

Review Spiffy Sounds

Door Thunder Ducks:

Amanda Heeres, Dion Scheper, Kirsten Kingma en Lotte Fekkes

Met medewerking van Voorwielaandrijving

Introductie

In deze review gaan we de gebruiksvriendelijkheid van de soundboard app Spiffy Sounds van TheCakelsALie nader bekijken.

Een soundboard app is een app waarbij er tegels op het scherm staan en je geluiden kunt afspelen door op de tegels te drukken. Denk aan een DJ die dit live gebruikt om een beat neer te zetten, hij heeft dan de sounds onder deze tegels voorgeprogrammeerd maar maakt live de beat.

De app van TheCakelsALie, genaamd 'Spiffy Sounds', heeft DJ's echter niet als doelgroep, maar heeft wel een zelfde soort opzet: Een scherm met tegels waar je op kunt drukken waarbij er dan een geluid wordt afgespeeld. Ook kan er een eigen geluid worden opgenomen en later afgespeeld worden op dezelfde manier.

Vanwege de inherente simpelheid van de app is er gekozen voor twee basistestdoelen. Er zijn weinig verschillende schermen waar de gebruiker heen kan en daardoor is het belangrijk om meer te testen op de functionaliteit van de schermen die er wel zijn. Daarnaast is de navigatie tussen deze schermen belangrijk. Deze moet intuïtief zijn of vrij makkelijk aan te leren.

Daarom zijn de volgende twee testdoelen opgezet:

- App-navigatie
- Functionaliteit

Spiffy Sounds is met medewerking van drie testpersonen van Voorwielaandrijving onderzocht en beoordeeld op usability. Hieronder volgt eerst de methode waarvoor is gekozen om de app te reviewen. Daarna de resultaten die uit deze gesprekken zijn gekomen en tot slot nog de conclusies die hieruit getrokken kunnen worden en een aanbeveling voor eventuele verbeteringen van de app.

Methode

Er is vanuit het oogpunt van de gebruiksvriendelijkheid rekening gehouden met één type persona: de student. Om dat iets breder te specificeren: de jonge adolescent (18-25 jaar).

Andere personas die gebruikt kunnen worden: kinderen, ouderen, muzikanten. Echter in dit usability verslag wordt alleen rekening gehouden met de jonge adolescent zoals hier boven beschreven.

Nadat de testpersonen waren verzameld zijn ze één voor één gevraagd om de scenario's hieronder uit te voeren. Hierbij werd hen gevraagd om hardop te vertellen wat ze aan het denken waren en daarbij niet stil te staan bij wat er wel of niet goed gaat binnen de app. Terwijl ze dit deden werd de audio van het interview opgenomen. Deze audio is daarna getranscribeerd en deze transcripties dienen als basis voor de rest van het verslag.

De app is niet ingewikkeld opgezet en bevat maar enkele functionaliteiten. Het heeft een nauwe visie en specificatie. Daardoor zijn de scenario's ook opgezet om hier bij aan te sluiten. Ze testen alleen de basis

functionaliteit van de app en laten de gebruiker typische gebruikers dingen doen. Daardoor vallen alle scenario's met betrekking tot bijvoorbeeld stress-testing af.

Om die redenen hebben wij dus gekozen voor deze scenario's:

- Open de app en beluister een paar reeds opgeslagen geluiden.
- Maak een eigen soundbutton.
- Pas de kleur en de naam aan van een button die al is toegevoegd.

Het aantal testpersonen is in dit onderzoek laag gebleven. De validiteit van de resultaten en conclusie komt daarmee in het geding. Een vervolgonderzoek met meer testpersonen is daarom van belang, daarmee kunnen namelijk betere adviezen worden gevormd over hoe het product verbeterd moet worden.

Resultaten

Bij het kiezen van de scenario's is gekeken naar de aard van de testdoelen en is er voor gekozen om deze aan elkaar te koppelen. De citaten van testpersonen hebben we daarom in relatie gebracht tot de testdoelen.

App-navigatie

Is het makkelijk om te navigeren? Hoe snel is het duidelijk voor de gebruiker wat hij/zij met de app kan? Dat vraag je je af als het gaat om app-navigatie. Uit deze citaten blijkt wat de testpersonen hebben ondervonden over dit onderwerp.

“Oke ik probeer lang in te drukken, maar dat werkt niet. Record. Ah dan kan ik hier op klikken en dan wordt hij wit.Oh zo kan ik recorden. Dit is een test button, er gebeurt niets als ik op preview klik. Ik geef het even een naam: test. Nog een keer recorden : dit is een test. Ik geef het de kleur purple. Ah hij doet het. Hij is paars en hij heet test. Gelukt. “

“Ik kon geen knopje wijzigen vinden dus toen klikte ik lang op een button. Dit deed ik meer uit ervaring en intuïtief. “

“Nou ik vond het wel moeilijk om de button toe te voegen toen ik de button had toegevoegd of toen ik daarmee bezig was snapte ik ook niet goed wat alle knopjes deden.”

