



[Oppgave 1] - USABILITY

Begrepet brukskvalitet (usability) forteller oss noe om brukervennligheten til et system. Brukskvaliteten måles ut ifra de fem dimensjoner som nevnes i læreboka:

- Effective (Effektivitet i kvalitet) - handler om at bruker skal nå målet sitt, finne det man er ute etter.
- Efficient (Effektivitet i kvantitet) - handler om at bruker skal nå sitt mål hurtig, med få tastetrykk/klikk. (målbart)
- Engaging (engasjerende) - systemet bør være engasjerende/motiverende, eksempelvis fint design, god layout og ofte oppdatert
- Easy to learn (Lett å lære) - systemet bør være intuitivt/logisk, lett å lære og selvforklarende.
- Error tolerant (feiltolerant) - systemet bør inneholde minst mulig feil, og dersom feil oppstår bør bruker få tilbakemelding/feedback på hva som er feil, valg for å rette opp feil, varsle om feil, gå tilbake/videre eller prøve på nytt.

Jeg mener at alle dimensjoner er veldig viktig for dette systemet, men hvis jeg skal plukke ut en av de fem som er viktig for en studentbruker vil det bli "Engaging". Hvis systemet i det hele tatt skal bli brukt må det være både engasjerende og motiverende. Det hjelper ikke om det er effektivt hvis ingen ønsker å bruke systemet.



Emnekode : 15-104
 Kandidatnr. : 2804
 Dato : 14.12.2010
 Ark nr. : 2 av 8

OPPGAVE 2

OBJEKT	ATTRIBUTT	HANDLING
• LOGG - INN	• BRUKERNAVN • PASSORD • VELG KURS* • LOGG INN / SUBMIT	• SKRIV • ENDRE • SLETTE • VELGE • BEKREFTE
* = DROP-DOWN MENY/LISTE		
• BYTT MODUL	• VELG MODUL • BEKREFT	• VELGE • BEKREFT
• BYTT KURS	• VELG KURS • BEKREFT	• VELGE • BEKREFTE
• FAGSTOFF	• FILER • SE HER • LAST NED	• VELG • VIS • LAST NED
• OPPGAVER	• FILER • SE HER • LAST NED	• VELG • VIS • LAST NED
• AVSLUTT MOD.	• KNAPP	• TRYKK/BEKREFT
• LAST OPP SVAR	• FILBANE • UTFORSK • LAST OPP • VEDLEGG • KOMMENTAR • AVBRYT • SEND • SLETT	• SKRIV • ENDRE • LAST OPP • SLETT • AVBRYT • SEND • UTFORSK



Emnekode : 15-104
 Kandidatnr. : 2804
 Dato : 14.12.2010
 Ark nr. : 3 av 8

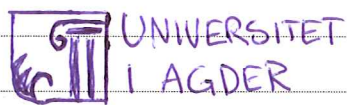
OPPGAVE 2 (fortsetter...)

OBJEKT	METAFOR	REPRESENTASJON
LOGG INN	Nøkkel	SYSTEM LÅST, Krever passord for adgang
Fagstoff	Diskett med pil ned. Videokassett Papir	Laste ned noe til harddisk. videofil dokument
Oppgaver	Samme som ovenfor med unntak av → - -	
Avslutt modul LEVER OPPG.	Eksamenerings- hatt (Graduate)	Å bestå noe akademisk.
LEVER SVAR	Kryss Mappe Diskett (pil opp) Snakkebolle	Å slette noe Å utforske mapper Last opp kommentar

Har delt opp systemet i så få objekter som mulig for at jeg ønsker å fokusere på at systemet skal være lett å lære samt engasjerende. (Easy-to-learn, Engaging) Ved å ha få oversiktlige og konkrete objekter vil systemet også være efficient (effektivitet i kvantitet), man skal nå sine mål hurtig.

Har valgt disse metaforene fordi jeg mener de er ganske så vanlige og ønsker med det å utnytte brukernes antatte forkunnskaper. Metaforer er også bra med hensyn til brukere med språkvanter.


OPPGAVE 3 - MOCK-UP a)



Header

LOGG INN

Brukernavn	Bruker21	?
Passord	****	?
Velg kurs	Emnekode	▼ ?


LOGG INN

Glemt passord?

Header og Footer: Lys-blå

Bakgrunn: hvit

Logg inn: Lys-blå

Logg inn-knapp: gul nøkkel, grønn tekst (neon-lys), mørk blå-knapp.

Tekst: Svart.

(Dette går igjen på alle mock-ups der det ikke er spesifisert noe annet) - "Consistency"

Footer

Kontaktinfo/vilkår/øvrig...



