

# Appendix A: Transcripts & Questionnaires

Daniel Roeven      Timo van Niedek      Jaco Schalijs  
Sander van Dam

June 20, 2014

## Contents

<b>Test Results</b>	<b>2</b>
Marte Kuijpers . . . . .	2
Personal Details . . . . .	2
User Friendliness . . . . .	2
Entertainment Value . . . . .	3
Performance . . . . .	4
Norbine Vehof . . . . .	4
Personal Details . . . . .	4
User Friendliness . . . . .	5
Entertainment Value . . . . .	6
Performance . . . . .	7
Inge de Neef . . . . .	7
Personal Details . . . . .	7
User Friendliness . . . . .	8
Entertainment Value . . . . .	9
Performance . . . . .	9
Alex Edgar . . . . .	10
Personal Details . . . . .	10
User Friendliness . . . . .	10
Entertainment Value . . . . .	12
Performance . . . . .	12

## Test Results

The tests have been conducted on four participants (please note that for time's sake the tests have not actually been conducted, but simulated). The participants were allowed to speak Dutch during the talking-aloud phase of the test. The results, in chronological order (as the test was conducted) are as follows:

### Marte Kuijpers

#### Personal Details

Female, 18 years old.

Marte lives in a house in Nijmegen with 3 other students.

**Occupation:** Student at the Radboud University of Nijmegen.

**Salary:** A scholarship of €300 a month, and a monthly allowance of €350.

**Technical profile:** Uses technology very frequently. Has a laptop and a smartphone. Marte has been using the internet ever since she was young.

**Internet use:** Social networking, studying and entertainment.

**Hobbies:** Running, watching shows about cooking.

Marte is from Eindhoven, but studies and lives in Nijmegen. She visits her parents as often as possible. She is a very diligent student. She lives in a house with 3 other students, and enjoys hanging out with them. Marte enjoys traveling and studies anthropology.

#### User Friendliness

What follows are literal transcripts.

#### Game Objective

1. Ik zie 6 knopjes, de onderste 3 knopjes zijn wel logisch.
2. De bovenste 3 knopjes weet ik niet wat ze betekenen.
3. Ik zal maar op de eerste drukken, want dat is meestal goed.
4. Moet ik nu ergens op drukken?
5. Interviewer: Doe maar wat jij denkt dat het beste is.
6. Oh, het balletje beweegt... wat nu..
7. Als ik nog een keer druk bewegen de balkjes.
8. Aha, het balletje gaat sneller als je verder komt.
9. Shit, ik ben dood.

10. Nou, leuk spel hoor.
11. Interviewer: Dankjewel voor het testen.

### **Navigation**

1. Hoe kan ik nu terug...?
2. Oh, hij start opnieuw.
3. Even kijken hoe ik terugkom naar het hoofdmenu.
4. Ik zal even op de pijltjestoets drukken.
5. Aha, ik ben terug.
6. Ik zal wel bij de Instellingen moeten zijn voor het geluid.
7. Ah chill, ik kan de muziek uitzetten.
8. Oh bij informatie staat niet hoe je het moet spelen...
9. Wat is dat derde knopje?
10. Interviewer: Probeer maar.
11. Trilt het nu niet meer ofzo?
12. Even terug gaan naar de game.
13. Interviewer. waar heb je op geklikt?
14. Op de laatste knop in het menu waar een pijltje terug op stond.
15. Nu kan ik weer gewoon spelen toch?
16. Interviewer zwijgt.
17. Ja, en het geluid doet het niet meer, heb ik de test gedaan nu?
18. Interviewer: Ja, bedankt.

### **Mental Model:**

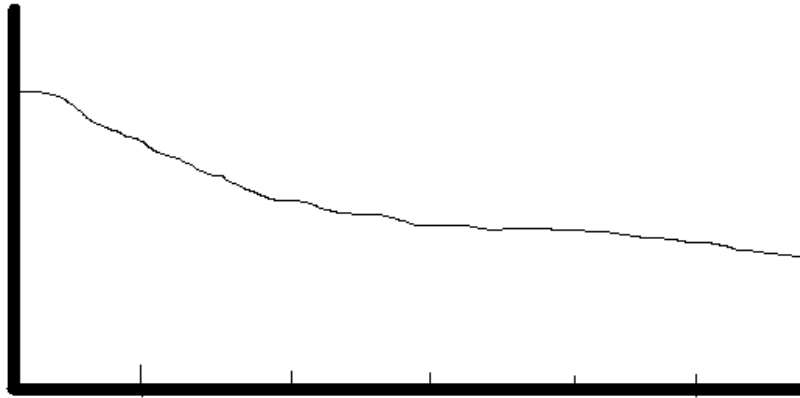
- The app behaved in a way that I expected it to behave: 2
- The app did not surprise me: 2
- I always knew exactly what was going to happen: 2

### **Entertainment Value**

#### **Fun-Factor:**

- I enjoyed playing this game: 2
- I thought this game was challenging in a fun way: 2
- I would like to play this game again: 1

### Marte's Time vs. Interest Graph



#### Satisfaction:

- Using the app was a satisfying experience: 1
- The app fulfilled my expectations: 2

#### Performance

##### Speed & Responsiveness

- I noticed delay between what I did and what happened: 1
- I had to wait while using the app: 1

### Norbine Vehof

#### Personal Details

Female, 43 years old.

