Sam De Wachter & Stig Vanbrabant

Karel de grote  3 WEB-UX

Project web-ux 3 Usabilty test

# Introductie

## Wat is GameTrader juist

GameTrader is een website die gericht is op jongeren en jong volwassen studenten die frequent gamen. Deze doelgroep gaat nog steeds naar school en leven dus op zakgeld en geld van studentenjobs. Dat wilt zeggen dat ze voorzichtig om moeten springen met het geld omdat het zeer snel op kan zijn. Een nieuw spelletje voor op de PlayStation 4 kan al gauw tot 70 euro kosten, wat een behoorlijk prijskaartje is voor een student. Daarom zijn we op het idee gekomen om een platform te maken waar gamers onder elkaar spelletjes kunnen ruilen en dus niet steeds die stevige prijs van 70 euro moeten betalen. Het enige wat je ervoor moet doen is je registreren, een game van jezelf toevoegen en vragen aan andere leden of ze hun game willen ruilen voor dat van jou.

## Usability testing

We hebben enkele mensen uitgenodigd om de site uit te testen. We hebben op voorhand enkele taken aan hen gegeven die ze zo goed mogelijk moesten uitvoeren. Zo konden we zien of de site wel gebruiksvriendelijk was. De resultaten van deze usability tests volgen op de volgende pagina’s.

# De usability test

## Deelnemers

De mensen die deelgenomen hebben aan de usability test hadden op voorhand de website nog niet gezien en wisten pas op de moment toen ze test aflegden welke taken ze moest uitvoeren. De deelnemers ware vrienden en familie.

## Taken

De taken die de deelnemers moesten uitvoeren waren als volgt:

1. Maak een account aan
2. Ga naar je account pagina en pas je account aan
3. Voeg een game toe aan je account
4. Zoek een game met filter ‘PlayStation 4’ en ‘Action’
5. Kies een game en ruil met de eigenaar
6. Ga naar het account van de eigenaar en schrijf een review
7. Verwijder je net gemaakte game
8. Log uit

## Resultaten

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Deelnemer** | **Taak 1** | **Taak 2** | **Taak 3** | **Taak 4** | **Taak 5** | **Taak 6** | **Taak 7** | **Taak 8** |
| 1 | X | X | X | X | X |  | X | X |
| 2 | X |  | X | X | X |  | X | X |
| 3 | X | X | X | X | X |  | X | X |
| 4 | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 5 | X | X | X | X | X |  | X | X |
| 6 | X | X | X | X | X |  | X | X |
| 7 | X | X | X | X | X | X | X | X |

## Tevredenheid met de website

Als laatste hebben we nog gevraagd hoe tevreden de deelnemers waren met de website (op een schaal van 10 met 0 zijnde helemaal niet tevreden en 10 zijnde alles was perfect)

* Deelnemer 1: 8/10
* Deelnemer 2: 6/10
* Deelnemer 3: 7/10
* Deelnemer 4: 7,5/10
* Deelnemer 5: 7/10
* Deelnemer 6: 7/10
* Deelnemer 7: 8/10

## Resultaten test

Na de usability testen hebben we gemerkt dat er bij taak 6, een review schrijven op het account van de eigenaar, zeer slecht gescoord was. Dat kwam omdat de deelnemers niet echt wisten waar het account van die persoon was op de website. Nadat de feedback van de deelnemers hebben we nog een kleine extra aanpassing gemaakt op aanvraag van sommige deelnemers en dat was een link voorzien naar het profiel van de eigenaar van een spel (op de pagina van een spel stond nog geen link naar zijn eigenaar).

# Conclusie

Dankzij de usability test hebben we gemerkt dat er nog iets ontbrak aan onze website. Zo hebben we nog kunnen ingrijpen en een verbetering kunnen toevoegen aan onze website.

Hier en daar waren nog een paar fouten die dankzij de opmerkingen van de deelnemers konden opgelost worden. Buiten het feit dat de deelnemers taak 6 moeilijk vonden, vonden ze de website over het algemeen wel goed.