

De stuiterbal valt niet ver van de boom

Phil Geelhoed, Sietse Mooren en Martijn Nanne

25 juni 2013

Inhoudsopgave

1	Voorwoord	3
2	Testdoelen	4
3	Methode	5
3.1	Gebruikersgroepen	5
3.1.1	Mensen die veel games spelen	5
3.1.2	Mensen die goed met smartphones om kunnen gaan	5
3.1.3	Mensen die geen smartphone hebben	5
3.2	Scenario's	5
3.2.1	Scenario 1	6
3.2.2	Scenario 2	6
3.3	Methode voor het verzamelen van gegevens	6
4	Resultaten	8
4.1	inleiding	8
4.2	Resultaten op basis van testdoelen	8
4.2.1	Testen of volgens de gebruiker de app niet traag reageert (Engaging).	8
4.2.2	Bepalen of de app snel bij het hoofddoel komt, d.w.z. hoe snel kun je de daadwerkelijke game opstarten en spelen (Efficient)	8
4.2.3	Testen of het gebruik van de app voor de gebruiker, die nog nooit zo'n game heeft gespeeld, makkelijk te begrijpen is zonder uitleg (Easy to learn)	9
4.2.4	Bepalen of de gebruiker na het eerste gebruik van de app, de app nog een keer wil gebruiken (Engaging).	9
4.2.5	Bepalen of de gebruiker met de app bereikt, wat hij verwacht had te bereiken (Effective).	9
4.2.6	Bepalen of de gebruiker vindt dat de app niet te veel crasht (Error tolerant)	9

4.2.7	Testen of de gebruiker de app sneller heeft opgestart dan de eerste keer spelen, en mogelijk ook zijn huidige record/highscore verbreekt	10
5	Conclusie	11
5.1	inleiding	11
5.2	Conclusie testdoelen	11
5.2.1	Testen of volgens de gebruiker de app niet traag reageert (Engaging).	11
5.2.2	Bepalen of de app snel bij het hoofddoel komt, d.w.z. hoe snel kun je de daadwerkelijke game opstarten en spelen (Efficient)	11
5.2.3	Testen of het gebruik van de app voor de gebruiker, die nog nooit zo'n game heeft gespeeld, makkelijk te begrijpen is zonder uitleg (Easy to learn)	12
5.2.4	Bepalen of de gebruiker na het eerste gebruik van de app, de app nog een keer wil gebruiken (Engaging). . .	12
5.2.5	Bepalen of de gebruiker met de app bereikt, wat hij verwacht had te bereiken (Effective).	12
5.2.6	Bepalen of de gebruiker vindt dat de app niet te veel crasht (Error tolerant)	12
5.2.7	Testen of de gebruiker de app sneller heeft opgestart dan de eerste keer spelen, en mogelijk ook zijn huidige record/highscore verbreekt	12
5.3	Eindconclusie	13

Hoofdstuk 1

Voorwoord

Dit verslag is een usability onderzoek van de app; Blue Ball, gemaakt door de Stuiterballen groep. In dit verslag kijken we naar verschillende aspecten van de app wat betreft usability. Dit doen we door ten eerste testdoelen op te stellen, daarbij maken we gebruik van de 5E's (efficient, effective, engaging, error tollerant en easy to learn). Daarna laten we onze testaanpak zien in het kopje methode, daar worden ook onze scenario's besproken. In onze laatste twee kopjes beschrijven we onze resultaten en de conclusie die we daaruit hebben getrokken.

Nu even over de app Blue Ball. In de app is het de bedoeling d.m.v. de G-sensor van je smartphone een grot door te komen terwijl je achtervolgd wordt door een hete stroom lava. De bal die je de grot doorstuurt kan gehinderd worden door vervelend geplaatste rotsen. Het doel is om een zo hoog mogelijke highscore te behalen.

