

Evaluatie	5
Datum	Donderdag 11/12/2014
Auteurs	Pieter Robberechts Tom Jorissen Kevin Keersmaekers
Groepsnaam	Team Sheepy
Project	SheepHerder
URL	http://teamsheepy.be/releases/v5.0
Template version	v1.2, 23 oktober 2014

Doel

In de vorige evaluaties legden we de nadruk steeds op de usability. In deze evaluatie verleggend we de focus naar de aesthetic qualities. Specifiek voor deze evaluatie voegden we geluiden, enkele kleine verbeteringen aan de graphics en 'juicy' effecten. Eén van deze effecten is de tijd die rood wordt tijdens de laatste tien seconden omdat we bij vorige iteraties merkten dat men niet doorhad dat er tijdsdruk was. Andere effecten zijn confetti die op het scherm komt als je een schaap in het hok krijgt en confetti op het eindscherm. De schaapjes slapen ook voor je het spel begint en de afbeeldingen van de brug en de rivier bevatten wat meer detail en schaduw. Ook doen we nog altijd aan usage tracking om de usability en learnability te blijven onderzoeken.

Criteria

- ☒ Usability
 - ☒ Learnability (time to learn the application)
 - ☐ Efficiency (time to perform task)
 - ☐ Memorability (time that users remember how and what)
 - ☐ Accuracy (number and kind of errors)
 - ☒ Satisfaction (subjective feeling)
- ☐ Usefulness
- ☐ Meaning
- ☒ Aesthetic qualities
- ☐ Sociability

Learnability: We blijven kijken hoe de gebruiker evolueert tijdens het spelen. Blijft hij bijvoorbeeld na enkele spellen nog steeds een lage score halen, dan is er misschien een tutorial nodig.

Satisfaction: Satisfaction blijft heel belangrijk. Tijdens deze iteratie kijken we vooral naar wat gebruikers vinden van de toegevoegde geluiden en of dit voor hun een meerwaarde is of eerder als storend wordt ervaren.

Aesthetic qualities: In deze evaluatie leggen we voor het eerst de nadruk op de aesthetic qualities. We willen weten of de graphics als mooi worden ervaren en passen bij het spel.

Methode

- ☒ Questionnaire
- ☐ Usability testing
- ☐ By experts
- ☐ Interview
- ☐ Focus group
- ☐ Cognitive walkthrough
- ☐ Heuristic evaluation
- ☒ Usage tracking
- ☐ Eye tracking
- ☐ Brainwave sensor
- ☐ other:

We hebben een nieuwe questionnaire gemaakt om specifiek te evalueren wat de mensen vinden van de geluiden en de visuele update die we ons spel hebben gegeven. Voor de vragen van deze nieuwe enquête hebben we inspiratie gevonden op <http://graphicdesign.stackexchange.com/questions/31332/how-to-design-a-survey-questionnaire-to-evaluate-user-appeal-of-a-visual-design> en op http://www.uni-obuda.hu/journal/Sik-Lanyi_Brown_Standen_Lewis_Butkute_33.pdf bij de vragen over graphics. We hebben deze vragen overgenomen en wat aangepast zodat ze beter passen bij ons spel. De vragen van onze enquête zijn:

- This game's look is likeable (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)
- The game's look was appropriate to its aim (1-7) (aesthetic qualities)
- The illustrations used were in the same overall style/consistent (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)
- The illustrations used were easy to recognize (1-7) (aesthetic qualities & learnability)
- The illustrations support the provided information (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)
- The connection between the illustrations and the actions rendered to them were unambiguous (1-7) (aesthetic qualities & learnability)
- Failures were typically results of not being able to recognise illustrations (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)
- Failures were typically results of not understanding instructions (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)
- The game was rich in visual and audio stimuli (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)

- The sound used in the game was appropriate (1-7) (satisfaction & aesthetic qualities)
- The sound used in the game was not annoying (1-7) (satisfaction)
- The sound used in the game was helpful (1-7) (satisfaction & learnability)