Norbine is married and has a 14-year old son.

**Occupation:** Part-time editor for a local newspaper.

**Family income:** “We can make a good living with my husband’s job”. She didn’t want to give a specific amount.

**Technical profile:** Average computer user, mostly uses text-editing software. Plays casual mobile games every now and then. Usually plays slow-paced games that do not require much attention.

## Hobbies:

- Gardening
- Cycling
- Spending time with her son

“I don’t play casual games very often because of my tight schedule as a housewife and part-time newspaper editor. However, if I have a gap in my schedule I like to play mobile games like FarmVille. I want games to be easy to pick up and play for short amounts of time.”

Norbine’s husband is an employee of Intel, and has a lot of experience of computers. He taught her most of the basics of using computers and smartphones. She has a Samsung Galaxy S3 smartphone.

## User Friendliness

### Game Objective

1. Ik zie zes knopjes, ik kan niet echt lezen wat er bij staat.
2. Ik druk op de knop linksboven.
3. Oei dat is luid opeens.
4. Ah, ik zie een cirkel en drie plankjes. Wat is de bedoeling?
5. Hm er zijn ook highscores. Zou dat totaal van iedereen zijn?
6. Interviewer: Ik mag niet op dat soort vragen antwoord geven, probeer zelf wat je denkt dat goed is.
7. Ok, ik druk op het balletje. Hij beweegt nu.
8. Oh hij komt tegen het plankje aan.
9. Oh nu zie ik het, ze draaien als ik druk.
10. Oh bijna te ver gedraaid.
11. Oh je kan de andere kant op draaien.
12. Hoe deed ik dat?
13. Ah, als je links drukt.
14. Ik ben af, ik was te laat.

### Navigation

1. Eens kijken, hoe ga ik terug naar het menu?
2. Oh ik heb in het scherm geklikt.
3. Hij gaat weer.
4. Ik laat hem wel even af gaan.
5. Ah, de back knop werkt.
6. Eh, waar kan ik de muziek uit zetten...

7. Hmm, volgens mij zijn dit de opties.
8. Ah ik zie het al. Ik druk op het muzieknootje en het andere icoontje.
9. Die in het midden.
10. Dan zou het wel moeten werken, toch?
11. Ok, back . . .
12. Wat zijn de andere knoppen eigenlijk?
13. Oh die doen het nog niet.
14. Dan druk ik weer linksboven.
15. Ok, ik weet nu dat ik ook linksom kan draaien.
16. Tot nu toe gaat het goed. . .
17. Is het spel ooit afgelopen? Moet ik een bepaald aantal punten halen?
18. Interviewer: Daar kan ik ook geen antwoord op geven.
19. Oh, dat ging nog maar net goed zeg!
20. Hij gaat steeds sneller merk ik.
21. Oh ik raakte hem raar, met de zijkant of zo.
22. Ik kon hem niet meer hebben, ik ben weer af.

**Mental Model:**

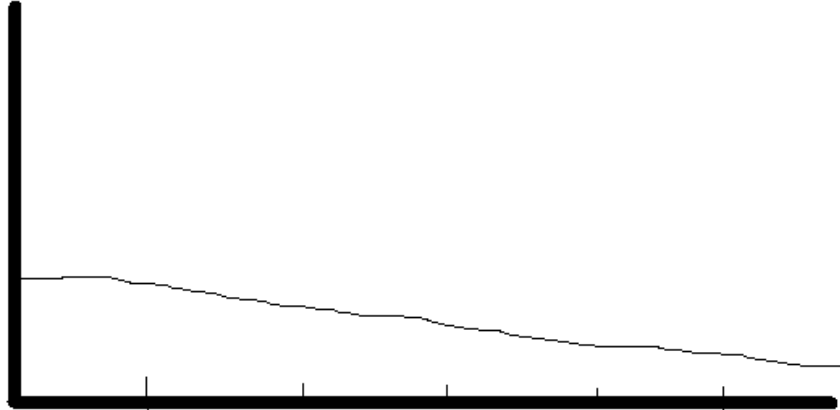
- The app behaved in a way that I expected it to behave: 3
- The app did not surprise me: 3
- I always knew exactly what was going to happen: 2

**Entertainment Value**

**Fun-Factor:**

- I enjoyed playing this game: 2
- I thought this game was challenging in a fun way: 2
- I would like to play this game again: 2

**Norbine's Time vs. Interest Graph**



#### **Satisfaction:**

- Using the app was a satisfying experience: 2
- The app fulfilled my expectations: 2

#### **Performance**

##### **Speed & Responsiveness**

- I noticed delay between what I did and what happened: 1
- I had to wait while using the app: 1

#### **Inge de Neef**

##### **Personal Details**

Female, 22 years old.

