

Develop drie

PROTOCOL

THOMA DEMETS, JEROEN CIETERS

UGENT

Inhoud

Inleiding	1
Onderzoeksvraag	1
Doel	1
Materiaal	2
Methode	2
Protocol	2
Storyboard	2
Performance measurement	3
Verwerking	5

Inleiding

In de laatste fase wordt naar de details gekeken. Deze zitten vooral in de user experience en interactie tussen spel en gebruiker. In deze wave wordt aan de hand van een storyboard de mogelijke interactie punten bepaald. Deze worden met de gebruiker a.d.h.v. het prototype gevalideerd.

Onderzoeksvraag

Hoe kan het prototype aangepast worden om een betere user experience te krijgen?

Hypothese:

Voorzien van iconen, signifiers en affordances. Ook het voorzien van betere contactpunten kan de UX vergroten.

Doel

A.d.h.v. een storyboard de verschillende interactie fasen van het spel evalueren. Dit om nog aanpassingen aan het prototype te doen.

Testpersonen en setting

- Twee grootouders Thoma
- Twee grootouders Jeroen

Deze personen vallen allemaal binnen de doelgroep 65+ers zonder neurologische aandoening.

De testen worden bij de testpersonen thuis uitgevoerd.

Materiaal

- Prototype
- camera

Methode

- Storyboard
- Performance measurement

Protocol

Storyboard

Onderstaand storyboard werd getekend om de belangrijkste “points of interaction” visueel weer te geven. Van hieruit kan a.d.h.v. performance measurement een tabel met de interacties worden opgesteld.



Performance measurement

²	Taak	Omschrijving	Moeilijk/makkelijk	opmerking
1	Aanzetten prototype	Gebruiker drukt op ronde knop in het midden.		

2	Positioneren cilinders	Gebruiker zet de cilinders in willekeurige volgorde op het spelbord	makkeijk	
3	Doorlopen demo	De gebruiker doorloopt a.d.h.v. het scherm de demo		
4	Starten spel	De gebruiker drukt op ronde knop in het midden		
5	Nemen cilinder	De gebruiker weet dat deze een cilinder moet nemen.		
6	Uitvoeren danspassen	De gebruiker weet dat deze na het nemen van een cilinder de danspassen moet uitvoeren		
7	Nemen tweede cilinder	De gebruiker weet dat deze een tweede cilinder moet nemen		
8	terugplaatsen	De gebruiker weet dat de cilinders in een andere volgorde kunnen worden terug geplaatst		
9	controleren	De gebruiker weet dat de middelste knop dient om te valideren		
10	uitzetten	De gebruiker kan het spel uitzetten door uit het stopcontact te trekken		

Verwerking

Percentage “moeilijk”

Na het invullen van bovenstaande tabel wordt berekend hoeveel procent van de taken en gebruikers moeilijk verlopen. Dit om een algemeen beeld van de user experience te krijgen.

Daarbij wordt het aantal moeilijke taken gedeeld door het totaal aantal taken.

Oplossing “moeilijk”

Bij de taken met “moeilijk” wordt naar een oplossing gezocht.

taak	Oplossing
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

9

10