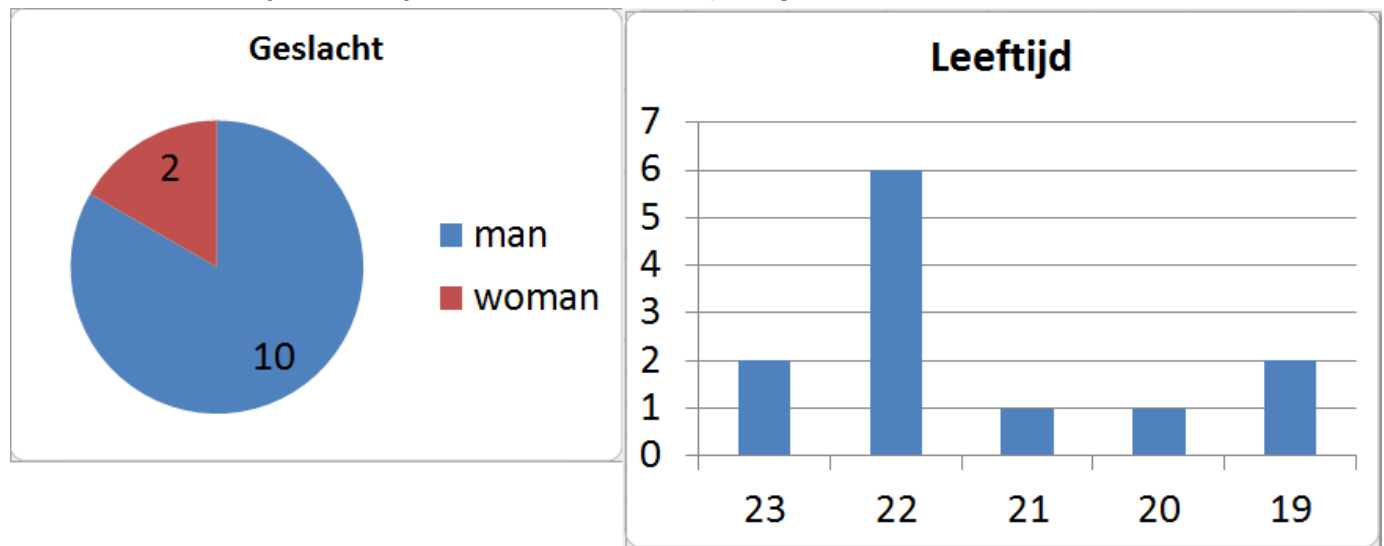
Deelnemers

Onze deelnemers bestaan uit mensen in de A-blok die we vroegen ons spel te evalueren. De deelnemers zullen op een testing device van ons (Nexus 5) spelen. We vragen ze om tijdens het testen het think-aloud protocol te doen en achteraf vragen we ze om een enquête in te vullen.