Inge currently lives with her boyfriend Daan in an apartment in Groningen.

**Occupation:** Nurse at the Martini hospital in Groningen.

**Salary:** \$30000

**Technical profile:** Competent computer user, has a high-end smartphone and a Macbook.

**Internet use:** 2-3 hours a day, for social networking, instant messaging and streaming tv shows.

**Hobbies:**

- Yoga
- Dancing
- Origami

“I like playing Flappy Bird and Candy Crush”

Inge is from Amsterdam, but moved to Groningen to be with her boyfriend. She is a licensed nurse with a degree from Fontys. Her parents still live in Amsterdam, and she visits them every once in a while.

### **User Friendliness**

#### **Game Objective**

1. Hoe kom ik nu bij de game?
2. Interviewer: Dat moet je zelf uitvogelen.
3. Hmm.. Okay, er zijn drie games volgens mij.
4. Drawn-in klinkt wel leuk.
5. Oh, die doet het niet.
6. Dan maar the Raw Universe, wat een domme naam...
7. Ah deze doet het wel.
8. Wat is de bedoeling hiervan?
9. Oh het lukt al.
10. Jeuj, plus 10.
11. Dit is best easy.
12. Oh het gaat sneller, toch wel lastig na een tijdje.
13. Whoops, nouja, 620 is best wel een goede score toch?
14. Maar ik kan wel beter denk ik, mag ik nog een keer?
15. Interviewer: Straks, zet eerst maar eens het geluid van de app uit.

#### **Navigation**

1. He, ik kan niet terug, hij begint gewoon opnieuw.
2. Moet dat met de backknop?
3. Ohja, nu ben ik weer op het menu.
4. Muziek uitzetten kan zeker bij instellingen.
5. Huh er zijn er 2, wat is het verschil.
6. Ik zet ze maar allebei uit, dan is het vast goed.
7. Nu weer terug naar het spel, nu is er wel een terug knop.
8. Zo, ik kan weer spelen.



**Mental Model:**

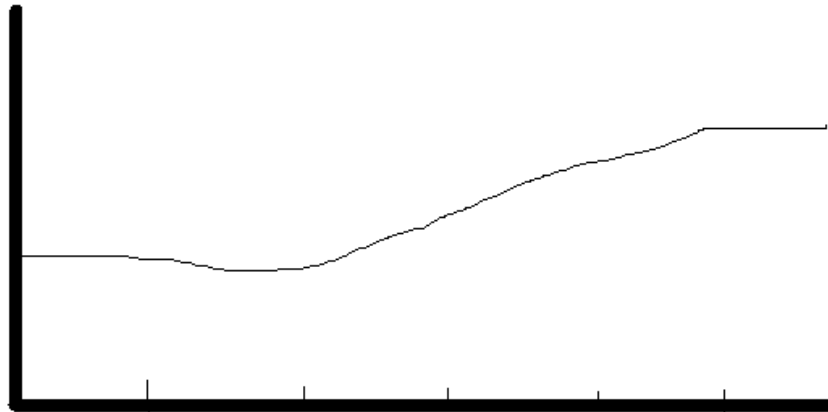
- The app behaved in a way that I expected it to behave: 3
- The app did not surprise me: 3
- I always knew exactly what was going to happen: 2

**Entertainment Value**

**Fun-Factor:**

- I enjoyed playing this game: 3
- I thought this game was challenging in a fun way: 3
- I would like to play this game again: 3

**Inge's Time vs. Interest Graph**



**Satisfaction:**

- Using the app was a satisfying experience: 2
- The app fulfilled my expectations: 2

**Performance**

**Speed & Responsiveness**

- I noticed delay between what I did and what happened: 1
- I had to wait while using the app: 1

## Alex Edgar

### Personal Details

Male, 24 years old.

Alex has a fiancée, who has been his girlfriend for six years.

**Occupation:** Tech Support for Paradigit, a national computer shop.

**Shared income:** €25.000

**Technical profile:** Very comfortable with computers. Has played games on handheld devices (like the Nintendo DS) and consoles for large amounts of time. Likes to play mobile games that are challenging and addicting.

**Internet use:** Spends a lot of his spare time browsing sites like Reddit, Twitter and Facebook. Regularly watches videos of games on Youtube. Tries to keep up with the recent developments on the internet.

