

# Expert review Athlos

## Kader

In deze expert review is gekeken naar de paginaopbouw en de samenhang tussen de pagina's. Zaken als interactie, vormgeving en usability is minimaal naar gekeken. De adviezen kun je daarom vooral gebruiken om de app taakgerichter te maken.

## Inlogschermb

Na het openen van de app komt de gebruiker op een inlogschermb. Het is gebruikelijk een registratieknop aan te bieden voor gebruikers die nog geen account hebben. Hoe kom ik aan een account? Aan te raden is deze optie in de app te verwerken. Hierdoor kan een nieuwe gebruiker ook verder.

Het inlogschermb geeft onvoldoende context voor het gebruik van de app. Wat heb ik aan een account? Waar kan de app mij mee helpen? Welk probleem lost de app voor mij op? Een korte beschrijving van de app of een rondleiding kan gebruikers over de streep trekken de account aan te maken. Voor veel gebruikers is een account aanmaken een grote drempel. Deze drempel is te verkleinen door meerdere vormen van inloggen aan te bieden. Koppelingen met Facebook, of andere social media websites kunnen hierbij helpen.

Goed is dat gebruikers bij het vergeten van hun login gegevens een uitweg hebben. Voor de consistentie is het aan te raden de linktekst en de vervolgpagina gelijk te laten zijn. Nu ga je van 'Forgot your login?' naar 'Forgot password?'

## Dashboard

Deze pagina heeft nog geen invulling. Een eerste pagina is belangrijk om gebruikers de juiste weg op te sturen. Hierbij is het advies om de belangrijkste taken of voorbeelden te benoemen van de mogelijkheden

## Menu

De menustructuur is onduidelijk. Hierbij is het fijn als de ordening en weergave het primaire gebruik ondersteunen. Maak de belangrijkste opties bijvoorbeeld groter en zet deze bovenaan. De weinig gebruikte taken kunnen kleiner zijn en verder weggestopt. Een profielpagina en een vriendenpagina ga je in de praktijk waarschijnlijk weinig naartoe.

Sommige termen geven onvoldoende duidelijkheid welke pagina erachter zit. Waarschijnlijk is de bedoeling dat een gebruiker eerst achievements aanmaakt, die vervolgens op een watchlist zet en daarna gaat meten. Deze onduidelijkheid is een gevolg van het ontbreken van uitleg en de samenhang tussen de pagina's. Hier kom ik later in de pagina's op terug.

## **Record activity**

Voor de consistentie is het duidelijker het menuonderwerp en de paginatitel dezelfde naam te geven. Om verwarring te voorkomen is het sterker enkel 'Record' als term te gebruiken. Activity geeft de suggestie dat je een overzicht ziet van de activiteit.

Een enkele knop start en stopt het meten. Dat is goed. Zo te zien kunnen gebruikers rennen, fietsen en push-ups bijhouden. Tijdens het fietsen is het gebruikelijk pauzes te nemen. Deze pauzes wil je als fietser niet laten meetellen met de activiteit. Hiervoor is het goed een start, pauze en 'finish' knop te maken. Advies is start en pauze dezelfde knop te laten zijn en finish een aparte. Op die manier is de foutgevoeligheid minimaal. Het is niet erg als een gebruiker perongeluk twee keer op dezelfde knop drukt, want dit is te corrigeren.

Om de verwachting te managen is het goed gebruikers hier een keuze te laten maken welke activiteit ze uitvoeren. Nu moet een gebruiker erop vertrouwen dat de telefoon dit snapt. Veel gebruikers zullen dit wantrouwen en niet zeker weten of het goed gaat. Dit kun je extra aanvullen door direct op dit scherm statistieken te tonen. Hoe lang staat de meting aan, hoeveel activiteit is er gemeten (hoeveel push-ups, hoeveel kilometer gelopen/gefietsd, gemiddelde snelheid en dergelijk). Dit is waardevolle feedback waardoor gebruikers zeker weten dat alles werkt.