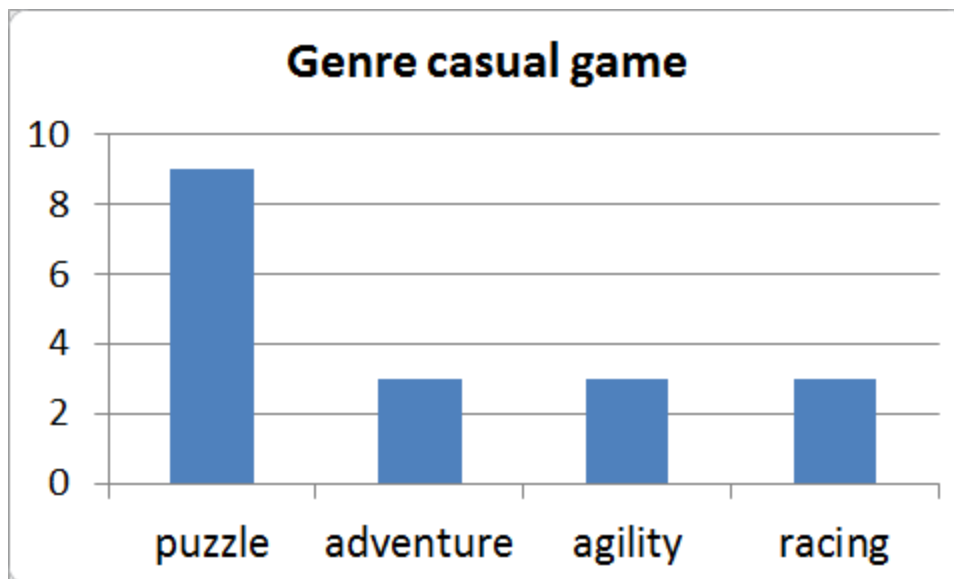
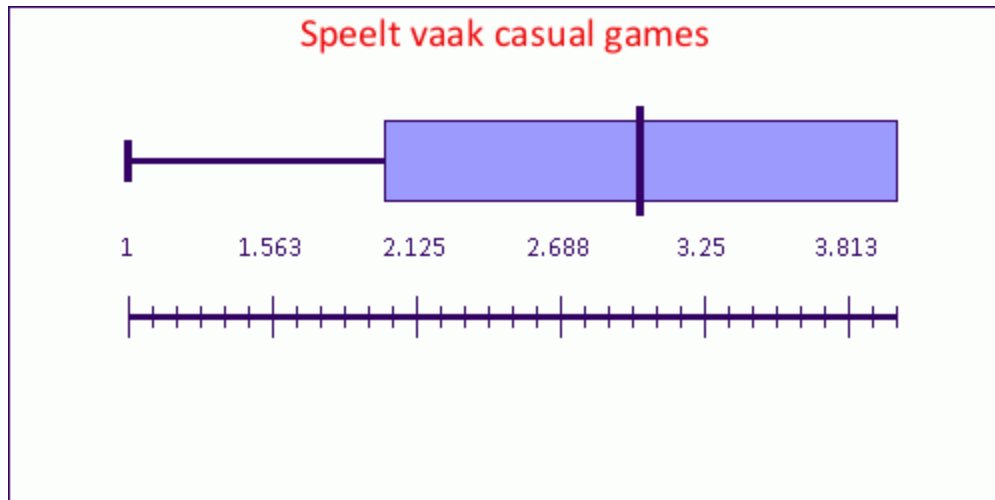
Praktisch verloop

Op onze nieuwe enquête hebben we enkel reactie gehad van de mensen die we in de A-blok hebben gevraagd ons spel te evalueren want de nieuwe enquête zit niet bij in ons spel. Om ons spel te updaten met de nieuwe enquête zouden we al veel tijd verloren zijn en uit evaluatie 4 blijkt dat bijna niemand de vorige enquête heeft ingevuld als hij het spel via de Google Play Store had gevonden. Daarom hebben we besloten de nieuwe enquête niet in ons spel te steken.

Ons doel was om 10 mensen te evalueren en dit is gelukt want we hebben wel 12 testers gevonden. Het grootste deel van onze testpersonen was een man en alle testpersonen waren tussen de 23 en 19 jaar zoals je hieronder kan zien op de grafieken.



Gemiddeld spelen onze testers af en toe casual games. Er was maar 1 tester die nooit casual games speelt. Zoals je hieronder kan zien is het meest gespeelde genre van casual game puzzle, andere genres die ook wel wat gespeeld worden zijn adventure, agility en racing.



Resultaten

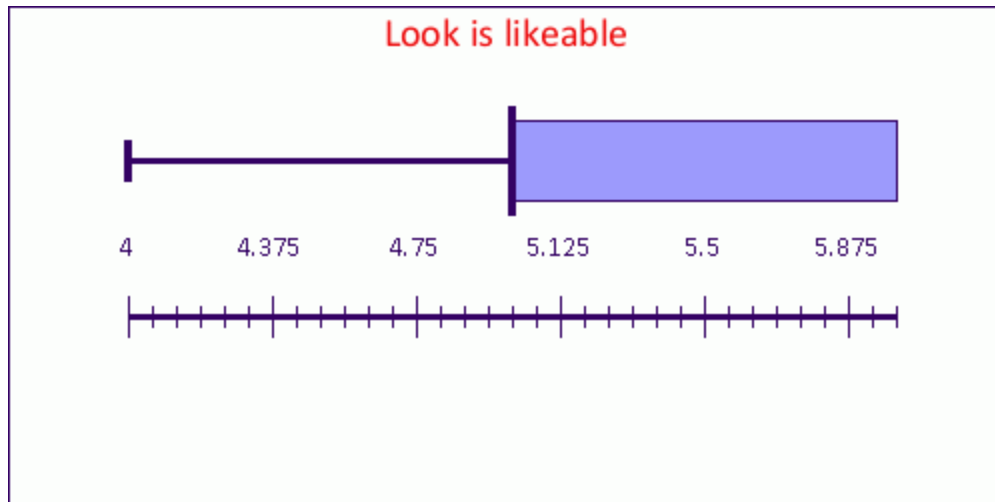
We hebben de volgende opmerking gekregen via zowel het think-aloud protocol als via de questionnaire:

