

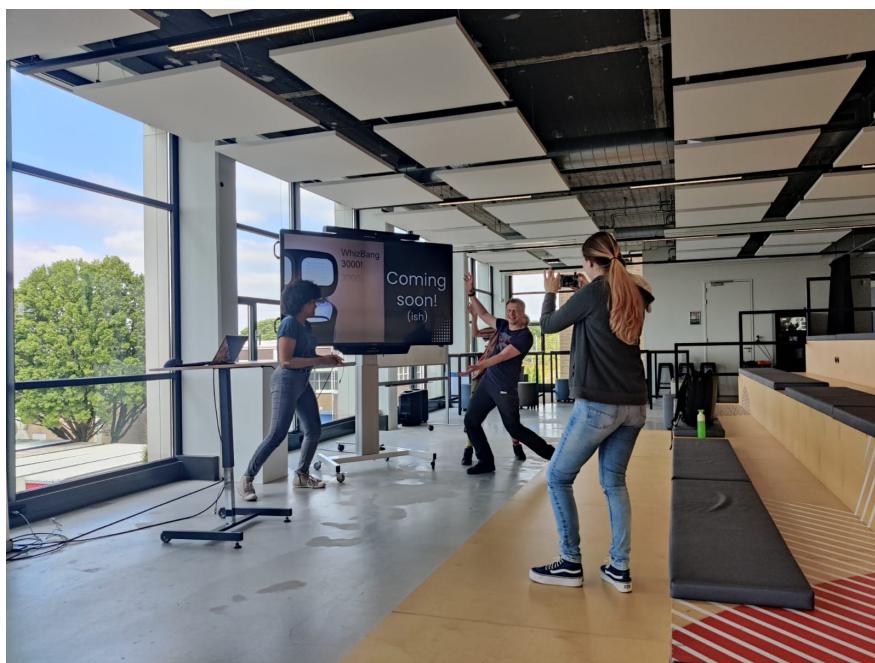
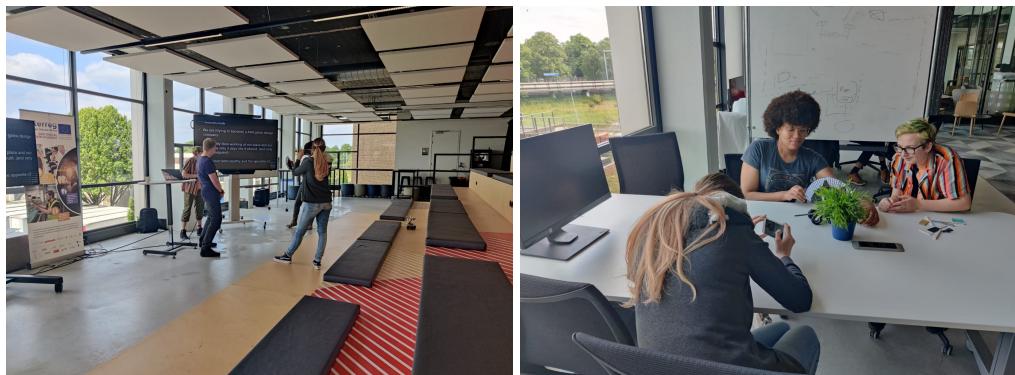
Test High Fidelity

Voordat de high fidelity prototype getest kan worden of nieuwe studenten op Strijp TQ de weg kunnen vinden, moet eerst getest worden of de game goed werkt en leuk is. Het was namelijk erg moeilijk om een test te regelen met mensen die nooit Strijp TQ ooit hebben gezien en er kan ook maar 1 keer getest worden met die groep.

Om te testen of de game flow goed werkt, namelijk of er genoeg tijd is en hoe mensen gedragen als ze de game spelen, is er eerst getest met studenten van Fontys Strijp TQ.

Groep 1 Test

- Zij zijn al bekent met Fontys locaties
- Zij kennen elkaar al en zijn daarom meer comfortabel om met elkaar samen te werken
- Kijken naar of de tijd genoeg is, of de opdrachten leuk zijn, of iedereen betrokken is naar het spel. Hoe mensen reageren met de app.



