



Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 57
Dato : 14/12-2016
Ark nr. : 1 av 14

Oppgave 1

Brukskvalitet er den kvaliteten og kvantiteten ~~en~~ brukeren gjennomfører for å nå sitt mål og gjennomfører sin oppgave. ~~kan~~ på en tilfredsstillende måte.

Det ernes 5 dimensjoner i boken for å beskrive brukskvalitet, og man kan bruke de for å sette prioriteter i systemet som skal utvikles. Feks om systemet skal legge vekt på "engaging", tiltrekkende eller kvalitet, eller like mye på alle. De 5 dimensjonene er:

Effective: At brukeren når de målene som ønskes effektivt ved at han får den konkrete informasjonen han ønsker

Efficiency: Hastigheten og presisjonen brukeren bruker for å ~~gjennomføre~~ gjennomføre oppgaven

Engaging: At brukergrensesnittet er attraktivt og at brukeren ønsker å bli værende og utforske.

Easy to learn: At brukergrensesnittet er lett å forholde seg til, lett å forstå hva du skal gjøre, eventuelt steg for steg instruksjon der det er nødvendig

fortsetter →



Emnekode : 1s-104
 Kandidatnr. : 28~~67~~ 57
 Dato : 14/12 - 2010
 Ark nr. : 2 av 14

Error Tolerant : Hvordan brukergrensesnittet forholder seg til feil og eventuelt hjelper brukeren vekk fra feilen.

Alle de 5 éne er i seg selv viktig å ha med, og man bør tenke på alle 5. Men dersom jeg skulle sisset opp prioriteringer ville jeg gjort det slik

Effective 30%
Efficiencie 20%
Engaging 10%
Error tolerant 20%
Easy to learn 20%

Som du ser på tabellen jeg har laget har jeg lagt mindre vekt på tiltrekkende/engaging. Ettersom dette er en læreportal trenger ikke systemet å se så veldig fint ut. Jeg føler derfor det er mer viktig å legge vekt på kvaliteten som har fått 30%

Jeg har ellers gitt de andre 20% ettersom jeg føler de er ca like viktig. Men jeg vurderte å legge mer vekt på easy to learn slik at utførelse PC brukere lettere kunne løst seg systemet. Men jeg visste dermed ikke hvilke av de andre jeg skulle trekke fra. Feilmeldinger skal ikke kunne skje, kan skape problemer og kvantitet er lurt å legge vekt på. Jeg føler prioriteringen min er fin ettersom jeg legger litt vekt på alle.



Emnekode : 15-104
 Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
 Dato : 14/12-2010
 Ark nr. : 3 av 14

Oppgave 2

Objekt	Attribut	handling
Student	navn alder adresse	logge på lese levere se besvarelse
Kurs	moduler ressurser oppgaver øvingsoppgaver	Lese laste ned se på høre Leverer besvarelse Åpne nye moduler

Jeg har her valgt Student og Kurs som objekter. Årsaken til dette er at uten student hadde vi ikke hatt behov for et system. Resterende objekter var litt vrient jeg vurderer å skrive modul og ressurser som et eget objekt. Men hadde jeg gjort dette ville modul blitt "child objekt" for kurs. Og attributtene for modul ville eventuelt da blitt ressurser og attributtene for ressurser ville blitt mye de samme som hver modul. Derfor har jeg valgt at objektet kurs er hovedobjektet og at moduler og ressurser blir en del av attributtene til objektet kurs.



Emnekode : IS-104
 Kandidatnr. : 2867 2857
 Dato : 14/12-2010
 Ark nr. : 4 av 14

Objekt	metafor	representasjon
Kurs	mappe med ark i	Viser til at kurs inneholder flere ting som moduler og ressurser
Videoklipp	Filmkamera	Tyder på at det er en film som ressurser
Student	siluhett av en overkropp	Tyder på at det er et menneske
Nedlasting	mappe med pil	Tyder på at mappen vil bli overført

En metafor kan man si er et billedlig utgave av tekst. ~~Feks~~ og noe du forbinder med noe, feks handlekurv i en nettbutikk kan være metafor for det å handle. Jeg har valgt disse metaforene fordi det kan gi brukeren et innblikk i hva denne gjenstanden eller ressursen er så han slipper å tenke mer enn nødvendig. Feks kurs: Ved siden av kurset IS-104 feks, er det bilde av en mappe med ark i. Dette følger brukeren som om at det er mer enn bare ett dokument i mappen, men flere handlinger som kan utføres. Er en av ressursene et videoklipp viser bilde av videokameraet ved siden av linken dette og brukeren trenger ikke å kunne de tekniske forkortelsene. Er det en oversikt over studenter kan de ha en liten overkropp siluhett som tyder på at de er mennesker. Og mappe med pil at det vil bli overført. Det er enkle men nødvendige metaforene for at brukerguien skal