- de pop-up helpt x3
- het game-over scherm is niet zo duidelijk
- soms wordt het spel afgesloten omdat de home-knop beneden in de weg staat x3
- probeer om de schapen te slepen
- schaap is moeilijk te zien (met vinger dicht tegen schaap)
- snapt de bedoeling van het uitroepteken niet
- irriterende geluiden
- geluiden mogen beter
- weggelopen schapen zijn niet makkelijk om terug te krijgen
- het geluid is leuk, maar ik zou het afzetten als ik zou spelen

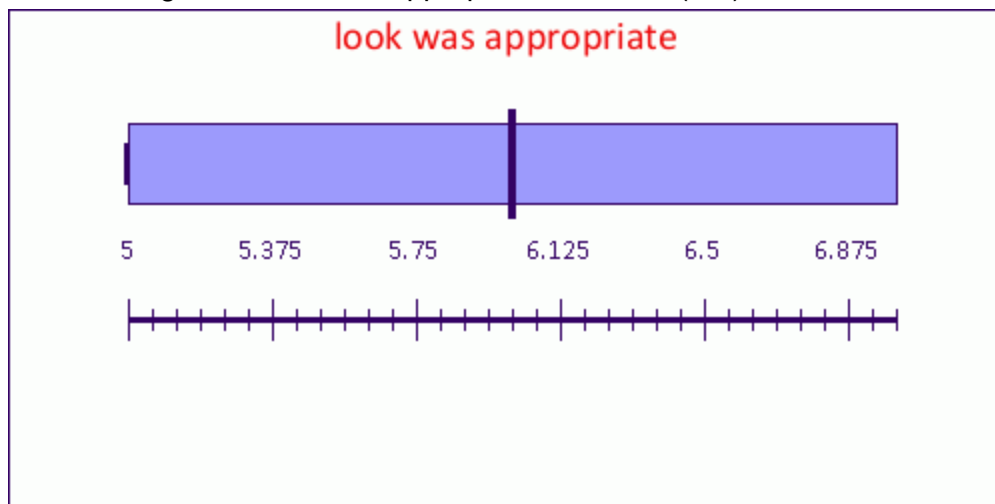
- onderaan wat meer plaats laten zodat je de home-knop niet perongeluk indrukt
- meer levels

Na het spelen van ons spel hebben we de gebruikers een enquête laten invullen met een Likert schaal van 1 tot 7. Hieronder zie je de vragen en hun resultaten.

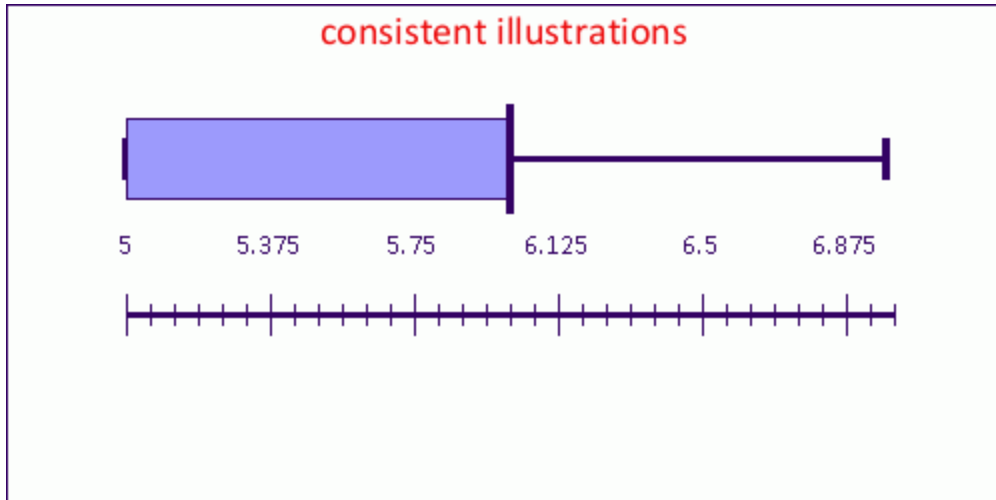
1. This game's look is likeable (1-7)



