

Gebruikerstest

WAVE 2

JEROEN CIETERS

UGENT

Geen inhoudsopgavegegevens gevonden.

Inleiding

Vooronderzoek en voorverwerking

In het vooronderzoek wordt opnieuw gestart vanuit een morfologische matrix. Nu wordt er zoals eerder verteld meer gefocust op de details. Hierbij komen vooral materiaalkeuze, afmetingen en interface aanbod. Opnieuw zal een deel van de onderzoeksvragen meteen kunnen beantwoord worden met de eerder gevonden informatie. De overgebleven onderzoeksvragen zullen verder worden onderzocht.

[illegible]

Hoe steken we beloningssysteem in ons product? "rewards"./hoe bevorderen we consistent/ dagelijks gebruik?

(Het is de bedoeling dat de gebruiker deze oplossing gebruikt om actief te zijn. Het is niet de bedoeling het product onnodig complex te maken en de gebruiker te confronteren met een leaderboard.)

Vorm blok?

Cilinder: Op deze manier nog slechts twee vlakke vlakken over. Ene kant volledig zwart, andere kant gekleurd. De gebruiker kan afhankelijk van het moeilijkheidsniveau zelf bepalen langs welke kant die deze legt

Afmetingen blok?

Displaygrootte?

Waar moet aandacht aan worden besteed om tot een goede interface te komen?

Startscherm

Menu

Instellingen: geluid, muziek, (helderheid)

Muziek luisteren

Sessie starten

Demo

Muziekkeuze: zelf, randomizer, zoekfunctie

Moeilijkheidsniveau

Na luisteren keuze opnieuw spelen, beluisteren, teruggaan

Steeds mogelijkheid terug te gaan

(Hoe maken we schudden duidelijk?)

Materiaal (CMF)? Voor later

Respondenten

07/12/24	Willy D'Haese
07/12/24	Joske Van Humbeeck
07/12/24	Chantal Ven
07/12/24	Jacques Bruneau
08/12/24	José Demets

Interfaces:

Om objectief te kunnen vergelijken werd gebruik van twee interfaces. Zo kan de tester niet gewoon “goed” zeggen, maar kan deze ook aangeven waarom.

Twee onderstaande interfaces werden gebruikt.

- Interface a.d.h.v. symbolen:
<https://www.figma.com/design/OPnF0q4fp7Sg4oOebe9XTc/RGM-Interface?node-id=0-1&m=dev&t=kyWYJyAakPmigfsH>
- Interface a.d.h.v. woorden:
<https://www.figma.com/design/PEY1bDh1OrohykHiABHBeu/Untitled?node-id=0-1&m=dev&t=e6Q9ih9GOHFj0thw-1>

Gebruikerstesten:

Test 1:

Willy

Grootte display:

Klein (smartphone) (6.7")	Gemiddeld (tablet) (10.9")	Groot (laptop) (15.6")	(tv)
------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------

Redenering: Vindt deze schermgrootte voldoende groot. Bij vragen wat hij van tv vond en hoe hij de HDMI kabel moet aansluiten antwoorde hij: "Wat is een HDMI kabel?"

Afmetingen blokken:

Klein (cm)	Gemiddeld (cm)	Groot (cm)
---------------	-------------------	---------------

Redenering:

Welke reward systems kennen ze zelf/ werken bij hun:

Lidl app:

- Niet verslavend
- Niet efficiënt: veel tijd insteken om systeem te snappen
- Ingewikkeld
- Vindt goed dat er zo een systeem bestaat

Welke van de volgende reward systems zouden ze graag terugzien in het product:

Willy zou graag de mogelijkheid hebben om zijn vooruitgang te kunnen opvolgen.

Interface test:

Willy is in staat het niveau en de muziek in te stellen. Dit is voor beide interfaces het geval. Hij slaagt erin de sessie zelfstandig te starten. Bij de tweede interface vond hij het intuïtiever de muziek te kiezen. De knoppen onderaan zorgden voor verwarring. Dit kwam voornamelijk door de symbolen.

