



① Brukskvalitet er begrep som hvor godt et system fungerer. Det mås noe om hvordan brukeren opplever systemet og hvordan det fungerer i forhold til oppgavene som skal løses. Med system menes her Brukergrensesnitt. de fem dimensjonene er :

- Effektive : med dette menes at brukeren skal nå målet, finne informasjon han søker, løse oppgaven. Nøydaktighet er et stikkord i denne sammenheng. Design taktikk for å oppnå dette er bl.a. feedback og å minimere faren for feil navigasjon



①/12/10

- Effisiens: med dette menes at brukeren skal nå målet raskt. Design tabellene for å oppnå dette er bl.a. mest mulig direkte navigasjon, og at sidene er raskt å laste opp - dersom det er web-sider
- Engasjering: med dette menes at man må "få med" brukeren - engasjere han. Et viktig middel for dette er at innholdet er relevant, ofte oppdateres, og er logisk og strukturert
- Bærsevolum/vekt: Systemet bør være lett å lære og å bruke. Dette kan bl.a. oppnås ved "støttet interaksjoner" og "stepp by step" navigering spesielt dersom det er kompliserte oppgaver



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2681
Dato : 14/12-14
Ark nr. : 3 av 22

① Fats

- Error tolerant: Systemet bør lages med tanke på å unngå feil. Dette kan oppnås ved å i minst mulig grad legge opp til inaktivitet og å hente tilbake i berørte feils kalkulasjonsmenyer etc. Det er også viktig med tydelige feilmeldinger og muligheter for å korrigere og rette opp feil underveis



① Funks

Det er vanskelig å vurdere disse siden jeg
mener alle disse dimensjonene er viktige
i et slikt system.

Men uten at studentene når målet er
det lite utv. i systemet. ~~Det~~ Jeg mener derfor
dette er en vekt viktig dimensjon i denne
sammenheng.

Jeg mener at det også er viktig et systemet
er "engasjerende". Begrunner dette med at det
dreier seg om en læringsprosess, og at
det er viktig at stoffet engasjerer brukeren
for å oppnå god læring.

Av samme grunn bør "Eccytolæra" være en
viktig dimensjon - studentene skal bruke energi på å
lære seg fagstoffet - ikke lære systemet



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2681
Dato : ~~14/12-10~~ 14/12-10
Ark nr. : 5 av 22

2

objekter - handlinger

objekt	Attributt	handling
Student	navn adresse E-post tlf	registrere logge inn lage slette
Kurs	navn nr. modul	Velge se
modul	navn nr. kurs text evaluering	Velge se lage slette sende spille av



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 6 av 22

Objekter :





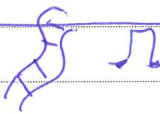
Jeg har valgt ut objekter
som jeg mener er relevante
i forhold til urecaset.



Emnekode : 15-104
 Kandidatnr. : 2681
 Dato : 14/12-10
 Ark nr. : 7 av 22

②

objekt - metoder - representasjon

objekt	metoder	representasjon
slette		en representasjon av slette - en vanlig metode
trykke		tegning av en dirhett representasjon dette er også en meget kjøl metode
E-post		en konkret funksjon med dette er en metode
hjelp	?	sp. teg er et kjent tegn for hjelp
nedtrekks meny		representasjon av bla i en meny.
lyd/video		representasjon av lyden eller video



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 8 av 22

(2) metajør

Jeg har prøvd å finne hvilke metajør
som bør være kjente for de fleste. Dette
er en forutsetning for at en metajør skal
ha noen mening.

Objektene jeg har valgt i lage metajør
for er viktige elementer i forhold til funksjoner
og navigasjon



③

a)

login

blændhvit
skrift



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 10 av 22

③ Kurs oversikt

a)

(logo)

Kurs

Kurs du allerede har tatt er
merket med grå skift

Klikk på ønsket kurs

Kurs 1.

(dropdown meny)





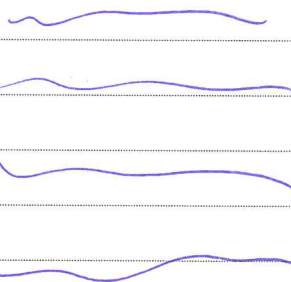
Emnekode : 18-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : " av 22

3a
Kurs

Logo

Kurs 1.

