

Usability Test Rapport

Doelgroep

Onze doelgroep bestaat uit basisschoolleerlingen van acht tot tien jaar oud, vertegenwoordigd door onze persona Tim (9). Het gaat om energieke kinderen die gemakkelijk afgeleid raken en die liever actief en spelenderwijs leren dan lang lezen of schrijven. Omdat ze beperkte ervaring hebben met digitale hulpmiddelen, hebben zij een intuïtieve interface nodig waarin instructies helder en direct worden aangeboden.

Behoeften & Doelen

Deze doelgroep heeft een interface nodig die eenvoudig, visueel en intuïtief is opgebouwd. Taken moeten snel te begrijpen zijn, zonder dat er veel tekst gelezen hoeft te worden. De applicatie moet motiverende elementen bevatten, zoals punten, badges en beloningen, en directe bevestiging geven wanneer een taak wordt uitgevoerd of voltooid. Daarnaast moet navigatie logisch en eenvoudig zijn, met zo min mogelijk stappen om een doel te bereiken. Ons prototype speelt hierop in door korte visuele interacties te combineren met directe feedback en speelse beloningselementen.

Gebruikskarakteristieken en Gedrag

Kinderen zoals Tim vergeten snel wat ze moeten doen als instructies niet herhaald of visueel ondersteund worden. Daarom gebruiken wij iconen, eenvoudige taal en schermen waarin slechts één handeling centraal staat. Omdat kinderen snel kunnen afgeleid raken, zijn pagina's rustig ingericht en wordt steeds één focuspunt aangeboden. Ze reageren beter wanneer een activiteit als spel voelt, wat een belangrijke reden is voor de puntentelling en beloningen. Tot slot houden we er rekening mee dat hun leesvaardigheid nog in ontwikkeling is door gebruik te maken van grote lettertypes, herkenbare symbolen en weinig tekst.

Context van Gebruik en Gevolgen voor het Ontwerp

De applicatie wordt gebruikt op school of thuis, vaak als een korte activiteit tussen andere taken door. Daarom bevatten schermen grote en makkelijk aantikbare knoppen, geschikt voor kleine handen. Het navigeren beperkt zich tot een klein aantal duidelijke schermen, zodat kinderen niet verdwalen in een menu. Kleuren en afbeeldingen leiden de gebruiker naar de juiste interacties, en elke actie levert directe feedback op, bijvoorbeeld door middel van een icoon, animatie of puntenvermelding.

Testmethode

Door beperkte contactmogelijkheden met de doelgroep konden we niet uitgebreid testen met meerdere kinderen. Daarom hebben we een korte usability test uitgevoerd met drie gebruikers: twee leerkrachten en één leerling uit groep vier. De test vond plaats met ons eerste high-fidelity prototype. Sindsdien zijn al verbeteringen doorgevoerd, onder andere aan het avatarsysteem. De deelnemers werden gevraagd om doelgerichte taken uit te voeren, zoals het aanmaken van een taak, het toevoegen van kinderen, het bekijken en ordenen van taken in het kalenderoverzicht en het aanpassen van avatars.

Testresultaten en Observaties

Testpersoon 1 (leerkracht)

Deze gebruiker vond de applicatie overzichtelijk en ervoer dat kinderen toevoegen snel en probleemloos verliep. De avatars waren goed vindbaar en riepen enthousiasme op. Tegelijkertijd stelde deze tester voor dat kinderen zelf taken moeten kunnen afvinken en eventueel zelf taken kunnen kiezen. Het beloningssysteem voelde mogelijk wat traag, een schoolbrede kalender werd gewenst en het instellen van limieten per kind zou handig zijn. Bovendien merkte hij op dat moeilijkere taken meer munten zouden kunnen opleveren en dat een taakknop per dag de workflow zou kunnen versnellen.

Testpersoon 2 (leerkracht)

Deze leerkracht vond dat het aanmaken van nieuwe taken intuïtief werkte en ook het toevoegen van leerlingen ging soepel. Taken slepen, het aanpassen van tijdstippen en het handmatig toekennen van munten werden positief ervaren. De opmaak van dagen en kalenderoverzicht bleek duidelijk. De leerkracht benoemde ook mogelijkheden voor de toekomst, zoals avatars archiveren in plaats van verwijderen, kinderen in groepen beheren, dagkleuren aanpassen, accessoires kunnen voorbekijken en een alternatieve positie voor de weekindeling.

Testpersoon 3 (leerling, groep 4)

Deze leerling reageerde positief op het uiterlijk en vond dat taken goed werkten, maar gaf aan dat vooral het avatarsysteem tekortschiet. Volgens hem werkten haaroptyes niet goed en konden taken niet in de avond geplaatst worden. Zijn opmerkingen richtten zich met name op functies die op dat moment nog in ontwikkeling waren.

Algemene Bevindingen

Leerkrachten vonden de applicatie overzichtelijk en gebruiksvriendelijk, waarbij kernfunctionaliteiten zoals taken aanmaken, kinderprofielen beheren en taken ordenen intuïtief werkten. De belangrijkste knelpunten lagen in de gamification- en avataronderdelen. Hoewel leerkrachten verwachtten dat deze elementen juist zeer motiverend zouden zijn voor kinderen, bevestigde de test dat het technisch nog onvoldoende functioneerde. Daarnaast bleek er behoefte aan klassikale organisatiefuncties, zoals het kunnen maken van groepen, een kalender voor een hele school of klas en het instellen van taaklimieten. Het puntensysteem kwam eveneens terug als onderwerp dat zowel qua snelheid als flexibiliteit beter afgestemd kan worden.

Vervolgacties

Voor de komende ontwikkelfase worden directe verbeteringen doorgevoerd aan het avatarsysteem en worden bugs opgelost, zoals problemen met kapsels en accessoires. Het takenoverzicht wordt flexibeler gemaakt door avondtaken, groepsfilters en limieten toe te voegen. Voor docenten wordt gekeken naar opties waarbij kinderen zelf taken kunnen kiezen of afronden, eventueel met goedkeuringsmechanisme. De kalender kan worden uitgebreid naar klassen- of schoolniveau en klassengroepen kunnen beheerd worden. Binnen gamification wordt onderzocht hoe moeilijkere taken vaker beloond kunnen worden en hoe sneller toegang tot avataronderdelen mogelijk wordt zonder motivatie te verliezen. In een vervolgonderzoek willen we met meer leerlingen testen, leerlingen met verschillende motivatieprofielen betrekken en het effect van beloning op gedrag evalueren.

Conclusie

Ondanks een beperkte testgroep leverde deze usability test waardevolle inzichten op. Leerkrachten ervoeren de applicatie als overzichtelijk en efficiënt, terwijl de leerling bevestigde dat het speelse karakter aanspreekt. Tegelijkertijd moet de gamification technisch verder worden verbeterd om zijn volledige motiverende potentieel te benutten. Met de voorgestelde aanpassingen verwachten we dat de applicatie kinderen aanspreekt en ondersteunt bij schooltaken, terwijl leerkrachten een praktisch hulpmiddel krijgen om schoolyard-onderhoud gestructureerd en leuk te organiseren.