegd dat bijbehorende informatie mist.

Over het algemeen werd over je navigatie gezegd dat dit duidelijk was.

De onderbouwing bij vraag 4 was helaas iets minder positief. Over het algemeen vonden mensen het wel duidelijk waar ze heen konden navigeren en op welke pagina ze zich bevonden. Sommige test deelnemers vonden het echter een gemis dat er in de nav bar geen visuele referentie was op welke pagina je je bevindt op jouw website.

Verbeter tips aan de hand van de enquêtes:

De volgende tips heb ik voor je aan de hand van de enquête:

- Het kleurcontrast tussen de achtergrond en de tekst moet groter (in het geval van stylesheet 2 zijn de locaties waar je al geweest bent wit op een lichtblauwe achtergrond, wat amper leesbaar is)
- Je kunt webpagina's samenvoegen, waardoor de nav bar overzichtelijker wordt
- Laat meer van je art-skills zien, desnoods door je poster ook tussen eigen werk te zetten
- Laat in de nav bar zien op welke pagina de gebruiker zich bevindt (door andere kleur of iets dergelijks)

Bijlagen:

-Test_Plan is het word-bestand waarin de planning en voorbereiding van de usability test omschreven staat:

http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/pdf/Usability/FlierNathan_UsabilityTestPlan_v1.pdf

-Bestand met de data die door Daan is genoteerd tijdens het testen:

http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/pdf/Usability/FlierNathan_UsabilityTestOpdrachtenData_v1.pdf

-Geluidsopnames van de tests:

test deelnemer1:

<http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/HKUWork.php?file=pdf/Usability/deelnemer1.mp3>

test deelnemer2:

<http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/HKUWork.php?file=pdf/Usability/deelnemer2.mp3>

test deelnemer3:

<http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/HKUWork.php?file=pdf/Usability/deelnemer3.mp3>

test deelnemer4:

<http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/HKUWork.php?file=pdf/Usability/deelnemer4.mp3>

test deelnemer5:

<http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/HKUWork.php?file=pdf/Usability/deelnemer5.mp3>

-Bestand dat de ingevulde enquêtes bevat:

http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/pdf/Usability/FlierNathan_UsabilityTestEnquete_v1.pdf

-Bestand waarin ik duidelijkheid heb geprobeerd te creëren wat betreft de onderlinge verwachtingen (Anchovies4Life):

http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/pdf/Usability/FlierNathan_Anchovies4Life_v1.pdf

-De screen recording van alle usability tests is te vinden op:

<https://vimeo.com/188347261>

De bijlagen kunnen gebruikt worden om informatie die in dit document staat te verifiëren of om meer details te weten van over de usability tests.