



Fontys HOGESCHOOL ICT

Usertest

Kindertelefoon



Auteur(s):

Hazem Ben Rouba

Inleiding

Voor de Kindertelefoon hebben wij een campagne website gemaakt om eenzaamheid onder jongeren tegen te gaan. Met deze campagne willen we jongeren op een speelse manier duidelijk maken dat ze niet alleen zijn en dat ze altijd met andere mensen of de Kindertelefoon dingen kunnen delen.

Na het afronden van onze eerste variant van de website willen we een usertest uitvoeren om feedback te krijgen van de gebruikers. Op basis van deze feedback kunnen we bepaalde elementen en functionaliteiten op de website verbeteren indien nodig. Verder hebben gebruikers misschien ook relevante feedback voor toevoegingen waar we naar kunnen kijken.

Om de juiste feedback te krijgen maken we gebruik van user testing. Hierbij vragen we aan gebruikers om verschillende scenario's te doorlopen en hierbij hun ervaring te noteren. Door gebruik te maken van deze methode krijgen we gelijk feedback van de doelgroep op wie we deze website gericht hebben.

De mensen die de functionaliteiten van de website gaan testen is de doelgroep waar we het voor gemaakt hebben. De Kindertelefoon gaf aan dat hun doelgroep kinderen van 8 tot 18 jaar zijn, wij hebben voor ons project de doelgroep verkleint naar 12 tot 18 jaar. Dit is dan ook de doelgroep die wij gevraagd hebben om de usertest te doorlopen.

Ustertest

Functionaliteit	<i>De gebruiker moet vanaf de homepagina naar het forum van de kindertelefoon en/of naar de lobby's kunnen gaan</i>
------------------------	---

Actie	Klik op 'ga naar lobbies' om naar direct naar de lobby's te gaan.				
Scenario	De gebruiker wil direct naar de lobby's pagina				
Verwacht resultaat	De gebruiker komt op een nieuwe pagina. Dit is de lobby				
Werkelijk resultaat	<p>Z: De gebruiker komt inderdaad in de lobby</p> <p>H: Hij komt op de lobby's pagina</p> <p>M1: De gebruiker klikt op 'ga naar lobbies' binnen het hamburgermenu en komt terecht op de lobbies pagina.</p> <p>M2: De gebruiker klikt op 'Ga naar lobbies' binnen het hamburgermenu en komt terecht op de lobby main page.</p> <p>S: De gebruiker komt direct in de lobby terecht</p>				
Aanpassingen	M2: Misschien binnen het hamburger menu sterren of iets van kleur toevoegen zodat het er niet zo somber uit ziet. De werking is wel optimaal.				
Uitvoering	Uren		Prioriteit*	3	Door Hazem Ben Rouba

Actie	Klik op 'forum kindertelefoon' om direct naar het forum van de kindertelefoon te gaan.				
Scenario	De gebruiker wil direct naar het forum van de kindertelefoon.				
Verwacht resultaat	De gebruiker komt dan op het forum van de kindertelefoon.				
Werkelijk resultaat	<p>Z: De gebruiker is op het eind van de website naar het forum gestuurd</p> <p>H: Hij kan gelijk naar het forum via een hamburger menu</p> <p>M1: De gebruiker klikt op 'forum kindertelefoon' binnen het hamburgermenu en wordt doorgestuurd naar de website van de Kindertelefoon forum.</p>				

	M2: De gebruiker klikt op 'forum kindertelefoon' binnen het hamburgermenu en komt terecht op de Kindertelefoon forumwebsite. S: De gebruiker komt direct op de forumwebsite terecht.				
Aanpassingen	M2: Misschien binnen het hamburger menu sterren of iets van kleur toevoegen zodat het er niet zo somber uit ziet. De werking is wel optimaal.				
Uitvoering	Uren		Prioriteit*	3	Door Hazem Ben Rouba

Functionaliteit	<i>Als de gebruiker op de Play button klikt moet hij naar de game pagina gaan.</i>
------------------------	--

Actie	Klik op de Play button zodat je naar de game gaat.
Scenario	De gebruiker gaat naar een nieuwe pagina die game heet
Verwacht resultaat	De gebruiker komt op de game pagina en daar moet hij of zij 2 figuren zoeken.
Werkelijk resultaat	Z: De gebruiker komt inderdaad op de game pagina H: Hij komt op de game pagina M1: Wanneer de gebruiker op play klikt wordt er een animatie afgespeeld waarna je terecht komt op de pagina waar je een spel moet spelen. M2: De gebruiker klikt op de playbutton en een animatie wordt afgespeeld waarna ze verder gaan naar de webpage met het spel. S: De gebruiker komt op de game pagina.
Aanpassingen	

Uitvoering	Uren		Prioriteit*	3	Door	Hazem Ben Rouba
-------------------	-------------	--	--------------------	---	-------------	------------------------

Functionaliteit	<i>De gebruiker moet 1 personage kunnen selecteren en deze kunnen slepen naar de deur van de algemene ruimte</i>
------------------------	--

