

Testplan

Hoofddoel: inspireren

Wat willen wij testen?

- Voel je je geïnspireerd? Zo ja, waardoor? (kleding, omgeving, ect)
- Wat vind je van de pilaren met knoppen?
- Voelt de wisseling tussen de gamestates goed en niet te plots?
- Hoe komt het weggaan van de avatars op jou over?
- (Meetbaar) hoe lang duurt het tot de tester doorheeft wat hij/zij moet doen?
- Is de tekst van de bij duidelijk of mis je nog iets?
- spreekt de vormgeving van de UI je aan?
- voegt de voice-over toe aan de immersion?
- Is het ronddraaien van Bob een goede toevoeging?
- Is de snelheid van de lopende modellen goed?
- Is alles dichtbij genoeg zodat je niet hoeft te lopen?

Alexander

5.45 minuten (eerste keer testen)

2.30 minuten (tweede keer testen)

Twee keer getest om de instructies van de bij beter te volgen

Alexander had het gevoel alsof hij uit de cirkel met kleding moest omdat de kleding andersom stond.

Feedback:

- Concept zit er in, kleding zit erin en dat is positief
- Kritieke punt: gedoe met de houding
- Jammer dat de kleding verkeerd om staat
- Kalme sfeer, dat werkt wel goed
- Hadden meer over interacties moeten na denken
- Tekst sprint soms door, misschien functie dat de knop 3 seconde niet ingedrukt kan worden nadat de tekst net verschenen is
- Bij is leuk maar staat constant voor mijn beeld, misschien af en toe gaan
- 75.000 batch verminderen, other is groter dan de rest
- Er is inconsistentie: de stam van de boom had knikken, had wel 100 of 500 pollys meer kunnen zijn. Dan was het mooier en vooral omdat het een belangrijk onderdeel is in de environment
- Voor de groep: grote plaatje in de gaten houden. Wat heeft wel en niet prioriteit?

Emma

10.19 minuten (eerste keer testen)

3.15 minuten (tweede keer testen)

Emma had het gevoel alsof hij uit de cirkel met kleding moest omdat de kleding andersom stond.

Feedback:

- Performance issues
- Avatar statistisch maken, draait mee hoe je wil (verandert mee op het moment dat er een ander deel wordt aangepast)
- Kleding moet naar user toewijzen
- Texture niet goed gezien- belichting, diepte niet goed te zien
- Waarom gaat shoe bee steeds mee met het hoofd?
- waarom kan jurk niet op broek? (lagen maken)
- Knop in de onboarding laten zien met welke je moet grijpen
- Waarom gaat de kleding maar 1 richting op? waarom ook niet B knop gebruikt om de andere kant op te kunnen
- Waarom dit font?- strakker en moderner
- Interactie moet logischer, dus kleding voor je
- Meer logica in layout

Anne-marleen

4.56 minuten

- Waarom de hamer?
- Beeld stond niet op de juiste hoogte, in de horizon leek het water hoog
- Gaat te snel door de scènes- door de hamer verkeerd plaatsen
- Grabbing sounds
- Leuker als je de kleding op de avatar zet in plaats van gooien
- Shoe bee rondbewegen en minder ver weg, in plaats van statisch
- Idee is leuk, zou wel meer uitgewerkt kunnen worden
- Stond zelf niet in het midden, zou opgelost kunnen worden
- Audio is fijn
- Kleuren geinig maar misschien vind een ander dit minder, afhankelijk wat het bedrijf zou willen
- Shoe-bee dichterbij komen

Remco

6.30 minuten (eerste keer testen)

3.22 minuten (tweede keer testen)

Feedback:

- Niet goed gecentreerd
- FPS zijn weinig
- Intro wordt overgeslagen
- Typografie + kleur is oubollig
- De bij lerpjes
- Jitter tekst
- Bij en tekst zit ver, achter boom langs (mag dichterbij)
- Wordt meegenomen in verhaal, neemt je leuk mee
- De bugs zijn jammer, qua experience is het wel in orde
- Logica is beter
-

Wat vind je van deze scène met grote carousel?

- Deze is passender voor in de omgeving
- Navigeren is leuk met verschillende carousels

Tip: Buiten de scope van wat we kunnen doen

Jennie:

3.20 min

- Frame rate

Lisette:

7.20 minuten

- Kont aanpassen
- Zonde dat ze niet rond kan kijken zonder dat ze de tekst/bij zie
- Scènes te snel doorgeklickt
- "Kont" veranderen naar "billen"
- Kleding staat verkeerd om
- Blendshapes nog toepassen
- De avatar die je aan hebt aangepast stiekem veranderen zodat de kleding past> zorgt voor een verder afgerond product

Rutger:

4.15 minuten

- voice over was nice, maar haal de tekst dan weg of maak optie dat het weg kan
- starten met de hamer aan het begin is confusing
- bij de carrousel moet de kleding naar binnen
- kleding moet beter passen
- beginscherm is goed
- muziek werkt relaxerend

Imara:

4 minuten

- Avatar realistischer maken- lijkt op shrek

Kees:

8.55 minuten

- Waarom hamer? Oplossing hiervoor? (onzichtbaar game object)
- Overgang gaat snel, draaien gaat goed maar daarna switch
- Modellen lopen 20 cm te hoog van de runway, soms over het water
- Aangeven dat je verder kan gaan in de tekst/voice-over (door knop te drukken)
- Kont niet juiste woord
- A in begin vergeet je, misschien helpen herinneren

- Duidelijk maken/highlighten welke pijltjes je waarvoor gebruikt (maten aanpassen)
- Was niet vervelend dat de kleding ver was, kon met de knop draaien