Hoofdstuk 2

Testdoelen

Met onze testdoelen hebben we rekening gehouden met de 5E's, dit zijn ze;

- Testen of volgens de gebruiker de app niet traag reageert (Engaging).
- Bepalen of de app snel bij het hoofddoel komt, dat wil zeggen; hoe snel kun je de daadwerkelijke game opstarten en spelen (Efficient).
- Testen of het gebruik van de app voor de gebruiker, die nog nooit een dergelijke game heeft gespeeld, makkelijk te begrijpen is zonder uitleg (Easy to learn).
- Bepalen of de gebruiker na het eerste gebruik van de app, de app nog een keer wil gebruiken (Engaging).
- Bepalen of de gebruiker met de app bereikt, wat hij verwacht had te bereiken (Effective).
- Bepalen of de gebruiker vindt dat de app niet te veel crasht (Error tolerant).
- Testen of de gebruiker de app sneller heeft opgestart dan de eerste keer spelen, en mogelijk ook zijn huidige record/highscore verbreekt.

Wij kiezen voor deze punten omdat er uit het onderzoek van Whitney Quesenberry is gebleken dat dit een volledig beeld geeft van een Usability-test, verder is het laatste punt nog een overig aspect. Hierbij testen wij dus of er dus daadwerkelijk een verbetering in zit als je de app vaker speelt, Dit is net een stapje verder dan het Easy-to-learn aspect.

Hoofdstuk 3

Methode

3.1 Gebruikersgroepen

We maken hier onderscheid in 3 groepen.

3.1.1 Mensen die veel games spelen

Mensen die veel games spelen zijn ervaren met bijvoorbeeld de menu's van een game en hebben snel de besturing onder de knie. Ook zien zij sneller wat de mechaniek achter de game is. Bijvoorbeeld een goede engine.

3.1.2 Mensen die goed met smartphones om kunnen gaan

Deze mensen weten hoe ze een smartphone kunnen besturen en weten wat er allemaal mogelijk is op het gebied van apps. Toch zullen ze op een hele andere manier naar de app kijken als de gamers, deze zijn vooral gefocust op het Android aspect.

3.1.3 Mensen die geen smartphone hebben

Deze mensen weten weinig of niks van de besturing en of functionaliteiten van een smartphone, laat staan games op een smartphone.

3.2 Scenario's

In principe heeft deze app niet veel verschillende functionaliteiten, dus hebben we ook niet heel veel verschillende scenario's op kunnen stellen. we

nemen aan dat elke gebruiker de app nog nooit gespeeld heeft.

3.2.1 Scenario 1

- Start de app
- Start het spel op.
- Probeer drie keer een zo hoog mogelijke score te halen.
- Vind je scores terug in de highscore lijst.
- Sluit de app.

3.2.2 Scenario 2

- Start de app.
- Verander de taal van de app.
- Start het spel op.
- Verander na het spelen nog een keer de taal.
- Speel het spel opnieuw.
- Vertel aan ons of je de vertaling vindt kloppen.
- Sluit de app af.

In beide gevallen testen we de game, de ene volgens de taalfunctie die erin zit, de andere met de werking van highscores, zo hebben alle aspecten van de app behandeld.

3.3 Methode voor het verzamelen van gegevens

Wij hebben ervoor gekozen om, na het afleggen van de hier bovenstaande scenario's bij de verschillende groepen (Gamer, Androidgebruiker, en onervaren), ons zelf kritische vragen te stellen. We hebben de vragen afgesteld op onze testdoelen. Het mooie van vragen stellen achteraf, is dat het zeer flexibel is. De onderzoeker is instaat ter plekke extra vragen te bedenken die het gesprek met de gebruiker kunnen bevorderen. Ook ben je, door extra

vragen te stellen, in staat meer informatie en de mening van de gebruiker te weten te komen.

