

Design voor 50 plussers

Ouder zijn gewent geraakt aan apparatuur dat met simpele input werkt, de aan knop zet de tv aan de draaiknop van de magnetron stelt de tijd in en een ander knop bepaald de sterkte.

Op het moment dat je knoppen gaat ontwerpen die meerde functies krijgen haken de ouderen al snel af. We moeten er dus voor zorgen dat de interactie met de app vanzelfsprekend is en geen opties verstoppn achter ander functies. We kunnen hierbij gaan kijken naar voorbeelden uit het echte leven en dit toepassen in de applicatie.

Herhaal visuele elementen zodat het na een keer duidelijk is wat iets doet en dat dit ook niet veranderend door het gebruik van de applicatie, zorg er voor dat op elke pagina zich een object of element bevind waar de gebruik al van weet wat het doet. Dit zorgt er voor dat het herkenbaar over komt en de gebruiker altijd terug kan vallen op een onderdeel dat ze al herkennen.

Ook moeten we letten op de het tekst gebruik, ouderen lezen groten stukken tekst vaak grondig door dit in combinatie met het feit dat de helft van de ouderen hun telefoon heen een weer moeten bewegen om te spelen met de afstand en focus duurt het gemiddeld 40 tot 50% langer voor ouderen om een stuk tekst te lezen vanaf een apparaat dan de jongeren generatie.

Dit kunnen we goed combineren met de korte aandacht van de jongere doelgroep, in beiden gevallen is het gebruik van veel tekst dus nadelig.

Veel ouderen missen de feedback van het gebruik van mobielen(touch) applicaties ze zien het fysiek indrukken van een knop als de echte wereld. Vingers worden minder gevoelig dus hoe weten ze dat ze echt op iets hebben gedrukt? Swipen en inzoomen met touch komt vaak ook niet goed uit de test vaak omdat het niet duidelijk staat aangegeven of dat ze zelf niet doorhebben dat het een mogelijkheid is.

Maar als de touch input goed is uitgevoerd vinden ouderen het juist makkelijker dan bijvoorbeeld een computer met muis. Dus ook hier geldt dat het duidelijk moet zijn wat en wanneer een knop iets uitvoert en dat er niks verstopt moet worden achter andere bewegingen dat een simpele klik.

<https://uxstudioteam.com/ux-blog/apps-for-seniors/>

<https://clutch.co/app-development/resources/designing-apps-for-elderly-smartphone-users>

<https://www.businessofapps.com/news/things-to-be-taken-care-of-when-designing-apps-for-the-elderly/>