**Expert review**

**Geef een score van 1 – 5 met 5 = zeer goed en 1 = zeer slecht, dit voor 3 verschillende apps.**

Naam reviewer: Jarne Vermeulen

1. Visability
   * In hoeverre zijn alle belangrijke functies en opties duidelijk zichtbaar op het scherm?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 2 | 2 | 4 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Cirkeldiagram beter starten midden boven zoals taartdiagram zodat dit ook leesbaar is voor bijvoorbeeld kleurenblinden. Ook volgorde dieren aanpassen aan volgorde diagram. Bij app 2 zijn de twee grafieken die door elkaar lopen niet zo duidelijk leesbaar.*

1. Familiarity of Universal Experiences
   * In hoeverre gebruikt het prototype ontwerpelementen en interacties die vertrouwd zijn voor gebruikers?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 4 | 3 | 4 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Menu icoon, pijltjestoets duidelijk. Niet zo duidelijk hoe je de wearable moet connecten. Bij app 2 zou ik ook het menu icoon toevoegen.*

1. Aesthetic and Minimalist Design
   * In hoeverre is de interface ontworpen met een focus op eenvoud en minimalisme?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 3 | 4 | 4 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Pijltjestoets zorgt voor een eenvoudiger scherm. Voor de grafieken zou ik meer dezelfde kleuren gebruiken zoals diagram en achtergrond.*

1. Turn necessity into a virtue
   * In hoeverre worden foutmeldingen gepresenteerd op een geruststellende manier die gebruikers helpen?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 5 | 5 | 5 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Duidelijk logo + humor.*

1. Immediacy of Action Feedback
   * In hoeverre wordt er duidelijke feedback gegeven wanneer de gebruiker een actie uitvoert?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 3 | 3 | 4 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Feedback is duidelijk. Gebruik van dieren zoals gazelle en elephant is wel tof, maar voor professionele lopers zou ik dit niet doen.*

1. Flexibility of Use
   * In hoeverre is de interface intuïtief en efficiënt te gebruiken voor gebruikers met verschillende ervaringsniveaus?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 3 | 3 | 3 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Grafiek met schokken is niet direct duidelijk voor personen met minder ervaring op vlak van fysica/ wiskunde. Misschien onder grafiek uitleg geven wat je uit de grafiek kan afleiden. Diagrammen wel duidelijk voor iedereen.*

1. Good mappings
   * In hoeverre is er een duidelijk verband tussen de gebruikersinvoer en de resulterende acties of feedback?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 5 | 5 | 5 |

*Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:*

*Invoer duidelijk gebruikt en omgezet in feedback.*

1. Interactiveness and User Engagement
   * In hoeverre is de interactie van de gebruiker met de app interactief en dynamisch met tijd en context?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| APP 1 | APP 2 | APP 3 |
| 4 | 4 | 4 |

Opmerkingen/Feedback van de Reviewer:

Nu kun je de statistieken kijken per dag. Het zou handig zijn als je de statistieken ook kan bekijken per week/ maand/ jaar.

Hartelijk bedankt voor het deelnemen aan dit onderzoek, dit helpt de ontwikkeling van dit project enorm vooruit.