



1)

Use Case Scenario

Ida har den siste tiden følt seg litt dårlig, og har derfor bestemt seg for å bestille en time hos Cool Medical. Hun har allerede registrert konto/profil med brukernavn og passord. Inne på siden velger hun "bestill time" hvor hun får opp kalender med de ledige datoene, samt når på døgnet det er ledig, videre velger hun en passende dato og trykker "bestill". Etter dette kommer det en bekreftelse som også sier at det er sendt mail som bekrefter timen til den registrerte e-post adressen.

2)

Content diagram :

Main container (hovedside)
 Formål: gi oversikt, velkomst, engasjering
 Lenker: nyheter, bopetning, informasjon, bestill time, historie, kontaktinfo og Prislister

PS: etter å ha laget "content-diagram", ville jeg identifisert objekter, attributter og handlinger i en tabell.

STEPS →

Booking (bestill time)
 Formål: oversikt over ledige timer
 Bøoke ledig time, endre/slette time
 Lenker: Samme som main (Horizontal menu) + endre/ slette/ avbestill time. (egen knapp)

1) Use case essential → use cas concrete
 2) Identify objekt, attributes and actions. 3) Identify containers. 4) Link containers!

Samleside/bekreftelsesside
 Formål: oversikt over bestillinger/avbestillinger og at mail er sendt
 Lenker: samme som main (containers)



white background

CM) Cool Medical

black
white white
letters
(Same on
all sites)

News | Staff | Information | History | Contact | Price-list | Appointment

PS: Ikke tatt med "loga inn"

Logget inn ild

mock-up pgs, content-diagram

Logg ut!

of "three mockups" Velkommen til oss!

Information og rask introduksjon
eller velkommenst som sier litt om
CM.

(Same)

Grey bakgrunn på alle mockups, sølvfarget knapper og
hvite tekstfelt og kalender (Kjædelig, men seriøs) (sort skrift)

□□□□□□
(Engaging pictures and offers)
(slideshow)

Bestill time i dag! → knapp

dark
grey

(same)

For spørsmål kontakt: mail, tlf og adresse



CM Cool Medical

News | staff | Information | History | contact | Price-list | Appointment

Logget inn: ka

(Velg måned)

button

2011

← APRIL →

M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20
22	23	24	25	26	27
29	30	31			

Appointment (sideindikator) Logg ut

klikk på ønsket dato for å få opp hvilke timer som er ledig denne dagen.

NB: X = ikke ledig. (just in time instructions)

~~Bestill/bekreft~~ | Endre/avbestille time

Ledige timer 18.04.2011

08⁰⁰ - 09⁰⁰

11³⁰ - 12³⁰ (velge fersk denne timen)

14¹⁵ - 15⁰⁰

Vil du bestille time 18.04.2011, kl 11³⁰ - 12³⁰ ?

↗

Trykker på denne og mail blir sendt, men s bruker kommer inn på oppsummeringsside (neste).

For spørsmål kontakt: mail, tlf og adresse



Emnekode : 1S-104
Kandidatnr. : 2526
Dato : 23/11/11
Ark nr. : 4 av 11

CM Cool Medical

News | Staff | Information | History | Contact | Price-list | Appointment

Logget inn: Ida

Logg ut

Bekreftelse

Du har nå bestilt time hos Cool Medical!
Mål med følgende informasjon er sendt til (e-post-adr).

Dato: 18. 11. 2011

Tid: 11³⁰ - 12³⁰

Besøksadresse: ~~~~~

Tlf : ~~~~~

e-post : ~~~~~

Ved endring/avbestilling kan du enten ringe oss,
sende e-post eller klikke deg inn på "Appointment"
og deretter klikke /endre/avbestille/

Velkommen til oss!

For spørsmål kontakt: mail, tlf og adresse



4)

Under har jeg brukt de fem E'ene og deres designprinsipper, samt "key needs" og mål på hver av de for at bestillingssiden skal oppnå gode krav til brukbarhet - være brukervennlig!

o Effective : betyr at brukeren skal nå sine mål på best mulig måte (effektivitet i kvalitet)

- key needs : "Accuracy/nøyaktighet"

- Measure : Lage menyen og andre linker forklarende ved bruk av passende ord/riktige ord. Dette gjør at det blir lettere for bruker å klikke/velge riktige alternativer.

o Efficient : betyr at brukeren skal nå sine mål raskt eller med færrest mulig klikk (effektivitet i kvantitet) (Målbart)

- key needs : "Operational speed"

- Measure : Unngå omveier og unødvendig informasjon/valg. På denne måten sikres det at brukeren kan gjøre en bestilling med færrest mulig klikk.

o Engaging : Skal engasjere brukeren til å benytte seg av nettstedet. "skal være appellerende til bruker"

- key needs : "Draw users in"

- Measure : bruke interaksjoner som brukeren kan "benytte" f.eks. kalenderfunksjon. Direkte manipulasjon som farger. (Bruker ikke lyd/bilde på denne siden)



4) Forts.