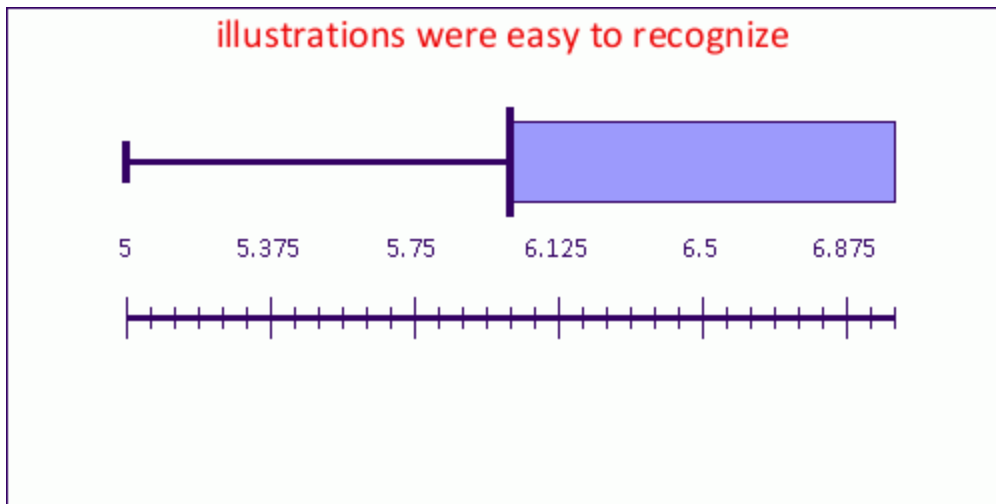
2. The game's look was appropriate to its aim (1-7)



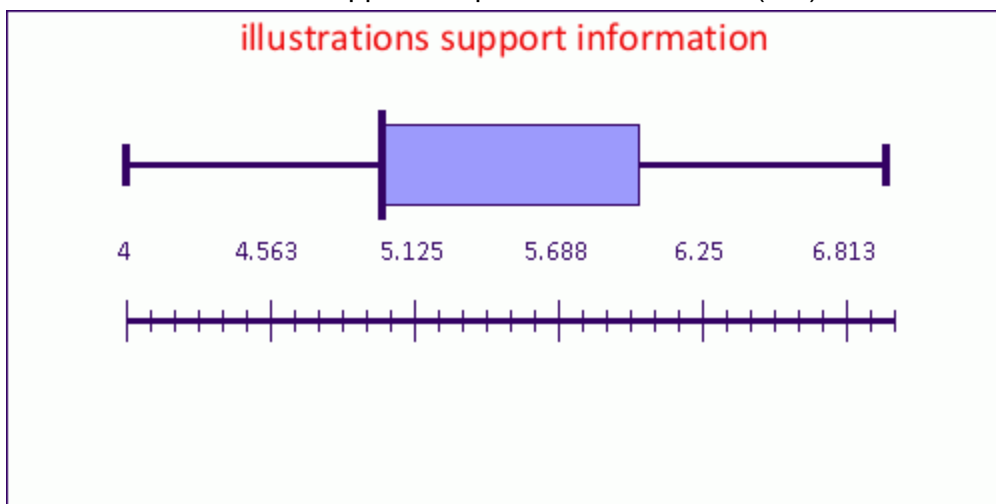
3. The illustrations used were in the same overall style/consistent (1-7)



