

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1a)

Objekt-attributt-handlingstabell:

Objekt	Attributt	Handling
Reise	- Til og fra sted - Dato/klokkeslett for avreise/retur - Formål med reisen - Hotell Reiseutgifter - Evt. andre utgifter	- Registrere - Endre - Slette - Lagre
Reiseutgifter	- Transport - Dato /klokkeslett - Beløp - Sted	- Registrere - Endre - Slette - Lagre
Evt. andre utgifter	- Parkering, bomsavgift osv. - Sted - Dato/klokkeslett - Beløp	- Registrere - Endre - Slette - Lagre
Hotell	- Dato - Navn/persone - Beløp	- Registrere - Endre - Slette - Lagre

Dette er en objekt-attributt-handlingstabell basert på use-caseet. Som man kan se er reiseutgifter, evt. andre utgifter og hotell attributter i brukerobjektet reise, men de har egne attributter, noe som kvalifiserer dem som egne brukerobjekter, evt. delobjekter om man vil. Alle brukerobjektene er viktige, men om man må velge én, må det bli reise.

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

1a forts.)

Viktige metaforer for nettsidet vil være ikoner av hotell, fly osv., som er typisk for reiser. Videre kan man benytte reise i seg selv for en metafor for registrering, ved at man starter med å "sjekke inn" (registrere sted, klokkeslett og formål), så "nyter" man reisen (utgiftene), før man "sjekker ut" og gjør opp for seg (ser sammendrag av reisen med totalbeløp)

1b)

Hjelp

Logo

TravelRex AS

Reiseregning

< Velkomstmelding >

Vennligst logg inn for å registrere:


Brukernavn	<input type="text"/>
Passord	<input type="password"/>
	<input type="button" value="Logg inn"/>

- Om oss - - Les mer om systemet -

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1b forts.)

Dette systemet skal være et seriøst, nettbasert system, noe som gjør at det velgers få, men klare farger. Bakgrunnsfargen holders hvit, logoen og navnet på programvarehuset vil være i de fargene det allerede er, overskriften vil være mørk blå, mens vanlig tekst og innlogging vil være svart. Knapper vil ha en lys gråfarge (med svart tekst) for å skilles ut fra bakgrunnen. Dette skaper god kontrast, og vil være lettleselig for alle, inkludert fargeblinde.

 TravelRex AS
Hjelp

Reise regning
Min side

Proessen: Reiseopplysninger → Hotell → Reiseutgifter → Utgifter → Sammenheng

*- Obligatorisk

Reiseopplysninger

Fra sted	<input type="text" value="Norge"/>	<input type="text"/>	*
Til sted	<input type="text" value="Norge"/>	<input type="text"/>	*
Dato/klokke avreise	<input type="text" value="03.12.08"/>	<input type="text" value="12:00"/>	*
Dato/klokke retur	<input type="text" value="04.12.08"/>	<input type="text" value="12:00"/>	*
Formål	<input type="text"/>		



Lagre og avslutt
Tilbake
Neste
Avbryt

Brukeren fyller ingenting inn i feltene ang sted og dato/klokkeslett, her velger den enkelt og greit fra en "drop-down-meny". Dette er for å gjøre det

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

16 forts.)

"error tolerant", altså hindre brukere fra å fylle inn feil informasjon, stavefeil og feil format på informasjonen. Formål-feltet er det eneste feltet i dette skjermbildet man kan skrive inn tekst felt. Neste-knappen er uthevet slik at man lettere skjønner at det er utfør-knappen. Det er lagt til en "lagre og avslutt"-knapp for at brukere kan stanse her om de ønsker det, og evt. komme tilbake til det senere.

	TravelRex As	Hjelp
	Reiseregning	Min side
Prosessten: Reiseopplysninger → Hotell → Reiseutgifter → Utgifter → Sammenheng		
	Hotell	Fylles kun ut om nødvendig
Dato fra	<input type="text" value="03.12.08"/>	
Dato til	<input type="text" value="04.12.08"/>	
Navn hotell	<input type="text"/>	
Adresse hotell	<input type="text"/>	
Beløp	<input type="text"/>	NOK
<input type="button" value="Lagre og avslutt"/>	<input type="button" value="Forrige"/>	<input type="button" value="Neste"/>
		<input type="button" value="Avbryt"/>

Ikonet ved siden av "Hotell" skal forestille et hotell. Brukeren velger også her dato fra en pop-up-boks, mens resten fylles inn. Knappene har samme "funksjon".

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

(b forts.)

som forrige skjermbilde

Travel Rex AS

Reise regning

Hjelp
Min Side

Proessen: Reiseopplysninger → Hotell → Reiseutgifter → Utgifter - sammenlag

✕ Reiseutgifter


Type transport	<input type="text" value=""/>		
Dato	<input type="text" value="03.12.08"/>		Tur/retur <input type="checkbox"/>
Sted fra	<input type="text" value="Norge"/>	<input type="text" value=""/>	Beløp er totalt <input type="checkbox"/>
Klokkeslett fra	<input type="text" value="12:00"/>		
Sted til	<input type="text" value="Norge"/>	<input type="text" value=""/>	
Beløp	<input type="text" value=""/>	NOK	<input type="button" value="Flere reiseutgifter"/>

Mye av det samme som for skjermbildet for reiseopplysninger. Ikonet ved siden av "Reiseutgifter" er et fly. Her er det to bokser til høyre, man haker av om det er tur/retur-reise, og om beløpet man har fylt er totalt for tur/retur. Det er også en "Flere reiseutgifter"-knapp man kan bruke om man har flere transportmidler. Klikker man på denne vil man få opp et identisk skjema under dette skjemaet (knappene for lagre, førige, neste og avbryt vil da

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1b fortset)

forskyves til nedest på siden.