→

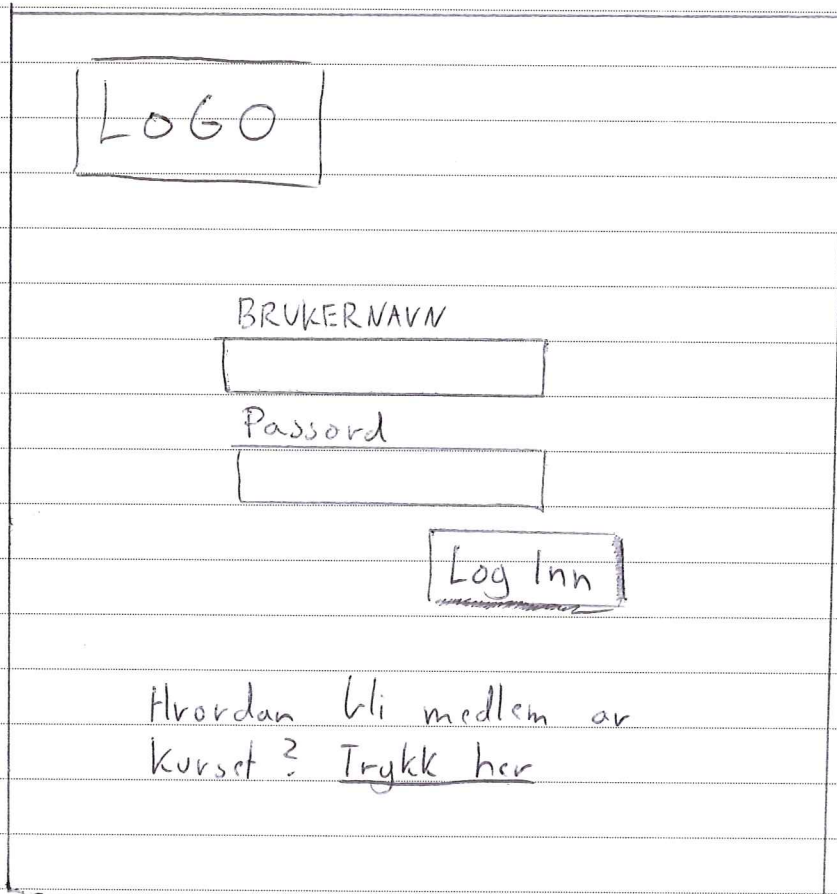




Emnekode : IS-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2016
Ark nr. : 5 av 14

skal bli så enkelt å forstå som overhode mulig. Og dette er veldig vanlige metaforer så de fleste vil enkelt forstå dem

Oppgave 3 a)



Log inn skjermbildet er enkelt og forståelig. Det inneholder ikke mye rot, bare en log inn funksjon og en link til hvordan du kan studere slik nederst på siden. Bakgrunnsfargen er hvit og lite stilig ettersom det er en seriøse side. Input feltene er litt grå aktig slik at de skiller seg ut fra bakgrunnen





Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2867 2857
Dato : 14/12-2010
Ark nr. : 6 av 14

og log inn knappen er grå og 3D aktig slik at det ser ut som en knapp.

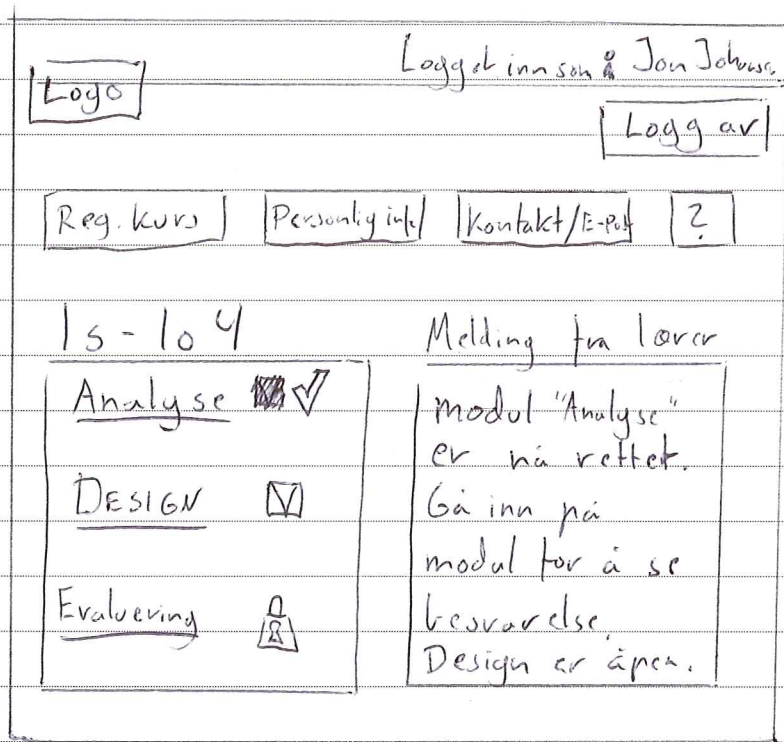
Logo		Logget inn som: Jon Johansen	
		Logg av	
Reg. kurs	Personlig info	Kontakt	?
Kurs		Div. meldinger	
15-104 <input checked="" type="checkbox"/>		Hvis?	
15-100 <input checked="" type="checkbox"/>		Lagt ut nye ressurser på 15-104	
15-107 <input checked="" type="checkbox"/> (Fullført)		- Faglærer	