Bij de muziekkeuze stond random. Dit wisten ze niet wat dit betekende.

Test 2:

Joske

Grootte display:

Klein (smartphone) (6.7")	Gemiddeld (tablet) (10.9")	Groot (laptop) (15.6")	(tv)
------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------

Redenering: Naast het feit dat ze een klein scherm voldoende groot vindt, heeft ze schrik dat het aansluiten van een groot scherm niet vlot verloopt. Zo weet ze bv niet wat een hdmi kabel is.

Afmetingen blokken:

Klein (45mm)	Gemiddeld (75mm)	Groot (105mm)
-----------------	----------------------	------------------

Redenering: Deze afmetingen vindt ze het meest comfortabel in de hand liggen.

Welke reward systems kennen ze zelf/ werken bij hun:

Spar lidkaart:

- Efficiënt
- Moet enkel worden gescand aan de kassa
- Meer gewoonte, minder verslaving

Reward:

Welke van de volgende reward systems zouden ze graag terugzien in het product:

Joske is minder geïnteresseerd in een beloningssysteem. Zij wil het spel voor haar plezier spelen en om haar mentale toestand te trainen. Een mogelijkheid om haar vooruitgang te zien ziet ze wel zitten.

Interface test:

Ook Joske slaagde erin de sessie te kunnen starten op beide interfaces. Ze vindt het prettig dat de interface gestructureerd en sober is.

Test 3

Chantal

Grootte display:

Klein (smartphone) (6.7")	Gemiddeld (tablet) (10.9")	Groot (laptop) (15.6")	(tv)
------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------

Redenering:

- Beter zicht
- Wel op de 3 te volgen, makkelijk om te volgen op het grootste scherm,
- Grootste pakt een groter deel van je aandacht, en leid minder af

Afmetingen blokken:

Klein (mm)	Gemiddeld (75 mm)	Groot (mm)
---------------	-----------------------	---------------

Redenering:

- Makkelijkste vorm om vast te nemen,
- Breder glipt rapper weg/ meer kracht voor nodig
- Bonus: "zorg dat het niet te zwaar wordt, liefst zo licht mogelijk"

Welke reward systems kennen ze zelf/ werken bij hun:

Gsm: kruiswoordraadsels, en taal app voor Engels

Reward:

- Vooruitgang bar tijdens het spel, geen XP-points of gelijkaardige dingen
- Mails met extra oefeningen,

Welke van de volgende reward systems zouden ze graag terugzien in het product:

- Einde v.h. spel: Geluidje, symbooltje op display, ledjes die branden
- Geen nood aan 4,5,6,7,8,10,11,13,14,15,16 = te veel extra's wordt te complex
- Grote fan van 12 zo hoeft het niet te worden opgeborgen
- Geen interesse in vergelijken met anderen

Interface test:

- Lukte a.d.h.v. logo's, shuffle/ speaker/ dansmodus = onduidelijk
- De term "random was onbekend"
- Ging beter a.d.h.v. tekst, minder afleiding/ opties gaat beter/ sneller om in te navigeren, random wel onbekend woord (shuffle ook)
- Wilt bij de logo's een continu display ervan, niet enkel bij hoveren
- Totaal verkoos ze liever interface 2 door het minimalisme, minder afleiding en opties maakt het makkelijker om erdoor te navigeren, en enkel tekst helpt om het navigatie proces te versnellen
- Wel nog last met onderscheiden van "titels" en knoppen, dacht dat titels ook knopjes waren.

