

Usability test: Backstab

Pieter van Laatum en Max Tijssen (en Simon, als-ie nog mee doet)

15 juni 2012

1 Testdoelen

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

- Onderzoeken of het hoofdmenu van onze app en of het verschil tussen de opstartmogelijkheden duidelijk is.
- Bepalen of een gebruiker onze app snel genoeg vindt 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.
- 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 mobiele app, in dit geval een spel, begrijpen. Voor deze groep zal het gebruik van het touch-screen een bijna natuurlijke handeling zijn. Ook zullen ze de app waarschijnlijk snel begrijpen.

- **Niet-smartphonegebruikers**

Deze groep zal mogelijk niet direct inzien hoe de app opgestart moet worden, of hoe het spelen van een spel op een telefoon precies werkt.

3 Scenario's

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

- Begin een nieuw spel en doe hierin de eerste beurt. Vertel na afloop van de beurt waarom je bepaalde acties deed.
- Leg in het beeldscherm uit wat alle knoppen zijn, en wat ze doen.

4 Methoden van gegevensverzamelen

Wij zullen de gegevens van deze test verzamelen door aan het eind van de scenario's een vragenlijst af te nemen. Omdat we voor nu vooral de interface testen lijkt dit ons een geschikte methode, omdat we op deze manier direct de vragen kunnen stellen waar we in geïnteresseerd zijn.

Daarnaast zullen we aan het eind het testen vragen of de gebruikers nog enige overige feedback hebben waar we niet specifiek naar gevraagd hebben, omdat we mogelijk dingen over het hoofd gezien hebben die toch nuttig kunnen zijn.

- Zou u zichzelf als smartphonegebruiker of als niet-smartphonegebruiker omschrijven?
- Op een schaal van 1 tot 5 (1: simpel, 5: moeilijk); ervaarde u de interface van de app als ingewikkeld of makkelijk te begrijpen?
- Waren er specifieke dingen binnen de interface die niet duidelijk waren?
- Op een schaal van 1 tot 5 (1: langzaam, 5: snel); vond u de app snel of traag laden?
- Op een schaal van 1 tot 5 (1: langzaam, 5: snel); vond u dat de app snel of traag reageerde op uw invoer?
- Op een schaal van 1 tot 5 (1: totaal niet, 5: heel erg); hoe duidelijk vond u aangegeven welke tiles geselecteerd konden worden?
- Op een schaal van 1 tot 5 (1: totaal niet, 5: heel erg); hoe mooi vond u de grafische weergave van het spel?
- Heeft u verdere opmerkingen?

5 Resultaten

Hieronder volgen per vraag de resultaten (Wij hebben 4 personen de app laten testen, 2 androidgebruikers en 2 niet-androidgebruikers).

- Zou u zichzelf als smartphonegebruiker of als niet-smartphonegebruiker omschrijven?

Gebruiker:	1	2	3	4
Antwoord:	nee	ja	ja	nee

- Op een schaal van 1 tot 5 (1: simpel, 5: moeilijk); ervaarde u de interface van de app als ingewikkeld of makkelijk te begrijpen?

Gebruiker:	1	2	3	4
Antwoord:	4	4	4	3

- Waren er specifieke dingen binnen de interface die niet duidelijk waren?

- "End turn slecht leesbaar"
- "Geen"
- "Wat de verschillende commando's zijn, wat alles betekent. End turn is niet te lezen".
- "Niet duidelijk wat de commando's doen, en een paar knoppen zijn lastig te lezen."

- Op een schaal van 1 tot 5 (1: langzaam, 5: snel); vond u de app snel of traag laden?

Gebruiker:	1	2	3	4
Antwoord:	1	2	2	1

- Op een schaal van 1 tot 5 (1 langzaam, 5 snel) vond u dat de app snel of traag reageerde op uw invoer?

Gebruiker:	1	2	3	4
Antwoord:	5	5	4	4

- Op een schaal van 1 tot 5 (1: totaal niet, 5: heel erg); hoe duidelijk vond u aangegeven welke tiles geselecteerd konden worden?

