

# UX en gamedesign – deelopdracht 3

Laat anderen je game playtesten en verzamel en verwerk feedback.

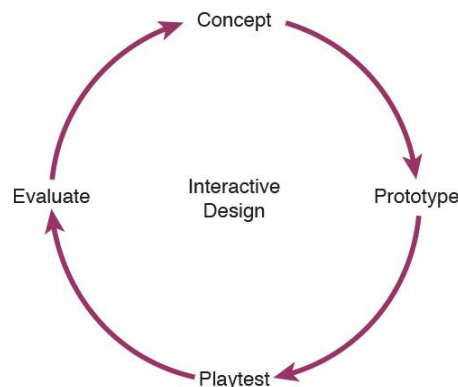
## 1. Introductie

Je hebt uitbreidingen toegevoegd aan de basis platform game van Brackeys. Hopelijk heeft dit een prototype opgeleverd dat al mooie stappen heeft gemaakt richting een leukere, mooiere, duidelijkere en uitdagendere game. Kortom, de UX is erop vooruitgegaan en het is ook vooral *jullie eigen* game geworden.

Nu is het tijd om een korte test uit te voeren. Games zijn bedoeld voor anderen om te spelen natuurlijk. Doordat je zelf de game steeds in stapjes uitbreidt en test, verlies je snel uit het oog hoe een nieuwe speler het spel ervaart. Daarom is het bij gamedesign erg waardevol om feedback van spelers op te halen die niet betrokken zijn bij de ontwikkeling van de game.

## 2. De playtest

In een “echt” gamedesign project is er sprake van een ontwerpcyclus: je bedenkt wat je gaat maken, test het, trekt daar conclusies uit en die zijn de input voor de volgende ontwerpronde. Dit herhaalt zich totdat de game klaar is voor release.



Voor onze PO is er te weinig tijd om deze cyclus meerdere keren te doorlopen (voel je vrij om verder aan je game te werken na de PO natuurlijk 😊), maar we gaan de cirkel in ieder geval rondmaken door een playtest te doen.

Je gaat in ieder geval twee verschillende personen (meer mag natuurlijk) vragen je game te testen en feedback te geven. Idealiter vraag je iemand van buiten (een leerling zonder informatica, een familielid, etc.), omdat die met de meest neutrale blik zullen kijken. Als dat lastig te realiseren is, mag 1 van de playtesters ook een klasgenoot zijn.

Om je te helpen hebben we een Forms sjabloon klaargezet dat je kunt gebruiken om feedback op te halen van je testpersonen. Je mag het sjabloon gebruiken zoals hij is of nog je eigen wijzigingen of toevoegingen doen.

Het sjabloon vind je hier: [link naar sjabloon](#). Vervolgens staat boven in een knop met “Dupliceren” (zie het plaatje hieronder).



Dit formulier dupliceren om als uw eigen te gebruiken.

Dupliceren

Je laat de testpersoon je game spelen en legt ze de vragenlijst voor. Nadat je feedback hebt verzameld ga je aan de slag met de verwerking ervan.

### 3. Verwerken feedback

Je hebt nu feedback van ten minste 2 testpersonen. Je bestudeert deze feedback en schrijft in je verslag een aantal verbeterstappen die je (als je verder zou gaan met het ontwikkelen van de game) zou uitvoeren. Zeg hierbij niet alleen wat je precies gaat doen/aanpassen, maar omschrijf globaal hoe je dat zou aanpakken en waarom het een verbetering is.

Werk minstens 2 verbeteringen aan je game in voldoende detail uit.

### 4. Inleveren en deadline

De deadline van het gehele project is **zondag 24 mei**. Je levert dan het volgende in:

- Een .zip met het uiteindelijke Godot project van jullie game.
- Een kort verslagje met
  - o toelichting/uitleg bij de uitbreidingen/aanpassingen die je hebt gedaan t.o.v. de tutorial.
  - o de uitwerking van de playtest zoals beschreven in dit document.
  - o Eventuele toelichting/verantwoording van je AI-gebruik ([zie dit document voor details](#))
- (Het UX designdocument met de mockups heb je al eerder ingeleverd en hoeft niet opnieuw)