

Inleiding:

Rick heeft op internet een onderzoek gevonden naar design voor mensen met autisme. Ik heb dit onderzoek doorgelezen en er zaten een aantal zeer goede dingen in. Ik heb dingen gelezen die ik uiteindelijk ga gebruiken bij het maken van mijn prototype en sommige van onze aannames zijn bevestigd. De meest waardevolle stukjes uit het onderzoek heb ik hieronder neergezet.

Onderzoek:

Only two participants make use of a paper agenda, while the rest makes use of mobile agenda applications on their smartphone. Problems with prioritizing activities occur because often the importance of one appointment over another is estimated differently.

While using existing apps, participants also have trouble with keeping overview because they focus more on specific elements rather than generic ones in an interface, and this sometimes results in losing track of the interface. As participant no. 2 put it: "When a lot of details are present I don't know where to start, I cannot see the wood for the trees". We learned that participant notice very basic things in the interface and small things, like an abbreviation, can disturb them. For example participant no. 5 said, "Using one letter for the indication of days of the week is unclear, for example both Tuesday and Thursday start with a 't'".

Participants were asked to rank the three designs from the most to the least preferable. The majority of the participants preferred the material design whereas the flat design was chosen by half of the participants as the second most preferable. The skeuomorphic design was chosen by more than half as the least preferable.

For the background, a paper-like texture was used in the skeuomorphic design and plain white color in the other two. For example, participant no. 6 said: "The background is only distracting me, when you see it, it starts to annoy you".

In the case of header and footer menus, the buttons from the material and skeuomorphic design were most preferred. Participants found these buttons in the footer menu clear and more usable because they indicate where to click by their cast shadows, however the looks of the flat design were preferred because they are designed in a clean fashion without distracting elements. As participant no. 12 reacted to the skeuomorphic design: "I find these buttons more useful because you can see more clear where to click on".

In the case of perceived usefulness, material design was preferred. This is in line with the results of the interviews, where participants showed clear preference for certain elements taken from each design. Nevertheless, most participants preferred the material design over the other two designs.

Based on these results, we would redesign the interface of the app by borrowing design elements from all three designs while using the material design as a core design style.

Bron: http://meetmaarten.com/docs/Publication_PlanningAutismDesign.pdf

Conclusie:

In het onderzoek komt naar voren dat bij alle testpersonen (die mogelijk kunnen behoren tot onze doelgroep), behoefte is aan een app die hun helpt met plannen etc. Verder werd ook bevestigd dat de doelgroep een moeite heeft met het stellen van prioriteiten.

Tijdens de test in het onderzoek werd duidelijk dat de interface niet te moeilijk moet zijn, de gebruikers worden anders te snel en te veel afgeleid. Ook moet het niet te veel elementen bevatten, vanwege diezelfde reden. Daarnaast werd duidelijk dat afkortingen de gebruikers ook kon storen en afleiden. Een ander belangrijk punt dat de gebruikers kan afleiden is een drukke achtergrond, bijvoorbeeld met veel kleuren of lijnen. Het beste is dus een egale rustige achtergrond in de app.

Tot slot willen de gebruikers graag duidelijk hebben waar ze op kunnen klikken. De buttons moeten dus duidelijk zijn en met lijnen worden onderscheiden, zodat duidelijk wordt dat het een button is. Een icon is dan geen goed idee, omdat ze dit vaak onduidelijk vinden en hierdoor te snel afgeleid worden.