

Laboration: Användbarhet

Daniel Bosk*

usability.tex 266 2018-09-05 07:27:37Z jimahl

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Syfte	1
3	Läsanvisningar	2
4	Genomförande	2
5	Examination	3

1 Introduktion

Användbarhet¹ är ett centralt begrepp inom interaktionsdesign och människa-datorinteraktion (MDI). Sharp, Rogers och Preece definierar användbarhet som ”ensuring that interactive products are easy to learn, effective to use, and enjoyable from the user’s perspective. It involves optimizing the interactions people have with interactive products to enable them to carry out their activities” [SRP11, sidan 19]. Användbarhet, till skillnad från användarupplevelse, är av mer objektiv karaktär och kan på olika sätt mätas eller på annat sätt uppskattas. Denna laboration handlar om dessa begrepp.

2 Syfte

Syftet med laborationen är att undersöka användbarheten hos något interaktivt system². Ni ska också reflektera över sambandet mellan användbarhet och

*Detta verk är tillgängliggjort under licensen Creative Commons Erkännande-DelaLika 2.5 Sverige (CC BY-SA 2.5 SE). För att se en sammanfattning och kopia av licenstexten besök URL <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/se/>.

¹Eng. usability.

²Eller, för att använda litteraturens terminologi: en produkt.

användarupplevelse, samt hur kognition och andra aspekter påverkar användbarheten och användarupplevelsen. Detta för att öva på att se interaktiva system ur ett MDI-perspektiv.

3 Läsanvisningar

För att börja med laborationen bör du ha läst kapitel 1–3, 5 i *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* [SRP11].

4 Genomförande

Välj en typ av interaktivt system och undersök användbarheten hos detta. Exempel på olika system:

- Webbutiker, där ni kan analysera hur det är att genomföra en beställning och söka efter produkter.
- E-postapplikationer till smartphones. Microsoft Outlook, Gmail, med flera. Söka, skriva och strukturera.
- Swish för mobila betalningar. Hur enkelt är det egentligen? Varför finns Swish kvar men inte WyWallet?

Men det är mestadels fantasin som sätter gränserna. Det enda undantaget är om ni väljer ett fysiskt system. Det måste då vara i den storleksklass att ni kan ta med det till redovisningen.

Intressanta exempel på interaktiva system som tidigare studenter utvärderat:

- Det fysiska gränssnittet på en flip phone jämfört med touchgränssnittet på en smartphone. Vad har gått förlorat i övergången till smartphones?
- Netflix och Viaplay. Hur olika målgrupper påverkat designen för användarupplevelsen.
- Skyrim vanilla och SkyUI overhaul mod. Problemen med gränssnitt som inte anpassats för PC och insikter i hur föremål enklast struktureras.

Detta interaktiva system ska ni analysera ur ett MDI-perspektiv. Ni ska alltså tillämpa teorin på detta exempelsystem — använd teorin för att förklara vad som är bra och dåligt.

Ni väljer själva om ni vill fokusera på ett enskilt system eller om ni vill jämföra två system med liknande ändamål. Tänk emellertid på den begränsade redovisningstiden. Ett alternativ är också att fokusera på ett enda system men att ett par väl valda exempel för vissa designelement lyfts in från andra system.

Utgå ifrån typiska användningsscenarion för ert valda interaktiva system. Testa er fram och notera era observationer. Ett öga för detaljer är viktigt! Strukturera därefter er analys med användbarhetsmål, användarupplevelsemål och designprinciper i åtanke. Ni hittar dessa i kurslitteraturen.

5 Examination

Laborationen examineras genom en muntlig presentation om 10 till 15 minuter i labbsal inför examinator. Ni förbereder en presentation av ert arbete där ni beskriver vad som är bra och dåligt samt förklarar varför med hjälp av teorin. Det är av stor vikt att ni kan bruka MDI-relaterad terminologi och att er undersökning är grundad i användbarhetsmål, användarupplevelsemål och designprinciper.

Rent praktiskt kan ni använda slides och visa exempel live, efter behov. Så länge presentationen är strukturerad är det mesta tillåtet.

Uppgiften får genomföras i grupper om två eller tre personer. Samtliga gruppmedlemmar ska vid behov kunna genomföra presentationen självständigt och svara på frågor utan den andres hjälp.

Referenser

- [SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3:e. Chichester: Wiley, 2011. ISBN: 978-0-470-66576-3.