## 

## horizontal line



Usabilitest

Template

**─**

# Overview

Dit is een testplan voor het anti-pestspel van het Europese Project Semester. In dit plan zijn verschillende scenario's uitgeschreven. This document wordt gebruikt als guideline voor de bruikbaarheidstest.

This test plan is for the EPS game. In this document the various scenarios for each aspect of the game are written down. This document is to be used a the guideline for the usability test.

# Doel

Het doel van het testplan is om inzicht te krijgen in hoe gebruikers van het product de game ervaren.

The purpose of this test plan is gain insight into how the users of the product experience it.

# Test setup

Testopstelling

In de testopstelling zijn verschillende scenario’s, ieder scenarie geeft een korte inleiding hoe de gebruiker naar de specifieke “Stage” gaat. Onder elk scenario zijn er taken die voldaan moeten worden. Tijdens de taken zal de gebruiker geobserveerd worden. (Hoe het gebruik van hun lichaamstaal is en wat er wordt gezegd tijdens de taak) Na het finaliseren van een taak, zal er een set aan vragen gesteld worde. Iedere vraag is specifiek naar de taak en het element van het product is getest.

The test is setup with different scenarios, each scenario gives a brief description how the user got to the specific stage. Underneath each scenario are the tasks that need to be completed. During the tasks the user shall be observed (how is their body language and what is being said during the tasks). After completing each task the user will be asked a set of questions, each question is specific to the task and the element of the product which is being tested.

# 

# Legal

Voorwaarde

Iedere deelnemer is aanwezig in een document die ons het toestemming geeft om mee te doen aan de test. Dit gedaan, omdat het doelgroep minderjarige bevat en de daarom hebben zij permissie nodig van hun ouders of verzorgers. Alle data wordt geanonimiseerd.

Each participant will be presented a document which gives us consent to let them do the test. This is done because the subject group are minors and permission from parents or a legal guardian is needed. All gathered data will be anonymized.

# After the test

Na de test

Na de test zullen alle eindresultaten getoetst worden. De testresultaten zullen in een rapport verwerkt worden. Van dit rapport worden veranderingen gemaakt in het product. Wanneer deze (potentieel) testen opnieuwe worden uitgevoerd. Dit wordt gedaan om te kijken of er veranderingen zijn die een positief effect hebben.

When all the tests are finished the results will be assessed. The results will be put in a report from this report changes to the product can be made. When these (potential) changes have been put through the usability test will be held again. The results from that test will be assessed again. This will be done to see if the made changes had any positive effect.

# Scenario

***Menu***

Je bent naar de website gegaan en wilt het spel spelen. Maar voordat je begint wil je weten wat de controls zijn. Daarvoor moet je zonder uitleg leren hoe het spel werkt.

## Opdracht 1

### 1.1 Ga naar het instellingenmenu en lees alle instellingen

### 1.2 Navigeer terug naar het hoofdmenu

### 1.3 Zet de muziek uit

### 1.3.2 Zet de muziek aan.

# Laat het weten wanneer je denkt klaar te zijn met de taak.

# Scenario

***Word game***

You found out what the controls for the game are. After reading what they are you feel confident that you can start playing the game. From the main Menu you click on start game.

## Task 2

### 2.1 *Speel het spel en beantwoord de vragen*

### 2.2 *Speel het spel nog een keer en kies nu andere antwoorden.*

# Laat het weten wanneer je denkt klaar te zijn met de taak.

# Scenario

**Spring spel**

Je hebt de controls van de game gevonden, verder klik je nu op “Play” om het spel te kunnen starten. Ga nu naar het tweede spel door op de *Zuid-Koreaanse* vlag van de wereldkaart te klikken. Eerst krijg je een achtergrond verhaal en daarna begint het spel.

## Taak 3

### 3.1 Speel het spel

### 3.2 Probeer alle gestolen spullen van de pester op te vangen.

# Laat het weten wanneer je denkt klaar te zijn met de taak.

# Scenario

**Ontwijk de woorden**

Je hebt het eerste spel gespeeld. Om nu het volgende spel in New York te spelen druk je ditmaal op de *Amerikaanse vlag*. Het achtergrondverhaal wordt uitgelegd aan het begin van het level.

## Taak 4

### 4.1 Speel het spel en probeer alle goede woorden te vangen en de slechte te ontwijken.

# Laat het weten wanneer je denkt klaar te zijn met de taak.