

Onderzoek UI ontwerp voor gebruikers met Autisme

Inleiding:

Om meer inzicht te krijgen hoe een app het beste ontwikkeld kan worden voor mensen met autisme ben ik opzoek gegaan eerdere ondervonden onderzoeken op het internet. Dit komt mede doordat het moeilijk was om in contact te komen met de cliënten van Futuris, maar wel noodzakelijk was omdat we te maken hadden met een specifieke doelgroep.

Onderzoek:

Tijdens mijn onderzoek stuitte ik op een eerder gedane onderzoek UI design voor studenten met autisme. Studenten (met autisme) zitten in dezelfde leeftijdscategorie als de cliënten bij Futuris tussen de 18 en 30 jaar. Dit is onderzoek is uitgevoerd in het jaar 2015 dus nog redelijk recent.

Bij het onderzoek wordt een applicatie getest die mensen met autisme moet helpen bij het plannen van zijn of haar activiteiten. Hiervoor zijn er drie ontwerpen gemaakt gebaseerd op drie verschillende stijlen (flat, material en skeuomorphic).

Het onderzoek bestaat uit verschillende fases en hierin ga ik de belangrijkste punten samenvatten en vertalen aangezien het onderzoek in het Engels is.

Fase 1 - Diepte interviews:

Elf gebruikers (10 mannen, 1 vrouw) hebben deelgenomen aan dit onderzoek.

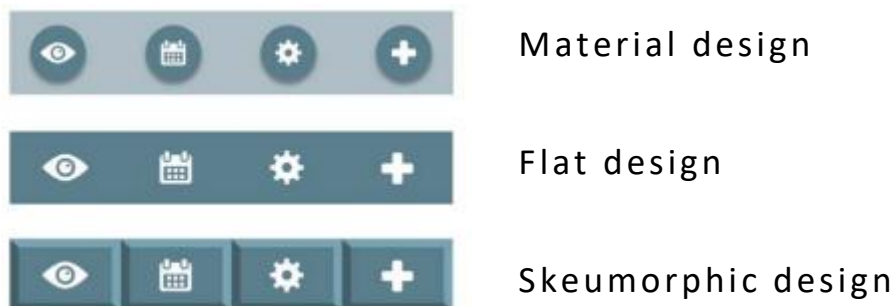
- De ondervraagde hebben het moeilijk om zich aan haar planning te houden.
- De ondervraagde vergeten vaak de tijd, waardoor de planning in de war komt. **Voorbeeld:** *gaan te laat naar bed, waardoor de planning van de dag erna in de war komt.*
- De ondervraagde kunnen moeilijk prioriteiten stellen. **Voorbeeld:** *vergeten door (belangrijke) dingen als school en werk andere dingen in te plannen.*

- Huidige tools voor dit probleem leiden de ondervraagde af door het gebrek aan een specifieke interface voor de gebruiker. **Voorbeeld:** gebruiker wordt afgeleid bij een dubbele 'T' door Tuesday en Thursday en raakt afgeleid.

Fase 2 – Designs testen:

Dertien gebruikers (11 mannen, 2 vrouwen) hebben deelgenomen aan dit onderzoek.

- In de usability waren er geen verschillen in het uitvoeren van de taken. Bij alle 3 de design waren er geen problemen en geen verschillen in tijd.
- **Material design** werd verkozen boven de andere twee designs (flat en skeuomorphic)
- Bij 2 van de 3 designs werd gekozen voor een **effen achtergrond**. Deze kreeg de voorkeur van 10 van de 13 deelnemers boven de papierachtige achtergrond. Deelnemers gaven aan dat deze achtergrond te veel afleidde en vervolgens ging irriteren.



- De buttons (in het footer menu) kwamen het meeste tot het recht in het **material** en skeuomorphic design. Echter vonden ze het ontwerp op skeuomorphic wijze duidelijk maar old-fashioned, waardoor de voorkeur ging naar material. Bij het flat design waren de buttons niet duidelijk dat er op geklikt kon worden.
- Verschillende stijlelementen waren gezien als **afleidend**. Enkel 2 van de deelnemers vonden het de app minder 'saai' maken.

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

Conclusie:

Na aanleiding van het onderzoek blijkt dat er rekening in de app dient te worden gehouden met prioriteit. Maar ook zit er potentie in onze app, aangezien onze doelgroep moeite heeft met het houden aan een planning. Iets waarmee wij gaan inspelen op onze app. Verder kunnen de taken/doelen worden voorzien van tijdspannen. Hierdoor hebben de cliënten meer tijdbesef, waardoor andere taken niet in tijdsnood komen.

Middels dit onderzoek ga ik de designers aanzetten op te sturen om te ontwerpen in material design. Verder dient er rekening gehouden te worden met een aantal aspecten:

- Effen achtergrond, beperk de mogelijkheden tot afleiding.
- Beperkt aantal kleurgebruik, hou het rustig!
- Buttons duidelijk klikbaar maken (bijvoorbeeld: schaduw).
- Verder kunnen icons helpen, maar kies bij voorkeur voor tekst om miscommunicatie te voorkomen.

Verwerking in het concept:



BEPERKT KLEURGEBRUIK

EFFEN ACHTERGROND

DUIDELIJKE BUTTONS EN
BEPERKT ICONEN GEBRUIK