Dette er da hovedsiden. Grunnet mangel på kreativitet ble ~~de~~ mengden litt teit og ellersom jeg ikke kan snakke med arbeidsgiver, men planen var at der kan du endre personlig info, sende e-post, eventuelt registrere deg på kurs om mulig og et spørsmålstegn som metafor for hjelp. Bakgrunnsfargen vil også her være hvit men kanskje ha en overgang til grå mot slutten av siden. Diverse meldinger og kurs kan ha et snev av lysblå, nesten hvit lysblå slik at de skiller seg litt ut. Det samme gjelder mange feltet men litt 3D effekt. skal forestille en metafor



Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2010
Ark nr. : 7 av 14

for mappe, men er desverre ikke så flink å tegne. skal være metafor for bruker.

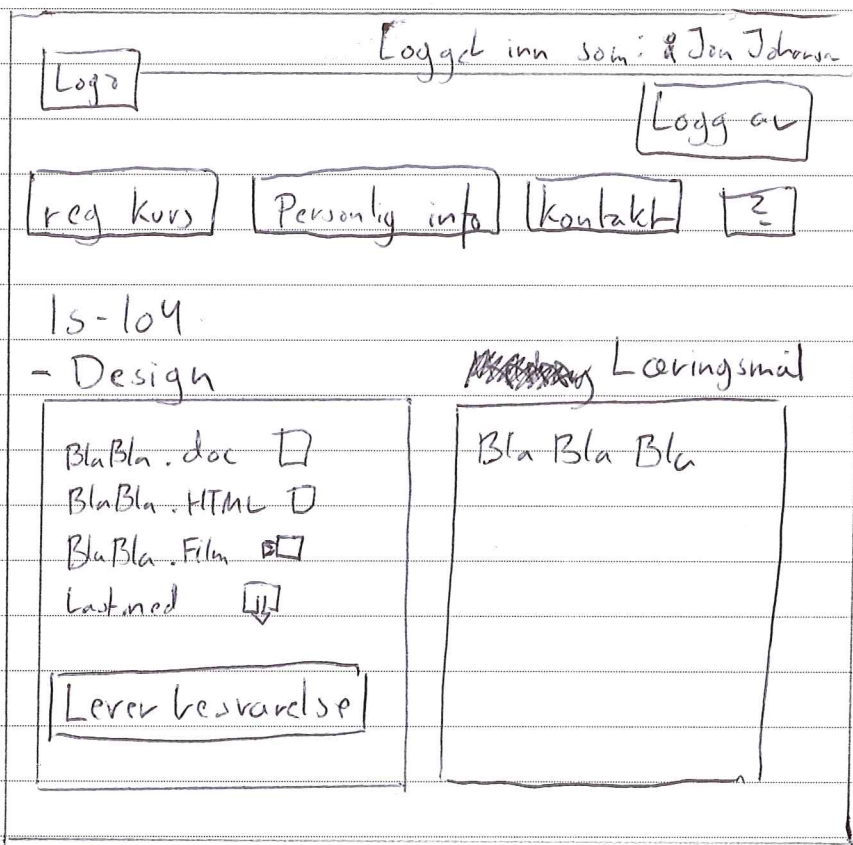


Følgelbruk er det samme som forrige. Hvit bakgrunn som går over til grå nederst på siden og lyse blå bokser. er en metafor for fullført er mappe og betyr at modulen er låst





