

## Week 2

Remco Blom  
11079371

### Inleiding

Bij deze opdracht heb ik onderzoek gedaan en vragen beantwoord over de app Verbeter De Buurt. De app wordt gebruikt in gemeente Amsterdam om problemen in en ideeën voor de buurt aan te kaarten. De eerste vraag gaat over het in kaart brengen van de volledige user experience, de tweede vraag over op welke punten de app wel en niet consistent is met de context, de derde vraag over affordances, de vierde vraag over beperkingen waar de ontwerpers tegen aan gelopen zijn en de vijfde vraag over begrippen.

### Opdrachten

1. Zie laatste pagina.

2.

- Ik zie één punt dat zowel wel als niet aan de norm voldoet. Er is namelijk heel veel gebruik gemaakt van de onderdelen die Android aanbiedt: Het lettertype, de editable textfields, de menuvelden en -iconen, de toasts en de radio buttons. Het nadeel hiervan is echter wel dat het uiterlijk van deze onderdelen erg is verouderd. Ik heb deze al gezien op Android 1.6, en dat is al vijf jaar geleden. De recentere versies van Android zijn qua design veel netter.
- Hoewel de iconen standaard zijn, en niet zelfontwerpen, leggen de derde en vierde icoon in de menubalk de functie totaal niet uit. De derde icoon is een checklist, maar de menuoptie zelf is een lijst met persoonlijke meldingen. Het vinkje is dus overbodig. Het vierde icoon slaat helemaal plank mis: het gaat hier om een instellingen-icoon. De menuoptie zelf is echter om in te loggen of te registreren. Een icoon met een poppetje was al zoveel beter geweest.
- De knoppen zijn groot en lomp. Dit komt denk ik doordat de app in eerste instantie voor veel kleinere schermen is ontworpen. De recentere versies van Android hebben designs waarbij de knoppen en iconen een stuk kleiner zijn.
- De app maakt gebruik van de Google Maps API. Veel mensen zijn bekend met Google Maps, waardoor het vertrouwd aanvoelt. Het aangeven van problemen en ideeën op de kaart is duidelijk en overzichtelijk.
- De layout, textviews en buttons zijn goed vormgegeven. Er zijn geen onduidelijkheden over bepaalde onderdelen. De tekst die informatie geeft over deze onderdelen zijn kort en duidelijk, niets is overbodig.

3.

Een affordance is een relatie tussen een object en een gebruiker waarmee die gebruiker een bepaalde actie kan uitvoeren.

Deze app heeft zeker affordances. Het ligt eraan op welke schaal je het wil bekijken. Op grote schaal, de app als geheel, kunnen mensen door middel van de app problemen in en ideeën voor de buurt met de gemeente en andere mensen op een makkelijke manier communiceren. Op kleine schaal kunnen onderdelen van de interface als affordance dienen: Het drukken op knoppen om naar verschillende schermen te gaan, het invullen van tekstvelden om een bepaalde informatie kenbaar te maken en radiobuttons kunnen een keuze tussen een aantal opties vastleggen.

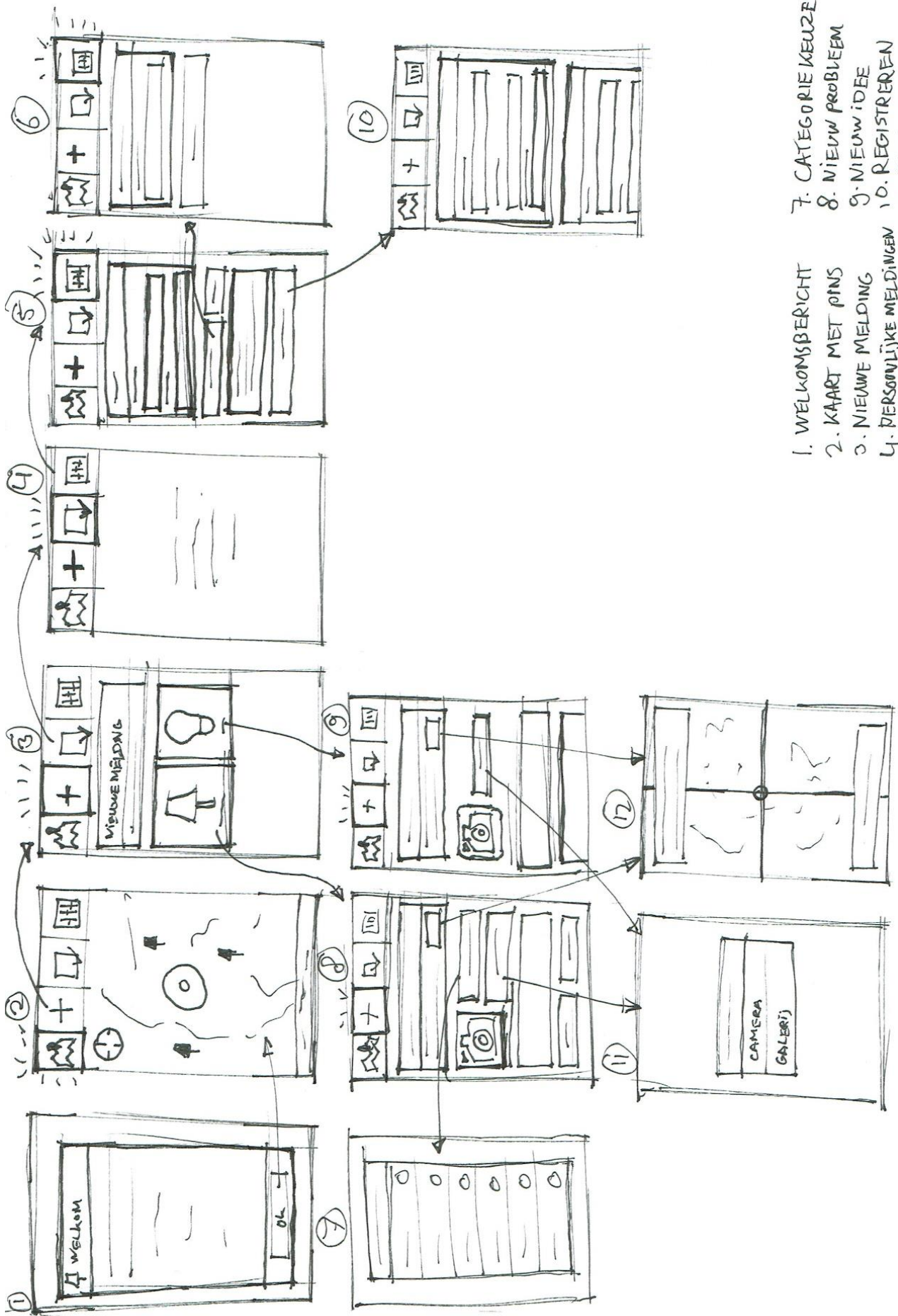
Ik denk dat de affordances op grote en kleine schaal prima hun werk doen. Ik zie echter wel, zoals ik ook in vraag 2 heb aangegeven, verbeterpunten in sommige iconen. Een aantal van deze leggen de functie niet goed uit.