## **Achievements / watchlist**

Gebruikers die een achievement hebben gemaakt kunnen deze op hun watchlist zetten. Dit zijn nu twee aparte pagina's. Dit geeft complexe interacties. Als gebruiker ga je vanaf de watchlist terug naar de achievement pagina, kun je ze toevoegen, moet je aangeven dat je klaar bent en daarna staan ze op de watchlist. Sterker is om deze twee pagina's te combineren tot één. Als je op de achievement pagina bijvoorbeeld direct kunt aangeven deze te 'volgen' maak je de interactie

simpeler. Hierbij is het een subnavigatie van de achievement nodig. Dit is sowieso aan te raden. Actieve gebruikers kunnen honderden achievements aangemaakt hebben. In de huidige opbouw staan de behaalde achievements bovenaan. Dit is uiteindelijk na het behalen minder relevant. De subnavigatie kan bijvoorbeeld bestaan uit 'Watchlist', 'In progress', 'Achieved'.

De leaderboards per achievements kunnen het best onderdeel zijn van deze pagina. Als een gebruiker bijvoorbeeld kan doorklikken naar een detailpagina per achievement, kan daar prima een leaderboard staan. Ook kunnen andere gebruiker dan beter aangeven dat ze ook willen deelnemen aan deze achievement. Dit versterkt het sociale karakter van de app.

De context van 'all' is onduidelijk.

De term achievements dekt niet helemaal de lading. Er staan ook niet behaalde doelen tussen. Misschien is challenges een betere term.

## **Create achievement**

Deze pagina is duidelijk. Is het voor gebruikers de bedoeling één van de drie goals te selecteren? Dan is het handig hier een selectie uit te maken. Op interactie niveau is een slide balk sneller en makkelijker om de juiste hoeveelheid te kiezen.

Om deze pagina meer onderdeel te maken van het totaal kan hier bijvoorbeeld de optie bijkomen om vrienden uit te dagen. En zijn de achievements tijdsgebonden? Dat geeft voor veel mensen wel meer noodzaak deze uit te voeren. Als de app moet motiveren is dit een leuke optie om eraan toe te voegen.

## **Friends**

Wat kan een gebruiker op deze pagina? Het is gebruikelijk hier de activiteit van vrienden te zien. Waar zijn die mee bezig? Kan ik van hieruit ook doorklikken naar het profiel van deze gebruikers voor meer informatie? Het komt het sociale karakter ten goede als dit een meer Facebook achtige opzet krijgt. Liken en delen zijn methoden om gebruik en community vorming te stimuleren

## **Search friends**

Voor de consistentie is het duidelijker als de linktekst en de paginatitel

gelijk zijn. Technisch kan deze opzet denk ik niet helemaal. Je kunt alleen vrienden bekijken wanneer je de app toegang geeft tot je adresboek. Deze stap ontbreekt nu.

Deze pagina is een vervolgpagina van de 'Friends' pagina. Omdat deze hiërarchisch een niveau dieper ligt is het goed dit ook op deze manier te tonen. De meest gebruikelijke menuactie is het teruggaan naar de 'Friends' pagina. Een 'terug' link in plaats van het hoofdmenu is daarom logischer. Kan een gebruiker vanuit deze pagina doorklikken naar het profiel van de vriend? Dit is wel aan te raden. Hierdoor kunnen gebruikers beter bepalen wie ze wel of niet willen volgen.

## **Leaderboard**

Advies is om de leaderboards per achievement hieruit te halen. Is deze pagina dan nog relevant? Of kan dit ook onderdeel zijn van de vriendenpagina. Dat geeft die pagina een beter doel en maakt de context ook logischer. Waar komen punten trouwens vandaan? Dit kunnen gebruikers op deze manier niet instellen?

De toegevoegde waarde van deze pagina is nu minimaal.

## **Instellingen**

Uiteindelijk moet er een menupagina komen met instellingen. De maatstaaf (kilometer of miles), wat voor notificaties wil je, een optie om uit te loggen enz.