Test 4

Jacques

Grootte display:

Klein (smartphone) (6.7")	Gemiddeld (tablet) (10.9")	Groot (laptop) (15.6")	(tv)
------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------

Redenering:

- Beter zicht
- Op alle 3 valt het te volgen
- Makkelijker te focussen op/ volgen met het grootste scherm

Afmetingen blokken:

Klein (45mm)	Gemiddeld (75 mm)	Groot (105mm)
-----------------	----------------------	------------------

Redenering:

- Eenvoudigste in de hand
- Minste kracht voor nodig
- Makkelijkst om vast te nemen

Welke reward systems kennen ze zelf/ werken bij hun:

- Geen ervaring met Gsm's en andere technologie, kan enkel met de TV werken.

Welke van de volgende reward systems zouden ze graag terugzien in het product:

- Einde oefening=> graag Ledjes
- Geen nood aan 4,5,6,7,8,10,11,14,15,16
- Zou wel graag zien hoe vaak het product wordt gebruikt
- (Opmeten v aantal oefeningen)
- 12 = fan
- Geen interesse in vergelijken met anderen

Interface test:

- Logo's = lastig, kent deze niet, dus had hiermee veel moeite
- Veel eenvoudiger a.d.h.v. tekst het navigeren lukte veel sneller
- De term "random was onbekend"
- Minder extra opties zorgden voor een makkelijkere navigatie
- Klikte vaak dubbel

Test 5

José Demets

Groottedisplay:

Klein (smartphone) (6.7")	Gemiddeld (tablet) (10.9")	Groot (laptop) (15.6")	(tv)
------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------

Redenering:

Staand= grootste

Gemiddeld = al zittend

Gsm = te klein, heeft nood aan bril

Afmetingen blokken:

Klein (45mm)	Gemiddeld (75 mm)	Groot (105 mm)
-----------------	----------------------	-------------------

Redenering:

- "Dat zijn de beste om vast te pakken"

Welke reward systems kennen ze zelf/ werken bij hun:

- Speelt geen spellen,

Welke van de volgende reward systems zouden ze graag terugzien in het product:

Goed: 1,2,3= wilt graag deze feedback wanneer hij het correct doet

Geen interesse in statistieken, leaderboards, of andere medailles, ook niet in het vergelijken,

Interface test:

- Eenvoudigheid is key, hoe minder verschillende knoppen en opties hoe beter de gevraagde resultaten
- Kende de symbolen niet, dus kon hier lastig mee navigeren
- Met tekst ging ook lastig, maar dit lukte beter dan a.d.h.v. de symbolen, ook de meer lineaire navigatie hielp met het zoeken van de gevraagde opdracht
- De term “random was onbekend”
- Klikte vaak dubbel

Verwerking, terugschakeling naar onderzoeksvragen en conclusie:

Klein

Klein

groot

groot

groot, gemiddeld

- (1) Om ervoor te zorgen dat de gebruiker niet vals speelt moeten de keuze/ volgorde van de blokken worden ingezonden.
- (2) Dit bleek al uit de interviews uit de probleemfase. Marleen gaf toen voor de start van het interview aan dat ze
- (3) Ideaal voor de doelgroep is een groot scherm. Om de prijs van het product laag te houden kan hier niet in geïnvesteerd worden. Aangezien de doelgroep niet weet wat een hdmi kabel is kan dit ook niet gekoppeld worden aan een tv scherm. Zie interview Willy

Klantbehoeften

1,3,4,5 De interface van het product moet voornamelijk uit woorden bestaan

1,2,3,4,5 De cilinders moeten een kleine diameter hebben (45mm-mm)

1,2 Het product moet de mogelijkheid geven de vooruitgang van de gebruiker te tonen,

2, 3,4,5 Het product geeft feedback (lichtjes, geluidjes en symbooltjes) als de blokken in de juiste volgorde staan. Daarbij moet eerst de keuze worden ingezonden. (1)

