

# Test-plan

Project Portfolio

Naam: Nathan Flier

Groep: Anchovies4Life

Klas: 1-C

# Introductie

Als student(e) aan de Games & Interactie afdeling van de HKU heeft Mariska als opdracht gekregen om een portfolio-website te maken. Deze website moet informatie geven over wie Mariska is, over opgedane ervaring die relevant is voor de game-industrie, en over de huiswerkopdrachten die ze uitgevoerd heeft. Een belangrijke requirement voor deze website is dat deze gebruikersvriendelijk is.

Dit document heeft als doel om informatie te geven over de voorbereiding, uitvoering en uitslag van de usability-test die is uitgevoerd voor Mariska Pronk

Deze test is uitgevoerd door Nathan(organisator) en Daan(usabilibuddy).

## Doel van de test

Het doel van deze test is dat duidelijk wordt hoe gebruikersvriendelijk de site van de opdrachtgever is aan de hand van de volgende 3 punten:

**Efficiëntie:** binnen hoeveel clicks of stappen kan de doelgroep de informatie waar hij/zij naar op zoek zijn vinden? Is dit snel genoeg om er geen ontevreden gevoel aan over te houden?

**Effectiviteit:** Welke informatie zoekt de doelgroep? Is de informatie die de doelgroep vindt de informatie die hij/zij zoekt?

**Satisfaction:** Wat voor gevoel krijgt de doelgroep bij het zoeken van informatie binnen het portfolio? Is dit het soort ervaring dat de designer wilde realiseren?

## Tijdplanning

Datum: 18-10-2016

Tijdstip usability test: 16:15

voorbereiding: 15 minuten

Tijd per test-sessie: tussen de 10 en 20 minuten

Verloop na test-sessie: opneem apparatuur stilleggen en opnames opslaan in drive-folder: 'anchovies4life' (kost circa 5 minuten)

Evaluatie: 10 minuten

## Betrokkenen

Organisator: Nathan

Opdrachtgever: Mariska

Usabilibuddy: Daan

Test Monitor: Nathan
Data-logger: Daan & Mariska
Tech Operator: Daan
Recruiter: Nathan

## Test locatie

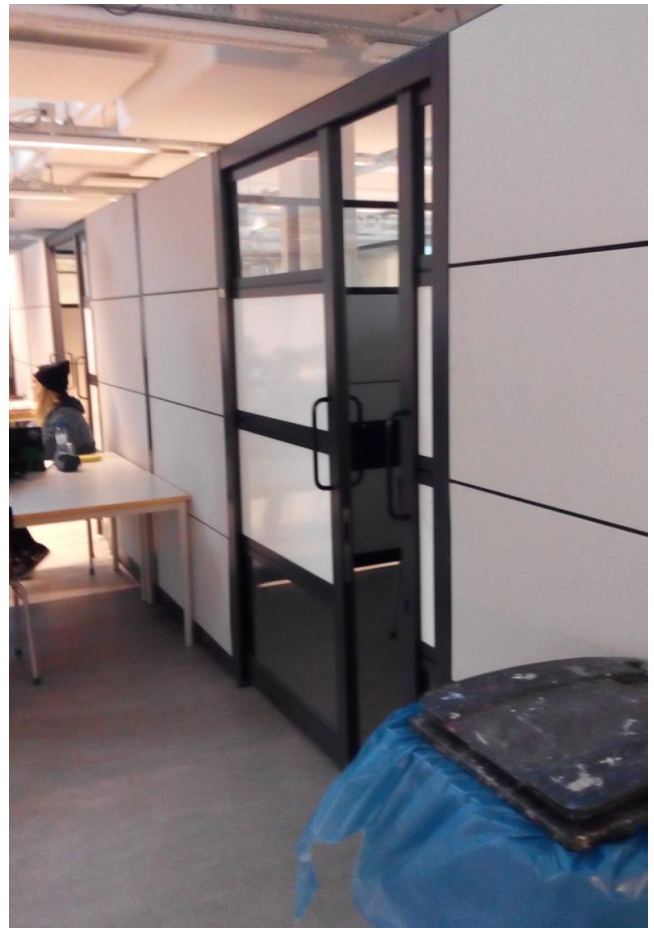
Land: The Netherlands

Adres: Ina Boudier-Bakkerlaan 50, Utrecht

Postcode: 3582 VA

Locatie binnen het HKU: gamelab

Foto's locatie:



## Strategie

Om de juiste informatie te verkrijgen zal de test-deelnemer gedurende de test de volgende vragen/opdrachten krijgen:

1. Kun je vertellen wat voor site je ziet?
  - 1.1. Hoe weet je dit?
2. Kun je vertellen wat voor opleiding deze persoon doet?
  - 2.1. Waarom heeft deze persoon voor deze opleiding gekozen
3. Kun je vertellen in welke klas deze persoon zit?
  - 3.1. Hoe kom je aan deze informatie?
4. Kun je het huiswerk vinden voor de poster-design opdracht?
  - 4.1. Is deze informatie duidelijk?
5. Kun je projecten vinden waar de eigenaar van dit portfolio mee bezig is geweest buiten de HKU?
  - 5.1. Heeft het voor jou toegevoegde waarde dat dit op het portfolio van een game-artist staat?

## Data

Gedurende de test wordt de volgende informatie bijgehouden:

- Tijd waarin een opdracht voltooid wordt.
- Feedback/antwoorden van de test-deelnemer op vragen van de test-monitor.
- Aantal clicks waarbinnen elke opdracht uitgevoerd wordt.

