Subjects 02-02 Helix

%%% Experimenter hands out SUS %%%%

Q:Teste din umiddelbar oplevelse af system ind, for Helixen.

A: Og her bliver jeg bare nød til at sige det kommer jeg ikke til at bruge. Man har for meget en følelse at man programmerer en lyd. Men igen, hvis du bare skal ud og spille nogle jobs, så er det sikkert rigtig fint. Jeg kan bedre lide at have muligheden for at gøre det on the fly og gøre nogle ting.

Det var alt for komplekst. Ikke særlig nemt at bruge. Man skulle simpelhent læse en bruger manual. Når man først havde fangede det, så tror jeg godt at man kunne blive glad ved det. Men jeg tror simpelhent at det er en læringskurve det her.

[03:10]

%%%% Reaction cards have been furfilled %%%%

Q: Så ligger vi bare ud for toppen af, Time-consuming.

A: Jeg har måske også kommet til at fokusere på de negative ting, for jeg tror sådan set at den kan en hel masse når man først har sat sig helt ind i den. Altså time-consuming, jeg følte at det tog længere tid at lave et preset på den her(Helix). Jeg tror at det har noget at gøre med at der ikke er det her touch. Det syntes jeg hjalp enorm meget (touch). Som f.eks. at bytte rundt på to effekter var bare lige "wup", drag and drop. Mens her skal man skrue på knapper og trykke på knapper.

(Participant goes to the next reaction card word)

Dated vil jeg pointere som en vigtig en. Jeg synes det at der ikke er touch integration, syns jeg får det til at føles lidt som noget der kunne havde været lavet for 5 år siden, i stedet for noget helt nyt.

Q: Confusion har du sat på.

A: Jeg syntes at det var sku lidt forvirrende interface, generelt, bliver jeg nød til at sige. Det var bare ikke lige så straight-forward hvordan man gjorde det forskellige ting. Jeg stod flere gange og tænke "hvordan var det lige at jeg kom ind i den menu". Jeg syntes ikke at det var helt logisk.

Q:Okey, Annoying?

A: Det var også bare førstehånds indtrykket. Jeg syntes bare man ser alle de her knapper, som jeg sagde. Det minder mere om syntisiser? end guitar pedaler. Jeg syntes at man bare blev sådan "Uhhhf". Man havde følelsen at hernede at jeg skal sætte mig ind i før jeg kan bruge det. Sikkert et rigtigt stærkt værktøj. Men det er ikke noget man bare lige tager op også bruger. Det ligger der også i den der difficult ting. Det er lidt af det samme.

Q: Og impersional.

A: Som jeg sagde tidligere, af ingeniører for ingeniører. Jeg synes meget at man har følelsen at man programmere en lyd, mere end at man har følelsen af at ha ve et pedal board i en eller anden boks. På den første, headrushen der, havde du også nogle billeder af nogle pedaler. Der har man mere følelsen der har man lige fået smidt nogle pedaler ind som du så kan fixe sammen, mens her det er mere effekter end pedaler. Jeg syntes at det er mere en logisk approach på det her (Helix) end en følelsesmæssig approach (headrush).

%%%% Exit interview begins %%%%

Q: Hvis du nu skulle sammenligne dem med hinanden, hvis du skulle gå ud og købe et multi effekt board, hvad ville du så købe af dem.

A: Det synes jeg er enormt svært, også fordi det handler enormt meget om lyden deri. Mit udmelbare indtryk er at begge to har enorm meget mulighed for at tweeke lyde så... Mit umiddelbar indtryk er at de kan nogenlunde det samme men at interfacet i headrushen er bare mere tilladende. Men jeg syntes at det ville være synd at lave en vurdering udelukkende for det, fordi der er ligger så meget mere i det også.

Q: Ud fra det du har oplevet nu, hvad synes du sådan at fordele og ulemper hvis du nu skulle sammenligne dem.

A: Sådan noget enormt kedeligt, "den" (headrush) er bare pænere, den ser mere tilladende ud. Mens det her ser starts 2000 ud. Eller, det er bare meget mørkt. Nu kan jeg også se når jeg står her der faktisk er noget med betrakningsmængden i displayet, "den" her skinner mere (helix) end den "her"(headrush). Så bare det der touch interface derover, det sku lækkert! I forhold til det her. Man sidder og nørkler mere med Helix. Men jeg har følelsen at jeg hurtigt kan lave nogle presets på headrushen. Så vil mit umiddelbar valg, vil falde på headrushen.

Summary:

Generally, the participant’s tone sounded more annoyed after using the other board.

The participant descripted this software as programming the sound rather than creating the sound by emotions. He also believed that creators might want to use this, if they have more experience using the product. He really like the option to do some changes on the fly than restricted to do all work before hand and trust that you don’t need to change anything while live, because he couldn’t see himself doing that, with this board. There is too many options that he had to get used to before getting the job done with this board. Many of the times he couldn’t remember how to do a simple task, because it wasn’t intuitive. He felt that it took too long to do simple tasks as moving an effect to another location than the other board, which was one of the many issues and thereby making it more time-consuming, respect to Headrush. He felt that the bottleneck might have been that there weren’t any touch functionalities on the screen and by this believed that touch should be obligatory in this day and age. If he were to choose either one, he’ll go with the one that made the best sound and then go for the one with best interface. He was very fond of the touch functionalities and the less you had to use the buttons the better. To generalise the board from one of his owns comments: By engineers for engineers.