

Beursgame Usability test

Global Coffin Enterprice

Aslı Tokbay
Daniël van Loon
Richard Lieverse

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
1.1	Wat	3
1.2	Waar en Wanneer	3
2	Testdoelen	4
3	Gebruikers	5
3.1	Eisen voor de bepaling van de doelgroep	5
3.1.1	Fleur Versteegen	6
3.1.2	Hatice Yurt	6
3.1.3	Maja Vasic	6
3.1.4	Can Tokbay	6
4	Scenario	7
4.1	Taken	7
4.2	Vragenlijst	8
5	Methodes en procedure	9
6	Resultaten	10
6.1	Fleur Versteegen	10
6.2	Hatice Yurt	11
6.3	Maja Vasic	12
6.4	Can Tokbay	13
7	Conclusie	14
7.1	Testdoelen	14
7.2	Verbeterpunten	14

1 Inleiding

1.1 Wat

De app die getest is, is de app met de werknaam "Beursgame". De app waarin de speler z'n eigen bedrijf kan starten en met vrienden het rijkste bedrijf kan creëren. Deze is de afgelopen weken ontwikkelt door het ontwikkelteam van Global Coffin Enterprise.

1.2 Waar en Wanneer

De app is getest op de Android-toestellen van de testers zelf, hierdoor werd zowel getest of de app mogelijke crashes heeft op andere toestellen dan die door ons zelf wordt gebruikt, als dat er een mogelijkheid is om te testen of de app op meerdere beeldformaten duidelijk werkt. De test is in week 23 uitgevoerd, nadat een groot gedeelte van de app werkte, waardoor testen mogelijk was.

2 Testdoelen

Vanwege de non-functional requirement: Availability. Moet onderzocht worden of de app elke keer met het testen werkt. Dus dat de app niet crasht en dat de app contact blijft houden met de server en database. De uit te testen scenarios zullen vooral afkomstig zijn uit de functional requirements. Zo moeten testers bijvoorbeeld een lening afsluiten en/of aandelen kopen.

3 Gebruikers

3.1 Eisen voor de bepaling van de doelgroep

Mensen die gevraagd gaan worden om de app te testen zijn personen, die zelf in het bezit zijn van een Android-toestel. Dit vanwege het feit dat de app gemaakt is voor mensen die overweg kunnen met Android. Ze moeten al vaker een touchscreen gezien en gebruikt hebben en de bijbehorende knoppen. Wat ook belangrijk is, is de al eerder opgedane ervaring van de testers. Testers moeten personen zijn, die zelf een Android-toestel gehad of nog steeds hebben en het niet alleen gebruiken om te bellen en te smsen, maar ook om spelletjes te spelen. Door deze voorwaarden komt er nadrukkelijk de volgende doelgroep naar voren: Studenten en middelbare scholieren.

3.1.1 Fleur Versteegen

Leeftijd: 20

Opleiding/Werk: Tweedejaars natuurkunde student aan de RU

Heeft Android mobiel: Ja

Ervaring met spelletjes op Android toestel: Heeft Draw Something en WordFeud op haar mobiel. Ze speelt bijna elke dag.

3.1.2 Hatice Yurt

Leeftijd: 22

Opleiding/Werk: Vierdejaars Pedagogiek student aan de HAN

Heeft Android mobiel: Ja

Ervaring met spelletjes op Android toestel: Ze heeft wel eens spelletjes gespeelt op haar mobiel maar het was altijd voor een korte tijd.

3.1.3 Maja Vasic

Leeftijd: 20

Opleiding/Werk: Eerstejaars informatica student aan de RU

Heeft Android mobiel: Ja

Ervaring met spelletjes op Android toestel: Geeft aan dat ze momenteel geen spelletjes meer op haar mobiel heeft staan, maar dat ze wel veel kent en ook wel een spel kent die via facebook werkt.

3.1.4 Can Tokbay

Leeftijd: 17

Opleiding/Werk: Scholier 4 Havo op Maaslandcollege

Heeft Android mobiel: Ja

Ervaring met spelletjes op Android toestel: Speelt regelmatig spelletjes zoals Draw something dat ook via facebook gaat.

4 Scenario

4.1 Taken

Taak 1:

Start het spel op en leg uit wat je denkt dat alle knoppen in het hoofdmenu doen.

Taak 2:

Open je profiel en leg uit wat je denkt dat alle gegevens betekenen.

Taak 3:

Leen een bedrag van 1000 van de bank voor jezelf.

Taak 4:

Maak een nieuw bedrijf met de naam Maïs in de sector Agriculter en investeer 600 in Research.

