**Testplan en draaiboek BEYOND17-18 B1&2**

|  |  |
| --- | --- |
| Algemene informatie over de onderzoekers en het product | |
| *naam onderzoeker* | Bas de Greeuw |
| Datum | 15 Mei 2019 |
| Productnaam | Alchemistry |
| Omschrijving Product in 2 à 3 zinnen | Dating app voor Dungeons & Dragons (DnD) Spelers |
| Doel van het product voor de gebruiker | DnD spelers samenbrengen op basis van interesses en het delen van creativiteit |
| Doel van de test | |
| Wat wil je te weten komen? (high-level) | 1. *Is de flow van de feature duidelijk* 2. *Komt creativiteit over van een profiel* |
| Onderzoeksvragen | |
| Over welke onderwerpen heb je informatie nodig om je testdoel te bereiken? | *Zal de gebruiker…:*   1. *Een karakter kunnen aanmaken* 2. *Het verschil tussen profiel en karakter zien* 3. *De iconen snappen* |
| Aanpak | |
| Wat heb je nodig? | 1. *Een digitaal prototype* 2. *Een testplan* 3. *Een camera of telefoon* 4. *Een interviewer (ik)* 5. *Een observatory (Delano, andere DnD speller)* |
|  | |

**Draaiboek**

**Simuleer de output!** Dus wat gebeurt er als de gebruiker…

Laat de testpersoon zelf reageren. Als de testpersoon iets niet snapt geeft dat waardevolle testresultaten. Vul het niet in voor de persoon, geef niet de gewenste antwoorden.

Als de gebruiker het niet snapt, ga dan niet vertellen hoe het zou moeten zijn, maar zorg dat de volgende tester het wel snapt door de situatie/installatie/prototype aan te passen.

|  |  |
| --- | --- |
| Inleiding vooraf *(op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)* | |
| Geef een inleiding zodat de testpersoon zich kan inleven in de situatie. Leg niet het concept uit! | We gaan vandaag een app testen waarvan jij in de doelgroep valt dus ik vind het heel tof dat je wilt helpen en ik zal onwijs veel hebben aan jouw feedback. Niks is fout wat je zegt, de app is eerder fout dan iets wat jij doet. |
| Algemene informatie vragen vooraf *(waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)* | |
| Naam en contactgegevens testpersoon (wat heb je nodig), Leeftijd, | |
| Informatie over DnD ervaring | |
|  | |
| Scenario *Beschrijf hier uitgebreid de context*, *geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken,* *maar zeg niets voor)* | |
| Maak het voor de proefpersoon duidelijk in welke situatie hij het product gaat gebruiken | Zometeen mag je de app openen en ik zou graag feedback willen over wat je denkt te zien |
| Opdrachten *Beschrijf hier de opdrachten waarmee je de onderzoeksvragen onderzoekt. Zorg dat het geen handleiding voor jouw concept is, maar een opdracht uit de echte wereld.*  ***Dus niet:*** *“ga naar X en druk op knop Y …”****maar wel****: “volgende week dinsdag wil je …., hoe pak je dat aan?” Let op: zeg niets voor!)* | |
| *Opdracht 1* | **Je wil je eigen karakter bekijken** |
| *Opdracht 2* | **Je wilt een karakter toevoegen** |
| Vragen voor na de ‘proof of concept‘ test *(over welke onderwerpen heb je nog vragen, denk daarbij niet alleen aan deze test met het concept, maar welke informatie zou je graag nog van de doelgroep willen weten.)* | |
| *Vraag 1* | **Denk je dat je iemand een beetje in kan schatten op basis van zijn DnD karakters?** |
| *Vraag 2* | **Vind je deze info interessant over iemand?** |
| *Vraag 3* | **Komt dit goed naar boven uit de app?** |
| *Vraag 4* | **Zou je iemand willen daten op deze app?** |

**Formulier per tester (Ronde 1** (door Fenna en Babet)**)**

|  |  |
| --- | --- |
| Inleiding *(Lees de inleiding rustig voor)* | |
| Algemene informatie vragen vooraf *(waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past* | |
| Naam en contactgegevens Leeftijd | **Cas van Ginkel, 20 jaar** |
| DnD Ervaring | 5 jaar speler, 7 jaar DM (spelleider) |
| Scenario (*Lees je scenario rustig voor,* let op *zeg niets voor)* | |
| Opdrachten: *Lees de opdracht rustig voor,* let op *zeg niets voor)* Vul in tijdens de test wat je opvalt, en waar je nog over door wilt vragen. | |
| *Opdracht 1* | **Je wil je eigen karakter bekijken**  Cas drukt gelijk op het poppetje rechts bovenin het scherm. Hij zegt hierbij dat dit waarschijnlijk het profiel is. Vervolgens scrolt hij een beetje over zijn profiel en denkt dat hij al bij zijn karakter is. Hij drukt op de bijl onderin en op dat moment wordt het menu hem pas duidelijk. Door de overeenkomende vormgeving vindt hij het verschil moeilijk aan te geven. |
| *Opdracht 2* | **Je wilt een karakter toevoegen**  De grote plus onderin is erg duidelijk nu hij het menu snapt. Hij drukt hierop en loopt heel gemakkelijk door de creatie heen. |
| Vragen voor na de test: | |
| *Vraag 1* | **Denk je dat je iemand een beetje in kan schatten op basis van zijn DnD karakters?**  Niet als persoon, maar je komt wel echt iets te weten over zijn manier van denken en zijn creativiteit. Ik kan het altijd heel erg waarderen als één van mijn spelers een goed uitgedacht karakter heeft gemaakt. |
| *Vraag 2* | **Vind je deze info interessant over iemand?**  Zoals ik zei, van mijn speler en mensen om mij heen vind ik dit hartstikke leuk. Ik hoef natuurlijk niet van iedereen te weten, want veel zijn er wel 13 in een dozijn, maar ja dit is zeker wel leuk gespreksstof. |
| *Vraag 3* | **Komt dit goed naar boven uit de app?**  Als ik bij iedereen een of meerdere karakters zou zien, dan is dit wel de belangrijkste informatie die je wilt weten. Misschien is het handig om nog een veld met “backstory” of overige informatie te hebben. Hier doen veel mensen nog wel veel moeite voor in hun karakter en daar komt een karakter echt tot leven en dat mist nu. Hier merk je nog meer van iemands creativiteit omdat je ook zijn of haar schrijfstijl kan zien |
| *Vraag 4* | **Zou je iemand willen daten op deze app?**  \*lacht\* ik vind dates met meiden die van DnD houden vaak wel erg succesvol dus in dat opzicht zou ik het zeker een keer willen proberen. |