|  |
| --- |
| Testdocumentatie |
| Project Agile Development *Versie* *1.0* |



7/6/2016

BOOT – Bar-le-Duc

500741755 - Juan Albergen

500728930 - Matthijs Blankevoort

500724556 - Glenn Bond

500744286 - Aleksej Horvat

500742553 - Douk van der Putten  
  
  
  
  
Inhoudsopgave

[Inleiding](#h.r7kq5ogessld)

[Bezoek aan BOOT](#h.9e9x4d23eoxa)

[Geteste functionaliteiten](#h.bsmk2eqs3v4o)

[Feedback/Enquête](#h.xupyyn639oxi)

# Inleiding

In dit document wordt beschreven wat we het gedurende project aan onze opdrachtgever BOOT hebben getoond. In dit document worden de enquête antwoorden beschreven die zijn ingevuld door de mensen in de wachtkamer. Daarnaast word er beschreven hoe het proces van het testen is verlopen. We hebben gekeken naar het volgende: Waar letten de gebruikers op, Of tijdens het spelen van de game, de scenario’s duidelijk te begrijpen waren, en Waar liggen precies de verbeterpunten waar wij aanpassingen kunnen gaan invoeren. Dit zijn allemaal vragen die we hebben gesteld aan de doelgroep om op deze manier een duidelijker beeld te krijgen van hoe de scenario’s in ons product er uiteindelijk uit zou moeten komen te zien, om zo op die manier de doelgroep beter te ondersteunen.

# Bezoek aan BOOT

Dinsdag 16-2

Deze week hadden wij de ontmoeting gehad met onze opdrachtgever BOOT. We zijn naar BOOT toe geweest en hebben een interview met de medewerkers gehouden om meer te weten te komen over de opdracht die wij voor BOOT hadden gekregen. Daarnaast hebben wij georiënteerd bij BOOT zelf, wat voor functie het bedrijf had, welke doelgroepen BOOT aan trok. Daarnaast hebben wij een doelgroeps analyse gemaakt en uitgevoerd.

Donderdag 24-3

Deze week zijn we weer naar BOOT toe geweest om hun mening te vragen over de plannen die wij voor ogen hadden voor het project. Wij hebben bijvoorbeeld met visuele beelden het idee laten zien wat wij voor ogen hadden. Ook hebben wij hun zelf het concept uitgelegd zodat ze een goed idee kregen, over welke ideeën wij voor ogen hadden. Daarnaast hebben wij verschillende vragen aan hun gesteld om meer informatie op te halen. Om zo onze ideeën verder te verbeteren. Daarnaast hebben wij hun gevraagd om verbeterpunten met de plannen welke wij al hadden uitgewerkt.

Dinsdag 24-5  
  
Afgelopen dinsdag (24-5) hebben wij ons product bij BOOT Zuid-Oost getest. Allereerst zijn we bij de medewerkers van BOOT zelf geweest en hebben het product bij hen getest. Ze waren allen erg enthousiast om onze game te zien en hadden veel lol bij het spelen er van. Na de medewerkers van BOOT mochten de bezoekers van de spreekuren van BOOT onze game testen. Hiervoor hadden wij ons product als een applicatie op de iPad geïnstalleerd en deze iPad aan mensen gegeven die in de wachtkamer zaten. Wij vroegen aan deze mensen, die aan het wachten waren voor een spreekuur, of iemand interesse had om onze game te spelen en testen. Een groot aantal mensen vond het er gelijk interessant uit zien en wilde het erg graag uit proberen. Wij hebben geprobeerd met zo min mogelijk hulp de gebruiker de game te laten spelen zodat wij konden noteren wat er fout ging en wat mensen niet goed begrepen. Terwijl ze aan het testen waren observeerde wij de reactie van mensen en noteerde deze reactie als het negatief was of als de testers er niets van snapte. Ook noteerde we wat er goed ging en wat de testers wel begrepen zodat we op dezelfde manier als deze goed begrepen onderdelen de game verder konden ontwikkelen. Als zij er echt niet uitkwamen hebben wij ze wel geholpen, om ze toch wegwijs te kunnen maken in de game. Daarna hebben wij dit als feedback genoteerd om deze hobbel die werd geconstateerd te minimaliseren door op deze punten de speler meer te navigeren door de game.

