

Dump van MIT opdracht over Usability

Op mijn middelbare school heb ik dit hangslot jarenlang op mijn kluisje gehad. Ik weet nog goed dat ik in de brugklas de eerste paar weken ontzettend moeite had om het slot open te krijgen. Niet omdat ik de code was vergeten, maar omdat je het tweede getal van je code eerst moet overslaan en dan nogmaals naar dat cijfer toe moest. Dat was erg verwarrend. Voor de rest vond ik het slot altijd erg handig. Meekijken met iemand om zijn code te kraken is erg moeilijk. En als je je code niet meer wist had de conciërge altijd nog een sleutel waarmee je het slot aan de achterkant kan openen.

Voor deze opdracht heb ik eerst een soort mindmap gemaakt. Ik heb het slot getekend en bij verschillende onderdelen opmerkingen gezet van wat me opviel. De schets is hieronder te zien.