Taak 5:

Lees de eerste pagina van de Tutorial. Geef aan of de voorgaande taken beter te doen zouden zijn als je de Tutorial aan het begin had gelezen.

4.2 Vragenlijst

1 Was er een bepaalde taak die moeilijk uit te voeren was? Zo ja welke taak/taken?

.....

2 Wat vindt u van de structuur van de app?

- Zeer slecht, want
- Slecht, want
- Neutraal
- Goed
- Zeer goed

3 Vindt u dat de opmaak van de app past bij het doel van de app? Verklaar uw antwoord.

.....

4 Wat vindt u van de reactiesnelheid van de app?

- Zeer langzaam
- Langzaam
- Neutraal
- Snel
- Zeer snel

5 Zou u de app in de toekomst nog willen downloaden?

- Ja, ga naar vraag 6
- Nee, ga naar vraag 7

6 Denkt u dat u de app voor een langere periode te gaan gebruiken?

- Ja
- Nee, want

7 Waarom zou u de app niet downloaden?

.....

Bedankt voor uw medewerking en tijd.

5 Methodes en procedure

Tijdens de Usability-test wordt er gebruik gemaakt van hard op denken met observatie. Dit wordt gedaan zodat het duidelijk wordt of de structuur van de app goed in elkaar steekt. Als gebruikers op een verkeerde knop klikken kan de observator gelijk vragen waarom de gebruiker dit deed.

Nadat de taken zijn uitgevoerd moet de gebruiker een vragenlijst invullen. Dit om te zien wat de gebruiker in het algemeen van de app vindt.

Alle gebruikers hebben zelf hun Android-toestel bij zich en het spel zal aan het begin van de test worden geïnstalleerd. Dit wordt zo gedaan zodat de gebruikers het spel tijdens de test voor het eerst zien. Ze mogen ook niet te veel voorkennis hebben van hoe het spel werkt.

Er wordt kort uitgelegd wat het spel inhoud en wat de gebruikers moeten doen. Vervolgens zal de gebruiker een lijst te zien krijgen met alle taken daarop. Er zal tijdens de hele test een observator bij zijn die ook alles opneemt. De observator moet ervoor zorgen dat de gebruiker blijft praten en hele tijd meldt of hij ergens niet uitkomt. De observator mag geen tips geven ook mag niet tegen de gebruiker gezegd worden of de taak klaar is, de gebruiker moet zelf beslissen of hij een taak afgerond heeft.

Taak 1:

Hier moet de observator er vooral voor zorgen dat de gebruiker alles beschrijft. Hij moet ook zorgen dat de gebruiker zegt waarom hij een bepaalde optie kiest denkt.

Taak 2:

Hierbij doet de observator hetzelfde doen als bij taak 1.

Taak 3:

Stel dat de gebruiker niet direct de juiste knop aanklikt dan moet de observator vragen waarom de gebruiker dit deed. Als de gebruiker aarzelt dan moet de observator ook voor zorgen dat de gebruiker zegt waarom hij twijfelt.

Taak 4:

Hierbij doet de observator hetzelfde doen als bij taak 3.

Taak 5:

De observator moet ervoor zorgen dat de gebruiker vertelt wat hij vindt wat er moet worden veranderd aan de tutorial. Deze taak wordt speciaal aan het einde uitgevoerd, zodat de speler pas aan het einde kan zeggen of hij iets aan deze informatie zou hebben gehad.

Als de taken zijn afgerond krijgt de gebruiker een vragenlijst die hij moet invullen. Nadat de vragenlijst is ingevuld is de test afgerond en de observator verzamelt het materiaal en zorgt ervoor dat de informatie gearchiveerd wordt.

6 Resultaten

De ingevulde vragenlijsten zitten bij de bijlagen. De opgenomen materiaal is beschikbaar indien gewenst.

Observator bij alle tests was AsliTokbay.

6.1 Fleur Versteegen

Bij de eerste taak benoemt de gebruiker de onderdelen op de volgende manier:
Profile Hier zal je waarschijnlijk je eigen gegevens zien. Ik neem aan dat ik hier zometeen een nieuwe profiel moet maken.

Companies Ik denk dat hier alle bedrijven in het spel staan.

My Loans Nou ik neem aan wat het naam zegt, mijn persoonlijke leningen.

Tutorial Uitleg van het spel. Ze vraagt zich ook af of een tutorial niet gewoon vanzelf zou moeten beginnen als je het spel voor het eerst opstart.

Quit Het spel afsluiten. Ze vraagt zich ook af waarom dit erin zit, of je het spel niet gewoon met de back button kan afsluiten.

