Subjects 04-02 Helix

%%%% Subject done with underscoring reaction card list %%%%

[00:25]

Q: Lad os tage det fra toppen af, Ineffective.

A: Det tog mig længere tid at lave nogle af de samme operationer. Som på den anden. Jeg tror ikke at jeg ville komme til, med sådan som den her(Helix) og sidde at lave særlig meget om på tingene, fordi det er omstændigt. (Er der noget bestemt, der gør at du synes det?). Jeg havde svært ved lige at forlise mig med det joystick betjening. Og at jeg havde preset i den anden hånd, og hvad der gør hvad, i de to knapper. Det var ikke helt intuitivt. Hvad styre endelig hvad?. Jeg vil endelig bare lave et par enkelte setups 2-3 rigs, måske. (Du ville ikke kaster dig ud i det store). Jeg vil ikke bruge tid på,[...] langtid side og rediger. Det vil være for uinspirerede.

Q: Du har også valgt comprehensive.

A: Ja, det virker meget stort. Jeg syntes endelig den måde det er fremstillet på med "de her" parameter, der er forneden(af skærmen) med knapper dedikeret til at styre parameter, så virker det også komplekst. Det kan godt være at man måske kan indstille mange forskellige ting, men det udstiller også kompleksitet. Det kan godt være at man kan lige så mange ting på den anden, men det er pakket lidt væk. Her får du det hele smidt i hoved på en gang.

Q: Fleksibel har du krydset af.

A: Det virker som om at man kan gøre meget med den, sætte den op på mange forskellige måder. Men igen, så vil det også tage rigtig lang tid for mig, for at jeg kan komme i dybden med den. Men jeg tænker måske, at på den her(helix) er man måske lide mere tvunget til at gå i dybden med den, med det samme. Det hele bliver smidt i hoved på en. Og den "her"(Headrush) er pakket lidt mere væk, så at man har lyst til at og arbejde mere med den, måske lave nogle flere Rigs, bare med de ting der er der. Også kan man gå i tweeker boot senere hvis det er, at man har lyst til det.

%%%% Exit interview begins %%%%

[04:10]

Q: Også den sidste du har krydset af, er time-consuming.

A: Det med at sidde og skulle klikke sig rundt i de her menu-punkter og den måde man navigere på med det her, det tager altså lidt tid. For når man får sig navigeret sig hen til det rigtige og skruet på det, navigere sig tilbage og sådan noget.

Q: Hvis du skulle køre noget ren samligning af de her to. Hvad syns du så fordele og ulemper ved det?

A: Jeg kan godt lide touch-displayed, det gør navigationen noget nemmere, end over på den her. Nu har jeg også brugt apps til at spille igennem, og spille igennem computer. Sidde og trække rundt på sine ting og i sin kæde der. Det virker for mig, meget intuitivt at gøre på sådan her. Hvor det her(helix buttons interface) virker lidt mere old school, lidt mere apparat agtigt at betjene.

Jeg synes også at det(Unknown) er pænere, flottere. De ligner hinanden rigtig meget, kan man jo sige.

Q:Synes du at du oplevede noget ved det ene system, som du savnede ved det andet.

A: Jeg synes "her over"(Helix), at det var svært at finde ud af nogle gange hvordan jeg kommer tilbage. Når jeg er inde i et eller andet, hvordan kommer jeg endelig ud af det? Men jeg fandt bare ud af, at jeg skulle trykke på den der hjem-knap. Hvis man var lost, så var det bare hjem. Så kom man altid tilbage. Det havde jeg en eller anden fornemmelse på den her(Headrush) at jeg viste hvor man var i det.

Navigationsmæssige, så virkede navigationen bedre på "den der"(Headrush).

Så kan jeg godt lide de her knapper til at styre de detaljeret niveauer. De virker lidt lækere at holde ved.

Det var ret at have alt det der høre til navigation og have det inde på displated. Det vender lidt tilbage til det der touch skærm. I stedet for at have det her navigation. Så de knapper man har her(Headrush), handler endelig om at indstille lyd.

Man skulle også lige vide hvordan man satte den der mode op der og det var på begge dele. Det er sådan man måske skulle havde været inde og kigge i manualen, eller lige se en video på hvordan man gør.

Q:(Hvis du selv skulle bestemme hvordan man skulle lave den her indstilling. Hvis du havde frie tøjer til at sige så er det sådan at man laver det nu.)

A: Jeg synes endelig at det virker okey, hvis man så skulle tænke, sådan et menu system. Så synes jeg at det endelig virker okey at man har det inde i sådan noget settings side, på en eller anden måde. Der var lidt lang ind til det på "den her"(unknown). Men det virker ret logisk.

Jeg havde ikke selv fundet på at kigge på det her (switchne), det der med view noget. Det tror jeg endelig at jeg skulle havde haft set en video om.

Det umiddelbar brugs mønstre, set et rig op, og få designet til nogle food switches. Det synes jeg at det virker intuitivt på begge to. Også alle de der detaljer det er nok også noget man begynder at nørde og sidde og pille bagefter.

Q:Hvis du havde muligheden for at vælge en af dem, hvilken en ville du så vælge?

A: Så ville jeg tage den her(Headrushen)

Summary:

It took longer to do the same tasks as for the other board. It had too many options to choose from, which should have been hidden more, just like the Headrush’ interface. The less features shown, the more inspiration and joy he had to explore the board further, and maybe explore the “hidden” options by himself.

The touch display was a real kicker in the difference, but also the menu navigation was easier to comprehend. The Headrush was more intuitive while navigating with touch because it was something he often did on his smartphone. The subject also liked to only have buttons that had something to do with adjusting sounds and eliminating navigation buttons. Even tho the participant had a hard time switching the mode on the boards, when confronted how he would have done it, he’ll done the same. Because it was logical but might not have been intuitive. To set rig up and designing some effects/presets was intuitive on both systems, but if he had to chose the Headrush was the winner.