4. The illustrations used were easy to recognize (1-7)

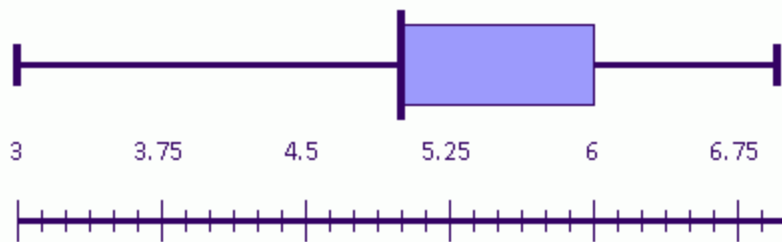


5. The illustrations support the provided information (1-7)



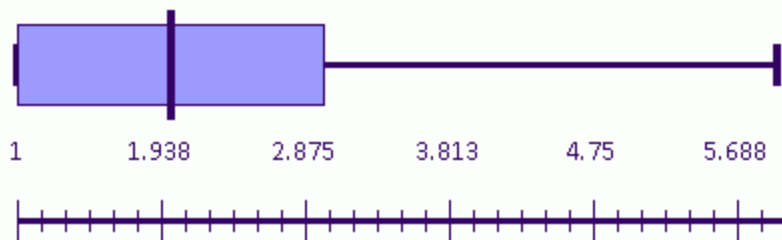
6. The connection between the illustrations and the actions rendered to them were unambiguous (1-7)

illustrations and actions unambiguous



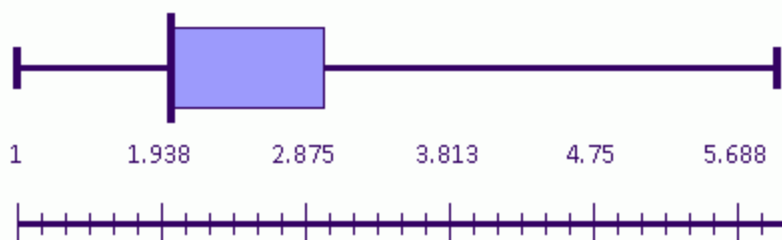
7. Failures were typically results of not being able to recognise illustrations (1-7)