Groep 1 Observaties

- Timer loopt niet syncroon, ook als je de telefoon uit doet stopt het. Kortom, de timer moet online op een server draaien
- Voor de user niet duidelijk of iets geupload is!
- Team rollen worden automatisch per spel opgebouwt, super interessant om te zien.
- Iedereen is super engaged. Je ziet dat de bouw opdrachten toch andere mensen aantrekt dan de presenteert opdrachten. Maar iedereen doet mee en dat is perfect
- 30 seconden voor een video is te kort. Er was ook verwarring dat het maar 30 perse mocht zijn en niet daarboven.
- 10 minuten was eigenlijk perfect voor het spel voor hun. echter als je dit spel met nieuwe mensen speelt die elkaar voor het eerst zien is het misschien handiger om 5 extra minuten te geven waar ze rustig alles kunnen bespreken
- 1 iemand had uiteindelijk de telefoon maar open. Dat is uiteindelijk ook maar nodig maar dat kan dus wel aangekondigd worden.
- Het was niet duidelijk dat er al een laptop klaar zou staan. of dat er überhaupt iets klaar zou staan. Maak het duidelijk wat er te verwachten op de locatie is.
- Bij de presenteert opdrachten bijna geen tijd over. Bij de bouw opdrachten heel veel tijd over. Misschien ook echt een grote bak lego voorbereiden want nu was het gewoon een klein autotje bij de test omdat dat het enige lego was dat we konden krijgen.
- Bij de laptop hou een ai image generator open en google, en een powerpoint tab open.

Groep 1 Test Conclusie

Game werkt goed, opdrachten zijn leuk en het laat mensen interactief met de ruimte zijn. Het reflecteren na de game voegt heel erg veel waarde toe. De 10 minuten per locatie werkte erg goed voor deze testgroep. Echter was er per opdracht ook vrij weinig tijd over waardoor het niet zeker is of nieuwe studenten die elkaar niet kennen ook zo snel iets kunnen maken.

Kortom de dingen die worden veranderd om de echte grote test goed te doen:

1. 5 Minuten om locatie te vinden - 15 minuten om de game te spelen
2. Zeggen per opdracht wat er klaar staat per ruimte, dat ze de laptop kunnen gebruiken met alles erop.
3. Zeg voor de videos. 'Upload een video rond de 45 seconden'
4. Nadat je iets hebt geupload, geef een popup of alert van dat het inderdaad geupload is.
5. 1 iemand hoeft maar de telefoon open te hebben per team
6. Leg veel materiaal klaar.
7. Probeer het nog op een server te regelen, als het niet kan geen probleem je kunt altijd nog meelopen.

Dingen die moeten veranderd worden nadat portfolio is ingeleverd en de hoofdvraag is beantwoord.

1. Countdown timer online op een server zetten.
2. UI moet wel echt beter.

Groep 2 Test

Het doel van de test is om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden "Hoe ontwerp je een interactieve ervaring voor nieuwe minor studenten op Strijp TQ zodat ze tijdens het semester snel en efficiënt naar de verschillende locaties kunnen navigeren?"

Vragen vooraf

Whats your name?

What do you study and in what year are you?

Have you ever been to Eindhoven?

What do you know about this building?

What are you going to test today?

Testvragen voor achteraf

<https://forms.gle/qKPXmXsdYeYkhgC47>

The onboarding game made me excited.
(Totally disagree - Totally agree)

I felt frustrated while playing the onboarding game.
(Totally disagree - Totally agree)

I had fun while playing the onboarding game.
(Totally disagree - Totally agree)

Did you feel like you had enough time for the assignment?
(Totally disagree - Totally agree)

On what floor was the UX lab?
4.1 (first floor), 5.1 (first floor), 4.2 (scond floor), 5 (third floor)

What was the overal assignment theme for the stages during the event?
[ANWSER HERE]

On what floor was the Create lab?
4.1 (first floor), 5.1 (first floor), 4.2 (scond floor), 5 (third floor)

What could the Demo Lab do that non other lab could?
[ANWSER HERE]

On what floor was the Demo lab?

4.1 (first floor), 5.1 (first floor), 4.2 (second floor), 5 (third floor)

How confident are you on a scale from 1 to 10 that if I asked you tomorrow to meet up at the TQ5 stage, that you would find it first try?

1- 10.

Wanneer is doel bereikt?

Wanneer alle floor vragen goed zijn en wanneer de confident level op minimaal een 8 zit.

Hierdoor kan er met zekerheid zeggen dat er een ervaring is gecreëerd waardoor nieuwe studenten van Strijp TQ snel efficient vanaf dat moment kunnen navigeren naar de verschillende locaties.

De test

4 mensen gaan de test spelen, 2 zijn nog nooit hier op strijp TQ gekomen (het zouden er veel meer zijn, echter heeft iedereen afgezegd of was lastig te overtuigen zonder compensatie) en 2 zijn hier bekent.

