

PLAN USERTESTING

Hard Facts

- Termine:
 - 23.02.
 - 08.03. - offen
 - 09.03. - offen
- Location: Bei Nora
- Anzahl: 1x mit 8, 1x mit 7, 1x mit 6 Personen

Essen

- Vorspeise: Kürbiscremesuppe
- Hauptspeise: Selbstgemachte Fusilli mit Calabrese
- Nachspeise: Gugelhupf mit Himbeeren und Kugel Eis

Grober Zeitplan pro Tag

15:00	Wir treffen uns und richten alles her
17:00	Ankunft Gäste, Einleitung und Einverständniserklärung
18:00	Vorspeise serviert und Phase 1
18:45	Hauptspeise serviert und Phase 2
19:30	Nachspeise serviert und Phase 3
20:15	Abstimmung und Auflösung
20:45	Fragebogen ausfüllen
21:00	Gäste gehen heim

Was wollen wir wissen?

Fokus

- Funktionalitäten & Pre-Test -> 23.02.
- Story -> 08. oder 09.03.
- Onboarding-Prozess -> in einzelnen Test unabhängig voneinander

Story

- 1) Arsen-Fläschchen - wie doof finden es die Nutzer*innen, wenn der Enzo, das die ganze Zeit dabei hat?
- 2) Wie offensichtlich macht die Schnittwunde den Enzo zum Mörder?

- 3) Ist es doof ist es, dass Paul fast alles weiß und im Vergleich dazu die anderen eher weniger (z.B. Eugene)?
- 4) Wie finden es die Tester*innen, dass man den Hinweis schon sieht, bevor man die Phase fertig durchgelesen hat? (da Phase und Hinweis gleichzeitig aktiviert werden)
- 5) Ist es zu auffällig, dass Enzo in der 3. Phase nach dem Gespräch mit Paul noch etwas länger im Pausenraum bleibt?

SUS – Test

Einzelne User Tests

- Vorher einen Pre-Test, wo wir das miteinander Testen
- Mit Screenrecording
- Jeder von uns kann unabhängig voneinander mit Freund*innen den Onboarding Prozess Testen
- Schritte:
 1. Registrieren
 2. Spiel aussuchen / kaufen
 3. „Uns“ einladen (die Person, die den Test durchführt)
 4. „Uns“ eine Rolle zuweisen
 5. Spiel kann dann nicht gestartet werden, Ende des ersten Teils
 6. Dann ladet die Person, die den Test durchführt, noch die Testperson ein, indem der Einladungscode geschickt wird
 7. Die Testperson soll dann dem Spiel per Code beitreten
 8. Der Testperson wird eine Rolle zugewiesen
 9. Ende des Tests

Roadmap 1. Test

Vor dem Testtag

1. Tickets fertigstellen:
 - a. Kauf testen
 - b. Host Button Ticket machen
 - c. Frontend Entity/Dto Änderungen einbauen
 - d. PlannedGameDetailsScreen überarbeiten und die ganzen Infos einbauen, evtl. Akkordeon
 - e. Overlay-Blobs müssen noch hergerichtet werden
2. Leute einladen:
 - a. 8 Leute aussuchen – 1 davon ist Host (ziehen wir)
 - b. Einladung schreiben + ausschicken
 - i. Getränke selber mitnehmen
 - ii. Anweisung des Handys voll sein sollen
 - iii. Anweisung, dass man bitte pünktlich ist
 - iv. Info, dass Fotos gemacht werden
 - v. E-Mail-Adressen der Testpersonen erfragen, damit man sie als Tester*innen in Google Play / Apple einladen kann.
 - c. Explizite Anleitung an Host schicken:

- i. „Host“ bekommt die Anweisung, vor dem ersten App Öffnen, Screenrecording mit Mikrofon zu starten (genaue Anweisungen dafür mitgeben) und soll dann, ohne unsere Anwesenheit, das Spiel planen.
 - ii. Sobald geplant ist, Info an die anderen dem Spiel beizutreten
 - iii. Host soll erneut Screenrecording machen, wenn Rollen zugeteilt werden
- 3. Einkaufen:
 - a. Essen
 - b. 2 Klappsessel
 - c. Rote Servietten
- 4. Einverständniserklärung erstellen:
 - a. Gesammelte Daten werden verwendet, um App zu verbessern
 - b. Fotos werden gemacht, vor Veröffentlichung wird nochmal hergezeigt, man kann noch Veto einreichen
 - c. drucken
- 5. Einleitung formulieren
- 6. Fragebogen vorbereiten
 - a. Fragebogen erstellen
 - i. SUS-Auswertung
 - ii. Persönliche Fragen:
 - 1. Name / Alter / Wohnort / Einkommen / Beruf
 - 2. Schonmal Krimi Dinner gespielt
 - iii. Fragen zur App
 - 1. Kaufpreis realistisch
 - 2. Ist App attraktiver als analoges Spiel? -> Wenn nein, was würde es dafür noch brauchen?
 - 3. Feedback zur Vorphase
 - 4. Feedback zu den Phasen
 - 5. Feedback zur Story
 - b. QR-Code erstellen und drucken
- 7. Putzen

Vorkochen:

- a. Kürbiscremesuppe - Selina
- b. Nudeln machen und Calabrese Soße – Sebastian
- c. Kuchen backen - Nora

