

Testprotocol

WAVE2

JEROEN CIETERS

UGENT

Inhoud

Inleiding	2
Doel.....	2
Participanten.....	2
Vooronderzoek	2
Protocol	2
Grote display	3
Afmetingen blokken	3
Kent de doelgroep beloningssystemen en staan ze hiervoor open?.....	3
Interface	3

Inleiding

Nadat de eerste wave tot een goed einde gebracht is en het concept grondig gevalideerd is, is het nu tijd om verder in detail te gaan. Bij deze wave zal vooral op de afmetingen en interface gefocust worden. Ook in dit onderzoek wordt gebruik gemaakt van meerdere prototypes om de gebruiker de mogelijkheid tot vergelijken te geven.

Doel

Bepalen:

- kleur
- afmetingen
- interface

Participanten

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	Lucette De Caesemaeker

Vooronderzoek

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.

Protocol

Hieronder volgen de overgebleven onderzoeksvragen en de procedure van de test. Ook in dit onderzoek wordt gebruik gemaakt van interviews aangezien op deze manier de informatie meer diepgaand is en meer kan inspelen op de situatie zelf. Hier zal ook

echter een klein vragenlijstje beantwoord worden (BERT-testing). Deze kan dan volledig zelf beslissen welke mogelijkheid deze het aangenaamst vindt.

Grote display

Om deze vraag te beantwoorden zijn zullen de danspassen eenmaal worden weergegeven op een telefoon, een laptop en een tv scherm. Op deze manier kan de gebruiker zelf aangeven wat deze het aangenaamst vindt. Op het einde wordt de gebruiker gevraagd een van onderstaande schermgroottes aan te duiden.

Klein (smartphone) (6.7")	Gemiddeld (tablet)(10,9")	Groot (laptop) (15,6")	(tv)
------------------------------	------------------------------	---------------------------	------

Afmetingen blokken

Hier geldt een gelijkaardige aanpak en methode. Ditmaal voor de afmetingen van de blokken zodat deze zo ergonomisch mogelijk zitten voor de gebruiker.

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

Kent de doelgroep beloningssystemen en staan ze hiervoor open?

Vragen naar vergelijkbare spelen

Zien de gebruikers een klassement/leaderboard/streak zitten

Interface

De gebruiker moet navigeren en een sessie kunnen proberen te starten op beide interfaces. Met als doel te achterhalen waar de moeilijkheden zitten en te zien wat er wel vlot gaat.

Dit dient te worden uitgevoerd op een laptopscherm met een muis.

- 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>

Geschatte duur 45 min