

MIT opdracht over User Testing

Voor deze opdracht moesten twee video's op youtube worden bekeken.

In de eerste video moest een kaartje worden gekocht voor de New York City subway.

In de tweede video moest een kaartje worden gekocht voor Washington DC metro.

De opdracht was om problemen bij learnability, efficiency of error prevention te vinden.



New York City subway



Washington DC metro

- Je weet bij deze machine niet goed waar je moet beginnen. Het deel waar geld in geworpen kan worden is zo groot dat het scherm niet opvalt. Waarmee moet de gebruiker beginnen, met geld in werpen of op het touch-screen?
- Op het touch-screen is de begin verborgen in de rechter bovenhoek, terwijl de rest van het scherm gevuld wordt met reclame.
- Er zijn op het apparaat veel naambordjes aanwezig. Hierdoor kun je het overzicht verliezen.
- Wanneer je gaat kiezen welk (van de 3) kaartjes je wil kopen, is er niet de mogelijkheid om extra informatie te krijgen. Ook staat er niet bij hoeveel het kaartje gaat kosten.
- Door het bordje 'MetroCard' denkt de gebruiker dat zijn kaartje altijd uit dat stukje van de machine komt. Maar als hij voor 'SingleRide' kiest, komt zijn kaartje uit een ander deel van de machine, namelijk bij 'SingleRide'.
- De machine had er beter een stap bij gehad. Stap 1 is onoverzichtelijk omdat er twee taken moeten worden verricht.
- De gebieden op de machine hadden beter ingedeeld moeten worden. Sowieso de nummers van de stappen helemaal links met daarbij de uitleg en alle knoppen, kastjes en apparaten waar geld in gegooid moet worden rechts van de uitleg.
- Een gebied moet een recht gedeelte hebben wat één deel van het apparaat inneemt en niet nog uitbreidt in het gebied van een andere stap.
- Het stuk waar de gebruiker zijn wisselgeld terug krijgt is onopvallend wanneer hij onderop op het apparaat zit. Dit bakje hoort thuis wanneer een gebruiker met zijn geld bezig is, dus wanneer hij het geld heeft ingeworpen.
- Er is geen mogelijkheid voor de gebruiker om een bonnetje te krijgen.