

# Usability Onderzoek: Self Development App

Willem van Summeren, Dave van Hooren en Bas Steeg

25 juni 2013

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Voorwoord</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Testdoelen</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Methode</b>	<b>5</b>
3.1	Scenario 1 . . . . .	5
3.2	Scenario 2 . . . . .	5
3.3	Scenario 3 . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Conclusie</b>	<b>7</b>

# 1 Voorwoord

Wij doen onze usability review de Self Development App van gelijknamige groep in het kader van het vak Research & Development. Het doel van het onderzoek is het beoordelen van de Self Development App aan de hand van onze testdoelen die hieronder worden aangegeven. We beoordelen deze doelen met behulp van persona's en scenario's. Ieder groepslid kroop in de rol van n van de personas met bijbehorend scenario. Een ander groepslid noteerde wat er gebeurde door middel van observatie.

# 2 Testdoelen

In onze review zullen we de Self Development App onderzoeken aan de hand van de volgende punten, die we na vermelding nog verder zullen toelichten. Een aantal van deze punten komen uit de tien heuristieken voor UI-design volgens Jakob Nielsen om zo de interface te Beoordelen. Daaraan hebben we zelf toegevoegd om buiten de UI ook de achterliggende code te testen in hoeverre dit voor gebruikers belangrijk is.

## 1. Stabiliteit

Loopt de app zonder problemen of krijg je per actie meerdere error messages? Fouten en crashes zorgen niet alleen voor irritatie bij de gebruiker, maar kunnen ook de werking van de app zelf teniet doen door verlies van data of het foutief verdergaan.

## 2. Werking

Doet de app wat hij moet doen en doen de functies wat ze aangeven wat ze moeten doen? Apps die hun informatie en input niet verwerken zoals ze dat zouden moeten verliezen al snel hun functionaliteit.

## 3. Zichtbaarheid systeemstatus

De app moet ten alle tijden laten zien aan de gebruiker wat de app aan het doen is, door betijds feedback te geven. Dit is een van de 10 heuristieken voor een goede UI. De gebruiker kan hierdoor zien of de app voor input toegankelijk is, of dat deze iets anders aan het doen is op het betreffende moment.

## 4. Relatie systeem en echte wereld

De app moet in heldere taal voor de gebruiker zijn uitgevoerd, zodat deze hiermee zonder veel moeite mee aan de slag kan.

5. **Gebruikerscontrole en vrijheid**  
Een gebruiker moet een mogelijkheid hebben om iets anders te doen zodra hij een fout maakt, zoals 'ongedaan maken'.
6. **Consistentie**  
Een gebruiker hoeft zich niet af te vragen of verschillende acties hetzelfde doen.
7. **Errorpreventie**  
Het liefst geen errors, en indien ze zich voordoen, duidelijk de gebruiker laten weten voordat hij de actie onderneemt.
8. **Herkenning boven herinnering**  
De gebruiker hoeft weinig te onthouden, de acties moeten eerder herkenbaar zijn.
9. **Flexibiliteit**  
Zorgt ervoor dat de app snel werkt.
10. **Minimalistisch design**  
Geen onnodige informatie.
11. **Hulp bij errors**  
Zodra een error zich voordoet, duidelijk laten zien waar de error vandaan komt.
12. **Hulp en documentatie**  
Als deze aanwezig is, moet deze duidelijk en concreet zijn.

### 3 Methode

We doen ons onderzoek aan de hand van een aantal scenarios waarin verschillende gebruikers worden gesimuleerd, met ieder een eigen unieke achtergrond. Deze gebruikers zullen op hun manier gebruik maken van de app en dit wordt dan stap voor stap gedocumenteerd.

*Ted Houwer* is een fanatiek sporter die werkt bij een fitnessbedrijf. Hij begeleidt mensen om hen een gezonde levensstijl aan te leren brengen. Hij is 26 jaar, vrijgezel en woont in Druten.

*Ko de Kraker* is een 21 jaar oude informatica student. Hij zit graag veel thuis achter zijn pc met een pilsje erbij, en de meeste beweging die hij op een dag doet is zo ongeveer wel het lopen naar de koelkast voor meer bier.

#### 3.1 Scenario 1

**Scenario 1:** Ted heeft 20 minuten zwaar gesport en 50 minuten gemiddeld. Hij wil nu zijn caloriebalans zien omdat hij net een pilsje heeft gedronken.