Innhold:



Velg underdel



dropdown meny





Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 12 av 22

(3a)

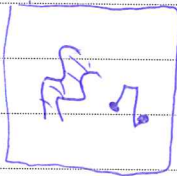
Kun i medull

Logo

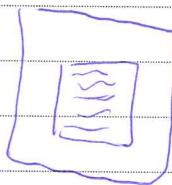
Kun i medull

Tekst

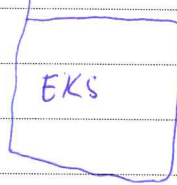
Personer



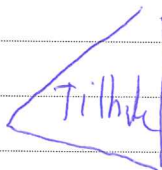
lyd/video



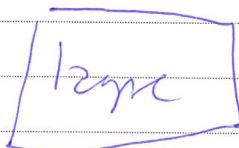
dokument



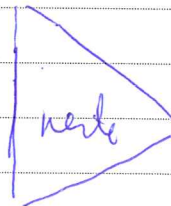
Eksempler



Tilbake



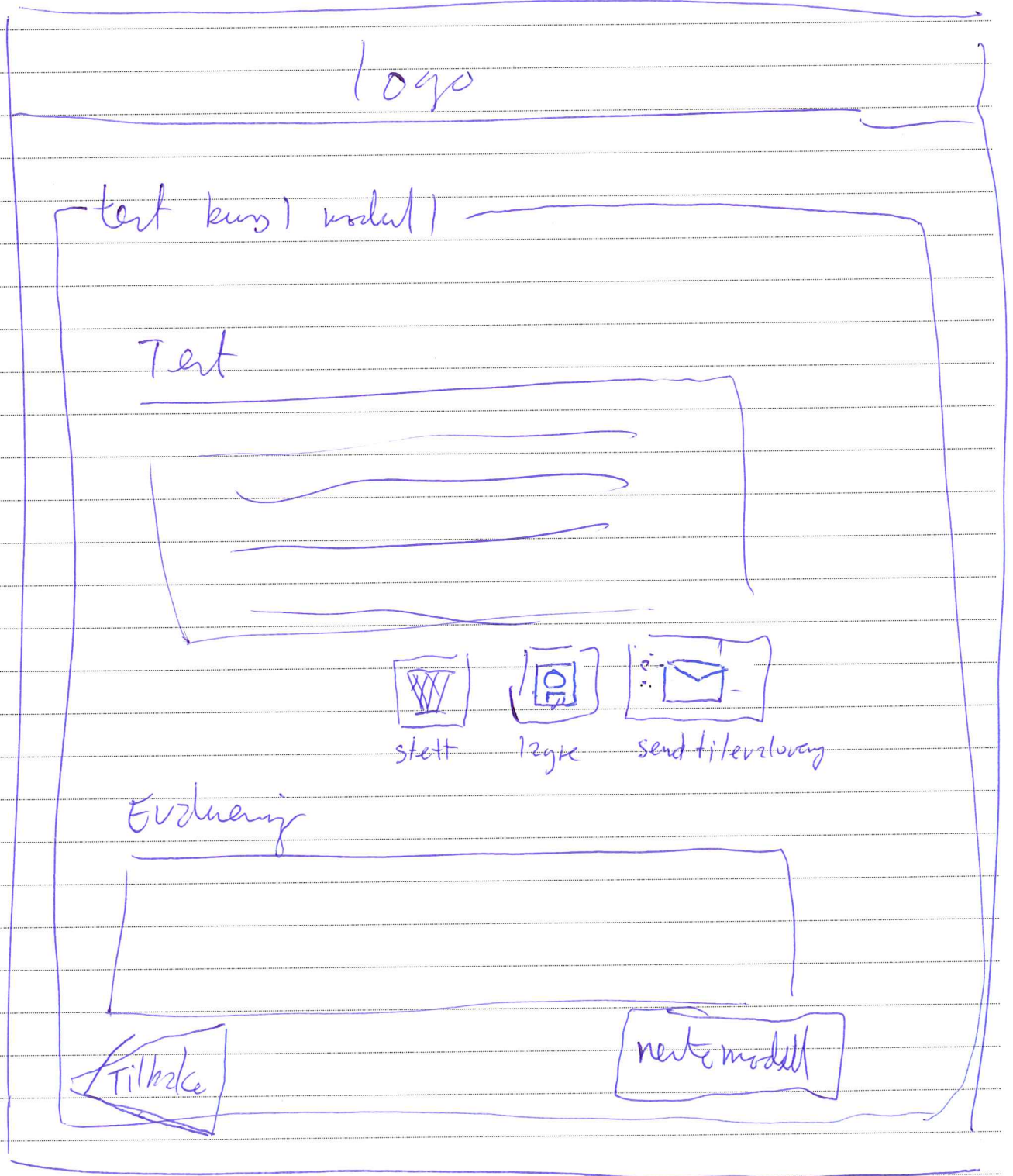
Lagre



Neste



3 a) test modul 1 kurs 1





3 a

Logoen i toppen er hvid skrift på
blå baggrund for at få god kontrast

Her valgt at bruge hvid skrift på
blå ramme for at
siden skal bli mest mulig helhedlig

