

Ustertesting games

What and Why?

Wat is testen?



Wat is usertesten?



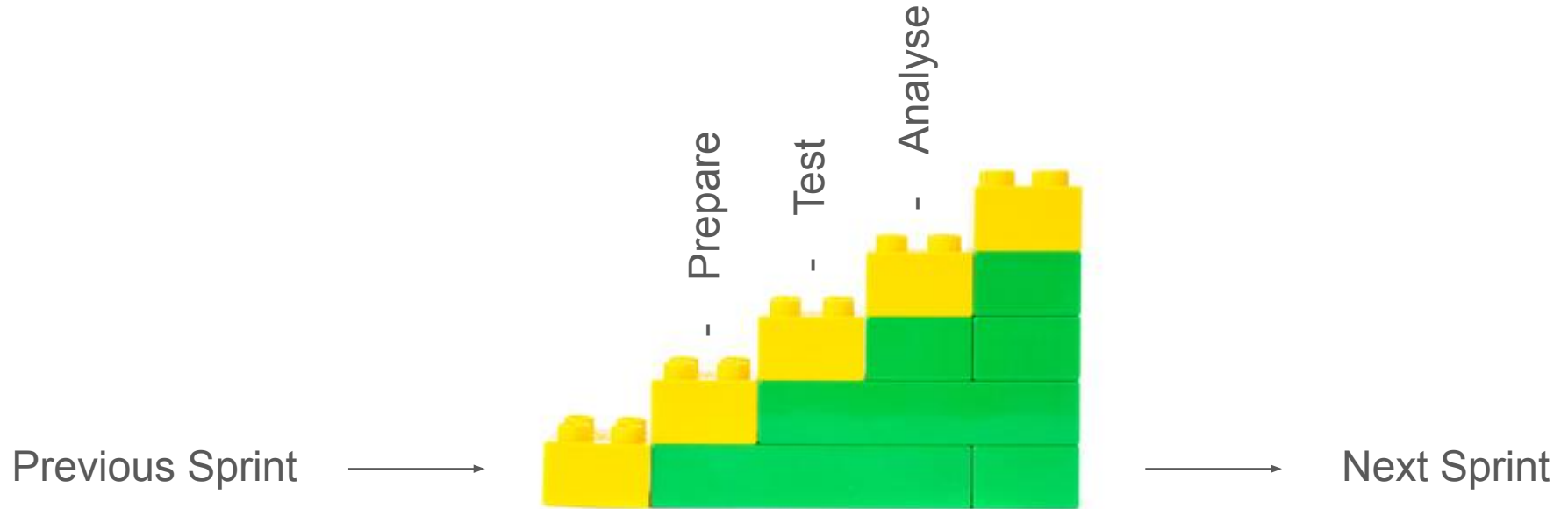


Usertesten

Usability lab



Globale Stappen



Vorbereiding

- Testplan schrijven, Wat wil ik te weten komen? Hoe ga ik dat testen?
- Vragenlijst opstellen (in laten vullen na de playtest)
- Test Scenario opstellen (stappen en doelen voor de tester)
- Testers uitnodigen en opzetten usability lab



Usertesten



- Scenario's uitdelen
- Zo min mogelijk aanwijzingen geven! (alleen als de test echt vast loopt)
- Observeren en noteren (Hoe reageert de tester? Ook non-verbaal)
- Uitstellen van analyse, focus op vastleggen gedrag
- Tester hardop laten denken
- Maken van test footage (tester en game tegelijk goed in beeld en hoorbaar)
- Zorg dat de tester op zijn gemak is
- Tester direct na de test de vragenlijst in laten vullen



Hoe ziet test footage eruit?



Analyse en Sprint Review / Refinement

- Test Footage
- Aantekeningen
- Vragenlijst

Welke conclusies kunnen jullie trekken? <https://www.youtube.com/watch?v=2TBIfsPGeQ0>

Wat betekent dit voor de game? Welke veranderingen/toevoegingen zijn noodzakelijk? Dit neem je mee in je sprint review en refinement sessies.



Hoe analyseer je je testresultaten?



SCRUM - volgende sprint

- Aanpassing “Product Backlog”
- Nieuwe “Sprint Planning”
- Werken aan de nieuwe “Sprint”

