

Usertest Figma Prototype

Introductie

Bedankt dat je mee wil doen aan deze korte gebruikerstest.

We gaan je zo vragen om door een prototype van een website te navigeren. Het gaat er niet om of jij iets goed of fout doet — wij testen het ontwerp, niet jou.

Probeer hardop te denken terwijl je klikt: vertel wat je ziet, wat je verwacht, wat je denkt dat er gebeurt en wat je eventueel verwarrend vindt. Alles wat je deelt helpt ons om de ervaring te verbeteren.

Introductie (begin- en uitlegpagina)

Doel: Begrijpt de gebruiker waar het over gaat en wat ze kunnen verwachten van de ervaring?

- Wat denk je dat deze website doet of wil bereiken?
- Wat verwacht je te gaan doen als je op “Start ervaring” klikt?

Observatiepunten:

- Snapt de gebruiker de homepagina zonder uitleg?
- Gebruikt iemand de dropdowns op de uitlegpagina? Begrijpt men de informatie daar?

Ervaring (Minigame pagina)

Doel: Is de ervaring duidelijk, werkt de interactie goed, en komt de boodschap over?

(Persoon er doorheen laten gaan zonder instructie)

Observatiepunten:

- Begrijpen gebruikers de opdrachten (zoals “welke banaan is rijp”)?
- Kunnen ze goed navigeren?
- Wat doen ze als ze het niet zeker weten?
- Begrijpen ze de feedback (goed/fout)?
- Gaan ze vlot door of blijven ze hangen?
- Welke feedback gaven ze spontaan?

Na de ervaring (eindpagina)

Doel: Wat heeft de gebruiker geleerd, gevoeld en ervaren?

Resultaten noteren

- Hoe vond je de ervaring?
- Wat ging goed?
- Wat veroorzaakte verwarring?
- Denk je dat deze ervaring ook waardevol zou zijn voor anderen? Waarom wel/niet?

Gebruikerstestverslag - Figma Prototype

Doel van de test: Bewustwording creëren rond kleurenblindheid via een interactieve

Aantal testers: 3

Datum test: 18-05-2025

Testmethode: Observatie tijdens doorlopen van prototype + vragen voor en na de ervaring

Doel: Begrijpt de gebruiker waar het over gaat en wat ze kunnen verwachten van de ervaring?

Gebruiker J (50 jaar)

- Wat denk je dat deze website doet?

"Het lijkt iets interactiefs om te leren over waarneming, waarschijnlijk over kleuren."

- Wat verwacht je bij 'Start ervaring'?

"Een soort simulatie waarin je keuzes maakt."

Observaties:

- Gebruiker J begreep de homepagina zonder uitleg.

- Ze gebruikte actief de dropdowns en las de extra informatie over kleurenblindheid.

Gebruiker M (19 jaar)

- Wat denk je dat deze website doet?

"Een simulatie of test over hoe kleurenblindheid werkt."

- Wat verwacht je bij 'Start ervaring'?

"Iets waarbij ik moet kiezen of herkennen wat iemand met kleurenblindheid anders zou zien."

Observaties:

- Snapte de startpagina meteen.

- Gebruikte de dropdowns niet uit zichzelf: "Ik lees het later misschien wel."

Gebruiker E (25 jaar)

- Wat denk je dat deze website doet?

"Een interactieve site over zien en beperkingen daarin."

- Wat verwacht je bij 'Start ervaring'?

"Een spel met beperkte kleurinformatie."

Observaties:

- Snapte de pagina zonder uitleg.

- Keek even naar de dropdowns, maar klikte liever direct door: "Ik leer wel al doende."

Ervaring (Minigame pagina)

Doel: Is de ervaring duidelijk, werkt de interactie goed en komt de boodschap over?

Gebruiker J:

- Begrijpt opdrachten goed.
- Navigeert vlot.
- Gokt soms, nieuwsgierig naar feedback.
- Vindt het leerzaam.
- Spontane feedback: "simpel en leerzaam."

Gebruiker M:

- Begrijpt opdrachten, soms lichte twijfel.
- Navigeert goed.
- Korte twijfels.
- Spontane feedback: "Best confronterend, vooral de bananen."

Gebruiker E:

- Vindt het uitdagend, maar begrijpt de opdrachten.
- Navigeert soepel ondanks twijfel.
- Spontane feedback: "Zou goed werken in workshops."

Na de ervaring (Eindpagina)

Doel: Wat heeft de gebruiker geleerd, gevoeld en ervaren?

Gebruiker J:

- Ervaring: "Super leerzaam en verrassend."
- Wat ging goed: Visuals, uitleg en interactie.
- Verwarring: -
- Waardevol voor anderen? "Zeker, vooral voor ontwerpers."

Gebruiker M:

- Ervaring: "Best confronterend, op een goede manier."
- Wat ging goed: Duidelijke structuur.
- Verwarring: -
- Waardevol voor anderen? "Ja, zeker voor educatieve doeleinden."

Gebruiker E:

- Ervaring: "Eye-opener."
- Wat ging goed: Interactie en hulp van de kleurenschijf.
- Verwarring: -
- Waardevol voor anderen? "Ja, vooral in trainingen over inclusie."

Samenvatting & Aanbevelingen

Wat ging goed:

- De meeste gebruikers begrepen zonder instructies waar het om ging.
- De opdrachten en feedback werden goed begrepen en gewaardeerd.
- De minigames zetten gebruikers aan het denken over visuele beperkingen.
- De toon en interactie werden als prettig ervaren.

Wat veroorzaakte verwarring:

- Dropdowns met extra uitleg werden niet altijd gebruikt.

Aanbevelingen:

- Overweeg het toevoegen van subtiele aanwijzingen bij eerste opdrachten.
- Herbekijk het visuele onderscheid van interactieve elementen zoals knoppen.