4.

- Het vinden van een goede manier om de problemen en ideeën van gebruikers in kaart te brengen. Uiteindelijk is gekozen voor een mashup van google maps met punaises die op de gegeven locatie een probleem aangeven. Ik vind dit goed bedacht, omdat dit overzichtelijk laat zien waar problemen zijn en je kan grote aantallen op je beeldscherm kwijt zonder dat het stoort of onduidelijk wordt.
- Het vinden van een goede manier waarop gebruikers hun problemen en ideeën duidelijk kunnen overbrengen. Hierbij is gekozen voor het aangeven van de locatie, een foto van de locatie, de categorie waar het probleem onder valt en een omschrijving van het probleem in tekst. Ik vind dat dit op een goede manier is gedaan, omdat er zo een ruim aanbod wordt gegeven om een bepaald probleem kenbaar. Zo kan onduidelijkheid worden voorkomen.
- Het in kaart brengen wie de gebruikers zijn die problemen of ideeën aandragen. Bij deze app is er gekozen om gebruikers eerst te laten registreren, waarbij ze een flinke lijst aan gegevens moeten invullen. Ik vind dit goed gedaan, omdat je op deze manier de echtheid van aangegeven problemen of ideeën kunt toetsen. Mensen die grappig willen doen met nepaccounts kunnen verwijderd worden, en met mensen die een echt probleem willen aankaarten kan eventueel contact mee worden opgenomen.

5.

Concept	Betekenis	Hoeveelheid werk (* /10)
Behavior	De manier waarop een product reageert op input.	8
Initial state	Het eerste scherm wat de gebruiker ziet.	5
Character	De manier waarop een interface communiceert met de gebruiker en de manier waarop het toelaat om de gebruiker zelf acties uit te laten voeren.	9
Element	Alles wat een leeg canvas doet veranderen (bijv. buttons, paragrafen met tekst).	3
Controls	Elementen die iets uitvoeren als de gebruiker eraan zit.	5
Layout	Hoe elementen of groepen van elementen zijn ingedeeld ten opzichte van elkaar.	4
Steps	Bijvoorbeeld Indrukken van een knop, of het invullen van form velden.	2
Path	Een reeks van 'steps'.	4
Interaction	De relatie tussen een person en een product.	7
User experience	Alle interacties van de gebruiker bij elkaar opgeteld.	8
Monotony	Om een bepaalde taak uit te voeren kan er maar één path gebruikt worden, in plaats van meerdere.	6
Mode	Een bepaalde instelling dat ervoor zorgt dat je met dezelfde interface andere resultaten krijgt. (bijvoorbeeld Caps Lock aan of uit)	7
Language	De presentatie van elke prikkel. Dit kan visueel, auditief of in gedrag zijn.	6
Tone	De manier waarop de app zich uitdrukt naar de gebruiker.	5
Pattern	Een abstracte, her te gebruiken, visueel uitgedrukte ontwerpoplossing voor een bepaald soort probleem. (als de pattern al is gemaakt, wordt het gegeven cijfer een 6 i.p.v. een 9)	9
Mapping	De verbinding tussen een serie elementen en de bijbehorende besturing van ieder element.	7
Platform	Het operating system of apparaat waar het product op draait.	1
Context	De manier waarop iets moet werken, verschijnen of zich gedragen.	2
Human factors	De bekwaamheid van een mens om een product te gebruiken.	6
Affordance	Een relatie tussen een object en een gebruiker waarmee die gebruiker een bepaalde actie kan uitvoeren.	4



1. WELKOMSBERICHT
2. KAART MET PINS
3. NIEUWE MELDING
4. PERSOONLIJKE MELDINGEN
5. INLOGGEN
6. WACHTWOORD VERGETEN
7. CATEGORIE KEUZE
8. NIEUW PROBLEEM
9. NIEUW IDEE
10. REGISTREREN
11. FOTO TOEVOEGEN
12. WIJZIG LOCATIE