De twee mensen die nog nooit op Strijp TQ zijn gekomen gaan tijdens de onboarding game navigeren. Er is met bewuste instructies dat de andere niet mogen helpen om naar het lokaal te gaan en ook mogen ze niet corrigeren als ze fout zitten. De mensen hebben samen nog nooit wat creatiefs in groepsverband gedaan dus er kan gelijk getest worden hoe de teambuilding is.

Aan het begin van de test wordt er verzameld bij de receptie. De **vragen vooraf** worden gesteld. De introductie naar het spel en dan wordt het gespeeld. Na het spel worden aan de nieuwe studenten de **vragen achteraf** gesteld.

Tijdens het spel observeer ik wat de spelers doen en hoe ze gedragen. Ook speel ik de rol als docent.

De game

The game rules

Application

<https://projects.fhict.nl/idx/building-attention/onboarding-event>

Max people: 36.

Max Teams: 6.

Minimun of 3 people per team.

Game length: 2,5 hours (incl introduction and ending)

Game flow:

1. Introduction
2. Explain the game
3. Play the game
4. Review eachothers pictures
5. End

Welcome

Welcome to the minor. This semester you will be roaming around this building. (Hand out the map of the building)

To introduce you to this building we are going to play a game.

(Teacher now chooses the teams. Min 3 people Max 6 people per team)

You are now divided in [AMOUNT] teams.

(select amount of teams and click confirm)

One person of your team will scan this QR code and will join your given team number. It gives you 5 minutes to find the location of the first assignment you need to go. Do the assignment on the app, which evolves uploading a video or photo and at the end we are going to review everything together. 5minutes to find the given location and 10 minutes to do the assignment. You can speek to everyone here! After you visit every location we can meet up back here! Let's get started!

The game

UX Lab

(Have a random stick or lego construct prepared in the Lab.)

Assignment: This is the UX Lab; Where it's all about user testing and observation. In front of you there is an invention called **The WhizBang 1000**: A gadget that combines a comb, a massage chair, and a karaoke machine. You need to prove to Fontys that this prototype works as described while simultaneously being user friendly. Make a video around 45 seconds where you show yourself/yourselves testing the product and ensure it is functioning as intended. If you were wondering: Yes. Lying about the test results is permitted as well as encouraged. They won't know. Fake it till you make it!

Tip: Let a 'stranger' test the product. They will give you their 'unbiased' opinion.

TQ4.1 Stage

(Have a rock or a thing that looks like a rock prepared. Prepare a laptop at the digiboard or a whiteboard.)

Assignment: Welcome to the TQ4.1 Stage! You and your team are part of a startup business selling **The Portable Pet Rock**: Need a pet but don't want the hassle? This portable pet rock requires zero maintenance, provides no companionship, and won't even acknowledge your existence. You guys want to integrate a technological innovation to your product, so you have come to Fontys to pitch the project to the students. Make a video around 45 seconds where you as a stakeholder of The Portable Pet Rock explain to the students at Fontys how they would launch The Portable Pet Rock into the new millenia. Before the iPhone there was the Motorola. Before the Switch there was the GameBoy. The Portable Pet Rock is your past, what will be your future? At the stage there will be a laptop prepared that you are free to use however you like.

Tip: Imagine how your pitch would sound if you were a tech savvy stakeholder that's way too into the Metaverse, Web 3.0 and the Blockchain. Or you could use your own minor specialization to persuade the students into joining your project. Use powerpoint for visuals.

Demo Lab

(Prepare laptops and projectors in this room. Put the remote for the curtains in the center together with a VR headset running Beat Saber.)

Assignment: This is the Demo Lab; Here's where you showcase your products during the semester. There are two things you can do in the Lab. You can either distract yourself by having fun playing games, we have Beat Saber set up. Or you can complete the assignment by uploading a photo: In order to win the game you will need to create your own technological art exhibition in this room. You can use the computers here to use Google, MS paint, AI or photoshop to create your own art and take a picture of your group admiring it. Make sure the art and visitors are in the frame.

Tip: Use the remote control to bring down the curtains and use the projectors to exhibit the art on the curtains.

TQ4.2 Stage

(Prepare a laptop and the digiboard which shows the TQ innovation Lab powerpoint template.)

Assignment: Welcome to the TQ4.2 Stage! You and your team are part of a startup business selling **The Automatic Bad Joke Generator**: Instantly become the life of the party with this device that generates the worst jokes known to humanity. Due to the invention becoming so successful, you want to make a video game adaptation of it. On this floor there are a lot of Fontys Game Design students itching to pick up a new project. Prepare a convincing video pitch around 45 seconds where you explain what the gameplay and mechanics would entail. Step aside Nintendo! The Automatic Bad Joke Generator games are going to outsell ALL your franchises! At the stage there will be a laptop prepared that you are free to use however you like.