failures not recognise illustrations

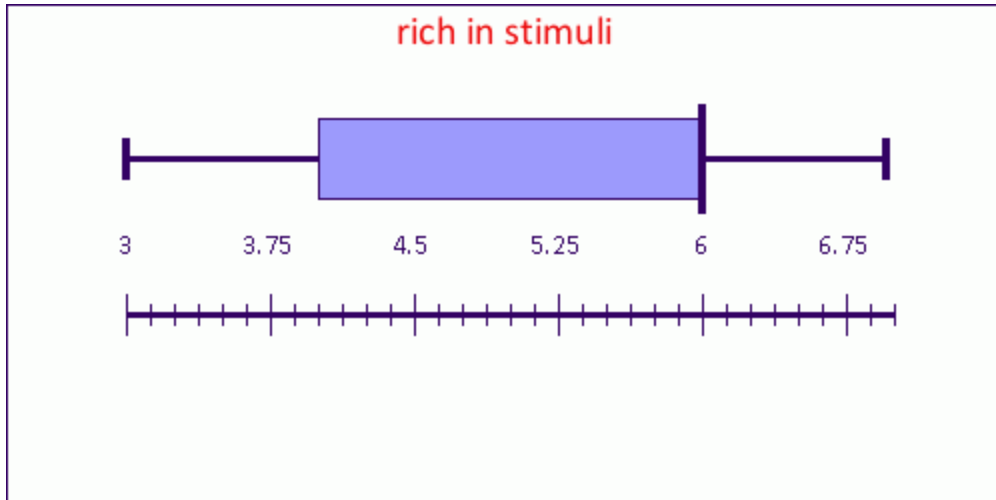


8. Failures were typically results of not understanding instructions (1-7)

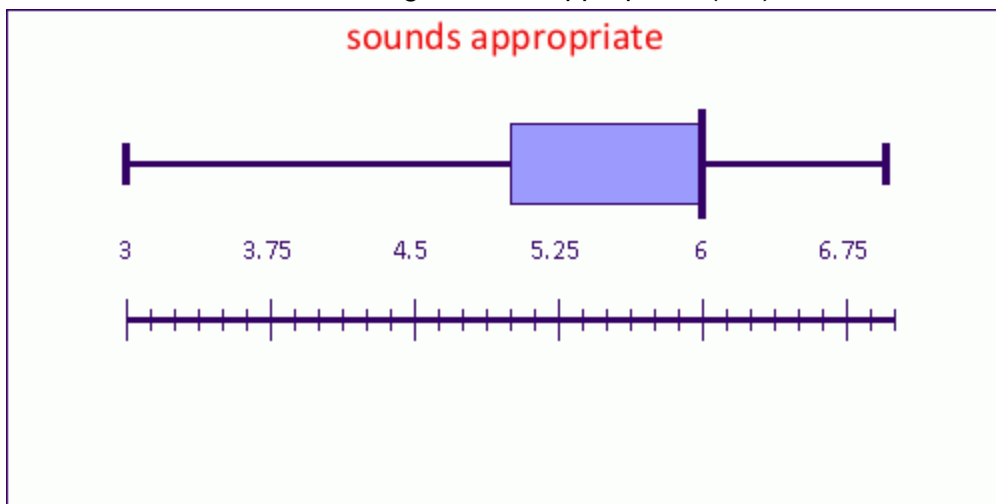
failures not understanding instructions



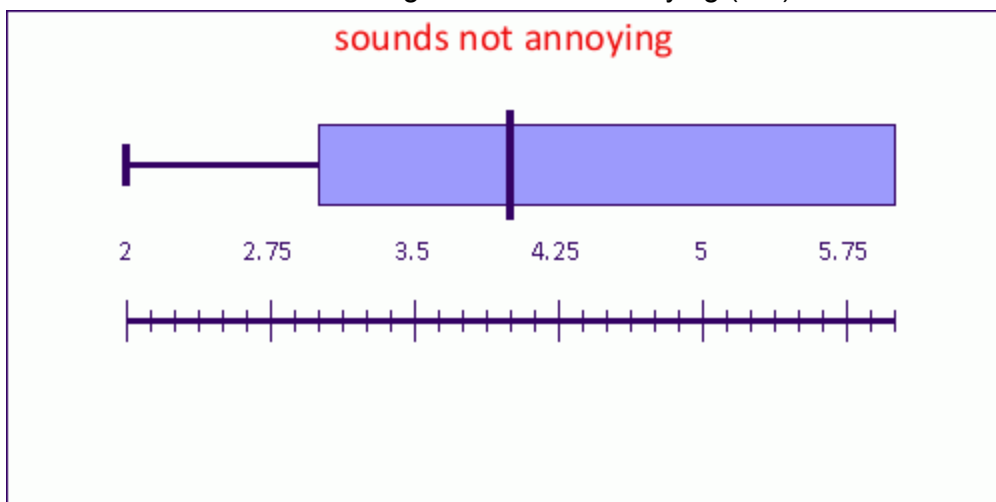
9. The game was rich in visual and audio stimuli (1-7)



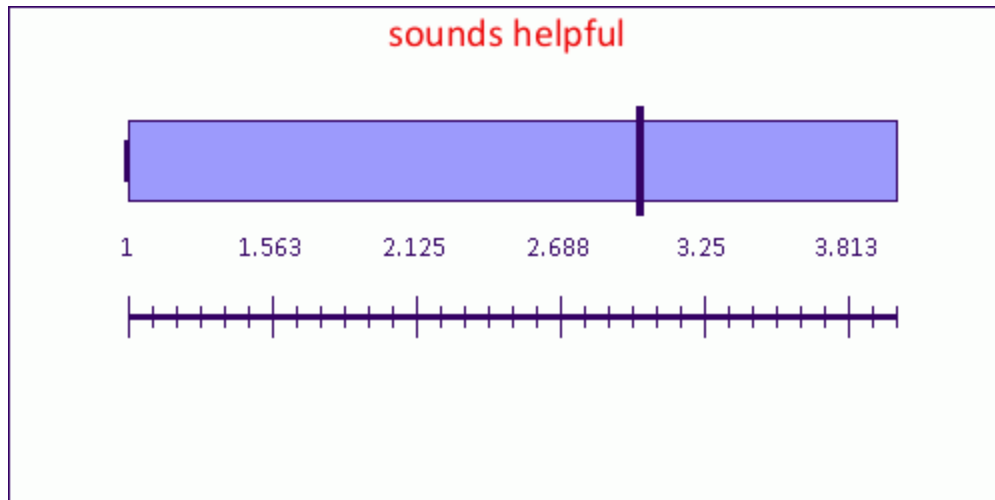
10. The sound used in the game was appropriate (1-7)



11. The sound used in the game was not annoying (1-7)



12. The sound used in the game was helpful (1-7)



Interpretatie

In deze evaluatie willen we vooral nagaan of de gebruikers de geluiden en visuele effecten die we hebben toegevoegd leuk vinden.

