

## Usability

In deze opdracht wordt nagedacht over de usability van een hangslotje met een draai-cijferslot, opgesplitst in vijf categorieën: learnability, memorability, efficiency, errors en satisfaction.

### Learnability

*Sterk:*

- Makkelijk te herkennen als hangslot, waardoor een gebruiker een mental model zal hebben over wat hij ermee moet doen.
- Geribbelde rubberen knop biedt een affordance om er aan te draaien, waardoor een gebruiker weet hoe hij ermee overweg moet.



*Zwak:*

- Geen mental model voor de interface zelf – wat stellen de nummers voor? Wat moet er precies gedaan worden om het slot te openen?
- Geen feedback.
- Geen consistency – gebruikers onbekend met dit soort slot zullen geen externe referentie hebben.

### Memorability

*Sterk:*

- Visuele representatie van de correcte code maakt het makkelijker te onthouden.

*Zwak:*

- Geen directe recognition van de nummers die niet op de interface staan en geen mogelijkheid om 'chunks' te gebruiken bij het onthouden zorgen juist voor het omgekeerde.

### Efficiency

*Sterk:*

- Geen afleidende knoppen en of mogelijkheden.

*Zwak:*

- Geen shortcuts – elk nummer in de combinatie vereist dezelfde handeling.

## **Errors**

*Sterk:*

- Feedback van het slot zelf - het wel of niet opengaan geeft aan of er een fout is gemaakt.
- Geen Illegal commands/actions mogelijk - het draaien van de knop en trekken aan het metaal zijn de enige mogelijkheden.

*Zwak:*

- Grote kans op fouten, zelfs na herhaaldelijk gebruik.
- Onduidelijk hoe fouten precies hersteld moeten worden - vanaf het begin?

## **Satisfaction**

*Sterk:*

- Gevoel van veiligheid en audio/visuele feedback bij het openen/sluiten van het slot zorgen voor satisfaction.

*Zwak:*

- Herhaalde fouten en ongeduldigheid juist weer niet.