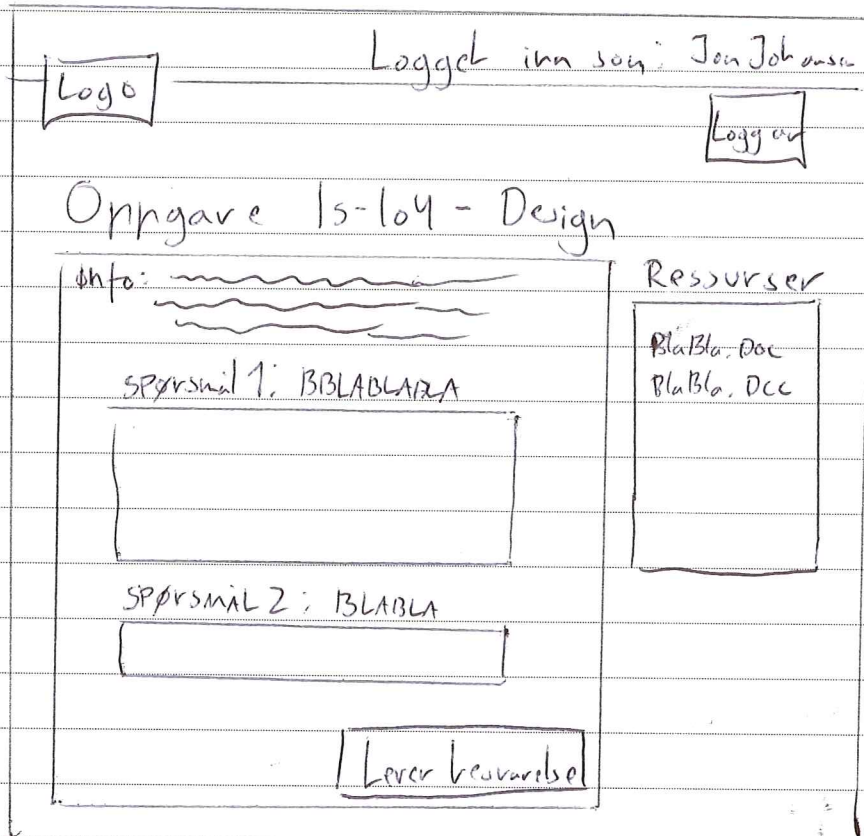
Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2020
Ark nr. : 8 av 14



Jeg tenker at når man trykker på et av dokumentene vil brukeren enten få et word dokument på sin PC eller bli linket opp til en webside event Youtube. Fargebruken vil være det samme som tidligere, men lærer besvarelse vil være grå. Dersom man klikker på et HTML Dokument vil brukeren få opp en side laget av eventuelt lærer og vil ikke være en del av systemet. Det samme gjelder dokumenter. Så åpningen av en ressurs er ikke en mockups jeg vil ta med ~~med~~ i denne omgang både grunnet tidsbegrensning, og at jeg føler det ikke er nødvendig å ta med ettersom det kommer an på lærer, hvordan hun strukturerer hver ~~ressurs~~ ressurs.



Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2010
Ark nr. : 9 av 14



Hver forsvinner menyen så brukeren ikke navigerer seg vekk med et uhell. Fargevalg er likt som tidligere. Når brukeren trykker lever besvarelse vil lever besvarelse knappen på forrige mock ups bli erstattet med en "lås til vurdering", når den er rødt vil karakteren komme der istedenfor. Denne kan han ~~trykke~~ trykke på for å få opp kommentar fra lærer



Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2857~~ 2857
Dato : 14/12-2020
Ark nr. : 10 av 14

Oppgave 3 b)

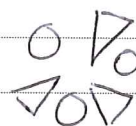
The law of proximity: Proximity/nærhet.

Gjenstander som er nært hverandre ser ut som om de hører sammen istedenfor tilfeldige elementer



The law of similarity (^{likhet} ~~assortert~~): Gjenstander som

har lik farge eller fasong ser ut som om de hører sammen istedenfor tilfeldige elementer



Jeg har brukt loven om nærhet effektivt ved å holde elementer som ikke har noe med hverandre å gjøre unna hverandre ved hjelp av "luft". Feks på side 6 har jeg skilt div meldinger og kurs fra hverandre med luft for å vise at de ikke hører sammen. I tillegg har jeg holdt menyene/knappene i navigasjonsbaren nært hverandre slik at man ser at det er en meny som henger sammen.

