Rapport User Testing 10/01/2020 - Sport Innovatiecentrum Brugge

Op 10/01/2020 kregen wij als team de kans om ons project ‘Afloat’ te gaan testen in het sport innovatiecentrum te Brugge, waarbij we eerst een uur voorbereidingstijd kregen om vervolgens een anderhalf uur samen te gaan werken met kinderen van het 5e leerjaar om zo een beter beeld te krijgen over welke aanpassingen en verbeteringen nog nodig zijn voor ons project.

De dag zelf hadden we al de volledige user interface in HTML, CSS en Javascript, ook de game zelf was volledig af, met beide game mogelijkheden ter beschikking (Singleplayer en Multiplayer). Met al een grote basis van het project konden we de optimale user testing gaan uitvoeren.

Bij de user testing hebben we volgende punten getest:

* Game Testing
  + Singleplayer
  + Multiplayer
* User Flows
* Intensiviteit Game
* Game opinions

Dit zijn de resultaten van de user testing van de geteste groepen van 2 kinderen:

**Groep 1:**

*Game Testing*

Op vlak van game testing verliep de singleplayer mode perfect, de kinderen hebben 10 minuten lang elk singleplayer gespeeld en waren enorm gemotiveerd om de leaderboard scores in te halen en zo hoog mogelijk te scoren hierop.

De multiplayer verliep in het begin wel goed, maar na enkele games te spelen kregen we problemen met de lobby’s en de game te laden. Verschillende game bugs die wij hier ondervonden: het vallen van de objecten begon gewoon niet; de spelers zagen elkaar niet en problemen met de lobby’s te laden en elkaar te joinen in hetzelfde spel.

*User Flows*

De user flows verliepen goed, maar er is wel ruimte voor verbetering op het gedeelte van de lobby’s, hier ging het niet altijd super vlot.

Tijdens de testing kwam ook het punt van de docenten en coaches naar boven om te gaan kijken voor een interface voor de coaches zelf.

*Intensiviteit Game*

Het viel op bij deze user testing dat de plankhouding te lastig is voor de kinderen naargelang de duur van het spel. De plankhouding was de houding waar we wel op rekenden om het spel te spelen, hier is veel ruimte voor verbetering.

*Game Opinions*

De mening van het eerste groepje was enorm positief, ze vonden het spel super leuk, het eerste groepje heeft zelf 25 minuten lang gespeeld tot een volgend groepje kwam. De kinderen gaven aan dat ze het spel nog beter en leuker zouden vinden indien er een mogelijkheid is in het spel voor power-ups en om nieuwe leventjes te krijgen, om zo ook meer mogelijkheid te geven om records te verbreken.

**Groep 2**

*Game Testing*

Bij de game testing van groep 2 verliep alles perfect, zowel de singleplayer modus als de multiplayer modus, de kinderen waren enorm enthousiast en hier vonden ook geen enkele bugs plaats.

*User Flows*

De user flows waren bij groep 2 perfect duidelijk, de kinderen vonden goed hun weg in de user interface en konden perfect navigeren.

*Intensiviteit Game*

Ook bij groep 2 was duidelijk dat de plankhouding te intensief is en de kinderen de beweging niet volhouden en eigenlijk het spel gewoon gaan spelen, wat niet de bedoeling is natuurlijk.

*Game Opinions*

Bij groep 2 kwamen op dat moment ook coaches langs die hun mening kwamen geven over het spel, hier kwam naar boven dat we er nog wat meer beweging kunnen insteken, aan de hand van frontale bewegingen met de parcourpad / bosuball.

De kinderen zelf vonden het spel wel superleuk, ze vonden wel dat het niveau te laag lag en dat de penguins vlugger mogen gaan.

**Groep 3**

*Game Testing*

Bij de game testing van groep 3 verliep de singleplayer weer perfect, maar eens we begonnen aan de multiplayer hadden we wel wat bugs: in de interface bleven de lobby’s gewoon staan, wat niet de bedoeling is eens ze niet meer bestaan of gebruikt zijn; ook hadden we hier een third player bug, waarbij een 3e avatar op het platform stond, maar niks deed, dit was ook geen effectieve speler, gewoon een loading bug.

