

TopoAppy

Laurens van den Bercken(4057384)

Rick Erkens(4100573)

Jeftha Spunda(4174615)

June 19, 2012

Testdoelen Het uiteindelijke doel van de test was om erachter te komen of er nog grove fouten/verbeterpunten (vanuit het oogpunt van onze doelgroep) in onze app te vinden waren. We hebben vooral gekeken naar inputs van gebruikers bij het landen en hoofdstedenspel en of onze app dit goed kon afhandelen. Ook waren we benieuwd naar of de layout overeen kwam met de eisen van de gebruikers.

Gebruikers(sub)groepen Twee middelbare scholieren van 13 en 14 jaar. Ze zijn al enigszins bekend met de topografie van Europa, maar niet helemaal, dus er is nog ruimte voor onze app om hen iets aan te leren. Daarnaast had een van de twee gebruikers nog helemaal geen ervaring met het werken op een Android smartphone/tablet.

Scenario's We hebben 3 scenario's opgesteld die de gebruikers gaan doorlopen.

- Speel het vlaggenspel, vul vervolgens je naam in en bekijk de highscores.
- Speel het landenspel in timemode, vul vervolgens je naam in en bekijk de highscores.
- Speel het hoofdstedenspel, vul vervolgens je naam en bekijk de highscores. Speel hetzelfde spel nog een keer, probeer hoger te scoren dan de vorige keer en bekijk de highscores opnieuw.

Methoden voor gegevensverzameling We hebben de gebruikers, na alle scenario's doorlopen te hebben, een vragenlijst voorgelegd met vragen wat zij ervan vonden (post-test). Daarnaast hebben we constant geobserveerd wat de gebruiker aan het doen was, waar uiteraard hier en daar hardop werd gedacht, ook al hadden we daar van tevoren niet expliciet om gevraagd.

Procedure We hebben voor onze test een tablet gebruikt. We hebben de applicatie klaar gezet en ze de scenario's voor gelegd, zodat ze meteen aan de slag konden. De test verliep verder goed en er waren geen complicaties. We hebben de vragenlijsten geanalyseerd en onze observaties genoteerd. De vragen passen bij onze requirements, dus de antwoorden in {heel slecht, slecht, middelmatig, goed, heel goed} hierop geven een maat aan voor de kwaliteit van onze app op deze gebieden.

Resultaten Volgens de gebruikers was:

- De App saai.
- Het bij het vlaggenspel niet duidelijk of je nou al had geklikt op een vlag of niet.
- Het invoeren van de antwoorden niet gemakkelijk, omdat de hoofdsteden per se met een hoofdletter geschreven moesten worden.
- Het onhandig dat er na het invoeren van een antwoord een knop aanwezig was naast het invoerveld, in plaats van de standaard enterknop op het toetsenbord.
- De highscore een goede toevoeging die ervoor zorgde dat zij graag een betere score wilde halen dan hun voorgangers.

Conclusies Ons testdoel was om verbeterpunten te vinden in onze app. Na dit usability-onderzoek zijn er een aantal belangrijke aandachtspunten aan het licht gekomen. We weten nu dat we de layout van de app moeten aanpassen, zodat het er minder saai uitziet en iets intuïtiever in gebruik is. Ook is het zaak om het vlaggenspel zodanig aan te passen dat het duidelijker is wanneer je een bepaalde vlag hebt geselecteerd. Als laatste willen we de inputafhandeling robuuster maken.