Bij taak twee klikt ze gelijk op Profile. Ze zegt dat ze verbaast is over dat ze zelf geen profiel hoeft aan te maken. Het enige gegeven dat ze niet snapt is Nr. Board Seats. Ze geeft aan dat ze de rest wel begrijpt.

Bij taak drie klikt de gebruiker gelijk op my loans en dan new loan. Ze zegt dat het wel vervelend is dat als je een bedrag intoets dat je dan niet gelijk op een submit knop kan klikken. Ze vind het vervelend dat ze eerst de toetsenbord dicht moet doen en dan pas op submit kan klikken.

Bij taak vier kiest ze gelijk de juiste knoppen. Wel maakt ze een opmerking over dat ze had verwacht dat er helemaal geen bedrijven zijn. Dat als je op Companies klikt dat je dan Your Companies en Start New Company is. Waar zijn dan de bedrijven die door andere spelers zijn gemaakt? Ze maakt het bedrijf met de gegeven gegevens aan. Daarna klikt ze gelijk op het bedrijf. Ze kijkt eerst naar alle verschillende opties die je hebt en klikt vervolgens op Investments. Daarna vult ze de gegeven bedrag in bij Reasearch en geeft aan klaar te zijn met deze onderdeel.

Bij taak vijf geeft ze aan dat het tutorial bij de voorafgaande taken niet zoveel had geholpen. Er zijn wel bepaalde dingen haar onduidelijk zoals waarom er geen andere bedrijven staan maar gezien dit ook niet in de Tutorial staat geeft ze aan dat het niet zoveel had uitgemaakt.

6.2 Hatice Yurt

Bij de eerste taak benoemt de gebruiker de onderdelen op de volgende manier:

Profile Ze denkt dat profile haar naam en hoeveel geld ze heeft bevat.

Companies Ze denkt dat ze hier alle bedrijven in het spel kan zien.

My Loans Ze zegt my loans, dus mijn leningen toch? Dus ik kan geld lenen? Ik neem aan dat hier dan de leningen staan.

Tutorial Uitleg over het spel. Hoe je het moet spelen en wat je met alle knoppen kan doen.

Quit Het spel afsluiten. Ze zegt dat zij meestal de back button gebruikt omdat dat makkelijker is.

Bij taak twee klikt ze gelijk op Profile. Ze geeft aan verbaast te zijn dat ze haar eigen foto ziet. Ze geeft wel aan dat ze leuk vindt dat haar foto erbij staat. Ze zegt alle gegevens te snappen behalve Lowest share en Highest share. Ze zegt dat ze het raar vindt dat dat in je profiel staat.

Bij taak drie opent ze in een keer New Loan. Ze geeft aan dat ze raar vindt dat ze zelf niet kan kiezen over de termijn van de lening. Ze zegt ook vervelend te vinden dat ze eerst de toetsenbord dicht moet doen voordat ze op submit kan klikken.

Bij taak vier lukte het haar om alles in een keer goed in te voeren. Ze had weer het probleem met eerst toetsenbord wegklikken en dan op submit. Daarnaast gaf ze ook aan dat ze niet snapte waarom er verschillende sectoren waren. Is er een verschil tussen?

Bij taak vijf geeft ze aan dat het beter is om eerst het tutorial te lezen. Dat sommige dingen dan duidelijker zijn. Ze zegt dat de taken uitvoeren wel lukte maar dat het toch fijner zou zijn. Op de vraag waarom zei ze, omdat je dan beter snapt waar het spel overgaat. Dan hoef je niet na te denken over wat alles betekent omdat je het dan al weet.

6.3 Maja Vasic

Bij deze gebruiker is de situatie anders, omdat ze al weet wat het spel hoort te doen. Maar omdat ze alleen maar plaatjes van heeft gezien weet ze niet hoe alles werkt. Dus was ze nog geschikt als tester.

Bij de eerste taak benoemt de gebruiker de onderdelen op de volgende manier:

Profile Ze heeft al eerder een plaatje van het profiel gezien dus zegt ze foto, je naam, geld, je succes. De rest weet ze niet. Ze zegt dat ze ook denk dat hier de totale bedrag staat dat je hebt geleend.

Companies Ze denkt dat hier alle bedrijven staan die je hebt. Daarna zegt ze oh nee hier staan waarschijnlijk alle bedrijven in, niet alleen die van jezelf.

My Loans Hier denkt ze dat je je leningen kan zien.

Tutorial Ze zegt dat dit een uitleg van het spel is.

Quit Ze zegt dat deze knop de spel afsluit en ze vraagt of we deze knop erin gaan laten.

