

פיילוט - פרויקט IMS

הרכב קבוצת המשתמשים

קבוצת המשתמשים מורכבת מ-6 אנשים (3 זוגות)- 2 בעלי אוריינטציה טכנולוגית גבוהה, 2 בעלי אוריינטציה טכנולוגית רגילה, 2 בעלי אוריינטציה טכנולוגית נמוכה.

מהלך הפיילוט

כל זוג ביצע תחילה בין סיבוב ל-2 סיבובים של "חימום"- היכרות עם סוגי המשחקונים השונים והסבר על המטרה של כל אחד. כל אורך משחקון במהלך החימום היה כ-40 שניות. לאחר החימום המשתתפים ביצעו את הניסוי עצמו, במהלכו שיחקו בכל 4 המשחקונים אחד אחר השני במשך 80 שניות ולאחר כל משחקון מילאו חוות דעת על תחושת ה"ביחד" וההצלחה שלהם במהלך המשחקון.

תוצאות הפיילוט

שאלה	ציון ממוצע
עד כמה הרגשת שהפעולות שלך תואמות את אלה של השותפ/ה?	3.67
עד כמה הרגשת שאת/ה והשותפ/ה שיתפתם פעולה?	3.83
האם חשת "תחושת ביחד" כשלחצת עם השותפ/ה?	4
האם חשת שיש דמיון בינך לבין השותפ/ה?	3.67
באיזו מידה התרכזת במשימה?	4.34
עד כמה חשת שהפעילויות בניסוי היו ברורות?	4.16
האם היו פעילויות שבהם הצלחתם יותר, לתחושתך? אם כן, איזה:	גינת פרחים: 4 קולות אדוות מים: 3 קולות כוסות יין: 3 קולות מטחנת קמח: 1 קולות
האם היו פעילויות שהיו לא ברורות, לתחושתך? אם כן, איזה:	מטחנת קמח: 3 קולות כוסות יין: 1 קולות

ההתרשמות של הנסיינים לפי התשובות המילוליות:

- את הניסוי בכללותו תיארו ככיף ומעניין.
- העיצוב יפה והUI מרשים מאוד.
- במשחקונים עם המכניקה הסיבובית גם לא ברור מה לעשות ואיך, וגם קשה לזהות איפה השחקן/השותף שלו בגלל שהאצבע מסתירה.

- מעל 60 שניות הנסיינים מתעייפים ומאבדים ריכוז.
- במשחקונים עם מכניקת הלחיצות הנסיינים לעיתים "הספימו" את הכפתור (לחצו פעמים רבות במהירות) לכן קל היה להראות סנכרון מאולץ.