Dit wordt gedaan door middel van een teamviewer en door het gebruik van een geluidsopname op een mobiel die de test monitor bij zich houdt tijdens de test.

Daan zal het aantal clicks, en de tijd die het kost om een opdracht uit te voeren noteren.

Als hij informatie gemist heeft, zoals de tijd die het kostte om een opdracht uit te voeren, zal hij hiervoor later het opgenomen filmpje terugbekijken om deze data alsnog te noteren.

Verder zal zowel Nathan als Daan de antwoorden noteren die de test deelnemer geeft op vragen. Bovendien zullen ze noteren wat hun verder opvalt tijdens de test. Als er informatie mist (een antwoord is door beide personen niet genoteerd), zal Nathan de geluidsopname terug luisteren om het antwoord alsnog te kunnen noteren.

## Test-scenario

### Vorbereiding:

-de recruiter spreekt met de test deelnemer af op welk tijdstip hij/zij de test zal ondergaan. Hierbij vraagt de recruiter ook of het voor de test deelnemer geen probleem is als het geluid tijdens de test wordt opgenomen, dat het beeld zal worden opgenomen, en dat er foto's gemaakt zullen worden waar de test deelnemer op zal staan. Als de test deelnemer hier niet mee akkoord gaat, kan deze persoon geen test deelnemer zijn.

-de tech operator zorgt ervoor dat voor elke test de volgende zaken geregeld zijn:

- er is een laptop(1) om de test deelnemer de portfolio-website van Mariska te laten bekijken
- software is geïnstalleerd op laptop 1 om het scherm op te nemen tijdens de test
- er is een laptop(2) aanwezig voor de data logger
- er is een team-viewer sessie gestart tussen laptop 1 en laptop 2 waardoor de data logger het aantal clicks kan noteren
- er is een plan aanwezig van technische fouten die kunnen optreden tijdens het test-proces en wat hier (indien mogelijk) aan gedaan kan worden.

### De test:

De test deelnemer wordt kort geïnformeerd door de test monitor over hoe het test-proces zal verlopen, van wie het portfolio is en dat er ook de mogelijkheid bestaat dat de opdrachten niet uitvoerbaar zijn.

*-4 minuten later-*

Hierna zal de deelnemer gevraagd worden plaats te nemen voor laptop 1 en zal de website opgestart worden.

*-1 minuut later-*

Vervolgens zal de test monitor stapsgewijs alle opdrachten bij langsgaan die vernoemd staan onder 'strategie'.

*-10 minuten later-*

Hierna zal de test monitor de enquête afnemen.(zie 'enquête')

*-4 minuten later-*

Ten slotte zal de test monitor de test deelnemer hartelijk bedanken voor zijn deelname.

### Evaluatie:

Alle deelnemers van Anchovies4Life zullen samen de test evalueren.

## Benodigdheden

Een schuingedrukte naam betekend dat deze persoon verantwoordelijk is voor de achterstaande benodigdheid

<i>Nathan</i> Laptop(1) + oplader voor de test deelnemer	<i>Nathan &amp; Daan</i> Teamviewer op zowel laptop 1 als laptop 2
<i>Daan</i> Laptop(2) + oplader voor de data logger	<i>Nathan</i> Screen-recorder op laptop 1
<i>Nathan</i> Een ruimte waar de test deelnemer niet afgeleid kan worden	<i>Nathan</i> Een ruimte waar de data gelogged kan worden
<i>Nathan</i> Een mobiel voor geluidsopname	<i>Daan</i> Een stopwatch/mobiel voor tijdsopname per opdracht
<i>Nathan</i> Een gezamenlijke drive-folder waar alle bestanden op gezet zullen worden	<i>Nathan</i> Papier om de antwoorden op de enquête te noteren

## Test persoon

Doelgroep:

Leeftijd: 18-30

Geslacht: maakt niet uit

Ervaring met internetgebruik: redelijk tot zeer ervaren internetgebruiker

Betrekking tot de game-industrie: betrokken tot zeer betrokken

Overig: **test deelnemer heeft er geen moeite mee om gefotografeerd te worden en heeft er geen moeite mee dat het scherm en geluid opgenomen zullen worden!**

Informatie die van test deelnemer voor de test gevraagd zal worden:

Naam	leeftijd	
Foto	geslacht	Studie

## Known issues

Geen tot nu toe

## Questionnaire/Survey

Doel van de questionnaire: erachter komen wat de efficiëntie, effectiviteit en de satisfactie van de portfolio-website van de opdrachtgever beïnvloed. (zowel positief als negatief) (lijst zelf) bijlage)

Enquete:

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

kun je uitleggen waarom je dit vind?

-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)

geef aan hoe je hierbij komt

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

wat was hier de grootste oorzaak van?

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

Hoe werd dit duidelijk op deze website?

-in hoeverre werd jou feedback gegeven van wat je zelf deed op deze website?(1 zeer goed tot 5 helemaal niet)

noem 1 voorbeeld van feedback die jij als gebruiker kreeg op deze website

## **Opdrachten(bijlage)**

voor een nadere analyse aan de hand van de opdrachten: zie 'Test\_Verslag'

## **Aantekeningen (bijlage)**

Aantekeningen Daan: (zie bijlage 'data-Daan')  
screen-recorder: camtasia