1. Ted start de app
2. Hij drukt op 'Sport invoer'
3. Hij vult in bij medium intensiteit: 50
4. Hij drukt op 'Submit'
5. Hij drukt op 'Sport invoer'
6. Hij vult in bij hoge intensiteit: 20
7. Hij drukt op 'Submit'
8. Hij drukt op '1 biertje gedronken'
9. Hij ziet dat de caloriebalans op -319 staat.

#### 3.2 Scenario 2

**Scenario 2:** Ko heeft 5 bier op tijdens het gamen. Hij is net nuchter genoeg om de Self-development app te gebruiken.

1. Ko de Kraker start de app

2. Na zijn eerste bier drukt hij op de knop 1 biertje gedronken.
3. Na zijn tweede bier drukt hij op de knop 1 biertje gedronken.
4. Na zijn derde bier drukt hij op de knop 1 biertje gedronken.
5. Na zijn vierde bier drukt hij op de knop 1 biertje gedronken.
6. Na zijn vijfde bier drukt hij op de knop 1 biertje gedronken.
7. Hij ziet op het scherm dat zijn caloriebalans op 320 staat.

### **3.3 Scenario 3**

**Scenario 3:** Ko is geschrokken van zijn dikke buik, dus hij besluit vals te spelen.

1. Ko de Kraker start de app en ziet dat deze boven de 4800 calorieën staat
2. Hij kiest voor Sport invoer
3. Hij vult 500 in bij zware instelling
4. Hij drukt op Submit
5. Hij ziet dat de caloriebalans nu terug is op - 994

## 4 Conclusie

### **Visibility of system status**

De app laat de gebruiker goed weten wat er aan de hand is. Door een duidelijke visuele representatie is het duidelijk waar de gebruiker aan toe is en wat de app aan het doen is. Ook wordt er gebruik gemaakt van meldingen om de gebruiker op de hoogte te houden.

### **Match between system and the real world**

De app heeft maar een mogelijke taal, namelijk nederlands. Het taalgebruik is helder en bondig. Echter is de verhouding sporten met bier drinken niet realistisch gerepresenteerd in het bier glas. Bij ongeveer 50 bier krijg je de bierbuik te zien dat je teveel gedronken hebt. Als een normaal persoon 50 bier op een avond drinkt dan gaat het niet zo goed met hem, het is dus niet aan te raden om te proberen het glas vol te krijgen in een avond.

### **User control and freedom**

Het menu is simpel maar daardoor duidelijk, er staat overal duidelijk aangegeven wat elke knop doet en de knoppen zijn vrij groot waardoor de besturing makkelijk is. Je kan je caloriebalans berekenen in verhouding tot hoeveel je sport, daar zitten geen grenzen aan. Je zou dus zelfs kunnen berekenen hoeveel je moet sporten als je 1000 bier zou drinken.

### **Consistency and standards**

Door de simpelheid van de app is dit goed gegaan, alle standaarden zijn duidelijk.

### **Error prevention**

Er zitten geen fout voorkomende functies in de app.

### **Recognition rather than recall**

Er wordt opgeslagen wat je calorie balans is, daardoor kan je als je de app afsluit later weer verder gaan met je caloriebalans op pijl krijgen.

### **Flexibility and efficiency of use**

Er zitten geen accelerators in het programma. De snelheid van het programma is goed, maar dit is ook grotendeels te danken aan de simpelheid van de app.

### **Aesthetic and minimalist design**

Geen overbodige informatie, Simplistisch uiterlijk. Wel goed.

**Help users recognize, diagnose, and recover from errors**

App crasht zonder foutmelding. Verders geen error dialogen kunnen verkrijgen. Als je op de melding klikt om motivatie te krijgen dan krijg je gewoon een wit leeg scherm.

**Help and documentation**

Bij de sport en drank invoer is uitleg gegeven over wat je in moet vullen en hoe het werkt.

Eindconclusie: Toffe app, wel bruikbaar om te berekenen hoeveel je moet sporten om de calories van het bier weg te krijgen. De app is wel vrij simpel, maar dat hoeft zeker niet slecht te zijn. De weergave is leuk gedaan met een bierglas met een vrouw erin, en als je teveel hebt gedronken een man met een bolle buik. De besturing is duidelijk en snel te leren. Al met al een grappige, misschien bruikbare app.