Gebruiker:	1	2	3	4
Antwoord:	2	3	1	2

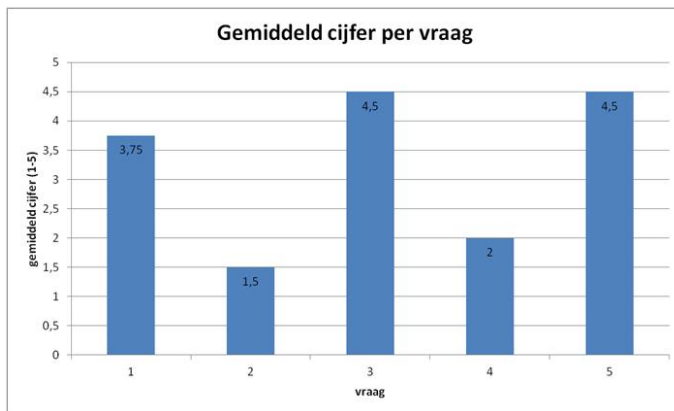
- Op een schaal van 1 tot 5 (1: totaal niet, 5: heel erg); hoe mooi vond u de grafische weergave van het spel?

Gebruiker:	1	2	3	4
Antwoord:	4	5	4	5

- Heeft u nog verdere opmerkingen?

- "Het was niet duidelijk dat je op zee kon staan."
- "Hoe de zee gloeide was niet mooi."
- "Niet helemaal duidelijk welke tiles je kon gebruiken en welke niet(zee), en er is een introductie scherm nodig."
- "Een instructie scherm zou fijn zijn omdat de commando's nu niet duidelijk zijn."

- Samen:



6 Conclusies

Dit onderzoek was voor ons zeer interessant, en we kunnen hier zeker een paar conclusies uit trekken.

- Gebruikers zijn over het algemeen zeer tevreden met de stijl van ons spel en met hoe we de landen en units weergaven, hier zijn we dus blij mee en we zullen deze stijl dan ook zeker proberen aan te houden.
- Gebruikers vonden dat de app langzaam laad, hoewel het leek alsof android gebruikers zelf de laadtijd relatief lager vonden, mogelijk omdat zij dit meer gewend zijn. Op dit moment zien we niet direct een manier om dit op te lossen zonder andere positieve kanten van onze app te verslechteren (responsie tijd bijvoorbeeld). Voor nu zullen we dan ook niet direct hier iets aan kunnen doen, maar mochten we iets vinden dan zullen we dit allicht verwerken.
- Tegenover het vorige punt staat wel dat de gebruikers de app zeer snel vonden reageren, nagenoeg direct. Dit was bij eerdere prototypes een groot probleem (10+ seconden voordat er reactie kwam) dus we zijn blij dat we dit probleem er uit hebben kunnen halen. We zullen dan ook zeker de manier waarop we touch nu regelen aanhouden.
- Het is niet duidelijk dat boten op zee kunnen staan. Dit wordt waarschijnlijk veroorzaakt doordat er geen enkele unit op zee begint, waardoor mensen lijken te denken dat je alleen op land kan staan. We zullen dan ook waarschijnlijk een bootje ergens in zee laten beginnen zodat mensen direct zien dat dit een optie is.
- Er is een instructie scherm nodig, het is voor mensen niet duidelijk wat de regels van het spel zijn, waarom het bijvoorbeeld interessant is dat het seizoen lente is of iets dergelijks. Dit hadden we al wel verwacht en waren we ook van plan om toe te voegen. Dit hebben we helaas door tijdsdruk niet in deze versie kunnen implementeren.

- Hoe we tiles laten gloeien moet subtieler, voor nu licht het hele vierkant op (inclusief eigenlijk "onzichtbare" pixels). Hier moeten we een alternatief voor vinden, zodat dit er wat mooier uit gaat zien.
- Naast wat verschil in beleving bij laadtijd zit er bij gebruik van onze app geen groot verschil tussen hoe androidgebruikers en niet-androidgebruikers het ervaren. Dit is een positief punt, omdat het betekent dat we een grotere doelgroep kunnen aanspreken.

Slotwoord: We zijn tevreden over hoe deze test gegaan is, hebben er nuttige conclusies uit kunnen trekken en hopen dat we deze allemaal zullen kunnen verwerken in onze uiteindelijke app.