

## **1e testplan**

Goal/concept:

Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

User experience:

Hoe voel je je binnen de wereld?

Voel jij je te klein binnen de wereld?

Technical:

Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

What did we make:

- We made a terrain with a player that has handtracking and the player can teleport around.
- Hand tracking gestures that can be used to mold a 3D character.

What are different aspects of the experience:

- Terrain
- Hand tracking
- Aanpassen van persoon
- Teleporting

What do you want to know:

- Is hand tracking duidelijk voor onze doelgroep?
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

### **Vragen:**

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?
- Hoe voel je je binnen de wereld?
- Voel jij je te klein binnen de wereld?
- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?
- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Luca:

Druk met handtracking bezig en vraagt of hij in de paddenstoel kan. Geen concentratie om interview te doen wanneer hij bril op heeft. Hij is erg de boel aan het verkennen.

Blij gevoel - ziet er natuurlijk uit

Hand Tracking is gevoelig, raakt in de war van waar hij heen kijkt

Wilt met beide handen teleporteren, hij is rechtshandig en wilt graag met die hand

Is in het water beland

Vraagt of hij de kleren kan pakken en hij wilt wat met de kleren kunnen doen

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?  
Blij omdat het voelde als rustgevende natuur, er was geen geluid wat fijn was, geen drukke stad geluiden, doordat je overal natuur zag dacht ik zelf al aan een natuur geluid
- Hoe voel je je binnen de wereld?
- Paddo's waren bijzonder, er miste wat aan interactie. Iets meer het poppetje kunnen doen en de kleren gebruiken.
- Voel jij je te klein binnen de wereld?  
Ik voelde mij erg klein en de paddestoelen waren erg groot, apart en bijzondere school. Het was niet storend het voegt wat toe. Het zou raar zijn als je andere dingen weer klein zou hebben.
- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?  
Controllers waren niet erg duidelijk tot het werd uitgelegd, teleportereren was duidelijk en ging snel. Soms reageren de handgebaren te snel.
- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?  
Na de uitleg wel.
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?  
Er is het een en ander aan fashion aanwezig, het is wel voornamelijk natuur.
- Wat is jouw default positie?  
Handen open

Jeany:

Trippy bij het begin, loading screen. Bloemen voelen ook trippy omdat de bloemen meebewegen. Teleportereren gaat iets fout. Weet niet waar ze heen moet. Paddenstoelen zijn geinig, leuk gedaan.

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?  
Veel ruimte, sommige objecten zoals de hoeden hoorden er maar tassen waren random. Hoeden in combinatie met paddenstoelen voelde compleet maar de tassen waren gewoon geplaatst.
- Hoe voel je je binnen de wereld?  
Er is meer om te ontdekken, het is avontuurlijk waarschijnlijk omdat er veel ruimte is.
- Voel jij je te klein binnen de wereld?  
Vergeleken met Bob voelde ik mij groot, leuk als je dezelfde grootte bent met Bob. Door de objecten dacht ik niet perse dat ik klein was.
- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?  
Buik en billen vergroten ging goed maar wanneer ik het los liet was het gelijk weg en het teleportereren was ook lastig.
- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?  
Alleen als je Bob voor je hebt zie je wat er gebeurt. Het is misschien fijn dat als je binnen het spel komt dat je gelijk bob voor je hebt.
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Op zich wel, als het meer 1 wereld wordt gemaakt kan het heel leuk zijn. Zoals niet het random plaatsen maar net als met de paddenstoelen combineren. Als je die tassen in de bomen ziet hangen.

- Wat is jouw default positie?  
half dichte handen met de palmen richting gezicht.

Anouk

Lopen wordt per ongeluk gedaan. Gras beweegt mee. Ze glijd weg.

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?  
Grote open ruimte
- Hoe voel je je binnen de wereld?  
Voelt zich prettig omdat het niet claustrofobisch is maar het natuurlijk aanvoelt
- Voel jij je te klein binnen de wereld?  
Voelt zich klein omdat alles groot is
- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?  
Groter kleiner maken wel maar het teleporteren gebeurde ook als ik dat niet wilde
- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?  
Na de uitleg weg
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?  
Ja behalve de broek die moest ik zoeken
- Wat is jouw default positie?
- handen open

Ania

Hand tracking proberen, wel uitleggen anders lukt het niet. Als ze los laat gaat de dikte terug naar orgineel. Ze moet onthouden haar handen in zicht te houden. Zit vast ergens in het water.

