

UX Testing verslag

Integratieproject 2

Groep 7

Get It tests

Homepagina

Voor de Get It test heb ik eens vriendelijk gevraagd aan mijn vader om de test even af te leggen. Mijn vader is niet bekend met het bordspel Carcassonne en heeft de website nog niet kunnen aanschouwen. Het volgend beeld werd voor 5 seconden getoond:



Hij merkte gelijk de “Welkom bij Carcassonne” op! Dat is natuurlijk een goed teken, zo wist hij gelijk over wat de website ging (hij is niet bekend met het bordspel, maar hij kon het wel een beetje afleiden). Ook merkte hij het menu vanboven op, wat natuurlijk ook positief is. Het is dus gelijk duidelijk op welke website je terecht komt.

Het spel

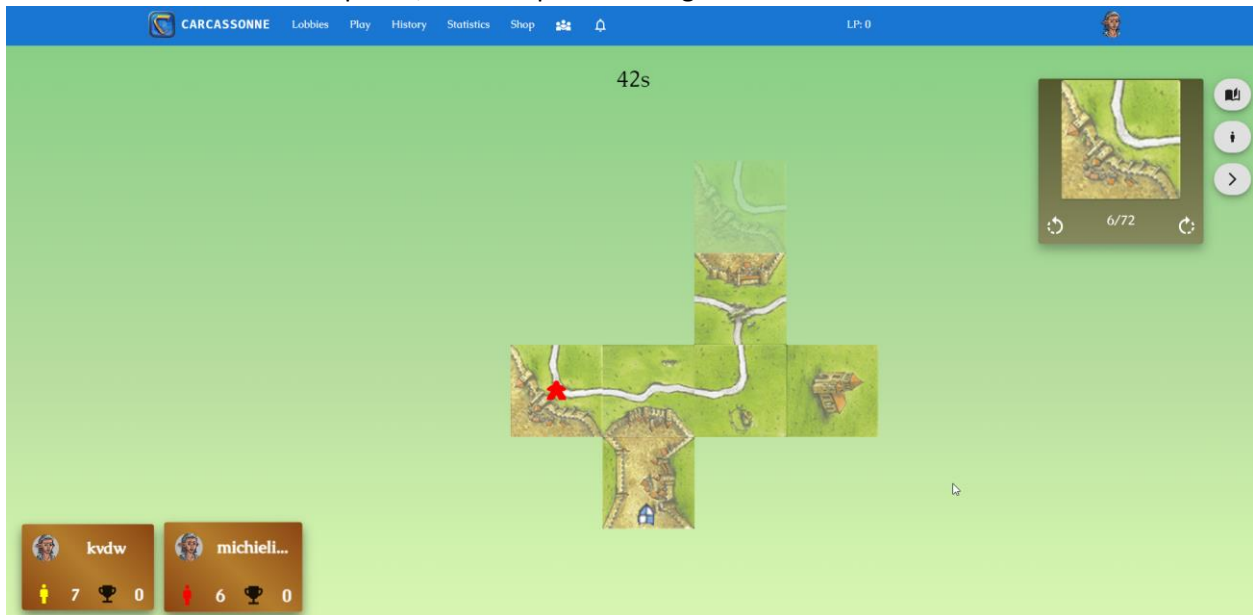
Toen het spel zijn vorm begon te krijgen maar nog niet af was heb ik nog even kort een Get-it test gedaan. Het spelt werkte al wel (je kon tegeltjes plaatsen), maar het was waarschijnlijk onduidelijk waar je een tegeltje eigenlijk echt mocht plaatsen. Daarbij staat de serf count en de scores ook links vanonder, maar deze zijn misschien niet zo goed leesbaar. Daarbij staat er ook een timer vanboven, die ook niet zo goed leesbaar is. Ik heb het volgende beeld laten zien:



Hij kon opmerken dat er 2 kaartjes op het scherm stonden en 3 mannetjes linksvanonder. Toen ik hem vroeg wat het nut was van de mannetjes kon hij hier niet op antwoorden. Over de kaartjes kon hij echter al wel bedenken dat hij een kaart moest maken, maar hoe hij dat moest doen wist hij niet.

Het spel, revamped

Ten einde van sprint 3 heb ik nogmaals deze test afgelegd met hem. Ditmaal is de layout al sterk verbeterd en hebben we de mogelijke posities op een kaartje kunnen laten zien. Ook zijn de mannetjes link vanonder veranderd in spelers, met een puntentelling en serf count eronder.



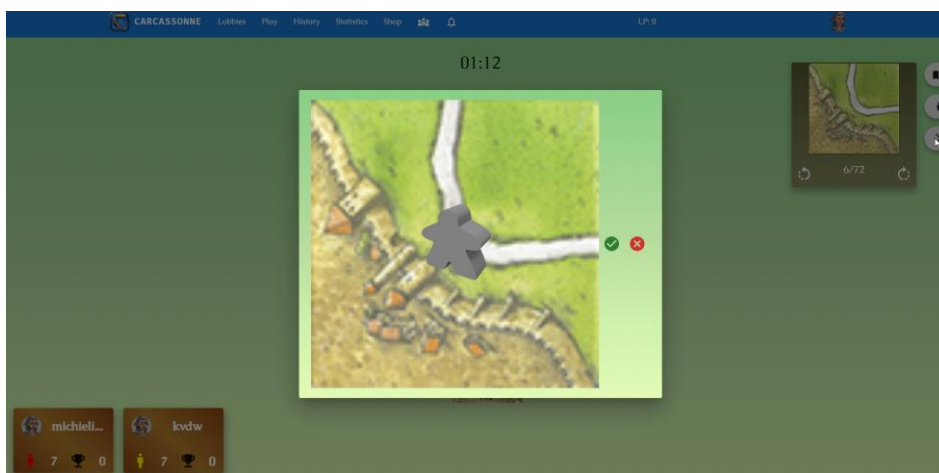
Het eerste dat hij opmerkte was dat de tegels groter waren (misschien niet duidelijk op beeld, maar er is hier ook zooming toegevoegd). Dit was dus al wel stukken beter dan hiervoor, toen de tiles nog een vaste grote hadden. Daarbij kon hij ook identificeren dat er linksonder spelers stonden. Dit is een verbetering met de vorige test, waar hij enkel de spelers als “mannetjes” kon opmerken. Ook zag hij de timer die vanboven stond, die de vorige keer teveel met de achtergrond verdween.

Scripted test

Scripted test van het spel

Nadat ik de Get-it test had afgelegd heb ik ook even gevraagd of hij een tegeltje kon leggen op een plek naar keuze, een serf kon plaatsen en naar de volgende beurt kon gaan.

In het begin was hij even verward en wist vroeg hij aan mij hoe je een tegeltje kan plaatsen (waarop ik niet heb geantwoord natuurlijk). Hij heeft dan geprobeerd om op een van de doorzichtige tegeltjes op het bord te klikken, waardoor deze geplaatst werd. Toen vroeg ik hem een serf te plaatsen, waarbij hij enkele seconde heeft zitten kijken naar de mogelijkheden. Hij kon afleiden dat het mannetje een mannetje plaatsen was, en heeft hier dus op gedruwd. Door met de muis even over het tegeltje te hovern kon hij een plaatsje kiezen, heeft hij er een willekeurige gekozen en dan bevestigd. Toen vroeg ik hem om naar de volgende beurt te gaan waardoor hij vrijwel gelijk op het pijltje heeft gedrukt onder het serf plaatsen. Al bij al ging de test heel vlot voor iemand die het spel voor de eerste keer speelde. Succes dus!



(Serp correct geplaatst, hoera!)

