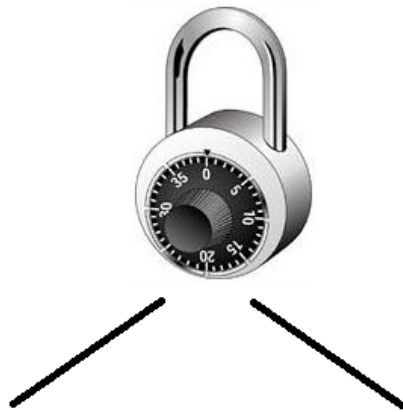


# MIT opdracht over Usability

De opdracht was om naar het design van een hangslot te kijken. Dit hangslot heeft goede kanten van usability en minder goede kanten.

Welke eigenschappen van het hangslot vallen onder die van 'good usability' en welke eigenschappen vallen onder 'poor usability'?

Ook moest bij deze opdracht nagedacht worden onder welke aspecten van 'learnability, memorability, efficiency, errors en satisfaction' eigenschappen vallen.



## Good usability

### Memorability

- Het gaat heel erg op gevoel. Je draait met je gevoel aan de knop van het hangslot en draait oplopend naar links en aflopend naar rechts.

### Efficiency

- Het is duidelijk dat niet bij elk streepje een cijfer staat. Het spreekt voor zich dat elk streepje 1 cijfer op of afloopt.
- Door het pijltje bovenaan, zie je welk cijfer je selecteert. Hier staan de cijfers ook niet op hun kop of zij.

### Satisfaction

- Het slot geeft een gevoel van veiligheid.

### Learnability

- Je hand wordt gelokt naar de grote knop om aan te draaien.

### Errors

- De code voor dit slot bestaat uit drie cijfers. Na het draaien van een cijfer is niet meer te zien welk vorig cijfer is gedraaid, hierdoor is het lastig voor iemand die probeert mee te kijken om de cijfers te onthouden.

## Poor usability

### Memorability

- Als je de code bent vergeten kun je hier nooit meer achter komen. Op het slot zit geen hulpmiddel om de code te achterhalen.

### Efficiency

- Bij een drie cijferige code is niet meer te zien welk vorig cijfer je hebt gedraaid en of deze wel juist was.
- het kost tijd om deze code in te voeren. Er moet met precisie het juiste nummer ingevoerd worden.

### Learnability

- Voor de gebruiker het slot kan gebruiken moet hij eerst weten welke kant hij op moet draaien. Het slot laat niks van zich aflezen.

### Errors

- Als het slot weer wordt dicht gedaan en er wordt niet aan de grote knop in het midden gedraaid, dan kan het slot meteen weer geopend worden. Een andere gebruiker kan het slot dus openen als dit vergeten wordt.