### Hobbies:

- Gaming
- Hanging out with friends
- Watching TV Shows with his fiancée

“The problem with mobile gaming at this point in time is that the bulk of the games look interesting at first, but get boring really quickly. There are some great games out there, like Super Hexagon for example, that take time and skill to learn, but are very rewarding. I don’t think mobile gaming will ever lose the ‘casual’ tag, because it’s simply not the right platform for hardcore gamers.”

Alex has a dog named Zelda.

### User Friendliness

#### Game Objective

1. Ok, even kijken hoor. Wat staat er bij deze knopjes. . .
2. Ehm, laat ik deze even proberen.
3. Interviewer: waar heb je op gedrukt?
4. Drawn-In. Oh, er staat “Coming Soon”.
5. Eens kijken of deze het wel doet. “The Raw Universe”
6. Oh nou doet hij iets. Ik zie drie plankjes en een bal. Ik hoor een muziekje.
7. Ik klik nu op het scherm. Het balletje is gaan bewegen en de plankjes draaien.
8. Moet ik proberen de bal binnen te houden?

9. Interviewer: daar mag ik geen antwoord op geven.
10. Hij gaat steeds sneller volgens mij.
11. Hij stuiterde raar daar.
12. Hoezo draait het opeens de andere kant op?
13. Dat scheelde weinig, maakt het iets uit waar ik druk?
14. Ah nu zie ik het, als je links klikt draait hij anders.
15. Hij gaat nou wel heel snel.
16. Hij stuiterde weer verkeerd, ik had hem nog maar net.
17. Oh nu ben ik af. Hij zegt nu "Touch the screen to restart"
18. Mijn score is 450.

### **Navigation**

1. Eh, hoe ga ik terug... ik druk nu op de back button.
2. Ok, ik ga nu naar de opties.
3. Ik druk op het muziek-knopje. Volgens mij is hij nu uit.
4. Oh ik doe ook gelijk even de trilling uit.
5. Ik neem aan dat daar dit het knopje voor is.
6. Als het goed is zou nou de trilling en muziek uit zijn.
7. Ok, terug...
8. Wat is de knop rechtsboven?
9. Oh die doet helemaal niks.
10. Ok, dan klik ik weer op linksboven.
11. Ah, het geluid is uit.
12. Het begint wel een beetje langzaam. Ik kan het nou nog makkelijk bij houden.
13. (Alex is een tijdje stil).
14. Interviewer: probeer hardop te blijven denken.
15. Ja, maar er gebeurt nu niet zo veel.
16. Trilstand is trouwens ook uit nu, stukken beter.
17. Hij ging weer scheef, maakt het iets uit waar op de plank ik hem raak?
18. Ik weet dat dat bij sommige spellen zo is..
19. Nee volgens mij is dat niet bij deze.
20. Oh heh ik raakte hem aan de rand en hij stuiterde heel raar.
21. Oh ik ben af.
22. Ah hij is weer opnieuw begonnen omdat ik nog aan het spelen was,
23. Ik drukte zeg maar nog omdat ik aan het spelen was.
24. Eh moet ik doorgaan?
25. Interviewer: Nee, het is goed zo. Geef maar gewoon hier.

### **Mental Model:**

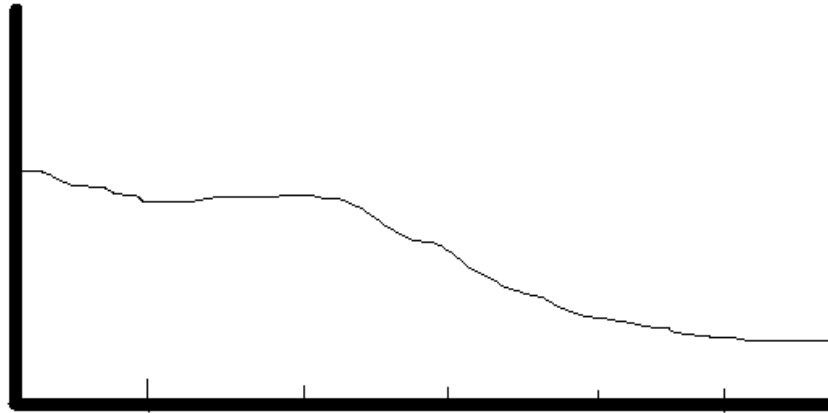
- The app behaved in a way that I expected it to behave: 2
- The app did not surprise me: 3
- I always knew exactly what was going to happen: 2

**Entertainment Value**

**Fun-Factor:**

- I enjoyed playing this game: 2
- I thought this game was challenging in a fun way: 2
- I would like to play this game again: 1

**Alex' Time vs. Interest Graph**



**Satisfaction:**

- Using the app was a satisfying experience: 2
- The app fulfilled my expectations: 1

**Performance**

**Speed & Responsiveness**

- I noticed delay between what I did and what happened: 1
- I had to wait while using the app: 1