Emnekode : 15-104
 Kandidatnr. : 2804
 Dato : 14.12.2010
 Ark nr. : 5 av 8

OPPGAVE 3a) - Fortsetter



Logget inn som: Bruker21
 Logg ut...
 Kurs: Emnekode...

ENDRE MODUL ▾

ENDRE KURS ▾

MODUL 1

Oppgaver fagstoff

(Lys blå svart tekst)

FAGSTOFF (mørkblå, hvit tekst)			
	Forelesning 09.01.2011	Se her...	
	Artikkel fra pensum	Se her...	
	OSU		
	OSU		

(Se meta-
fortabell)

} se meta-
fortabell.

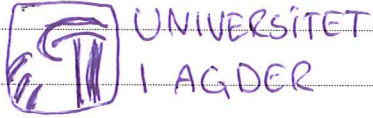
Armen hver linje på kisten har lysblå bakgrunn ide andre har hvit

(Listen blir lengre jo flere filer den inneholder)

AVSLUTT
MODUL 1



3a)



Logget inn som: -"-
 Logg ut...
 Kurs: Emnekode

LEVER OPPGAVE

Last opp fil LAST OPP

Filer: fil1.pdf , fil2.pdf , ...
 (små kryss som brukes til å stette/fjerne)

Kommentarer

!.....

(AVBRYT)

(LEVER OPPGAVE)

(RØD TEKST)
 (KNAPP)

(GRØNN)



Emnekode : 1S-104
Kandidatnr. : 2804
Dato : 14.12.2010
Ark nr. : 7 av 8

OPPGAVE 3b)

Gestaltloven om nærhet - objekter/elementer som står nær hverandre oppfattes som en gruppe. Denne loven er brukt i mock-ups for å gruppere elementer med relevans, for å skape god struktur.

Gestaltloven om likhet - elementer som er like oppfattes som samhengende (evt. av samme slag). Dette har jeg brukt i ressurslisten ved å bruke metaforer. Eksempel alle videofiler har videokassettsymbol og da oppfattes de som de er av samme slag selv om de ikke nødvendigvis ligger i nærheten av hverandre.

OPPGAVE 4a)

Test-teamet består av testleder og observatører. Det første som må gjøres er å planlegge testen, hva skal testes, hvilke elementer. Det må forberedes oppgaver til testbrukerne. Så må man finne et stille lokale hvor testen skal finne sted. Nå må man finne 5 testbrukere som hører til brukergruppen som skal testes, dvs. 5 studenter (tilfeldige).

Når testen gjennomføres er det testleder som styrer prosessen, han skal ikke hjelpe testbruker men kun sette han igang til å løse utdelt oppgave. Observatørene noterer kommunikasjon, ansiktsuttrykk ol. Man tar tiden for å måle effektivitet i kvantitet og intervjuer testbruker etter testen for å vurdere andre kriterier (5 E'er) - usability). TESTEN FOREGÅR PÅ EN DATAMASKIN siden man tester det ferdige systemet. Kan ta lyd/video opptak dersom man har et budsjett til det.



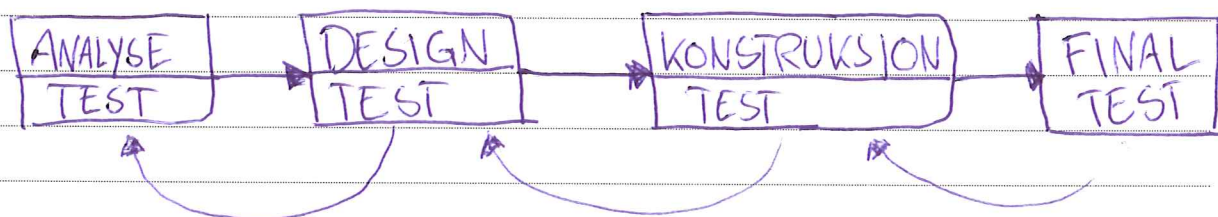
Emnekode : IS-104
Kandidatnr. : 2804
Dato : 14.12.2010
Ark nr. : 8 av 8

OPPGAVE 46)

Jeg ville testet mock-up på samme måte. (bortsett fra at man ikke kunne brukt en data-maskin, men heller en observatør som styrer system response).

Hvorfor? - Fordi testing er utrolig viktig i alle faser av utviklingen, og det er lettere og billigere å avdekke og rette opp feil i de tidligste fasene. Det er viktig å kartlegge brukerens behov og synspunkter fordi det tross alt er dem som skal bruke dette brukergrensesnittet.

Utviklingsprosessen med testing:



(Ikke samme modell som i lærebok, men samme poeng)
Kan hele tiden gå tilbake å endre.

! De viktigste avgjørelsene tas så tidlig som mulig, altså analyse delen, derfor viktig å teste ofte og også tidlig.