Jeg har ~~valgt~~ i størst mulig grad
valgt at bruge dropdown menuer
der det drejer sig om valg.
Dette har jeg gjort for at sikre
plaus

Den blå ramme gør igen på alle
siderne for at give et helhedligt udtryk



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 15 av 22

(32)

Jeg har også i størst mulig grad prøvd å planere varigresjans knapper på samme sted for at sidene skal bli konsistente.

Jeg har valgt å bruke knapper med ? for å gi rettleiding til brukeren

Jeg har prøvd å lage "brøddømler" opppe i ventelinjene av- rømmene for å vise brukeren hvor man er i systemet
eks:

test kun i modul 1



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 16 av 22

3a)

Detta skal vise at brukeren
befinner seg i ~~skrive~~ i terten på modul 1
i kurs 1

Kursnavn ville jeg ha laget oppi, med
name layout som i Windows.
Detta fordi jeg vil anta at dette
er kjent for de fleste brukere

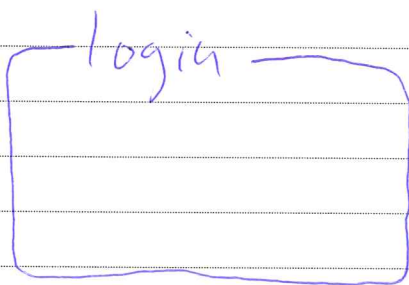


Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-18
Ark nr. : 17 av 22

③ b) Creteltlover

Jeg bruker prinsippet om nothet
ved at jeg plasserer like elementer
Nær hverandre (f.eks login objekter)

Jeg benytter meg også av
helhet ved at jeg renner inn
informasjon med en ramme
som oppfyller som hel, uten
at den egentlig er det





4

a)

Når en skal utføre en usabilitytest er det viktig å ha klart for seg hva er skal teste, hvordan en skal gjøre det, og hva man vil finne ut. Jeg ville ha utarbeidet testen med tanke på å måle både kvantitative og kvalitative ~~testresultater~~ egenskaper her er det fem sentrale dimensjoner

- effective
- efficient
- Engaging
- Easy to use/learn
- Error tolerance



④ a) fots.

Det er viktig å velge ut realistiske brukere (representative)

Det er også viktig at en slik test foregår i et realistisk miljø.

Jeg ville ha utarbeidet oppgaver som testpersonene skulle gjennomføre

Disse oppgavene bør dekke de viktigste funksjonene i systemet, men det er viktig at de ikke blir for lange (slutte testpersoner)

Da jeg ville nok ha gitt deloppgaver.

~~Under testen~~



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 20 av 22

Q. a),

Jeg ville i utmertert personene
på forhånd men ikke underveis

Videre ville jeg brukt observatdres
om kunne observere underveis.

Jeg ville ha oppfordret tert personene
til å tenke høyt - ~~og~~ slik at
observatdren kan notere.

Jeg ville nok også ta liden på
de forskjellige handlingene for å
få kvantitative data. Siden dette
er et lærings system vil nok akkurat
dette med tidtakering bli litt komplisert

Etter at testen var gjennomført ville
jeg intervjuet tert personene



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 21 av 22

(4)

b/

Jeg ville i prinsippet ha testet mockupen på samme måte, men siden dette ikke er et "fungerende" system ville det ha vært en del begrensninger. Min erfaring tilnær at man ved testing av mockups kan få et godt bilde på om logikken i systemet fungerer. Vær en teder papir mockups med tekst boder eller en annen person fungerer som "data maskin" og skifte skjerm bilder. Man vil kanskje også gi muntlige tilbakemeldinger som et "fungerende" system ville ha gitt.



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2861
Dato : 14/12-10
Ark nr. : 22 av 22

(4)

b/

Jeg mener imidlertid at lertingaw
workups er særdeles verdifulle, og
kan gi mye informasjon om konseptet
på et tidlig tidspunkt.

Dette er en stor fordel, ikke minst
sett i et økonomisk perspektiv

Det er nemlig mye billigere i forhold
endringer på et tidlig tidspunkt