

ONDERZOEKSPLAN

McLympics

Door Rick Lemmen, Sem Sparidaans, Maik Loenhout en Peter Mol

DOEL VAN HET TESTPLAN

Het doel van ons testplan is om te kijken hoe potentiële gebruikers reageren op onze prototypes. Dit houdt in dat wij door middel van een aantal vragen te stellen over onze prototypes er achter proberen te komen wat zij ervan vinden. Ook laten we de gebruikers de producten testen. Door deze informatie kunnen we de UI, UX en het concept verbeteren. We willen meegenomen worden in het denkproces van de deelnemer. Hiermee kijken we of ons concept en de producten goed verwerkt zijn en binnen het concept en de doelgroep passen.

DOELGROEP

De doelgroep die wij gaan interviewen ligt tussen de 16 & 24 jaar. Mocht er de mogelijkheid voor zijn dan zouden wij dit ook met de leeftijd 12 tot en met 16 kunnen doen.

CONTACTMOMENTEN POTENTIËLE GEBRUIKERS

Wij zullen de onderzoeken voornamelijk online uitvoeren door middel van teams/discord/whatsapp of een ander online platform. Dit is in verband met de Covid-19 situatie. Mocht het mogelijk zijn om dit fysiek te doen binnen de regels van de Covid dan heeft dit de voorkeur. Wij zullen de deelnemers begeleiden door het proces.

TESTEN

Wij hebben de testen in twee delen verdeeld. Wij gaan het concept testen op experience. Hierbij proberen wij erachter te komen of dit bij het concept past en wat de gedachten zijn van de gebruiker. Voor de minigames gaan we ook usability testen. Dit is heel belangrijk voor onze producten. Als de UX en UI niet goed zijn kunnen de games en challenges niet goed worden uitgevoerd. Dit moeten wij voorkomen met z'n grote doelgroep.

Concept

Door middel van de concept video te laten zien gaan wij vragen stellen aan de gebruikers. Denk hierbij aan “wat voor gevoel geeft dit jou?”, “wat gaat er gebeuren?” en “waar kan je dit vinden?”. Dit kunnen we doormiddel van vragen en een semantische differentiaal test doen.

Hierbij gebruiken wij dus experience testen.



Minigames

De minigames gaan we testen op verschillende manieren. We gaan eerst door een 5 seconde test om erachter komen wat hun eerste indruk is. Hier kunnen wij achter komen door eerst te vragen wat ze hebben gezien en wat ze opvalt. Hierna kunnen we een paar vragen stellen. Hierna laten we ze het spel spelen en een aantal opdrachten uitvoeren. Hierdoor kunnen wij de informatie en feedback verwerken om het product te verbeteren. Vervolgens kunnen we nog een triade test laten doen om te kijken welke versies volgens hen het best is.

Hierbij gebruiken wij experience en usability testen.



TESTPLAN

1. Wij gaan als eerste uitleggen dat we een paar testen moeten uitvoeren voor een concept. Het concept wordt nog niet duidelijk gemaakt i.v.m. de volgende test. Wij zouden graag een kritische houding willen hebben zodat wij dingen kunnen verbeteren. We zouden het op prijs stellen als je hardop na kan denken. Zo kunnen wij mee in het denkproces
2. 5 seconden test met het stuk uit video – 0:36 tot 0:41
 - Eerste indruk?
 - Wat denk je wat het concept is?
 - Waar heeft dit mee te maken?
 - Weet je welk bedrijf hierachter zit?
 - Spreek het je aan? Zo ja, waarom wel. Zo niet, waarom niet?
3. Hele video laten zien en gebruik maken van de semantische differentiaal methode. Schaal 1 tot 10, links is 1, rechts is 10.
 - Leuk – Saai
 - Simpel – Ingewikkeld
 - Professioneel – Onprofessioneel
 - Kinderachtig – Volwassen
 - Enthousiast – Onverschillig
 - Duidelijk – Onduidelijk
 - Aantrekkelijk – Afstotend
 -

Hierna kunnen we de volgende vragen stellen.

 - Wat is de boodschap van de video?
Niet goed? Dan vragen we dit
 - Waar denk je dat je dit concept kan terugvinden?
 - Wanneer gaat dit plaats vinden?
 - Wat is de boodschap van deze video? En waardoor krijg je dit gevoel?

Concept niet duidelijk genoeg dan vragen we:

 - Waar kan je dit concept vinden?
 - Wanneer zal dit plaats vinden?
4. Nu beginnen we met de usability test, hier laten we ze de game / games testen. We laten ze eerst zelf ontdekken, mocht dit duidelijk zijn kunnen we door kleine hints verduidelijking geven. Het doel is dat ze de game gaan spelen en waar mogelijk is een objective halen.

Hierna gaan we gebruik maken van keyword matching. Wat vind jij van deze game.

- Kinderachtig, Vriendelijk, Serieus, Speels, Saai, Smpel, Interessant, Aantrekkelijk, Leuk, Professioneel, Vrolijk, Uitdagend.

Hierna vragen stellen over de game(s).

- Waren er dingen die je vervelend of juist heel fijn vond?
- Begreep je wat je moest doen in het spel?
- Zou je dit vaker spelen?

5. Tot slot willen we nog wat vragen over een paar 'Game Over' designs. Dit met gebruik van de triade test. Welke van de volgende 3 designs spreekt je het meest aan, en waarom?



RESULTAAT

PETER

Geïnterviewd: Kevin - Leeftijd: 21

1. 5 seconden test met het stuk uit video – 0:36 tot 0:41

- Eerste indruk? *“Vrij druk. McDonalds?”*
- Wat denk je wat het concept is? *“Minigames op de app.”*
- Waar heeft dit mee te maken? *“Ik denk de Olympische spelen ofzo iets.”*
- Weet je welk bedrijf hierachter zit? *“McDonalds.”*
- Spreek het je aan? Zo ja, waarom wel. Zo niet, waarom niet? *“Ik vind het nog al druk, het lijkt me wel een leuke manier iets te winnen, als dat kan.”*

2. Semantische test

		Cijfer	Opmerking
Saai	Leuk	8	<i>Minigames</i>
Simpel	Ingewikkeld	3	<i>Makkelijke spelletjes denk ik</i>
Onprofessioneel	Professioneel	5	<i>Nogmaals, een beetje druk maar wel leuk</i>
Kinderachtig	Volwassen	3	<i>Denk dat het wel voor kinderen is bedoeld maar ik zou het misschien ook wel spelen</i>
Onduidelijk	Duidelijk	9	<i>Ik snap het wel allemaal</i>
Aantrekkelijk	Afstotend	5	<i>Druk dus..</i>

Wat is de boodschap van de video? *“Olympische spelen minigames voor de McDonalds waarmee je kans maakt op prijzen.”*

3. Keyword matching

Kinderachtig, Vriendelijk, Serieus, Speels, Saai, Simpel, Interessant, Aantrekkelijk, Leuk, Professioneel, Vrolijk, Uitdagend.

Waren er dingen die je vervelend of juist heel fijn vond? *“De spelletjes zijn gemakkelijk te spelen en ik denk dat je het zo door hebt.”*

Begreep je wat je moest doen in het spel? *“Yep.”*

Zou je dit vaker spelen? *“Hangt ervan af of ik iets kan verdienen.”*

4. Triade test

“Het zwarte scherm is het meest aantrekkelijk. Ik vind persoonlijk die groen geen mooie kleur en het rood vloekt met de clown. Ook vind ik de kleuren in de tekst leuk in de zwarte versie.”