 TravelRex AS Reiserengning		Hjelp Min side	
Andre utgifter - Fylles ut om nødvendig			
Type utgift	<input type="text"/>	F.eks. parkering	
Sted	<input type="text"/>		
Dato	<input type="text" value="03.12.08"/>		
Klokkeslett	<input type="text" value="12:00"/>		
Beløp	<input type="text"/>	NOK	<input type="button" value="Flere utgifter"/>
<input type="button" value="Lagre og avslutt"/>	<input type="button" value="Forrige"/>	<input type="button" value="Neste"/>	<input type="button" value="Avbryt"/>

Mye av det samme som forrige skjermbilde. Sted er et felt man skriver inn nå fordi det er mindre viktig enn tidligere. Som i forrige skjermbilde er det en knapp (Flere utgifter) man kan klikke på for å få opp et nytt (og identisk) skjema under.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

16 forto.)

Logg TravelRex AS Reiseregning		Hjelp Min side
<h3>Sammendrag</h3>		
Dato	: dd.mm.aa - dd.mm.aa	<input type="button" value="Endre"/>
Sted fra/til	: <By> - <By>	<input type="button" value="Endre"/>
Formål	: ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~	<input type="button" value="Endre"/>
Utgifter totalt :	XXXX, xx NOK	
Evt. reiseforskudd :	<input type="text"/> NOK	
Evt. kontor :	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Forrige"/> <input type="button" value="Fullfør"/> <input type="button" value="Avbryt"/>		

Her vises oppsummeringen/sammendraget. Brukeren fyller her inn evt. reiseforskudd og kontonummer for tilbakebetaling av utgifter. Resten kan endres ved å klikke "Endre"-knappen, noe som vil føre dem tilbake del prosessen.

Ved å klikke på fullfør vil brukeren bli ført til "Min side" med oversikt over alle reiser.

Det er brukt samme farger som på forsiden, på alle skjermbildene (svart skrift, lyse grå knapper).

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1c)

Tre eksempler på Gestalt-lover er enkelhet (simplicity), konsistens (consistency) og symmetri. ~~De siste~~ jeg har brukt loven om konsistens bevisst i utarbeidelsen av mockupsene. Dette er tydelig ved at knappene alltid er plassert på samme sted, og teksten ellers følger en viss mal. Konsistens har stor betydning for design av brukergrensesnittet ved at det holder knapper o.l. på samme sted. Noe som kjennetegner en bruker er at han/hun ser det han/hun forventer å se, så hvis "avbryt"- og "utfør"-knappene bytter plass fra et skjermbilde til et annet, vil brukeren antagelig velge feil.

2)

Ved å lage mockups tidlig i designfasen får man skissert hvordan man ser for seg at et skjermbilde kan se ut. Dette kan avklare hvordan det bør se ut for alle, og man kan teste dem ut for å se om det er forståelig. Det legger derfor et godt grunnlag for videre design og prototyping, samtidig som det er en billig og effektiv måte å avdekke problemer med brukergrensesnittet. Ved sending av mockups trengs det en testperson,

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

2 forts.)

en observatør og en slags hjelper, som bytter mockups og på en måte styrer "systemet".

3)

Usability-testing er en måte å teste ut brukerkvaliteten av en prototype (som regel hi-fi). Det er som regel 5 testpersoner i en slik test (varierer om brukergruppa er stor osv.) og for å få mest ut av testen prøver man å velge både avanserte og ikke-avanserte brukere. Testen går ut på at testobjektene får ark med oppgaver de skal gjøre ved å bruke systemet. Hvis systemet er et system for å bestille en tur til syden, kan oppgaven være å fullføre en bestillingen. Oppgavene skal alltid være oppgavefokuseret, og ikke systemfokuseret, noe som vil si at oppgaven ikke skal si noe om hvordan testpersonen skal utføre oppgaven eller hva den skal klikke på.

Ved planleggingen av testen må testlederen huske på å skaffe lokale til testingen, fordele oppgaver hvis det er andre som skal være med i testingen (~~test~~ observatører osv.), sørge for alt utstyr (datamaskin, evt. lydopptaker osv.), sende ut nødvendig informasjon til

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

3 (forts.)

testpersonene, sørge for godtgjørelse om det er påkrevd osv.

Ved gjennomføringen av testen må testlederen sørge for at testpersonen føler seg komfortabel, at testpersonen får all informasjon den trenger, oppfordre til ~~høy~~ høyttenkning osv. Om testpersonen lever på noe er det testlederens jobb å besvare spørsmålet, men testleder skal, så langt det er mulig, unngå å hjelpe testpersonen med hva den skal klikke på osv.

4)

Det som menes med "lukten" av informasjon er at det på web-sider er linker som brukeren kan se igjennom, og så klikke på den ~~linken~~ linken som best passer til ønsket informasjon. Når brukeren så har klikket på denne linken skal han/hun få opp en side som passer bedre til ønsket informasjon. Dette betyr at "lukten" blir sterkere. Brukeren kan altså navigere seg fram ved bruk av linker/knapper, og brukeren merker at den nærmer seg det den leter etter. Dette er brukt på nettsiden www.finn.no, hvor man først velger kategori.

Kurskode/Fag : IS-104
Kandidatnr. : 8620
Dato : 3/12-08
Ark nr. : 11 av 11

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

4 forts.)

så får man opp en liste med underkategorier, som man igjen velger fra, og så ny side med underkategorier.

Tre indikatorer på at "lukt" ikke fungerer på en side er om brukeren benytter "Tilbake"-tasten, benytter seg av søkeboksen, eller hopper rundt mellom sidene på måfå (kjent som hopperstokk).

5.1) a

5.2) a
b
c
d

5.3) b
c