Brugertests og Spil-projekt v.1.1.

Undervisningsmateriale “Digitalt design og udvikling, Systime”, kapitel “Produkttest”: <https://ddu.systime.dk/index.php?id=142&L=0>

Alle grupper står nu med et produkt, version 1.0, fra spil projektet. Opgaven er nu at planlægge en version 1.1. Men hvad skal forbedres i version 1.1?

Det finder vi ud af ved at gennemløbe følgende 6 punkter:

[**1 Overvej mulighederne for forbedring?**](#_92cj4syu4ju7) **1**

[**2 Planlægning af tests**](#_je8pmcgrc2aw) **1**

[**3 Gennemførelse af tests**](#_tmf01nu94usv) **2**

[**4 Analyse af tests**](#_124pzyngr072) **2**

[**5 Krav og Design specifikationer**](#_h1q8pp46vc2h) **2**

[**6 Udarbejd Rapport**](#_y2f87bb0oz3) **2**

### 1 Overvej mulighederne for forbedring?

I skal derfor i første omgang analysere jeres spil grundigt og forestille jer, hvad der kunne være godt at tage med i en version 1.1. Der vil selvfølgelig være både store og små områder, der kan forbedres i jeres spil. Fokus skal hovedsageligt være på forbedringer og ikke på omfattende nye funktioner *(Umiddelbart skal ambitionsniveauet ikke være højere end ændringerne kan udarbejdes på ca. 3 dage)*

### 2 Planlægning af tests

Når i har fundet frem til forskellige mulige svage områder/ tendenser skal i udarbejde brugertests. I de planlagte brugertesten skal følgende krav opfyldes:

* Kunne **afkræfte/bekræfte** jeres ideer
* Kunne finde **“nye” problemer/svagheder**
* Anvend **“kvalificerede” testpersoner**
* Indeholde **kvantitativ/kvalitative data**
* **A/B test** (\*)

(\*) Der udarbejdes flere prototyper af jeres spil (ikke færdige), således kan testpersonerne f.eks. vurdere hvilken de synes er bedst og forklare hvorfor...

### 3 Gennemførelse af tests

I skal overveje hvilken betydning indsamlingsmetoderne har for jeres test-data, og vælge meningsfulde indsamlingsmetoder. Overvej bla.:

* Kan testmetoden påvirke udfaldet? F.eks. interviewer, omgivelser eller andet
* Bliver alt data opsamlet? Glemmer man at notere vigtig info under interviewet?

### 4 Analyse af tests

Data skal nu analyseres. Kvantitativ og kvalitativ data skal behandles forskelligt.

Kvalitativ data skal ordnes i tendenser.

Kvantitativ data skal analyseres mere statistisk.

### 5 Krav og Design specifikationer

I skal nu drage en konklusion. Hvad skal med i version 1.1 og hvorfor?

Til sidst udarbejdes en krav og designspecifikation for version 1.1 af jeres spil.

### 6 Udarbejd Rapport

Der skal udarbejdes en rapport. Rapporten skal indeholde hele forløbet frem til jeres analyse af test, konklusion og tilsidst en krav og designspecifikation for en eventuel version 1.1 af jeres spil.

Det er et krav, at jeres arbejde er underbygget af “teori”, brug bla. bogen “Digitalt Design og udvikling, Systime”.