Vragen die wij onder andere gaan stellen zijn:

- Wat had je van tevoren verwacht van de app?
- Voldoet de app aan je verwachtingen?
- Wat vond je vervelend in het gebruik van de app?
- Heb je bereikt wat je wilde bereiken?
- Vond je dat de app je genoeg respons gaf, zodat je wist waar de app mee bezig was?
- Vond je dat de app snel genoeg reageerde?
- Vond je het duidelijk waar alles te vinden was (bijvoorbeeld taalwijziging of de highscores)
- Heb je een tip voor de ontwikkelaars?
- Zou je deze app vaker spelen om je highscore te verbeteren?
- Vond je het een stabiele app, crashte hij niet/weinig?

Onze gebruikersgroepen komen goed overeen met ons drieën in de groep. Martijn is een doorgewinterde gamer die veel toetsenborden van zijn pc heeft versleten, echter in smartphone games is hij niet ervaren. Phil maakt veel gebruik van zijn smartphone, hij wil het liefst altijd het nieuwste model hebben en maakt veel gebruik van verschillende apps. Sietse heeft nog steeds geen smartphone, zijn broekzak scheurt bijna van zijn mobiele koelkast die hij mee draagt.

ons stappenplan

- We geven de telefoon aan de tester met de app nog niet opgestart.
- Elke tester voert beide scenario's uit.
- Daarna nemen we de vragenlijst door.
- Als laatste vragen we wat de tester zijn conclusie is.

Hoofdstuk 4

Resultaten

4.1 inleiding

Onze resultaten sorteren we op de testdoelen die we hierboven hebben gespecificeerd. Ons laatste testdoel is echter geheel persoonlijk en zullen we in het kopje conclusie mee verwerken. We hebben de app getest op een htc One met Android 4.1.2 en een quadcore 1,7 Ghz processor.

4.2 Resultaten op basis van testdoelen

4.2.1 Testen of volgens de gebruiker de app niet traag reageert (Engaging).

Testdoel behaald

We waren het er alle drie over eens dat de app niet te traag is. Het duurt enkele miliseconden (niet te merken) voor de app is opgestart en de game zelf heeft niet veel langer nodig. Er zijn geen loadingscreens in de app, maar die zijn ook niet nodig omdat de app heel snel laad. Ook de G-sensor reageert direct op beweging.

4.2.2 Bepalen of de app snel bij het hoofddoel komt, d.w.z. hoe snel kun je de daadwerkelijke game opstarten en spelen (Efficient)

Testdoel behaald

Onze gemiddelde meting over 10 keer opstarten en daarna volledig afsluiten is: 1,3 seconden.

4.2.3 Testen of het gebruik van de app voor de gebruiker, die nog nooit een dergelijke game heeft gespeeld, makkelijk te begrijpen is zonder uitleg (Easy to learn)

Testdoel niet behaald

Over dit punt hebben we lang gediscussieerd. De app biedt geen uitleg en het is ook niet duidelijk dat de G-sensor voor de besturing zorgt van de game, Martijn en Phil hadden redelijk snel door hoe de besturing werkte. Sietse daarentegen zat veel op het scherm te tikken, daardoor kwam er de discussie of deze app daadwerkelijk easy-to-learn is. Uiteindelijk kwamen tot het besluit dat dit niet het geval is. Je moet er volledig op eigen houtje achterkomen dat je de besturing van de bal aanstuurt met de G-sensor van je smartphone. Een kleine uitleg of bijvoorbeeld een pijltje ter aanwijzing dat je de telefoon moet kantelen zou dit al heel simpel kunnen verwerken.

4.2.4 Bepalen of de gebruiker na het eerste gebruik van de app, de app nog een keer wil gebruiken (Engaging).

Testdoel behaald

Door het geïmplementeerde highscores werkt deze app verslavend, daar waren we het alle drie over eens. Je wilt al snel een hogere highscore halen en de game vaker spelen.

4.2.5 Bepalen of de gebruiker met de app bereikt, wat hij verwacht had te bereiken (Effective).

Testdoel behaald

Deze app gebruik je natuurlijk om een leuk simpel spelletje te spelen, dat was in ieder geval het doel wat we voor ogen hadden. Dit is zeker behaald, wij alle drie vonden de app entertaining om te spelen.

