

Paper prototype test

Ik heb schetsen (low fidelity prototypes) gemaakt van verschillende schermen van de applicatie om het snel te kunnen testen met de gebruikers, om hieruit uiteindelijk te kunnen itereren. Deze schetsen heb ik uitgeknipt en op een grote tafel gelegd. Ik heb de testpersonen enkele scenario's voorgelegd en het gedrag van de gebruiker geobserveerd. Ik heb hierbij vooral gelet op de flow van de applicatie en of de gebruiker zijn weg kon vinden hierin. Ik na het voltooien van de taak van de gebruiker een korte interview gehouden over wat wel en niet goed ging en over de tekortkomingen en eventuele verbeteringen.

Scenario 1

Je komt thuis van school/werk, je hebt verder niets gepland voor vanavond, dat komt mooi uit want je hebt zin om een pot te voetballen. Je wilt een balletje trappen, liever niet te competitief, maar juist gezellig. Je hebt geen auto tot je beschikking. Vindt een geschikte wedstrijd om vanavond nog aan mee te kunnen doen.

Scenario 2

Je hebt een partij gespeeld en wilt het spel/medespelers beoordelen op niveau. Geef aan of het niveau te hoog, gelijk of te laag lag.

Scenario 3

Je speelt regelmatig op het pleintje in de wijk, maar je komt er achter dat het pleintje niet in de applicatie staat als erkend voetbalveldje. Voeg deze sportlocatie toe aan de applicatie.

Scenario 4

Je wilt tegen het einde van de week een pot voetbal doen, maar je ziet dat er geen event in de planning staat. Je besluit om een event toe te voegen en je vrienden uit te nodigen.

Scenario 5

Je hebt zo net een pot voetbal gedaan en de samenwerking met een onbekende teamgenoot was fenomenaal. Je wilt vaker met hem voetballen en besluit te connecten met hem.

Scenario 6

Omdat je een event hebt gejoint ben je automatisch in een groepschat terechtgekomen met de gebruikers die meedoen. Je wilt meepraten over de wedstrijd Ajax – PSV van afgelopen week.

Scenario 7

Je hebt een event gejoint, maar je wilt weten of de partij wordt gespeeld met een vaste of 'vliegende' keeper. Je wilt deze vraag stellen aan degene die het event heeft aangemaakt.

Scenario 8

Je ontvangt half uur voor de start van een event waaraan je mee wilt doen een notificatie. Je vindt deze notificaties irritant omdat het de muziek op je telefoon onderbreekt. Je besluit om deze notificaties uit te zetten.

Scenario 9

Je hebt de applicatie gedownload en je weet eigenlijk niet wat het precies is. Open de applicatie en verken het. Meld je aan en bekijk waar het dichtstbijzijnde event is.

Feedback User 1

Scenario 1:

- Kan ik ook zien wie de wedstrijd heeft aangemaakt? Dat is persoonlijker.
- Waarom wordt er niet direct een mapweergave getoond als ik op de wedstrijd druk? - Dit menu (menu waarvan de items onderaan het scherm staan) werkt fijner, zowel menu als content staan op 1 scherm.

Scenario 2:

Scenario 3:

Scenario 4:

- Spelregels zijn niet belangrijk, het gebeurt altijd automatisch, regels zijn nagenoeg standaard of worden snel voor de start van een wedstrijd even overlegd.

Scenario 5:

- Kan ik geen foto van diegene zien, straks voeg ik per ongeluk iemand anders toe.

Scenario 6:

Scenario 7:

- Dit is wel handig, beter dan een algemene chat.

Scenario 8:

- Een herinnering vind ik wel fijn.

Scenario 9:

Feedback User 2

Scenario 1:

- Zijn spelregels wel nodig? Type spel is volgens mij genoeg, de regels zijn meestal wel vanzelfsprekend.

Scenario 2:

Scenario 3:

Scenario 4:

Zoals ik al zei zijn spelregels niet nodig. Hier is het zelfs irritant omdat ik geen spelregels wil opgeven. Ik zou gewoon een leuk pot voetbal willen spelen.

Scenario 5:**Scenario 6:**

- Deze functie vind ik niet nodig. Waarom zou ik willen chatten met onbekenden over een wedstrijd van willem 2 ofzo?

Scenario 7:

- Kan ik dit in de chat doen?

Scenario 8:**Scenario 9:**

Ook zonder info schermen zou ik de app kunnen gebruiken, het is duidelijk waar het om gaat.

