

# Feedback Usability Research Speelproject

- De testdoelen zijn direct overgenomen van het voorbeeld in de opdracht. Sommigen sluiten aan, sommige sluiten slecht aan, en andere zijn helemaal niet van toepassing. Het is de bedoeling dat jullie zelf testdoelen voorstellen aan de hand van de app / developers / beschrijving / literatuur.
- De methode is erg onduidelijk. Waarom is het opgesplitst in drie tests? De testdoelen worden beantwoord meteen daar waar ze geïntroduceerd worden. De scenario's worden uitgevoerd daar waar ze geïntroduceerd worden. Er is geen verantwoording voor testdoelen / scenario's. In de kopjes *Role Distribution* en *Thinking Aloud Testing* leggen jullie verslag over de uitvoering van de opdracht, maar daar verwacht ik juist resultaten.
- Resultaten zijn vermengd door het hele verslag. Daarnaast zijn er weinig directe citaten gebruikt. Die zijn juist goed om objectieve verslaglegging te realiseren. Daarom moet je ze opnemen en later terugluisteren. (Dat is de toegevoegde waarde van het opnemen.) Het stimulated recall interview is ook erg interpreterend uitgewerkt. Laat helder zien wat je gevraagd hebt en wat het antwoord was. Ook hier kun je gebruik maken van citaten.
- Conclusie is erg subjectief. Het doet er niet zozeer toe dat het op oude Zelda spellen lijkt (tenzij dat direct gerelateerd is aan een testdoel). Het doet er niet toe dat het knap gemaakt is. Geef concreet invulling op de testdoelen en beoordeel of de app goed scoort op usability-aspecten.
- Suggesties zijn prima.
- De stijl is interpreterend en subjectief.