Uit de resultaten blijkt dat een overgroot deel van de gebruikers vindt dat de geluiden passend zijn voor het spel. Maar een deel van de gebruikers vindt de geluiden achteraf gezien wel irriterend. Ook niet veel gebruikers vinden dat de geluiden helpen bij het spelen van het spel.

Hieruit blijkt dat de geluiden die we hebben toegevoegd misschien een beetje te veel zijn omdat het de bedoeling was dat de geluiden je zouden helpen. Maar het geluid dat speelt als er een schaap bijna ontsnapt uit de weide valt niet op tussen alle andere geluiden die gespeeld worden als je de schapen verder duwt. Dit is bij geen van onze testpersonen opgevallen. We kunnen dus de andere geluiden wat minder laten afspelen of het geluid als er een schaap bijna ontsnapt wat opvallender maken. De geluiden die spelen vinden de gebruikers wel passend bij het spel dus dit is positief.

Daarnaast hebben we nog het visuele aspect van het spel. Veel van de mensen die de questionnaire hebben ingevuld vinden de look van het spel goed en vinden dat de stijl van de afbeeldingen goed bij het spel past. Gemiddeld vinden de gebruikers ook dat de illustraties consistent zijn en makkelijk herkenbaar en niet dubbelzinnig. Uit de resultaten blijkt ook dat de testers het spel niet slecht spelen omdat de afbeeldingen of de instructies niet duidelijk zijn. Tenslotte bleek nog dat de gemiddelde testpersoon vond dat er genoeg visuele en auditieve stimuli in het spel zitten.

Besluit

Uit de resultaten kunnen we dus besluiten dat de grafische kant van ons spel goed is. De afbeeldingen die we gebruiken passen goed bij het spel, zijn consistent, ondubbelzinnig en

makkelijk herkenbaar. Dus aan de visueel gedeelte van ons spel moet niet direct iets veranderd worden.

Maar de auditieve kant van ons spel kan nog wat werk gebruiken. De geluiden zijn wel passend bij het spel maar na een tijdje zijn ze ook irritant. Ook het geluid dat de mensen zou moeten waarschuwen als er een schaap bijna ontsnapt werd niet opgemerkt. Hier zullen we dus nog iets aan moeten veranderen zoals het volume of de ratio waarmee de andere geluiden worden afgespeeld wat verminderen of het geluid wat duidelijker maken. Welke van deze we zullen doen zal afhangen van hoe het spel speelt op de moment dat we het aan het veranderen zijn.

Verder zei één van de testpersonen nog dat we misschien aan de onderkant wat meer plaats moeten laten zodat je niet perongeluk op de home-button kan drukken en hierdoor het spel afsluit. Dit gaan we ook eens uitproberen en dan kan uit verdere tests blijken of dit inderdaad handig is voor onze spelers en er niet teveel spelruimte door verloren gaat.

Appendix

Tijdsbesteding

	Implementatie	Evaluaties	Verslag
Pieter	0:00u	1:30u	0:20u
Kevin	8:35u	1:30u	1:42u
Tom	5:00u	1:30u	1:00u

Testpersoon 1

=====

heeft concept snel door

tapt

pop up helpt -> goed tip

game over niet duidelijk -> waarom

tip misschien ondersteboven zodat vinger niet op home button,...

Testpersoon 2

=====

schaapjes zijn "neig"

Testpersoon 3

=====

tapt eerst

pop up werkt

merkt dat er tijd is na 30s

Testpersoon 4

=====

Testpersoon 5

=====

Testpersoon 6

=====

probeert schapen te slepen

Testpersoon 7

=====

vinger heel dicht tegen schaap -> schaap moeilijk te zien

Testpersoon 8

=====

Testpersoon 9

=====

terugkerend probleem: spel afsluiten door knoppen onderaan aan te raken

Testpersoon 10

=====

pop up is behulpzaam

Vrij snel duidelijk dat schaap naar de weide moet

wat is verschil tussen schapen met en zonder uitroepteken?

Geblaas van schapen is vrij irritant

Testpersoon 11

=====

Testpersoon 12

=====