

USER-TESTING

Als een metrokaartje in Washington wordt gekocht raakt de gebruiker afgeleid van de vele opties die aanwezig zijn en die onoverzichtelijk geplaatst zijn, dit gaat ten koste van de efficiency omdat de gebruiker niet snel en gemakkelijk het doel kan bereiken namelijk een metrokaartje kopen. De gebruiker heeft dus moeite om erachter te komen wat hij of zij moet doen en hoe. De gebruiker is niet in staat om hier snel achter te komen of om dit aan te leren, hier is dan sprake van een learnability probleem. Door de vele opties die aanwezig op het apparaat, die ook niet tot weinig zijn uitgelegd, kan de gebruiker eerder fouten maken. Over error-prevention is dus niet goed nagedacht.

Het kopen van een metrokaartje in New York (hierna NY) is voor de klant makkelijker in tegenstelling tot Washington. Dat komt omdat de interface van NY gebruiksvriendelijker is, elk onderdeel heeft bijvoorbeeld een eigen kleur. In NY is de interface juist zo simpel mogelijk gemaakt voor de gebruiker zodat learnability geen probleem is, het is namelijk direct duidelijk hoe het werkt. Omdat het makkelijk en snel gaat om een metrokaartje te kopen in NY komt dit wel ten goede aan de efficiency. Omdat het apparaat in NY makkelijk te gebruiken is en er weinig afleiding is door bijvoorbeeld mooie plaatjes, knopjes en kleuren kan de gebruiker zijn/haar doel eerder bereiken en is de kans om fouten te maken kleiner.

Sleutelwoorden: *learnability, efficiency, error-prevention.*



vs

