

Evaluatie	4
Datum	Donderdag 4/12/2014
Auteurs	Pieter Robberechts Tom Jorissen Kevin Keersmaekers
Groepsnaam	Team Sheepy
Project	SheepHerder
URL	http://teamsheepy.be/releases/v4.0
Template version	v1.2, 23 oktober 2014

Doel

In evaluatie 3 focusten we op de collision detection. We gingen na of de collision detection tussen de schaapjes noodzakelijk is, of dat we de schaapjes gewoon over en onder elkaar konden laten lopen. De evaluatie leverde ons twee opties: geen collision detection en extra spelelementen toevoegen die het spel moeilijker maken, of de collision detection gevoelig verbeteren. Uiteindelijk hebben we voor de tweede optie gekozen, omdat deze het spel realistischer maakt. Dankzij de Box2d¹ library is onze collision detection nu volledig vrij van bugs.

In evaluatie 3 wouden we ook al aan usage tracking doen met behulp van Google Analytics. De implementatie bevatte toen nog enkele bugs, maar de evaluatie liet ons wel toe om dit te debuggen. In deze evaluatie maken we hier handig gebruik van en ligt de focus op usage tracking. Hiermee willen we data verzamelen over de satisfaction, de learnability, de moeilijkheid, de besturing en enkele demografische gegevens. We plaatsen SheepHerder op de Google Play Store², op de Apple App Store³ en een HTML5 versie op onze website. Door vervolgens publiciteit te voeren op sociale media en online fora hopen we voldoende gebruikers aan te trekken en zo veel data te verzamelen.

Tenslotte krijgt de gebruiker na vijf levels nog steeds een pop-up te zien met de vraag om onze vragenlijst in te vullen.⁴ We hopen hier ook nog informatie uit te halen over de usability.

¹ <https://code.google.com/p/box2d/>

² <https://play.google.com/store/apps/details?id=be.teamsheepy.shepherd.android>

³ binnenkort online

⁴ zie evaluatie 2

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

In deze evaluatie verzamelen we voornamelijk informatie over de usability.

Learnability: We stellen ons de vraag hoe het gebruikspatroon evolueert. Welke score behaalt men als men de eerste keer speelt? Hoe evolueert deze score? Gaat men minder tappen als men vaker speelt? Indien we zien dat de meeste gebruikers in hun eerste spelletjes geen enkel schaap in de weide krijgen zullen we bijvoorbeeld een uitgebreide tutorial moeten toevoegen.

Efficiency: Hoe efficiënt is de gebruiker in het hoeden van de schapen? We zullen nagaan hoeveel tijd de gebruiker over heeft in elk spelletje. Op basis hiervan kunnen we de duur van een level aanpassen. Daarnaast meten we ook hoeveel schapen er ontsnappen (d.w.z. uit het scherm lopen). Als dit aantal te hoog is zullen we de snelheid van de schapen moeten aanpassen.

Accuracy: Wanneer het spel crasht bij een gebruiker zal Google Analytics dit registreren.

Satisfaction: We gaan na hoe vaak en hoe lang SheepHerder gespeeld wordt en hoe vaak dezelfde gebruiker het spel opnieuw opstart.

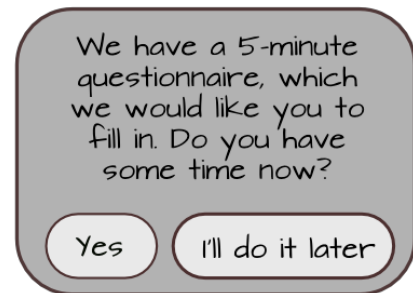
De Usefulness hangt erg sterk samen met de satisfaction. Een casual game heeft immers als doel om de gebruiker te amuseren. Dit criteria gaan we ook na met de stelling "I became immersed quickly" in onze vragenlijst.

Op aesthetic qualities zullen we in de volgende evaluatie focussen.

Methode

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

We vragen onze gebruikers nog steeds om de vragenlijst die we opstelden in evaluatie 2 in te vullen. Dit doen we door na vijf levels een pop-up te tonen. Als de gebruiker deze negeert tonen we hem later opnieuw.



De focus van deze evaluatie ligt echter op usage tracking met behulp van Google Analytics. We zullen de volgende gegevens meten:

Variabele	Info	Doel
gamesPlayed	Aantal gespeelde levels per speler	Een grotere waarde betekent een hogere satisfaction
session duration	Duur van één speelsessie	Een grotere waarde betekent een hogere satisfaction
% returning	Percentage gebruikers dat meerdere sessies speelt	Een grotere waarde betekent een hogere satisfaction
crashes	Aantal crashes van het spel en de oorzaak	Bugs oplossen
gameTime	Duur van één level	Nagaan of de limiet van 1 min. per level te kort, te lang of net goed is
sheepEscaped	Aantal schapen dat tijdens één level uit het scherm ontsnappen	Nagaan of het spel niet te moeilijk is
sheepCollected	Aantal schapen dat in één level in de weide gevangen wordt	Nagaan of het spel niet te makkelijk is

<i>numSwipes</i>	Aantal swipes per level	Welke besturing wordt gebruikt en hoe evolueert dit naarmate de gebruiker meer ervaren wordt?
<i>numTaps</i>	Aantal taps per level	Stopt de gebruiker met tappen als we de pop-up getoond hebben?
<i>avgSwipeTime</i>	Gemiddelde duur van een swipe per level	Welke besturing wordt gebruikt en hoe evolueert dit naarmate de gebruiker meer ervaren wordt?
<i>minSwipeTime</i>	Duur van de kortste swipe tijdens een level	Welke besturing wordt gebruikt en hoe evolueert dit naarmate de gebruiker meer ervaren wordt?
<i>maxSwipeTime</i>	Duur van de langste swipe per level	Welke besturing wordt gebruikt en hoe evolueert dit naarmate de gebruiker meer ervaren wordt?
<i>demografisch</i>	Nationaliteit, leeftijd, geslacht, ...	Meer info verzamelen over onze gebruikers
<i>device</i>	Android, iPhone, iPad, Web, ...	Meer info verzamelen over de apparaten waarop ons spel gespeeld wordt, zodat we ons kunnen richten op de meest populaire.

Deelnemers

SheepHerder kan online gespeeld worden op onze website en is beschikbaar op de Google Play Store en binnenkort ook op de Apple App Store. We zullen reclame voeren voor deze drie kanalen via sociale media en online fora. Tenslotte zullen we ook in real life enkele vrienden aanspreken om ons spel te installeren. Om voldoende mensen te kunnen bereiken en een grote hoeveelheid gegevens te verzamelen zullen we hiervoor een kleine twee weken de tijd nemen. We hopen ongeveer 100 spelers te bereiken.

Tijdens deze evaluatie zullen de deelnemers SheepHerder op hun eigen device spelen en zal het grootste deel van de testpersonen ook niet beseffen dat ze onderdeel zijn van een evaluatie. Op die manier krijgen we een zeer werkelijkheidsgetrouw beeld van de manier waarop ons spel gespeeld wordt. De deelnemers beslissen zelf om het spel te installeren en komen dus volledig overeen met onze doelgroep van casual gamers.

Praktisch verloop

...

Resultaten

...

Interpretatie

...

Besluit

...

Appendix

Tijdsbesteding

	Implementatie + Publicatie App Stores	Verslag
Pieter	32:33u	1:45u
Kevin		
Tom		