Tip: Make a design challenge for the students and think of a good title for your game such as: Grand Theft Joke Generator, Super Automatic Bad Joke Bros, Plants VS Automatic Bad Joke Generators. Use powerpoint or the whiteboard for showcase visuals.

Create Lab

(Prepare a box of sufficient arts & craft tools.)

Assignment: This is the Create Lab: Where it's all about prototyping your products during the semester. In front of you lies a broken prototype, it just so happened to break precisely before the user test. You must breathe new life into this collapsed prototype. You may build it into whatever you wish. Once completed you will take a picture of it and upload it. At the end of the onboarding game you will have to explain what your prototype does and what makes it unique from the other mock-ups.

Tip: If the presentation of your prototype proves to be more than satisfactory it will have a higher chance of winning. If you need extra arts & crafts tools to work with, head to the ISSD to find them.

TQ5 Stage

(Prepare a laptop and the digiboard which shows the TQ innovation Lab powerpoint template.)

Assignment: Welcome to the TQ5 Stage! You and your team are part of a startup business selling **The WhizBang 3000**: A gadget that combines a toaster, a hairdryer, and a projector all into one. You became so successful that you were asked to give a lecture here, at the biggest stage on TQ. Make a short video around 45 seconds where you teach Fontys Students on how you achieve a successful business. The video needs to include a technology people need to use to guarantee their success and a great, inspiring motivational quote. If they don't listen to the people behind the WhizBang 3000 they might as well be WhizDone 3000! At the stage there will be a laptop prepared that you are free to use however you like.

Tip: Use AI to create the WhizBang 3000 image and powerpoint to showcase visuals.

In the end let students vote for eachother pictures and videos.

Groep 2 Observaties

Ze vonden de locatie. Wel getwijfel maar de frustratie die normaal op een gewone lesdag eruit ziet is nu in een game.

Iphone airdrop. Er stond niks klaar.

TQ4.1

- Locatie super snel gevonden
- 10min mee bezig
- Opdracht niet goed begrepen. Presenteerde wat anders dan dat de opdracht was.
- Video niet duidelijk. Te veel tekst voor hun. Misschien een video dat de opdracht uitlegt en niet zo veel tekst. want nu hadden ze over dat ze een video moeten maken gelezen.
- Video duurde 1 min

UX Lab

- 2 minuut over
- Locatie Super snel gevonden
- nog niet duidelijk dat het 45 seconds een richtlijn is en niet VAST, echter gaan ze er toch overheen dus opzich werkt de richtlijn wel
- Ze gebruiken dezelfde template die ze de vorige opdracht gebruikte

TQ4.2

- In 4 minuten de stage gevonden
- whiteboard deed het niet, maar ze gebruikte de whiteboard gelukkig
- Opdracht weer niet goed begrepen, maakt opzich weer niet uit en de eigen interpretatie vinden ze leuk.

Demo Lab

- Ging goed

TQ5

- Upload het na de deadline, maar gebruikte precies de 15min
- Powerpoint stond aan maar gebruikte toch canva
- Hoelanger het proces is, hoe beter de opdracht gaat. (geen twijfel of discussen meer bij deze opdracht en de volgende)
- Telefoon batterij is een groot ding. Misschien een oplader bij locaties doen. Moet dus aan t begin van de dag want aan het einde heeft iedereen geen batterijen meer
- TQ5 koste precies 15minuten

Create Lab

- Misschien erbij zeggen dat ze na de foto de evidence moeten destroyen zodat de andere teams hun ontwerp niet kan stelen.

Groep 2 Resultaten

<https://youtu.be/1t1hVbo7Vr0>

Antwoorden:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1igqV0Cdl8USba5NOqQS1PIDIjb-KuYxfjxqbzW2PsSc/edit?usp=sharing>

De resultaten over het algemeen:

1. De studenten vonden de locaties op tijd.
2. De studenten vonden de opdrachten leuk.
3. De studenten wisten na het het onboarding event hoe ze naar die specifieke locaties moesten nавигерен.
4. Lezen is lastig voor sommige mensen, in een video een opdracht uitleggen geeft meer helderheid over de opdrachten.

De applicatie is nog niet helemaal ideaal, de timer stopt met werken als de telefoon uitvalt en de UI is nog niet helemaal gebruiksvriendelijk. Het is te gebruiken maar moet zeker nog verbeterd worden.