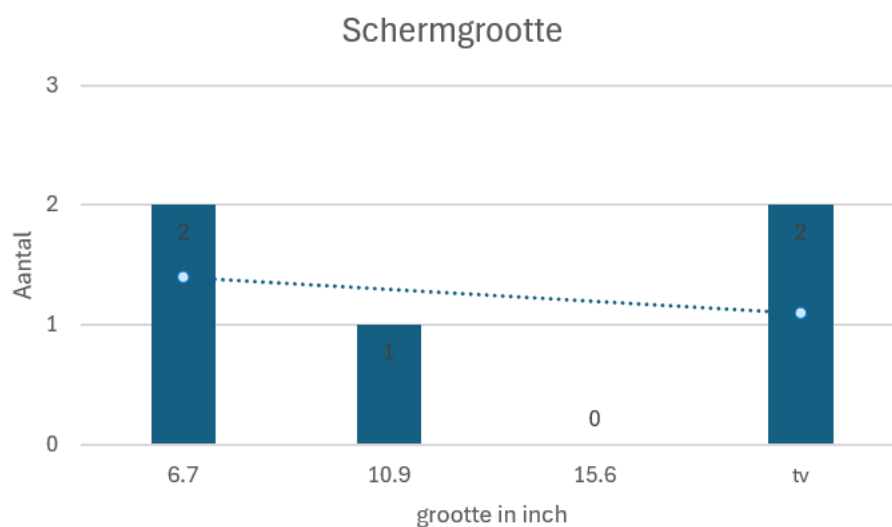
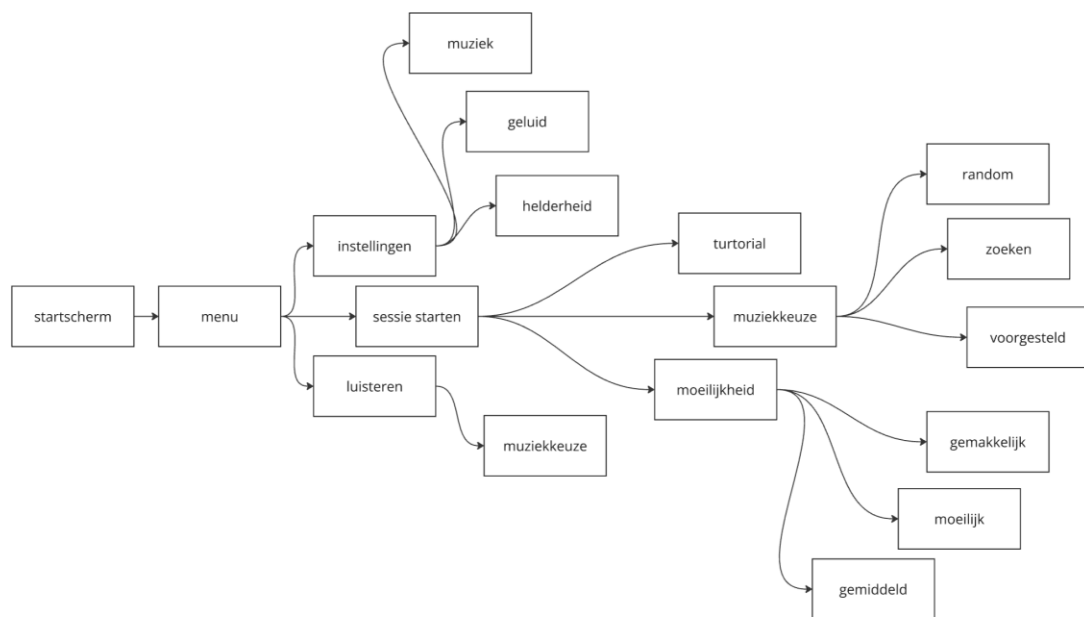
3,4: Het product moet esthetisch aantrekkelijk zijn.

3,4,5 De interface moet eenvoudig en beperkt blijven (2)

1,2 De afmetingen van het scherm mogen niet groter zijn dan (3)

Specifiseren voor wie gebruikt, voor en nadelen

Uit de interviews bleek



trendlijn