

## Expert review Usability Cursus

### Algemeen

Het is een zeer verzorgde cursus die absoluut de belangrijkste onderdelen bevat. Ik denk dat het niveau van de dingen adequaat is voor 5 havo/vwo, het materiaal ziet er mooi en verzorgd uit. Ook de geïndiceerde tijden die soms genoemd worden om iets uit te leggen lijken me adequaat.

Het is mij alleen niet duidelijk wat er allemaal in lessen 11-20 gaat plaatsvinden, is daar niets over?

Het is niet mijn bedoeling op microniveau zaken te verbeteren, maar er zijn een paar gevallen waar ik wel een aanpassing adviseer, zie verderop in document.

### Les 1

Learnability en Aesthetics (p.5 leerlingenhandleiding en slide 1.-2)

Er is voor een bepaalde definitie gekozen van usability. Daar zijn er best veel van al (vele aanpassingen/uitbreidingen. Deze USABILITY ISO 25010 is een van de recentere, is er een reden dat jullie juist deze hebben gekozen? Het kan prima hoor, maar ik vroeg het me af. Ik denk dat op de meeste plaatsten toch nog steeds Effectiveness, Efficiency, Engagement, Error Tolerance, Ease of Learning. Hoe dan ook, hier moet wel even naar gekeken, in de handleiding en op de slides:

- daar waar learnability wordt beschreven mis ik toch het concept "leren". Leerdoelen worden genoemd, maar erg belangrijk is hier toch dit te noemen: Learnability behelst hoe gemakkelijk het is voor een gebruiker om een taak "*voor het eerst*" te doen. En dat staat er niet echt, of omslachtig tussen de regels
- Ook "interface aesthetics" vind ik niet zo goed uitgelegd. Hier komt voor "plezierige en bevredigende interactie". Dat is iets te meta denk ik, iets van "perceived beauty of a product" mist hier echt vind ik.

De aspecten: figuur Usability (slide 1.2 en p.7 studentenhandleiding)

Er zijn 6 ovalen, maar die linksboven is een stuk groter (ik weet, de tekst is langer). Maar dit ZOU ervoor kunnen zorgen dat een leerling denkt dat deze belangrijker is o.i.d. Wellicht allemaal dezelfde grootte maken?

De leerdoelen (p. 7 docenten handleiding):

Hier worden 25 leerdoelen aangevinkt, zo komt ook leerdoel 25 twee keer voor (les 19 en les 20). Dit leerdoel 25 komt echter niet voor op pagina 5, waar ze geïntroduceerd worden. Wat moet dit zijn?

De kennismakingsopdracht

Deze opdracht is nuttig en brengt de gesprekken op gang. Wij deden en doen iets dergelijks ook vaak. Na een tijd zijn we begonnen met het stellen van 2 extra vragen aan de studenten:

- Hoe ernstig vindt je het probleem (geheel in de spirit van heuristische evaluatie 😊)
- Hoe zou het opgelost kunnen worden.

Wellicht is dit ook interessant is voor jullie?

## Les 2

Geen opmerkingen

## Les 3

De keuze voor Dieter Rams is en de vergelijkingen die studenten gaan maken hiermee vind ik wel een goede aanpak

## Les 4

Prima opdracht

## Les 5

Ik vind het eigenlijk een omissie dat niet ook Restrospective Thinkalouds niet is behandeld, temeer om dat studenten dit ook leuk kunnen uitproberen b.v. met hun telefoons opnamen maken. Maar het is een zeer nuttige methode die we zelf ook regelmatig gebruiken.

<https://www.usability.de/en/usability-user-experience/glossary/retrospective-think-aloud.html>

## Les 6

De SUS lijkt me een goede manier hier idd, er zijn wel meer questionnaires maar meestal niet zo gemakkelijk te gebruiken en gevalideerd.

## Les 7

Er is voor gekozen om “het experiment” (lab sessions, user sessions, gecontroleerd, objectief) niet op de voorgrond te brengen. Een begrijpelijke keus , gezien het feit dat dit echt een introductiecursus is, en men ook geen labs ter beschikking zal hebben. Toch vind ik dat er *iets* meer over gezegd mag. Les 7 heet weliswaar objectieve methoden”, maar behalve tijdsmetingen , mouse tracking en nog een paar wordt hier niet over gezegd of op ingegaan. Terwijl wel heel veel onderzoek van dit type is in de praktijk.

Vooraf de metrieken die men UIT bepaalde methoden kan halen zouden iets van aandacht kunnen krijgen. Denk b.v. aan nuttige metrieken als:

- Aantal clicks
- Aantal schermen gezien
- Gescrolled tot onder paginagrens?
- Het aantal fouten
- Het aantal fouten als proportie van aantal clicks
- De hoeveelheid backtracken (vaak indicatief voor lostness)
- Afwijkingen van het ideale pad (path measures, vaak indicatief voor efficiëntie)

Hotjar gebruiken we zelf ook met studenten, soms ook Google Analytics of Lucky Orange, maar ik denk dat Hotjar op dit moment het meeste toelaat que proef abbonent t o.i.d. Misschien een idee om Google Analytics (GA) toch te noemen? Zij zijn zodanig heer en meester, niet dat ik daar zo blij mee ben, maar je kunt ze eigenlijk moeilijk NIET noemen....

Waarom niet henzelf wat meer triggeren denken over objectieve methoden / metrieken? Wellicht kan er aan het Hotjar-opdracht-gedeelte nog iets toegevoegd worden hierover? Of laat ze zelf proberen met een metriek te komen (behalve pure tijd)?

### Les 8, 9 , 10

Wat ik een beetje mis bij het verhaal aangaande A/B testing, dit is natuurlijk in zekere zin een experiment. Maar wat hier niet wordt genoemd is

- Dat er ook nadelen, mindere kanten aan zijn, bv. Het feit dat je niet weet WAAROM het enen beter wordt gevonden dan het andere? dat wat er volgt nu et uitzetten van b.v. 2 designs
- Dat daar in de regel ook wat statistiek bij komt kijken, dit geldt voor meerdere objectieve methoden natuurlijk (maar ze doe daar niets mee lijkt me)?