Voorafgaand aan het testen hebben wij enkele vragen gesteld om feedback te krijgen van de tester. Dit formulier hebben we in laten vullen na het spelen van de game en aan de hand van deze feedback hebben we aanpassingen gedaan aan de game, zodat onze applicatie zo gebruiksvriendelijk mogelijk zou zijn. Ook hebben we wat toevoegingen voor de game als feedback gehad, waar we natuurlijk wat mee konden.

# Geteste functionaliteiten

Alle gebruikers kwamen verder dan het eerste menu wat getoond word. Daar naast kwamen mensen ook makkelijk uit tussen de links en rechts button. Over het algemeen waren de mensen zeer tevreden, zoals over het uiterlijk van de game. Maar ook het leerdoel waar zij werden mee geconfronteerd in het gebruik van de game. Ook hebben wij verschillende feedback mogen ontvangen. Deze feedback hebben wij genoteerd en later hebben wij dit verder toegepast in het scenario.

Toen wij waren gaan testen zijn we achter verschillende bugs/vastlopers gekomen, maar daarnaast zijn er ook veel punten geconstateerd die werkte naar behoren. Dit waren onder andere:

Correcte punten;

* Gebruiker kon brieven selecteren door deze aan te klikken, en te klikken op de rode button of de groene button zodat hij deze kon sorteren op belangrijk of niet belangrijk
* De gebruiker kon goed overweg met de besturing.
* De gebruiker kon gemakkelijk communiceren met de speler die zij tegenkwamen in de game
* De gebruiker snapte de feedback wat de gebruiker in beeld kreeg

Game bugs/vastlopers;

* Game liep vast in midden van het scenario, dit was een bug wat zich afspeelde waar de gebruiker niets aan kon doen.
* De gebruiker speelde expres Youssef buiten de camera zodat deze niet meer te zien was op het scherm.
* De gebruiker probeerde brieven te selecteren, maar de gebruiker klikte steeds de verkeerde buttons aan bij het verkeerde antwoord. Zo deed de gebruiker op de rode button klikken terwijl deze eigenlijk fout was, en dus opnieuw weer opnieuw moest kiezen.

# Feedback/Enquête

Bij dit kopje staat eerst de vraag die werd gesteld aan de bezoeker, en daaronder worden de antwoorden weergegeven wat zij hebben geantwoord.  
  
1 Hoe vond u het om de game te spelen?  
Leuk

Leuk

Leuk

ik vond het leuk om de game te spelen. interactief en vriendelijk

Yess

Gezellig en leuk

Leuk, hele andere manier probleem benadering

Interessant

2 Wat zou u nog meer willen leren van de game?  
/

Hoe moet ik een Digid aanmaken? hoe moet ik een schuldeiser bellen voor een betalingsregeling?

Meer brieven

Leren om te gaan met een computer

Computer

Hulp einde brief

Andere optie als de buurvrouw

Meer met vrienden

De computer dmv google

3 Zou u vaker de game willen spelen?  
-

-

s

ja

Maakt niet uit

Ja hoor

Ja

Ja graag

Ja als ik geen andere dingen aan mijn hoofd heb

4 Zijn er dingen die onduidelijk of lastig zijn in de game?

-

-

s

ik weet niet precies waar ik op moet klikken, af en toe

Nee

Buttons misschien tutorial

Legenda rode of groene knop

Nee, waar je op moet klikken. Zoals in het begin.

Ja alle opties zijn goed en die kunnen niet worden geselecteerd

5 Zou u de game aanraden?

-

-

s

ja, de game ziet er eenvoudig uit, dus raad ik het zeker aan

Yess

Ja graag

Ja is leerzaam of om ze zelfredzaamheid te maken

Ja

Ja hoor

6 Heeft u misschien eventuele verbeterpunten, of feedback?  
-

-

-

s

Hulp erbij

Aanpassen aan de omgeving, kleur van het mannetje bruin maken

Nee, alleen waar je moet beginnen

Geen verbeterpunten  
-