“Oke ik houd een button wat langer ingedrukt en dan kan ik het aanpassen maar het is niet goed te zien hoe het werkt, het is meer geluk dat het meteen werkt.”

“Oke, uhm ik geef een naam aan de knop. Ik spreek nu een geluid in om te testen. En blijkbaar, hij doet het. 2 keer op record drukken stopt het recorden. Dat is wel intuïtief.”

“Uhh ja, als je lang op 1 knop drukt dan krijg je dat menu weer. Ja dat lukt. “

Functionaliteit

Datgene wat de app aanbied, is dat goed informatie technisch goed vormgegeven? Kan de gebruiker de app gebruiken zonder dat er voor hem rare dingen gebeuren? Deze vragen zijn belangrijk als het gaat om de functionaliteit van een app. De testpersonen zijn uit de citaten te blijken redelijk tevreden:

“Maar wat ik wel interessant vind is dat als ik een nieuwe button toevoeg zonder daar een geluidje daarvoor neer te zetten en ik klik hem aan dan hoor ik toch een geluid namelijk het geluid dat ik als laatste heb opgenomen.”

“Ik denk dat ik dat hier bij record gaat. Kleur green, hoi, ja werkt dus niet denk ik of ik heb iets fouts gedaan. –probeer het nog een keer- ik probeer het nog een keer. Soundboard is gestopt. Hij is niet

gecrasht maar hij is wel gestopt met opnemen. Als ik iets opneem en dan nog een keer op record druk dan. Oh nu werkt het."

"Oh nu zie ik iets, als je naar het optie menu gaat en iets opslaat dan sluit hij de activity niet af, dus ik heb nu een hele stapel activities en kan de app dus niet in 1 keer afsluiten met de terugknop."

"Maar verder vrij solide."

Conclusies

De navigatie door de app werkt redelijk intuïtief. Toch werd het toevoegen van een button niet door alle testpersonen als makkelijk ervaren. Ondanks dat het niet meteen duidelijk was is wel te zien dat de leercurve voor dit probleem niet heel steil is. Na één keer proberen en ervaren dat het misgaat gaf één persoon aan dat het daarna wel makkelijk werkte.

Het was onduidelijk wat alle knopjes nu deden, dit zal te maken hebben met het gehele design van de app. Hierover was tussen de testpersonen wel verschil. Bij het testen van het toevoegen van een nieuw blok gaf één persoon aan dat het intuïtief was dat men met 'twee keer drukken' de opname beëindigde. Maar voor een ander was dit juist even uitzoeken en proberen.

Het navigeren naar het wijzigen van een 'sound' vonden alle testpersonen intuïtief. Dit deden ze door de tegel lang ingedrukt te houden en dan verscheen het 'wijzigen' scherm.

De functionaliteit van de app wordt in eerste plaats als 'vrij solide' ervaren. Maar er zijn toch een aantal aspecten die niet helemaal naar behoren werken:

Wanneer een gebruiker een nieuwe sound toevoegt, kan er, onder geluid op te nemen, bij het tikken op deze tegel toch soms geluid afgespeeld worden. Namelijk het geluid dat de gebruiker als laatste had proberen op te nemen met de microfoon.

Ook is het zo dat wanneer de gebruiker naar het optie menu gaat en iets opslaat de activity niet wordt afgesloten. Daardoor kan de gebruiker de app niet meer afsluiten met één druk op de terugknop. Dat is natuurlijk niet erg gebruiksvriendelijk.

Aanbevelingen

De aanbeveling aan de ontwerpers van de app bestaat uit twee delen. Deze bestaat namelijk uit een geheel advies en korte bug-fix list die de ontwerpers kunnen gebruiken wanneer ze bugs gaan oplossen.

Advies aan de ontwerpers

Omdat de app nog niet als geheel intuïtief wordt ervaren luid het advies om een keer het visuele design opnieuw te gaan bekijken, eventueel met een extern grafisch vormgever. Concreet zou men bijvoorbeeld de 'Record' action-knop kunnen vervangen door een '+'. Hierdoor is de gebruiker al geprikkeld omdat die weet dat '+' meestal iets nieuws toevoegen betekent. Ook hoe het recorderen van een nieuw geluid werkt zou eventueel versimpelt kunnen worden. Twee keer klikken om het recorderen te stoppen is gebleken niet voor iedereen even intuïtief te zijn.

Bug-fix list

1. Geen geluid toegevoegd bij een nieuw item:
Voorkomen dat de gebruiker een item kan toevoegen waarbij er geen geluid is opgenomen.
2. Bij opslaan sluit de activity niet af:
Bewaak waar je een nieuwe activity start en er voor zorgen dat er niet enorm veel activities actief zijn.