

Usability test: Backstab

Pieter van Laatum, Simon van Raaij en Max Tijssen

9 juni 2012

1 Testdoelen

Door het uitvoeren van deze usability test hopen wij de doelen te bereiken:

- Onderzoeken of het hoofd menu van onze app duidelijk genoeg is, en wat het verschil is tussen de mogelijke opstart mogelijkheden.
- Bepalen of een gebruiker onze app snel genoeg vind laden en reageren op invoer.
- Bepalen of een gebruiker zonder verdere kennis kan begrijpen hoe het spel werkt, of dat er nadere instructies nodig zijn.
- Onderzoeken hoe intuïtief onze interface is, oftewel of het van alle knoppen duidelijk is waar deze toe dienen.
- Bepalen of gebruikers tevreden zijn met de door ons gekozen grafische stijl.
- Onderzoeken of gebruikers de app na hun eerste ervaring nogmaals zouden willen spelen, oftewel of het hun een aantrekkelijk spel lijkt.
- Enig mogelijke verbeterpunten waar we zelf niet aan gedacht hadden ontdekken.

2 Gebruikers groepen

- **Mensen die vaardig zijn met een smartphone**

Deze mensen zullen de basis van het gebruiken van een app, en in dit geval een spel, op hun telefoon begrijpen. Voor deze groep zal het gebruik van het touch screen natuurlijk zijn, en ook zullen ze waarschijnlijk snel de app begrijpen. In het bijzonder verwachten we van deze groep ook dat ze snel in zullen zien dat ze voor ze hun volgende beurt kunnen ze, ze mogelijk lang moeten wachten tot de andere spelers hun beurt gedaan hebben.

- **Niet smartphone gebruikers**

Deze groep mogelijk niet direct inzien hoe de app opgestart zal worden, of hoe het spelen van een spel op een telefoon precies in zijn werking zal gaan. Daarnaast verwachten we van deze groep mensen dat ze ook misschien eerder denken direct verder te moeten kunnen met het spel, en mogelijk niet meteen inzien dat ze moeten wachten.

3 Scenario's

De volgende scenario's zullen wij vragen aan onze gebruikers om uit te voeren:

- Begin een nieuw spel en doe hierin de eerste beurt te doen. Vertel aan het afloop van de beurt waarom je bepaalde acties deed.

- Sluit de app en vervolg het al bestaande spel. Leg uit hoe en waardoor de spelkaart veranderd is.
- Leg in het beeldscherm uit wat alle knoppen zijn, en wat ze doen.

4 Methoden van gegevensverzamelen

Wij hebben besloten om onze gebruikers door middel van hard op denken de scenario's uit te laten voeren te onderzoeken hoe hun de app ervaren. Hiertoe hebben we besloten omdat we hierdoor zien hoe de gebruikers de app ervaren direct op het moment van gebruik, in plaats van achteraf, als er mogelijk alweer dingen vergeten of veranderd zijn.

Ook zullen we na afloop een aantal vragen stellen over de app als geheel, aangezien deze pas achteraf gesteld kunnen worden. Deze vragen zullen de volgende zijn:

- Ervaarde u de app als ingewikkeld of makkelijk te begrijpen?
- Waren er dingen binnen de interface die niet duidelijk waren?
- Was er iets binnen de app wat u ergerde?
- Vind u de app grafisch mooit ontworpen?
- Zou u het spel dat u nu begonnen bent nog af willen maken?
- Heeft u verdere opmerkingen?