Actie	Breng de personage naar de deur van de algemene ruimte					
Scenario	De gebruiker gaat opzoek naar het personage en deze brengt hij naar de deur van de algemene ruimte					
Verwacht resultaat	De gebruiker kan allebei de personages apart selecteren en slepen naar de deur van de algemene ruimte					
Werkelijk resultaat	<p>Z: De gebruiker probeerde eerst de personages bij elkaar te slepen, maar kwam er snel achter dat ze naar de deur moesten</p> <p>H: De gebruiker wist gelijk wat de bedoeling was en hij vond het duidelijk</p> <p>M1: Na het vinden van de personages is het slepen naar de deur makkelijk. Het is ook duidelijk wanneer je klaar bent. De mannelijke personage werd goed naar de deur gesleept maar toen er over de vrouwelijke personage gehoverd werd verdween ze naar de deur.</p> <p>M2: De gebruiker vindt de personages op de webpagina en kan ze makkelijk naar de deur brengen.</p> <p>S: De gebruiker kon met behulp van de zaklamp de personen vinden en deze naar de deur brengen.</p>					
Aanpassingen	M2: Zin aanpassen: Vind de personen en breng ze samen naar de deur					
Uitvoering	Uren		Prioriteit*	3	Door	Hazem Ben Rouba

Functionaliteit	<i>Als je 2 personages bij de deur van de algemene ruimte hebt gekregen word je automatisch doorgelinkt naar de lobby's pagina.</i>
------------------------	---

Actie	Je wordt automatisch doorgelinkt naar de lobby's pagina				
Scenario	De gebruiker heeft 2 personages bij de deur van de algemene ruimte gekregen.				
Verwacht resultaat	Je komt op de lobby's pagina				
Werkelijk resultaat	<p>Z: Gebruiker komt inderdaad op de lobby pagina</p> <p>H: Hij komt op de lobby's pagina</p> <p>M1: Na het vinden van de twee personages wordt je gelijk doorgestuurd naar de lobby pagina. Overigens werkt het spel niet meer nadat je het spel een paar keer gedaan hebt.</p> <p>M2: Na het vinden van de twee personen kom je met een animatie terecht op de lobby pagina. Tenzij je een paar keer de website doorlopen hebt dan doet de game het niet meer waardoor je niet automatisch bij de lobbies komt.</p> <p>S: De gebruiker komt terecht op de lobby pagina.</p>				
Aanpassingen	<p>M1: Ervoor zorgen dat het spel het blijft doen nadat je de website een paar keer doorgeklikt hebt.</p> <p>M2: Pas de game zo aan zodat de game het blijft doen als je meerdere keren erop terug komt.</p>				
Uitvoering	Uren		Prioriteit*	3	Door Hazem Ben Rouba

Functionaliteit	<i>Als je hoovert over een personage op de lobby's pagina moet je een bericht kunnen zien.</i>
------------------------	---

Actie	Hover over een personage.
Scenario	De gebruiker hoovert over een personage zodat hij of zij een bericht kan lezen.
Verwacht resultaat	De gebruiker hoort berichten te kunnen lezen als hij of zij over een personage hoovert
Werkelijk resultaat	<p>Z: De gebruiker heeft inderdaad berichten gelezen na het hoovert over de personages</p> <p>H: Je krijgt een bericht te zien als je hoovert over de personages</p> <p>M1: Wanneer er over de personages heen ging kwamen er berichten te zien. In eerste instantie was het woord hover niet duidelijk.</p>

	<p>M2: Wanneer de gebruiker over de personages hoverd krijgt hij/zij berichten van anderen te zien, sommige berichten staan wel dubbel.</p> <p>S: De gebruiker kan de geplaatste berichten zien, wel staan er heel veel berichten dubbel.</p>				
Aanpassingen	<p>H: Als de gebruiker eerst op bericht plaatsen klikt en daarna hoovert over een personage dan laat hij niet altijd het bericht zien</p> <p>M1: Woord hover misschien veranderen naar beweeg.</p> <p>M2: Misschien zo aanpassen zodat alle berichten uniek zijn, zodat je geen dubbele te zien krijgt.</p> <p>S: het woord hover was niet bekend bij de gebruiker en dus onduidelijk, ook was het bericht niet direct te zien.</p>				
Uitvoering	Uren		Prioriteit*	3	Door Hazem Ben Rouba

Functionaliteit	<i>Je moet een bericht kunnen plaatsen op de lobby's pagina</i>
------------------------	---

Actie	Klik op de button plaats bericht.
Scenario	De gebruiker wil een bericht plaatsen. Hij of zij klikt op de button plaats bericht om een bericht te plaatsen.
Verwacht resultaat	Als de gebruiker op plaats bericht plaatst komt er een vakje tevoorschijn waar je een bericht kunt typen.
Werkelijk resultaat	<p>Z: De gebruiker kon niet begrijpen dat er gescrolled kon worden op de pagina doordat er geen scrollbar is. Daarentegen ging het plaatsen van het bericht goed.</p> <p>H: Het bericht wordt goed verwerkt en daarna kom je op het forum van de kindertelefoon</p> <p>M1: De gebruiker klikte op bericht plaatsen en kreeg hierbij een vak te zien waarin ze iets kon typen. Na het versturen werd ze doorgestuurd naar de forumwebsite van de Kindertelefoon.</p>

	M2: Wanneer de gebruiker een bericht plaatst wordt hij/zij doorgeleid naar de forumwebsite van de Kindertelefoon. S: De gebruiker had niet door dat er gescrolld kon worden op de pagina, het plaatsen van een bericht verliep verder goed.					
Aanpassingen	M1: Bericht plaats vak hoger plaatsen, de gebruiker wist in eerste instantie niet dat ze op de webpagina kon scrollen dus heeft er de eerste keer niet naar gekeken. S: Scrollbar toevoegen en de bericht plaats container hoger zetten.					
Uitvoering	Uren	1min	Prioriteit*	3	Door	Hazem Ben Rouba

* Gebruik voor de prioriteit de volgende codering:

1 = Laag

2 = Middel

3 = Hoog

Resultaat analyse