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?  
Veel ruimte, het voelde alsof ik genoeg ruimte had om te bewegen. Het was cool om de grote objecten te zien.
- Hoe voel je je binnen de wereld?  
Happy place vanwege de kleuren en de sceneraire omdat het leek alsof ik in de natuur was
- Voel jij je te klein binnen de wereld?  
Ik voelde me normale grootte
- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?  
Het duurde wel even tot ik wist hoe het moest maar daarna werkte het opzich wel.  
Alleen in het begin wist ik niet waar ik heen moest
- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?  
Ja
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

- Ja, het representeerde fashion.
- Wat is jouw default positie?  
Hands open

Lisette:

Knijpt handen dicht en gaat dan overal heen. Vraagt waarom de pinch? Zegt dat ze misschien kan trekken om te teleporteren. We moeten nadenken over andere gebaar. Een doolhof maken waardoor je mensen door een grote omgeving kan laten lopen. Environment zo vormgeven dat je in de fysieke omgeving alleen maar in een cirkel komt maar niet teleporteert. Kleding zit hoog in de boom. Ik lijk een kat qua grootte. Tassen zijn groot, wel leuk. Performance lack. Teleportatie werkt niet lekker omdat ik niet kan bepalen hoe ver ik teleporteer. Avatar aanpassen, dit is niet realistisch hoe iemand groter en kleiner wordt. Kan je avatar opslaan en thuis verder bekijken? wordt hij verwijderd na een tijd? Wat kan ik daarna? Misschien meer een verhaal. Niet teveel avatars laten rondlopen.

Omgeving is veel te groot, er is geen reden om ver te teleporteren. Zet de avatar voor je neus. De dingen waar je mee wilt interacteren in de buurt zetten.

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?  
Ik ben heel klein maar krijg nog niet veel gevoel omdat er nog game uitziet
- Hoe voel je je binnen de wereld?  
Wordt er niet verdrietig van het is wel kleurrijk en ik denk dat er meer fantasy mag, gras is leuk maar hoeft niet te bewegen. Fantasy world zou ik wel blijer worden, het is af en toe vervreemdend. Er zijn grote koffers op bergen maar wat moet het voorstellen, ik sta in realiteit maar ook weer niet en dat is vreemd. Meer vrolijk en inspirerend als er meer kleur. Alle objecten zijn realistisch is het vervreemdend
- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?  
Ja als je goed kijkt, af en toe merk je wel dat je vaker de gebaren moet herhalen en je moet opletten dat je naar je handen kijkt. gebaren zijn niet natuurlijk. Het is nog ingewikkeld met kijken en handgebaren gebruiken.
- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?  
Ja
- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?  
Ja, maar het voelt niet als fashion
- Wat is jouw default positie?  
Het voelde niet raar maar weet niet meer hoe ik het had

Jur

teleport per ongeluk. Misschien een idee om het stationair te maken.

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

het gevoel dat het een hele grote weide was, maar 1 punt van interactie. Moeilijk om daar te komen, Want de gestures waren niet helemaal lekker

- Hoe voel je je binnen de wereld?

Wel grappig dat het een hele futuristisch/fictief was met grote tassen enzo maar er gebeurde weinig mee maar het was wel uitgebreid. Alleen niet qua interactie.

- Voel jij je te klein binnen de wereld?

Neuh.

- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Nee, niet echt. Volgens mij de platte hand en de vuist wel, maar het bewegen was lastig.

- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

Feedback kan iets beter, want duurde even voordat ik wist wat ik deed.

- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Ja, want het fictieve. Dacht eerder dat dat bedoeld was zodat je je klein voelde. Zoals alicia in wonderland. Niet direct duidelijk dat het ook perse om fashion ging.

- Wat is jouw default positie?

links omlaag want anders bugde het, maar rechts in beeld om in de gaten te houden wat er gebeurde.

Jay

Hij wou een berg beklimmen maar hij viel :(

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

Raar, maar het was fel, qua kleuren. Niet super gedetailleerd. Low res in de verte. Niet jij te groot, maar Bob is te klein.

- Hoe voel je je binnen de wereld?

De wereld voelde heel raar, het was grasland/bergen/bomen, gedeeltelijk van kleding. Voelde niet aan alsof het natuurlijk zo was gegroeid. Gewoon random kleding eraan toegevoegd.

- Voel jij je te klein binnen de wereld?

Nee, maar de wereld is wel te groot.

- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Ik bleef maar teleporten ookal wou ik dat niet, maar ook toen ik wou lukte het. Wil graag in game zien wat ik kan doen want onthou niet alles.

- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

Nee, had uitleg nodig over bijvoorbeeld het interacteren met Bob.

- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Nee, het voelde als willekeurige kledingstukken. Het moet meer zoals willy wonka bvb want die choco rivier is daar ook natuurlijk lijkend.

- Wat is jouw default positie?

ik probeerde meestal te teleporten, maar zelfs al was mijn hand neutraal bleef ik teleporten.  
Daarom hand laag houden.

Tirso:

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

Het was groen. Ik heb niet veel opgelet. Komt waarschijnlijk doordat ik wist wat ik moest doen met Bob. Environment was niet het hoogtepunt.

- Hoe voel je je binnen de wereld?

