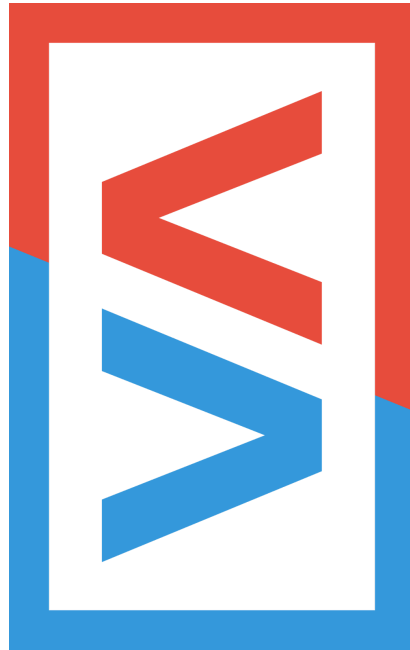


A/B Test - VR prototype



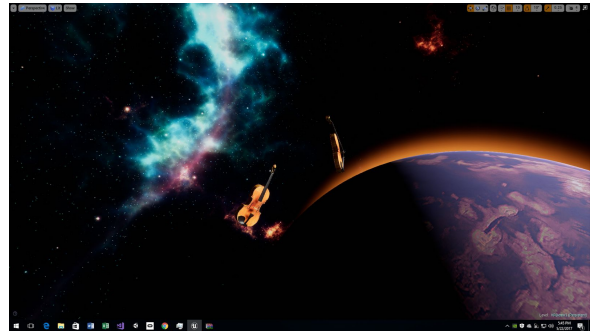
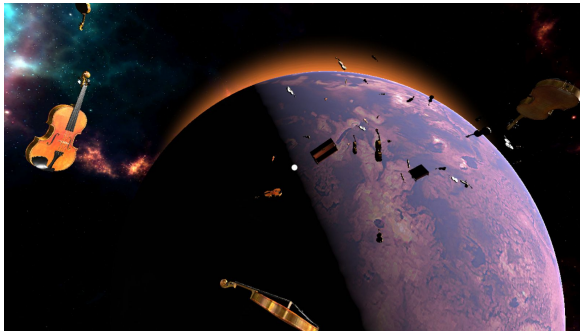
Left Right Media

Riley van de Wiel
Bram Korsten

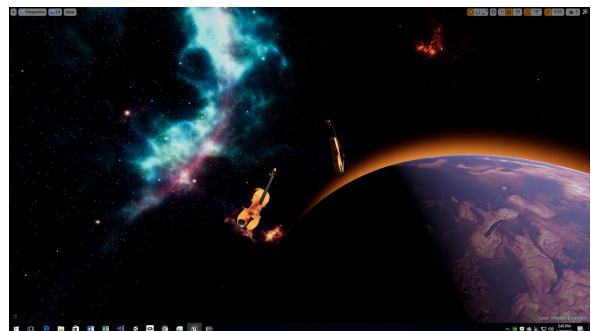
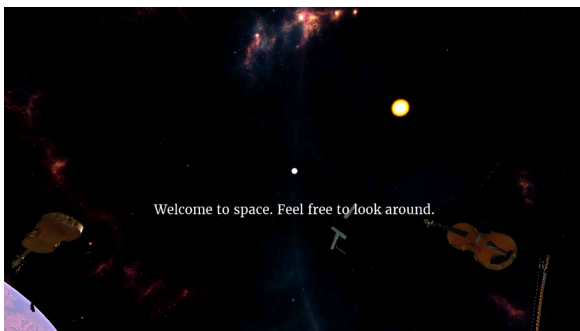
Inleiding

Het doel van deze test is om te kijken op welke manier wij de VR Demo zo efficiënt mogelijk kunnen maken. In deze test gaan we de helft van de testpersonen een nieuwe variant van de demo laten zien, waarbij er aanpassingen zijn gemaakt aan de content of uitleg. De aanpassingen die we in deze test gaan behandelen zijn:

Veel of weinig gebruikersinteractie door het plaatsen van meer instrumenten (*links = veel*)



Een audiovisuele of textuele intro van de demo (*links = textueel*)



Test 1:

Bij de eerste test gingen welk begin duidelijker en fijner was. De twee beginnen zijn allebei anders, hierdoor was het van belang dat we de testpersonen niet gebruiken om beide versies te testen maar echter een versie per man. De test is afgenomen bij twee mensen per versie, dus een totaal van vier.

