

# DESIGN THINKING WORKSHOP

Kognitywistyka i Komunikacja · Warsztaty Design Thinking · Olgierd Borowiecki

## Worksheet #6: Test Prototypu

Cel: Sprawdzić, jak nowa osoba radzi sobie z Waszą grą bez żadnej pomocy z Waszej strony.

Zasada testu: Dajecie graczowi prototyp i instrukcję. Nic nie tłumaczycie. Nie podpowiadacie. Nie poprawiacie. Obserwujecie, jak radzi sobie sam. Po grze przeprowadzacie krótki wywiad. Jeden arkusz na jednego gracza.

### ◆ DANE TESTU

Nazwa projektu:

Kto prowadził test (imię):

Data i miejsce testu:

Kim jest gracz? (wiek, kontekst - nie imię):

Gracz musi być osobą, która nigdy wcześniej nie słyszała o Waszej grze. Nie kolega z zespołu, nie osoba która widziała prototyp, nie ktoś komu opowiadaliście o pomysłe.

### ◆ OBSERWACJA W TRAKCIE GRY

Zapisujcie na bieżąco, co widzicie. Nie interpretujcie jeszcze - notujcie fakty: co gracz robi, gdzie się zatrzymuje, co mówi.

Jak gracz zaczynał? Co zrobił najpierw?

Gdzie się zatrzymał lub zaciął? Co było niejasne?

Co zrobił inaczej niż przewidywaliście?

Czy pytał o pomoc? Jeśli tak - o co dokładnie?

## ◆ WYWIAD PO GRZE

Zadajcie te pytania po zakończeniu gry. Słuchajcie i zapisujcie. Nie bróńcie swojego projektu - wszystko co usłyszycie to dane.

### Pierwsze wrażenie

Co było Twoim pierwszym wrażeniem, kiedy dostałeś/aś grę do ręki?

---

---

---

### Zrozumiałość

Czy zasady były zrozumiałe? Co było najbardziej zagmatwane?

---

---

---

### Doświadczenie

W którym momencie gry czułeś/aś się najlepiej? A w którym najgorzej?

---

---

---

### Decyzje

Czy czułeś/aś, że Twoje decyzje mają znaczenie? Dlaczego tak/nie?

---

---

---

### Zmiany

Gdybyś mógł/mogła zmienić jedną rzecz w tej grze, co by to było?

---

---

---

### Powtórka

Czy zagrałbyś/zagrałabyś jeszcze raz? Dlaczego tak/nie?

---

---

---

## ◆ SYNTEZA - po wszystkich testach

Tę sekcję wypełniacie razem jako zespół, po zebraniu wyników od wszystkich testerów. Minimum 3 testy na zespół.

**Ilu graczy testowało prototyp?**

**Co się powtarzało? Jakie wzorce widzicie w obserwacjach i odpowiedziach?**

---

---

---

---

---

**Co Was zaskoczyło? Co było sprzeczne z Waszymi założeniami?**

---

---

---

---

---

**Co zmieniacie w prototypie na podstawie tych testów? (konkretnie)**

---

---

---

---

---

**Czego jeszcze nie wiecie i jak to sprawdzicie?**

---

---

---

---

---

Wydrukujcie tyle kopii stron 1-2, ilu macie testerów. Stronę 3 wypełniacie raz, wspólnie. Całość przyniesiecie na zajęcia.