Geen speciaal gevoel. Niet echt immersed, miss rustgevend geluid erbij.

- Voel jij je te klein binnen de wereld?

Niet heel erg, Bob was kleiner dan ik. De tassen waren wel groot, maar waren bergen.

- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Soms wel, soms niet. Metal herkende hij iets te goed, rest wat minder. Platte hand wel goed.

- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

Ik wist soms niet zeker of hij het gebaar herkende of dat het heeeel langzaam groeide.

- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Ik zag een tas. Ik zag gras en dat is geen fashion. Voor de rest niet veel op gelet. Gras mag wat minder groen.

Sem:

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

Mooie wereld om me heen, zoals tassen en kleding op de bomen leuk om te zien. Origineel bedacht.

- Hoe voel je je binnen de wereld?

Vrolijke sfeer.

- Voel jij je te klein binnen de wereld?

Naast Bob niet, maar als ik om me heen keek wel.

- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Iets te goed. Platte hand niet heel geweldig.

- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

Het is dat het gezegd werd, anders had ik het niet gezien.

- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Zeker, omdat je tassen en hoeden en jurken enzo ziet. Misschien meer Shoeby style erin verwerken.

Mick:

Meer specifiek kunnen teleporten met ankers. Een neutrale gesture opnemen aan het begin om het de speler te leren.

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

Waar de fuck ben ik? Trippy. Alice in wonderland.

- Hoe voel je je binnen de wereld?

Onzeker, want ik wist niet wat ik er kwam doen.

- Voel jij je te klein binnen de wereld?

Ja en nee, ik voelde me kleiner toen ik verder weg van dingen stond. De objecten waren wel consistent groot.

- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Teleporten nog niet zo, pas later door hoe het met het lijntje werkt en hoe je aimt. Daarna was het wel duidelijk. Rotatie werkte niet. De indicatie daarvan kon je soms bvb in het gras ook niet zien.

- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

Rondbewegen wel, maar met Bob is why werkt het zo.

- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

Ja, doordat er tassen enzo zijn. Ik weet niet veel van Shoeby dus ik herkende ook niks van hen.

- Wat is je default positie?

Naar open hand kijken.

Angelo:

- Wat voor gevoel krijg je als je om je heen kijkt?

Ik wou naar dingen toegaan omdat ik interessante dingen in de verte zag.

- Hoe voel je je binnen de wereld?

Neutraal. Geen bepaalde emotie.

- Voel jij je te klein binnen de wereld?

Ja, want de achtergrondobjecten zoals de kleding waren groot. Maar Bob was juist klein.

- Reageren de handgebaren goed op wat je wilt doen?

Ja, maar in transitie pakt hij vaak een ander gebaar.

- Is het duidelijk wat er gebeurt op basis van wat jij doet?

Ja, alleen indicator zou handig zijn zodat je ziet welk deel van het lichaam je aanpast.

- Is de "fashion" duidelijk herkenbaar in de omgeving?

In de omgeving wel, maar in Bob niet, want hij is gewoon een pop.

- Wat is je default positie?

Open handen.



## Leraren Alexander & Remco:

- Poppetje moeten kunnen zien dus bijvoorbeeld in weerspiegeling of kleiner in je hand
- Challenges doen ipv zelf aankleden
- Poppetje echt zien dus ipv jezelf als aankleding want je wilt alles kunnen bekijken
- Hoe gaat het als je een kledingstuk pakt
- Niet op jezelf gooien maar op Bob
- Wel echt paar standaardmaten met als keuze customizen
- Uitkijken dat je geen rare figuren kan maken
- Polycount opletten en terrain is heel erg high def
- De scaling is heel erg uit proportie
- Het is moeilijk als je alles erin wilt hebben en ook met alles interacteren
- Op een manier dingen kunnen categoriseren
  - Hub-spoke modellen
- Je moet ze meenemen in een ervaring niet laten werken
  - Maar wel vrije keuze in waarheen gaan enzo
- Belangrijk om in volgend prototype zsm het kleding pakken te hebben
- Beweging moet inderdaad echt makkelijker
- Ruimte moet niet alleen mooi, maar ook functioneel zijn
- Wel veel gemaakt in korte tijd, dat is knap
- Gras moet gefixt
- Meer alle functies, het concept laten zien in het prototype
- Letterlijk om dingen heen lopen en laten zien wat de boundaries zijn
- Bvb begin balkon van crystal, nergens anders behalve als het je terugbrengt naar balkon of mini balkon5
- Dingen doen met bvb in de verte je doel herkennen en erheen kunnen gaan
- Weg terug kunnen vinden, broodkruimels
- Vul de wereld, maar zorg voor patroonherkenning
- Goed nadenken hoe mensen je wereld gaan gebruiken. Als ik dit wil, hoe doen we dat dan
- Herkenbare dingen
- Idee - concept - design - prototype - test - repeat
  - Design ontbreekt