4.2.6 Bepalen of de gebruiker vindt dat de app niet te veel crasht (Error tolerant)

Testdoel behaald

Na een nieuwere versie van de app te hebben verkregen van de Stuitballen groep, is er in alle testen geen crash voorgekomen. Wel zijn er een aantal

bugs voorgekomen zoals dat de bal ineens tussen locaties switcht of dat de bal op een onzichtbare muur stuitert.

4.2.7 Testen of de gebruiker de app sneller heeft opgestart dan de eerste keer spelen, en mogelijk ook zijn huidige record/highscore verbreekt

Testdoel behaald

Er zit zeker verbetering in de speelervaring, we merkten dat we steeds beter werden in het spel naarmate we het vaker speelden.

Hoofdstuk 5

Conclusie

5.1 inleiding

Ook onze conclusie baseren we op de testdoelen die we van tevoren hebben gesteld, eigenlijk staat er in de resultaten al een deel van de conclusie, namelijk of de Blue Ball app onze testdoelen gehaald heeft of niet. Hier vertellen we wat onze ervaring er mee was, ook onze eindconclusie komt hier ter sprake.

5.2 Conclusie testdoelen

5.2.1 Testen of volgens de gebruiker de app niet traag reageert (Engaging).

Testdoel behaald

Wij alle drie waren zeer verrast hoe een game zo snel opstart in Android.

5.2.2 Bepalen of de app snel bij het hoofddoel komt, d.w.z. hoe snel kun je de daadwerkelijke game opstarten en spelen (Efficient)

Testdoel behaald

Niets meer op aan te merken.

5.2.3 Testen of het gebruik van de app voor de gebruiker, die nog nooit een dergelijke game heeft gespeeld, makkelijk te begrijpen is zonder uitleg (Easy to learn)

Testdoel niet behaald

Er is geen uitleg over de besturing van de game, dit kan voor onervaren gebruikers met een Android systeem toch wel frustrerend overkomen.

5.2.4 Bepalen of de gebruiker na het eerste gebruik van de app, de app nog een keer wil gebruiken (Engaging).

Testdoel behaald

Wij zijn er alle drie van overtuigd dat, als je de besturing eenmaal onder de knie hebt, het een best verslavend spel is. De highscore verhoogt de verslavende factor.

5.2.5 Bepalen of de gebruiker met de app bereikt, wat hij verwacht had te bereiken (Effective).

Testdoel behaald

Niets op aan te merken.

5.2.6 Bepalen of de gebruiker vindt dat de app niet te veel crasht (Error tolerant)

Testdoel behaald

De nieuwere versie die we van de Stuitballen Groep hebben gekregen, werkte op een paar kleine bugs na, perfect (de oude crashte best vaak). De bugs gaven ons totaal geen irritaties.

5.2.7 Testen of de gebruiker de app sneller heeft opgestart dan de eerste keer spelen, en mogelijk ook zijn huidige record/highscore verbreekt

Testdoel behaald

Naarmate je de game onder de knie krijgt, is het best een prettige besturing. Dit zorgt ervoor dat je steeds beter wordt in het trotseren van de grot.

5.3 Eindconclusie

Wij zijn heel erg verrast door de aangename werking en de snelheid van de app. Ons positieve beeld is eigenlijk gekomen door een update vanuit de Stuiterballen groep. Deze zorgde voor aanzienlijk minder crashes en betere stuiter-physics. Hierdoor ging de app heel aangenaam werken. Ons grote minpunt is dat er totaal geen uitleg is over de besturing, terwijl het voor de meeste niet voor de hand ligt de G-sensor te gebruiken. Maar over het algemeen zijn we heel positief over deze app. De game werkt na even proberen heel leuk, de highscores zorgen voor een verslavend effect en verder heb je ook nog de keuze in verschillende talen, die ook meteen heel de app in die taal verandert. Misschien valt de stuiterbal niet ver van de boom, maar stuiteren in een grot gaat het erg goed af.