

Kwaliteitsbesef UX Mockups & peer-feedback

Voor deze opdracht moet je enkele mockups met toelichting opstellen om zo enkele beoogde UX verbeteringen te verzinnen ten opzichte van de tutorial-game. Hiervoor is het handig een referentiekader te hebben. Dit “kwaliteitsbesef” maakt het je makkelijker om zelf goede mockups te maken, omdat je beter weet waar je op moet letten.

Nadat je een les de tijd hebt gehad om aan je eigen mockups te werken, ga je een andere groepje opbouwende feedback geven over enkele van hun mockups. Je leert hier zelf van door kritisch te zijn op het werk van klasgenoten en als het goed is ontvang je bruikbare feedback op je eigen werk.

Dit kun je gebruiken om je mockups te verbeteren voordat je ze inlevert bij je docent.

Criteria om naar mockups te kijken

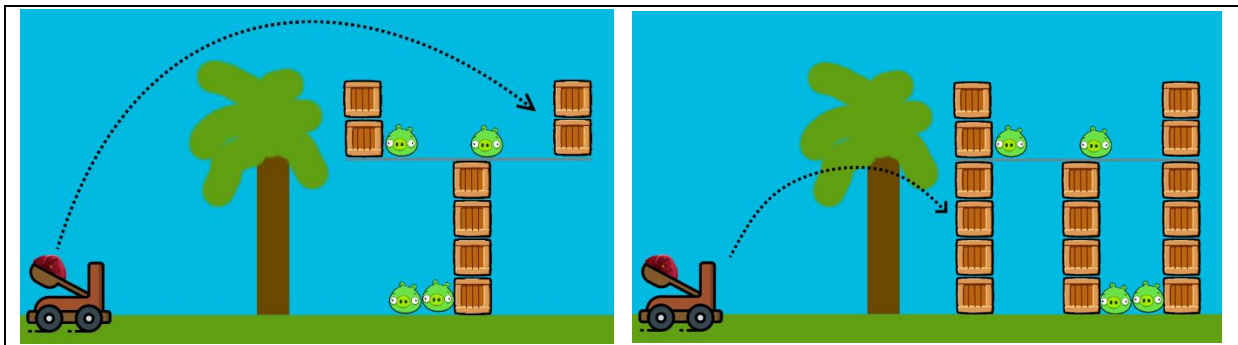
In een eerdere editie van deze PO werkten we met een Angry Birds kloon als game. De leerlingen moesten ook daarvoor enkele mockups met toelichting maken om de gameplay uit te breiden/verbeteren. Hieronder staan enkele voorbeelden van destijds ingeleverde mockups.

Vragen die je bij het geven van feedback straks gaat beantwoorden zijn:

- Is de mockup / schets duidelijk? Moet er iets worden aangepast of toegevoegd om goed over te brengen wat er bedoeld is?
- Is de toelichting in combinatie met de mockup voldoende om over te brengen wat er bedoeld is?
- Draagt de geschetste uitbreiding bij aan een betere gebruikersvaring (UX)?

Bekijk onderstaande voorbeelden van mockups voor uitbreidingen van de Angry Birds game. We bekijken de voorbeelden aan de hand van de vragen hierboven en formuleren feedback.

Voorbeeld 1:



Naast de standaard blokken voegen we langwerpige blokken toe. Hiermee kun je bijvoorbeeld een wip/balans maken. Als aan één kant de blokken er af vallen, dan valt de wip om naar de andere (zwaardere) kant. Ook kun je de blokken gebruiken als juist een extra stevig “plafond”. Je moet dan eerst blokken er onderuit schieten voordat het valt.

Is de mockup / schets duidelijk? Moet er iets worden aangepast of toegevoegd om goed over te brengen wat er bedoeld is?

Er zijn twee duidelijke schetsen van levels gemaakt waarin het nieuwe blok wordt gebruikt. Dit geeft een duidelijk beeld van het idee achter het blok en de toepassing

Is de toelichting in combinatie met de mockup voldoende om over te brengen wat er bedoeld is?

De toelichting legt duidelijk uit wat de bedoeling van het blok is en verduidelijkt daarmee de mockups. Sommige mogelijke vragen die nu niet beantwoord zijn: “Kan het grote blok ook schuin geplaatst worden?”. “Zijn er blokken van verschillende lengte, om zo meer op maat blokken aan de level toe te voegen?”

Draagt de geschetste uitbreiding bij aan een betere gebruikerservaring (UX)?

Het toevoegen van een andere vorm blok geeft meer mogelijkheden in leveldesign en daarmee meer variatie en mogelijkheden voor een opeenvolgende moeilijkheidsgraad. Je zou wel verwachten dat er naast dit soort blok er nog meer variaties van blokken worden toegevoegd. Denk aan: stalen blokken die op hun plaats blijven. Grotere blokken in nog andere vormen (driehoekig oid). Etc.

Voorbeeld 2:

Om leukere levels te maken lijkt het ons leuk om een vogel te maken die ontploft op impact, ook specifieke levels die je alleen kan halen met de Bombabird



Is de mockup / schets duidelijk? Moet er iets worden aangepast of toegevoegd om goed over te brengen wat er bedoeld is?

De makers van deze mockups laten te veel aan de verbeelding over. Natuurlijk snapt iedereen ongeveer wat een ontploffende vogel inhoudt in een Angry birds game. Toch is de mockup onduidelijk. De context ontbreekt: Hoe groot is de explosie? Kunnen alle blokken ontploffen of zijn er uitzonderingen? Etc. Je zou enkele plaatjes verwachten over hoe dit eruit ziet in een echte level.

Is de toelichting in combinatie met de mockup voldoende om over te brengen wat er bedoeld is?

De toelichting is ook niet voldoende om echte duidelijkheid te geven. Hoe groot is de explosie? Heb je onbeperkt bombabirds? Zijn ze in alle levels beschikbaar? Etc.

Draagt de geschetste uitbreiding bij aan een betere gebruikerservaring (UX)?

Ondanks de vragen die onbeantwoord blijven lijkt het toevoegen van ontploffende vogels wel extra diepgang in de gameplay toe te voegen en daarmee de UX te verbeteren. In hoeverre dit goed in het totale plaatje past blijft nog wat te onduidelijk.