Når det gjelder loven om likhet kan vi se på to måter. Alle menyknappene har blant annet samme fasong slik at man ser at de alle er knapper som lar deg navigere rundt

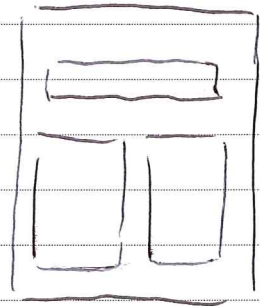




Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2020
Ark nr. : 11 av 14

Jeg har i tillegg brukt loven om likhet ved at jeg har gjort oppsette på mockupsene så og så helt likt på alle sidene utenom innholdet i de diverse boksene

Jeg har alltså brukt samme oppsett som på tegningen her på alle sidene utenom bevarde/prøve delen som er litt spesiell.



Likhet fører til at brukeren lettere løver seg systemet ("easy to learn") etter som ting ikke forandrer seg hele tiden og du finner informasjonen på samme sted hele tiden.

Oppgave 4 a)

En usability test er en lang prosess og mye å skrive om, men jeg skal prøve å holde meg kortfattet og presis.

Når det gjelder å finne brukere hadde det beste vært om du hadde fått potensielle brukere. Helst noen som passer bra til brukerprofilen man lager i analysen. Det kan være lurt å få noen med god IT forståelse og noen med lite for å se om alle klarer å bruke systemet. Hovedårsaken til å gjøre en usability test er for å sjekke om systemet er tilpasset brukskvaliteten.

Fortsetter →



Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2010
Ark nr. : 12 av 14

For å gjennomføre testen ville jeg utviklet en Hi-fi-prototypen, gjerne i HTML, slik at testbrukerne får prøvd å navigere rundt og få følelsen av at det er det ferdige produktet.

Jeg ville gjennomført testen i kontrollerte omgivelser ikke fild studies. Jeg ville ha et rom med en PC som brukeren kan bruke og en stol for Observatøren og notat skriveren. Enten ved hjelp av et software eller videokamera ville jeg filmet det brukeren gjør på skjermen.

Når brukeren/testeren kommer til teststedet ville jeg presentert hva som skulle skje, hvor de kan gå på de, få drikke osv og fått dem til å skrive under på et samtykke skjema. Jeg ville på forhånd laget en tidsplan for når hver bruker skulle kommet inn og gitt de en frist på 45min til å få gjennomført noen tildelte oppgaver som omhandler de viktigste delene av systemet. Et eksempel på en oppgave kan være :

"Lever en besvarelse på faget 1s-104 på den modulen som er åpen".

Det er viktig at oppgaven ikke forteller hva han skal gjøre steg for steg ettersom det kan være verdifull data å se hvordan han klarer oppgaven uten hjelp. Hvor han går feil osv.



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : ~~2876~~ 2857
Dato : 14/12-2016
Ark nr. : 13 av 14

Mens testpersonen gjør oppgaven noterer observatøren alt han gjør. Hvis brukeren ikke vil mer viser du ham veien ut. En testleder har ansvaret for at han føler seg komfortabel og at det ikke er brukete rundt testpersonen.

Når testpersonen er ferdig eller tiden har gått ut ber du ham gjennomføre et spørreskjema om han og systemet for å finne ut hvordan han passer brukerprofilen og hva han syntes om systemet. Etterpå kan man ha et lite intervju hvor man snakker om hva han har svart og hvorfor osv.

Et takkekort eller blomst til brukeren kan være fint å gi, som takk for at han tok seg tid til å teste.

Til slutt har du samlet opp en del kvalitet data (kommentarer og slikt) og kvantitet data (antall klikk osv). Du kan da utifra dette finne ut om systemet inneholder feil, mangler eller om det når brukskravene. Hvis det ikke når brukskravene må man endre på systemet eller brukskravene og gjennomføre ny testing. Når det nok kanskje brukskravene kan du endre på feil og teste igjen eller bare gjennomføre flere tester. Er alt bra er du i mål. Gratulerer!



Emnekode : 1s-104
Kandidatnr. : ~~2867~~ 2857
Dato : 14/12-2010
Ark nr. : 14 av 14

Oppgave 4 b)

Jeg ville ikke ha testet mockupsene på samme måte. Mye av årsaken til dette er at informasjonen du samler vil ikke ha like godt innhold. Brukeren vil i tillegg kanskje ikke klare å innbille seg at dette er et system. Testingen vil kanskje bli litt klømsk og du vil ikke finne like mange problemer, som om dersom test personen fikk brukt musen til å navigere rundt, trykket på knapper osv. Det visuelle kan bli vanskelig å teste også. Er det en knapp på mockupsen som er synlig kan det godt hende den ikke blir like synlig på skjermen. Kanskje det man har tegnet ikke fungerer i praksis?