*User Flows*

De user flows verliepen vlot, de kinderen gaven zelf ook aan dat we daar niet veel meer aan moeten veranderen, dat het wel gemakkelijk was te vinden. Bij de multiplayer viel ook op dat indien de eerste speler doodgaat, die speler niet weet wat te doen aangezien het gewoon zwart wit wordt, hier is ook ruimte voor een verbetering op vlak van user interface, dit kan aan de hand van een death screen pop-up. Ook waren er wat problemen met het joinen van elkaars lobby, puur onduidelijkheid.

*Intensiviteit Game*

De kinderen gaan te vlug uit de houding en spelen het spel gewoon, dit was een resultaat dat we eigenlijk bij elk groepje hadden.

*Game Opinions*

Bij de multiplayer kwam naar boven dat de kinderen de andere speler niet super goed konden zien, wel duidelijk genoeg, wij kwam hier ook tot de conclusie dat als we de tegenspeler duidelijker zichtbaar maken, we de kinderen meer het gevoel geven dat ze tegen elkaar spelen en het competitiever maken. Ook hier vonden de kinderen dat de snelheid wat hoger mocht van de glijdende penguins op het platform.

**Groep 4**

*Game Testing*

Bij groep 4 waren er geen problemen met de singleplayer, maar eens we begonnen met de multiplayer waren er steeds problemen met de lobby’s aanmaken en was er ook een bug met de start knop, waarbij als men met 2 spelers tegelijk op de knop drukt, er 2 games gestart worden, wat niet de bedoeling is.

*User Flows*

Op vlak van user interface ging alles wel vlot, er was hier ook wel begeleiding nodig op het vlak van lobby’s joinen.

*Intensiviteit Game*

Hier hielden de kinderen wel langer vol en was er niet echt een probleem met de intensiviteit van de game

*Game Opinions*

De kinderen vonden het spel heel leuk, ook al konden ze de multiplayer niet goed spelen. Penguins mogen wat vlugger en sneller komen. Hier vond een van de testers ook dat het niveau van het spel mocht verhogen op basis van tijd of score. Met niveau verhogen bedoelen we de snelheid van de objecten verhogen.

**Groep 5**

*Game Testing*

Hier ging het spelen wat moeilijker omdat de user per ongeluk de pagina heeft gerefreshed en ook op een verkeerde knop gedrukt, waardoor men uit fullscreen ging en dus niet alles perfect kon zien op het scherm. Maar vervolgens was het spelen geen probleem.

*User Flows*

De user flows gingen perfect in deze tests, alles was duidelijk hier.

*Intensiviteit Game*

De intensiviteit valt hier wel mee, maar andere houdingen en posities om te spelen zouden kunnen helpen.

*Game opinions*

Het is een heel leuk spel, de game zelf kan verbeterd worden aan de hand van powerups en nieuwe leventjes.

**Conclusie User Testing**

*Game Testing*

De singleplayer verliep bij alle user testing groepjes eigenlijk perfect, de kinderen vonden het spel superleuk en waren enorm gemotiveerd om het spel te blijven spelen, maar ook om de highscores te verbreken.

Bij het testen van de multiplayer hebben we nog enkele bugs ondervonden, maar ook op vlak van lobby’s en game sessies waren er nog bugs. Hier is ruimte voor verbetering, eenmaal dit opgelost is kunnen we ook op vlak van multiplayer een mooi eindproduct afleveren.

*User Flows*

De user flows verliepen ook vlot, de kinderen wisten vanaf het start scherm al wat er moest gebeuren en hoe te navigeren, soms was het gedeelte van lobby’s nogal onduidelijk voor de kinderen, maar eens ze hier mee weg waren, was er ook geen probleem meer.

*Intensiviteit Game*

Als basis houding voor de kinderen hadden we de plankhouding voorzien, het was duidelijk dat deze houding veel te zwaar was op basis van de duur van het spel, dus hier kan er veel verbeterd worden, niveau’s worden ingesteld op basis van houdingen en posities.

*Game Opinions*

De kinderen vonden het spel superleuk, overal kwam er ook naar boven dat er een mogelijkheid moet zijn voor power-ups of leventjes bijkrijgen. Hier kunnen we nog verder op inspelen.