

## Prototype testen:

### *Gebruiker 1:*

1. Het prototype leek duidelijk te zijn voor de gebruiker. Hij zag een bord met twee gaten en een soort puntentelling aan de zijkant, daarnaast had hij een plastic fles van ons gekregen en kon hij zelf achterhalen dat het de bedoeling was om de fles door de doelen te mikken.
2. Inleveren was als vanzelfsprekend.
3. "Ik zie het balkje omhooggaan dus dat zal wel iets met de totale score te maken hebben.

*--> Debrief: Wat gebeurt er als de score op 100 staat?*

Als reactie hierop hebben we het prototype aangepast door; een naam toe te voegen, een korte beschrijving van het inzamel doel, het scoreboard aan te duiden met de naam 'score'.

Aan de hand van deze simpele wijzigingen hebben we de volgende gebruikerstest uitgevoerd.

### *Gebruiker 2:*

1. Na het geven van een korte introductie tot de situatie begreep de gebruiker waar het bord voor dient, dat er sprake is van een puntentelling en dat dit in samenwerking is met verschillende scholen.
2. Inleveren lukte niet meteen, maar het was de gebruiker duidelijk dat dit onderdeel was van het spel. Na een aantal pogingen is er gescoord.
3. "10 punten bereikt is 10 punten meer voor het school uitje."

*--> Debrief: Wat stopt mij dan om hier in plaats van plastic flessen andere dingen in te gooien?*

Wij weten dat de machine op de een of andere manier herkent wanneer er flessen ingeleverd worden, wij zitten op dit moment nog niet zo ver in het proces dat we bezig zijn met een logische oplossing hiervoor. Waarschijnlijk kan dit gecontroleerd worden aan de hand van een scanner.