

TESTOPZET [SPEL]

Bij het testen van het spel zal er gebruik worden gemaakt van 2 verschillende testmethodes (zie hieronder). Deze zullen tegelijkertijd worden afgenomen.

Nr.	Functionaliteit	Check
1		
2		

Daarnaast zal er met behulp van de clickstream analyse worden onderzocht via welke paden de deelnemers naar zijn of haal doel gaan. Ook wordt er onderzocht of de deelnemers op de juiste plaatsen klikken.

TESTMETHODE 1: BLACK BOX TESTING

Bij Black Box testing kent de tester de werking van de applicatie niet. De tester kijkt alleen naar de functionaliteit.

TESTMETHODE 2: CLICKSTREAM ANALYSE

Het gedrag van jouw deelnemers kun je in kaart brengen met een clickstream analyse. Dit betreft het verzamelen, analyseren en rapporteren van het 'pad' dat de speler bewandelt op jouw website.

SCENARIO

()

Aan het eind van de test zullen de volgende vragen aan de deelnemers worden gesteld:

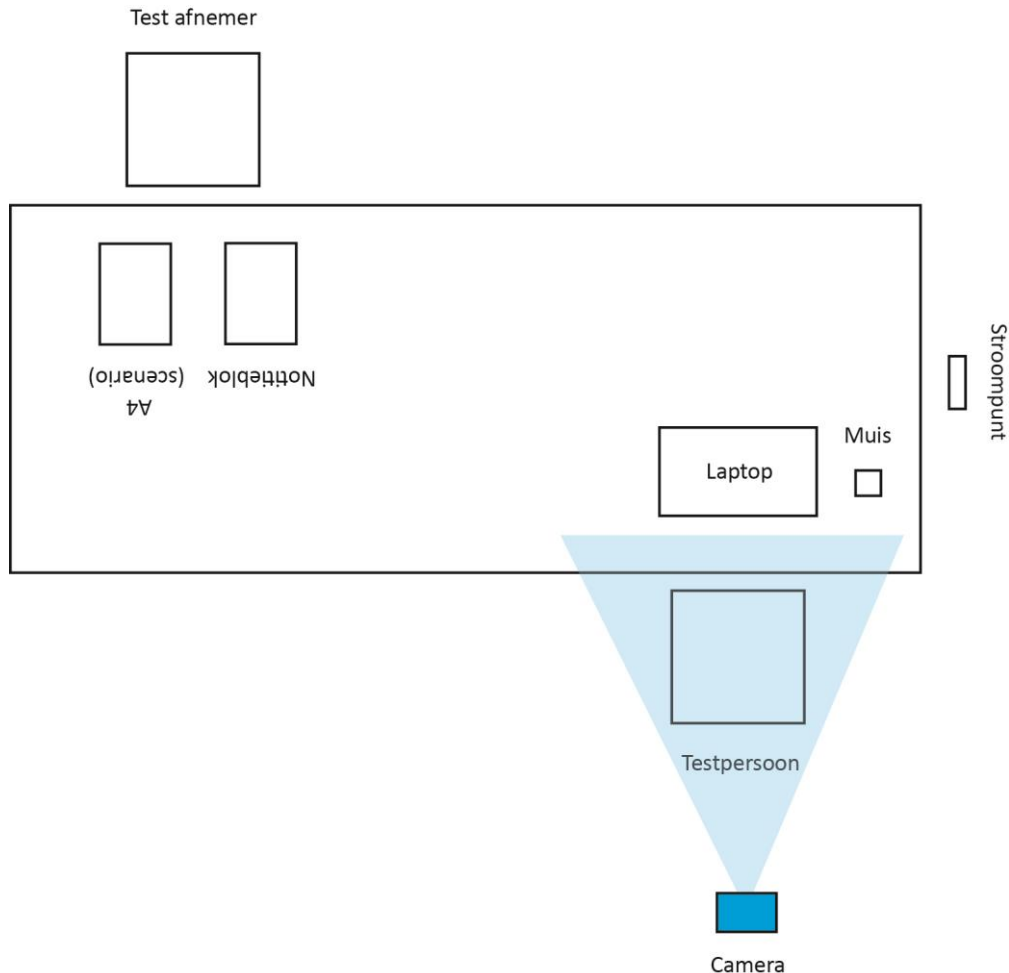
1. Hoe vond je het gaan?
 2. Waar liep je tegen aan?
 3. Heb je nog advies wat betreft het systeem of de afname van de test?
-

TESTOPSTELLING

De testopstelling is afhankelijk van de ruimte die voor ons is gereserveerd.

Schematische weergave (bovenaanzicht)

Zo zal de testopstelling er ongeveer uit komen te zien.



PLANNING

Nr.	Onderdeel	Tijd	Check
1	Apparatuur en materialen klaarzetten	5 min	
2	Testomgeving klaarzetten (prototype)	30 sec	
3	Deelnemer vertellen over wat er gaat gebeuren + op gemak stellen	1 min	
4	Aangeven dat het belangrijk is dat de testpersoon hardop nadenkt	20 sec	
5	Beginnen met opname van het scherm	20 sec	
6	Beginnen met opname camera (achterkant deelnemer)	20 sec	
	Totale tijd voorbereiding (verwacht):	7 min en 50 sec	
7	Deelnemer test laten uitvoeren	3 min	
8	Opname van het scherm stoppen	20 sec	
9	Opname camera stoppen	20 sec	

10	Na afloop van de test vragen stellen 1. Hoe vond je het gaan? 2. Waar liep je tegen aan? 3. Heb je nog advies wat betreft het systeem of de afname van de test?	1 min	
	Total tijd test (verwacht):	4 min en 40 sec	
	Totale tijd voorbereiding + test (verwacht):	12 min 50 sec	

APPARATUUR EN MATERIALEN

Nr.	Apparatuur en materialen	Check
1	Laptop + mobiel vooraf opladen	
2	Programma installeren voor het opnemen van het scherm	
3	Oplader laptop	
4	Muis	
5	Muis mat	
6	Stopcontact	
7	Mobiel (foto's van de ruimte voor bewijsmateriaal)	
8	A4 met checklist - planning	
9	A4 met checklist – apparatuur en materialen	
10	Schrijfblok	
11	Pennen	
12	Camera (opnemen achterkant van deelnemer)	
13	Statief	

*Eerst toestemming voor vragen