

User test Iphone – SDK iLands

User: Bruno Goossens
Leeftijd: 24 jaar
Kennis iPhone: heeft er geen, maar weet wel wat het is, heeft kennis van touchscreen.
Omgeving: woonkamer

De user test gebeurt door middel van een flash applicatie. De reden waarom wij gekozen hebben voor een flash simulatie en geen echte iPhone simulator, ligt in het feit dat wij enkel simulaties vonden waarbij de onderste “menubalk” zichtbaar blijft. Deze simulators zijn dus geschikt om een website op te testen, maar niet een SDK, zoals iLands. Het scherm is immers anders opgedeeld (zie document iPhone human interface guidelines). Om toch een zo juist mogelijke weergave van de realiteit te krijgen, mét de juiste indeling en ontwerp, hebben we gekozen om de simulatie weer te geven in een flash animatie.

Vóór de test, heb ik uitgelegd aan Bruno wat juist de bedoeling was van iLands. Hij heeft het persona en het scenario doorgelezen. Daarna heb ik hem de vragen voorgelegd, zodat hij deze eerst rustig kon lezen. Na het lezen van de vragen heb ik de applicatie opgestart, en heeft hij terwijl hij de stappen las, stap voor stap de instructies uitgevoerd.

Legende

Zwart: vragen/instructies

Groen: wat ging er goed

Rood: wat ging er slecht, waar was verwarring

Oranje: tips

1. Open de applicatie iLands.
Dit ging zonder problemen.
2. Je wilt een nieuwe foto maken, wat doe je?
Ook dit ging zonder problemen, hij koos meteen de goeie optie.
3. Je ziet op je iPhone het beeld van de iPhone's camera.
Hij begreep dat je op die manier weergeeft dat je iets door het venstertje van de camera zag. Hij wou al automatisch een foto nemen.
4. Als je de foto wil nemen, op welke knop druk je dan?
Ook hier koos hij voor de juiste knop.

5. Je bent blij met de foto, en wil die uploaden, waar doe je dat?
Hij koos voor de goeie knop op het moment zelf van de test.
Nadat de test was afgelopen ben ik met hem nog eens de flash animatie doorlopen, en bij zijn tweede inziens, vond hij dat de uploadknop misschien iets duidelijker moest zijn. Hij was goed bekend met iconen, omdat hij zelf met webdesign bezig is, maar hij kon zich wel inbeelden dat een leek, bijvoorbeeld zijn vriendin, de uploadknop niet zou hebben herkent. Wat hij ook zei was dat aangezien je maar twee opties hebt bij deze stap (de prullebak en de uploadknop) het op zich wel duidelijk was.
6. Je bent niet blij met de foto, en wilt hem deleten, waar doe je dat?
Hij wist ook meteen te zeggen dat de prullebak de delte knop was.
7. Je wilt de foto een naam geven, waar kan je dat doen?
De animatie speelde af, en zet automatisch de tekst Leni en Jeroen neer, maar hij snapte dat je via het toetsenbord een naam kon intypen.
8. Je hebt je naam ingetypt van de foto, waar zeg je dat je blij bent met hetgene je hebt ingetypt?
Hij klikte meteen op de knop "Done", dus dat ging goed.
9. Je bent blij met de variabelen die je hebt ingegeven, en wilt bevestigen, waar doe je dat?
Bij deze opdracht begreep hij direct dat hij oop de grote blauwe knop moest drukken, maar hij vond de naam die erop staat niet goed. Hij vond het raar dat de knop "configureer" noemt, terwijl hij eigenlijk alle instellingen net geconfigureerd had. Hij zou eerder "bevestigen" of "doorgaan" op de knop hebben gezet. *Wij hebben gekozen voor "configureer" omdat reeds bestaande SDK applicaties, zoals iFlickr, ook deze benaming hanteren. Op die manier is er consistentie in de verschillende SDK's.*