Am Testtag

- 1. Mitnehmen:
 - a. Selina: Kürbiscremesuppe, Tischläufer, Kamera
 - b. Sebastian: Sitzpolster, Nudeln, Soße, Audio Recorder
- 2. Herrichten:
 - a. Tisch ausziehen
 - b. Rote Kerze von Vernissage
 - c. Klappsessel
 - d. Tisch decken
 - i. Geschirr von Nora (Weingläser, Wassergläser, Suppenteller, Fleischteller, Dessertteller)

- e. Essen wärmen
 - f. Kamera und Ton aufbauen & auspegeln
 - g. Schürze und Kochmützen anziehen
3. Dokumentation:
- a. Eine*r macht Fotos
 - b. Eine*r dokumentiert Beobachtungen -> Uhrzeit dazuschreiben -> WhatsApp Nachrichten
 - c. Audio Recorder nimmt Ton auf
 - d. Video Aufnahme vom Regal aus
 - e. Fragen zwischen den Phasen: eine Person fragt, eine Person notiert App Feedback, eine Person notiert Story/Text Feedback

Ablauf Test

1. Begrüßung & Einleitung von uns

Vielen Dank, dass ihr mitmacht!

Heute führen wir einen Pre-Test durch – das bedeutet, ihr seid die allerersten, die unser erstes Krimi-Dinner-Modul „Shadowfall“ spielen und Murder Menu an sich ausprobieren.

Unser Ziel heute ist vor allem, die Funktionalität der App zu testen. Aber auch euer Eindruck von der Story interessiert uns, da sie heute zum ersten Mal in einer echten Spielsituation getestet wird.

Teilt uns alles mit, was euch auffällt – egal ob positiv oder negativ. Euer Feedback ist unglaublich wertvoll und fließt direkt in die Weiterentwicklung von Murder Menu ein.

Ablauf des Tests

- Ihr spielt das Modul ganz normal durch – wir halten uns im Hintergrund und helfen nur, wenn ihr uns aktiv darum bittet.
- Unsere Aufgabe heute: Wir beobachten das Spiel, machen uns Notizen – und sorgen dafür, dass es euch gut geht.
- Nach jeder Phase fragen wir euch kurz nach Feedback. Falls euch zwischendurch etwas auffällt, könnt ihr es auch direkt sagen, damit nichts verloren geht.
- Es werden Audio- und Videoaufnahmen gemacht, aber nur zur internen Analyse. Fotos könnten für Promo oder einen Projektbericht genutzt werden – das habt ihr in der Einverständniserklärung bereits gesehen.

Wenn ihr Fragen habt oder irgendwo nicht weiterwisst, könnt ihr uns jederzeit fragen. Und macht euch keine Gedanken, ob ihr etwas „falsch“ macht – für uns ist diese Situation auch ganz neu.

Habt ihr alles verstanden? Falls ja, starten wir jetzt die Aufnahme, und der Host kann das Spiel beginnen.

2. Einverständniserklärung austeilen
3. Wir fragen, ob es Anmerkungen zu Rollenverteilung und Vorphase gibt
4. Clarissa liest Prolog vor
5. Während Phase 1 durchgelesen wird, servieren wir die Suppe
6. Während die Suppe gegessen wird, wird über Phase 1 diskutiert
7. Wir fragen, ob es Anmerkungen zu Phase 1 gibt
8. Während Phase 2 gelesen wird, servieren wir die Nudeln
9. Während die Nudeln gegessen werden, wird über Phase 2 diskutiert
10. Wir fragen, ob es Anmerkungen zu Phase 2 gibt
11. Während Phase 3 gelesen wird, servieren wir den Kuchen
12. Während der Kuchen gegessen wird, wird über Phase 3 diskutiert
13. Wir fragen, ob es Anmerkungen zu Phase 3 gibt
14. Zwischen Phase 3 und Abstimmung keine Pause
15. Wir fragen, ob es Anmerkungen zur Abstimmung auf Auflösung gibt

Beispielphase:

1. Clarissa liest Prolog vor
 - a. 1. Person: Suppe herrichten
 - b. 2. und 3. Person: sind im Wohnzimmer, 1 Person ist ready zum Notieren, die andere beobachtet das Geschehen
2. Suppe wird eingestellt -> 2 Personen teilen die Teller aus (1 Person sollte idealerweise immer im Wohnzimmer sein, falls was aufkommt)
2. Anweisung: Alle lesen sich ihren Teil der Phase durch
 - a. Die Testenden essen auch Suppe und beobachten + sind jederzeit ready zum Notieren und Fragen beantworten
3. 1. Phase beginnt
 - a. 1. Person: kümmert sich um leere Teller, Getränke, kümmert sich um die Hauptspeise; sobald fertig: gesellt sich zu den anderen ins Wohnzimmer
 - b. 2. Person: Geschehen beobachten, Spiel leitet (achtet, ob das Spiel ins Stocken kommt, hilft bei Fragen); notiert ggf. mit
 - c. 3. Person: Notiert über WhatsApp mit, konzentriert sich mehr auf das, was gesagt wird
4. 1. Phase fertig
 - a. 2 Personen kümmern sich um den nächsten Gang, die Getränke
 - b. 1 Person bleibt im Raum und achtet darauf, ob während dem Wechsel Sachen aufkommen