

Usability

Wat belangrijk is bij het beoordelen van de usability zijn de onderdelen 'consistency' en 'affordance', ook wel de 'Norman principles' genoemd. Deze onderdelen houden in dat een gebruiker doet wat hij/zij van een product mag verwachten (affordance) en dat de gebruiker een product leert gebruiken en ook kan blijven gebruiken omdat de gegeven acties steeds hetzelfde resultaat oplevert (consistency).



Goede usability:

- Als je te ver of de verkeerde kant hebt gedraaid kan je het opnieuw proberen zonder dat er problemen ontstaan, dus is het aspect '*error-prevention*' goed in de usability betrokken.
- Zodra je hebt geleerd hoe het werkt is het makkelijk en snel te gebruiken dat heeft te maken met het aspect '*efficiency*'.
- De gebruiker kan verschillende combinaties maken omdat er veel cijfers beschikbaar zijn, daardoor heeft de gebruiker het gevoel dat hij/zij iets goed kan beveiligen en dat is '*satisfaction*'.



Slechte usability:

- Als een gebruiker dit product niet vaak gebruikt zal het moeilijk zijn om steeds te herinneren hoe het product werkte, dat is aspect '*memorability*'. Dat kan in conflict komen met het eerder genoemde onderdeel 'consistency'.
- Het is niet goed zichtbaar of het slot open of dicht is, tenzij men er zelf aan trekt. Dat is '*visibility*'
- Het is lastig voor de gebruiker om te leren hoe het product werkt als er geen uitleg of instructies worden gegeven, het aspect '*learnability*' is dus hier ook een probleem.

Sleutelwoorden: *learnability, memorability, efficiency, error-prevention, satisfaction, visibility*