

# Develop drie

GEBRUIKERSTEST

THOMA DEMETS, JEROEN CIETERS

## Inhoud

Inleiding .....	1
Onderzoeksvraag .....	1
Doel .....	1
Testpersonen en setting .....	1
Materiaal .....	1
Methode .....	2
Test .....	2
Performance measurement gebruiker 1 .....	3
Performance measurement gebruiker 2 .....	4
Performance measurement gebruiker 3 .....	5
Performance measurement gebruiker 4 .....	6
Verwerking .....	7
Percentage “moeilijk” .....	7
Oplossing “moeilijk” .....	7

## 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. Dit document bevat de test.

## Onderzoeksvraag

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

## 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

## Test

## Performance measurement gebruiker 1

	Taak	Omschrijving	Moeilijk/makkelijk	opmerking
1	Aanzetten prototype	Gebruiker drukt op ronde knop in het midden.	makkelijk	
2	Positioneren cilinders	Gebruiker zet de cilinders in willekeurige volgorde op het spelbord	moeilijk	Door slecht contact gingen cilinders aan/uit
3	Doorlopen demo	De gebruiker doorloopt a.d.h.v. het scherm de demo	moeilijk	Vanaf het slide 3 verwarring 4 over hoe verder te gaan
4	Starten spel	De gebruiker drukt op ronde knop in het midden	Makkelijk	Volgde de demo,
5	Nemen cilinder	De gebruiker weet dat deze een cilinder moet nemen.	makkelijk	(Wou dit wel al tijdens de demo doen)
6	Uitvoeren danspassen	De gebruiker weet dat deze na het nemen van een cilinder de danspassen moet uitvoeren	moeilijk	Na uitleg waren ze er mee weg
7	Nemen tweede cilinder	De gebruiker weet dat deze een tweede cilinder moet nemen	makkelijk	
8	terugplaatsen	De gebruiker weet dat de cilinders in een andere volgorde kunnen worden terug geplaatst	Makkelijk	Ze weten wat te doen
9	controleren	De gebruiker weet dat de middelste knop dient om te valideren	makkelijk	Door de demo :D

10	uitzetten	De gebruiker kan het spel uitzetten door uit het stopcontact te trekken	makkelijk	
----	-----------	---	-----------	--

Zit ergens fout in code bij controle, geeft automatisch video juist weer

## Performance measurement gebruiker 2

	Taak	Omschrijving	Moeilijk/makkelijk	opmerking
1	Aanzetten prototype	Gebruiker drukt op ronde knop in het midden.	makkelijk	
2	Positioneren cilinders	Gebruiker zet de cilinders in willekeurige volgorde op het spelbord	makkelijk	
3	Doorlopen demo	De gebruiker doorloopt a.d.h.v. het scherm de demo	moeilijk	Problemen vanaf stap 3 (na verduidelijking wel ok)
4	Starten spel	De gebruiker drukt op ronde knop in het midden	Makkelijk	
5	Nemen cilinder	De gebruiker weet dat deze een cilinder moet nemen.	makkelijk	
6	Uitvoeren danspassen	De gebruiker weet dat deze na het nemen van een cilinder de danspassen moet uitvoeren	Moeilijk	Na reminder ok
7	Nemen tweede cilinder	De gebruiker weet dat deze een tweede cilinder moet nemen	makkelijk	

8	terugplaatsen	De gebruiker weet dat de cilinders in een andere volgorde kunnen worden terug geplaatst	makkelijk	
9	controleren	De gebruiker weet dat de middelste knop dient om te valideren	moeilijk	
10	uitzetten	De gebruiker kan het spel uitzetten door uit het stopcontact te trekken	makkelijk	

### Performance measurement gebruiker 3

	Taak	Omschrijving	Moeilijk/makkelijk	opmerking
1	Aanzetten prototype	Gebruiker drukt op ronde knop in het midden.	moeilijk	Gebruiker weet niet waar aan te zetten
2	Positioneren cilinders	Gebruiker zet de cilinders in willekeurige volgorde op het spelbord	Moeilijk	Slecht contact
3	Doorlopen demo	De gebruiker doorloopt a.d.h.v. het scherm de demo	moeilijk	Gebruiker weet niet goed dat ze op knop moeten drukken
4	Starten spel	De gebruiker drukt op ronde knop in het midden	Moeilijk	Gebruiker weet niet wanneer spel start
5	Nemen cilinder	De gebruiker weet dat deze een cilinder moet nemen.	makkelijk	
6	Uitvoeren danspassen	De gebruiker weet dat deze na het nemen van een cilinder de danspassen moet uitvoeren	makkelijk	

7	Nemen tweede cilinder	De gebruiker weet dat deze een tweede cilinder moet nemen	makkelijk	
8	terugplaatsen	De gebruiker weet dat de cilinders in een andere volgorde kunnen worden terug geplaatst	makkelijk	
9	controleren	De gebruiker weet dat de middelste knop dient om te valideren	makkelijk	
10	uitzetten	De gebruiker kan het spel uitzetten door uit het stopcontact te trekken	makkelijk	

#### Performance measurement gebruiker 4

	Taak	Omschrijving	Moeilijk/makkelijk	opmerking
1	Aanzetten prototype	Gebruiker drukt op ronde knop in het midden.	makkelijk	
2	Positioneren cilinders	Gebruiker zet de cilinders in willekeurige volgorde op het spelbord	moeilijk	Zelfde als bij gebruiker 3
3	Doorlopen demo	De gebruiker doorloopt a.d.h.v. het scherm de demo	makkelijk	
4	Starten spel	De gebruiker drukt op ronde knop in het midden	moeilijk	Zelfde als bij gebruiker 3
5	Nemen cilinder	De gebruiker weet dat deze een cilinder moet nemen.	makkelijk	

6	Uitvoeren danspassen	De gebruiker weet dat deze na het nemen van een cilinder de danspassen moet uitvoeren	Makkelijk	
7	Nemen tweede cilinder	De gebruiker weet dat deze een tweede cilinder moet nemen	Makkelijk	
8	terugplaatsen	De gebruiker weet dat de cilinders in een andere volgorde kunnen worden terug geplaatst	makkelijk	
9	controleren	De gebruiker weet dat de middelste knop dient om te valideren	makkelijk	
10	uitzetten	De gebruiker kan het spel uitzetten door uit het stopcontact te trekken	makkelijk	

## 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.

Dit is gelijk aan  $11/40=27,5\%$

### Oplossing “moeilijk”

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

taak	Oplossing
1	Icoontje met “ok” toevoegen



2	Toevoegen folie
3	Cirkels rond knop en cilinders toevoegen
4	Extra scherm toevoegen met “druk om te starten”
5	
6	
7	
8	
9	
10	