Versie 1: In het begin van de VR-app ziet de gebruiker al de omgeving, hierbij wordt aan de hand ingesproken begeleiding alles uitgelegd en toegelicht. Het wordt op een rustige manier verteld waarna de gebruiker duidelijk weet wat de mogelijkheden zijn van de VR-app. Hierdoor zal het iets duidelijker zijn dan wanneer er alleen tekst staat.

Het audiofragment wat gebruikt werd in het begin kan je hier terugluisteren:

<https://drive.google.com/open?id=0Bx0JlaDkWMGALW1Rc0dfb0NibEE>

Versie 2: In plaats van een ingesproken begeleiding krijgt de gebruiker bij deze versie minimale textuele instructies. Er staat dan "Welcome to space, Feel free to look around", dit is meer om de gebruiker meer de ervaring te geven, zodat hij/zij zelf meer uit gaat proberen.

Conclusie:

Al vlug werd het duidelijk dat de testpersonen de stem een beetje raar vonden. Een vond het wel grappig maar het was duidelijk dat alle testpersonen de stem een beetje raar vonden.

"Het is wel grappig maar het zal irritant worden als je dit elke keer krijgt als je de app opstart"

De tweede versie werd veel beter ontvangen, ze leken meer verrast dan bij de stem, dit kwam vooral doordat ze opeens de muziek hoorden zonder daarvoor eerst geluid gehoord te hebben. Dit leek bij de testpersonen van versie 1 minder. Verder waren de testpersonen van versie 2 ongeveer 15 seconden langer bezig met rondkijken en ervaren vergeleken met de testpersonen van versie 1.

Dus hieruit blijkt dat de testpersonen versie 2 beter ontvangen dan versie 1. Dus wij zullen een textueel intro gebruiken voor de VR-app.

Test 2:

Bij de 2e test gingen we kijken op welke manier we de gebruiker het meest konden laten interacteren met de omgeving, en bij welke versie we de gebruiker het langst actief konden houden. Om dit te doen plaatsten we meer instrumenten in de demo, met meerdere geluiden.

Versie 1: Dit was de versie waarbij er een paar instrumenten rond zweefde. Wanneer de gebruiker over deze instrumenten heen bewoog, speelde deze allemaal dezelfde muziek af.

Versie 2: In deze versie werden er meer instrumenten en andere objecten in de demo geplaatst. Dit had twee voordelen: namelijk dat het er visueel veel indrukwekkender uitzag, en dat de gebruiker met meer van deze instrumenten kon interacteren.

Conclusie

Door deze test kwamen we er al heel snel achter dat onze testpersonen veel actiever waren bij de versie waar meer instrumenten te vinden waren. Dit zagen we aan meerdere dingen:

- De tester keek veel meer en sneller rond
- De tester bleef langer in de demo (*bijna 1 minuut langer*)
- De tester had vaker de neiging om te zeggen dat het vet was

Wanneer we na de test vroegen wat de gebruiker er van vond, kregen we bij de versie met veel instrumenten opmerkingen over dat het er echt uitzag alsof je daar was. Vooral bij de planeet. Dit kwam omdat we daar extra veel instrumenten hadden geplaatst, waardoor het echt leek alsof je in een baan om de planeet zweefde.

Uiteindelijk hebben we dus meerdere instrumenten geplaatst in de demo.