Bij taak twee opent ze Profile. Ze zegt dat ze van alles weet wat het betekent. Ze maakt ook opmerkingen over dat we hier ook de totale geleende bedrag kunnen stoppen en dat we misschien in plaats van Nr. Board Seats moeten zeggen van hoeveel bedrijven je aandelen hebt.

Bij taak drie opent ze My Loans en dan gelijk New Loan. Ze vult het gegeven bedrag in. Ze heeft hier voor de rest geen opmerkingen.

Bij taak vier opent ze Companies. Voordat ze verder gaat vraagt ze waar bedrijven van andere spelers gaan staan. Dan gaat ze verder door op Start New Company te klikken. Vervolgens maakt ze een nieuw bedrijf aan met de gegeven gegevens. Daarna gaat ze gelijk naar Investments bij het bedrijf en vult het gegeven bedrag in bij Research.

Bij taak vijf geeft ze aan de Tutorial handig is om te lezen voor je het spel echt speelt. Ze zegt ook dat het misschien mooier is als we plaatjes in de Tutorial stoppen in plaats van alleen tekst.

6.4 Can Tokbay

Bij de eerste taak benoemt de gebruiker de onderdelen op de volgende manier:

Profile De gebruiker zegt, profile dus mijn gegevens toch? Ik neem aan mijn naam en hoeveel geld ik heb. Na nog even nadenken zegt hij dat hij niet weer wat er nog meer in zou kunnen staan.

Companies Hij denkt dat hier bedrijven staan met gegevens van elk bedrijf erbij zoals inkomen en kosten.

My Loans Hij geeft aan dat hij denkt dat hier je leningen in staan.

Tutorial Hij zegt dat hier uitleg over het spel staat. Hij vraagt ook waarom hij niet eerst de tutorial mag lezen maar gaat daarna gewoon weer verder.

Quit Hij zegt dat deze knop is om het spel af te sluiten en klikt er vervolgens op. Daarna moet hij het spel opnieuw opstarten.

Bij taak twee klikt hij op Profile. Hij maakt een opmerking over dat hij het leuk vindt dat zijn foto daar staat. Hij vraagt zich vervolgens af hoe zijn naam en foto daar komen. Gelijk daarna maakt hij een opmerking over dat hij het snapt, omdat het spel via facebook gaat. Hij geeft aan dat hij begrijpt wat alles betekent.

Bij taak drie opent hij My Loans en klikt op New Loan. Hij vult de bedrag in en moet vervolgens even kijken hoe hij submit moet doen. Hij zegt dat het onhandig is dat hij eerst toetsenbord moet wegklikken.

Bij taak vier gaat hij naar Companies en en klikt hij op Start New Company. Vervolgens maakt hij het bedrijf. Enige opmerking is weer dat de toetsenbord eerst weg moet. Hij klikt vervolgens op het bedrijf en leest eerst alle opties door. Hij zegt dat het leuk is dat je allemaal dingen aan je bedrijf kan veranderen. Vervolgens klikt hij op Investments en vult de gegeven bedrag in bij Research.

Bij taak vijf zegt hij dat de Tutorial wel handig is om te lezen. Hij zegt vervolgens wel dat het misschien niet nodig is om bij het begin te lezen maar dat het wel handig is als je iets even niet snapt.

7 Conclusie

7.1 Testdoelen

Wij hebben voorafgaand aan het testen bepaald dat we vooral willen kijken naar het feit of de app op iedereens toestel verbinding heeft met de server, aangezien de app anders totaal niet kan functioneren. Bij alle testers hebben we vernomen dat de server steeds te bereiken is. Wat wij ook uit de resultaten concluderen is dat de snelheid van de app niet te langzaam is en in de meeste gevallen zelfs snel gevonden wordt. De handelingen die wij de testers lieten uitvoeren waren klaarblijkelijk niet moeilijk, doordat de app overzichtelijk gevonden wordt, door de simpelheid van de knoppen. Wat wel zwakker gevonden wordt is de structuur van de app. Dit wordt vooral veroorzaakt door bijvoorbeeld een toetsenbord dat eerst moet worden weggeklikt en dan pas de informatie gesubmit kan worden, wat normaal gelijk kan.

7.2 Verbeterpunten

Wat wij vooral willen gaan verbeteren is onder andere de tutorial, aangezien deze geen toegevoegde waarde heeft doordat de uitleg gaat over gemakkelijk uit te proberen functies en een iets moeilijkere optie bleek te ontbreken. Waar ook naar gekeken moet gaan worden is de herhaalde klacht over het functioneren van het toetsenbord.