Easy to learn: betyr at siden skal være lett å bruke og å lære seg å bruke.

key needs: "just in time instructions"

measure: vil prøve å utnytte brukerens mentale modeller, samt det de kan fra før av.

strukturell modell: hvordan fungerer systemet?

operasjonell modell: hvordan bruke systemet?

- "Det er enklere for brukeren å kjenne igjen noe enn å huske noe"

- Legge inn "pop-ups" eller bokser med forklaring der det ranns (eks: bookingsiden)

Error tolerant: om det oppstår feil, unngå feil og om det går an å rette opp feil.

key needs: "Validation"

Measure: systemet skal si i fra om det oppstår feil (eks: velger en dato som ikke er ledig) Det skal komme forklaring på hva som er feil og hvordan bruker kan fikse det som er feil.



5)

- Under har jeg laget en oversikt over hvordan testing foregår i tidlig studie (utforskende) og senere studie (kontrollerende).

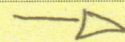
Utforskende

- Mock-ups (Lo-fi)
- Uformelt og lite styrt
- Diskusjoner med brukerne
- Samtaler med brukerne
- Brukerne tester ikke
- Uformelle kvalitative data
- formål: forbedring slik at ny data kan bli implementert senere i utviklingen.

Kontrollerende

- Prototyp (Hi-fi)
- Usability testing (sterkt styrt)
- Intervju, spørreskjema (åpne/lukkede spørsmål)
- Bruker får gitte oppgaver
- Bruker utfører typiske oppgaver
- Kvalitative og kvantitative data
- formål: utforske slik at forbedringer kan tas med i neste versjon.

- Som oppgaven sier er systemet allerede tatt i bruk, og vi må derfor gå ut i fra at vi skal forklare en Usability-test (kontrollerende)





5) Forts

- * Om jeg skulle utføre usability evaluation ville jeg førs laget use scenarios til det jeg ville testet. Dette kan være ting som vi vet er et problem eller ting som vi tror kan være et problem.
- * Videre ville jeg hatt mellom 3-5 testpersoner (gjærne 5 stykker) som passet til de brukerprofilene eller den brukergruppen vi er interessert i. (Trenger ikke passe til scenariet ettersom alle folk er forskjellig med forskjellig kunnskap).
- * Vi trenger noen som kan observere testindividene. Jeg ville brukt utviklerne av systemet selv som observatør. Dette er en stor fordel ettersom utviklerne ofte kjenner brukergensnittet User interface best. Observatørene skal ta notater av alt som brukerne foretars seg (ansiktsuttrykk osv. ---)
- * Videre trenger vi en testleder. Hans oppgave er å finne lokale (stille rom) med nødvendig utstyr. Videre er hans ansvar å sørge for at alle er komfortable med situasjonen samt sørge for passende sted og tid.
- Testleder deler ut oppgaver og tidsfrist (feks: 30min). Han skal kun sette igang og stoppe testen når tiden er ute. (Ingen hint eller hjelp skal gis)



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2526
Dato : 23/11/11
Ark nr. : 9 av 11

5) Forts

* Etter testen vil testindividene få utdelt spørreskjema (gjørne kvantitativt) med spørsmål som for eksempel:
"Hvor vanskelig var det å bestille time?"

lett 1 2 3 4 5 vanskelig 2 velg tall.

* Etter å ha gjennomgått spørreskjema, vil det bli gjort intervjuer, en og en eller som gruppe for å få bedre forståelse av bruker og spørreskjema.

* Til slutt er testen ferdig. Det er viktig at testleder holder seg seriøs og tenk være på testpersonene (ønsker de god tur hjem og takker for deltagelsen).

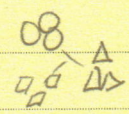


6)

A) Gestalt lovene/prinsippene

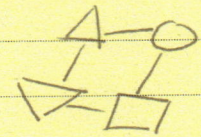
1) Nærhet (proximity): sier at elementer som står nært hverandre har en sammenheng eller noe til felles.
Ag

2) Likhet (similarity): sier at elementer som er like (kan være metaforer) har noe til felles eller en sammenheng.

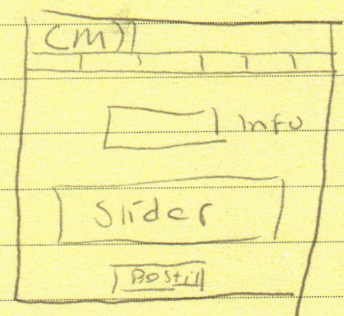


Eks: videofiler med (videokassettsymbol)

3) Helhet (closure): sier at elementer som er gruppert har noe til felles eller en sammenheng. For eksempel boxes (containers) med informasjon.



Forside eks



4) Kontinuitet: at det er gjensjennelig på de forskjellige sidene. Likt oppsett gjør at bruker ikke trenger å huske, men kjenne igjen.

5) Symmetri: alt trenger ikke være likt (eks boxes), så lenge det er symmetri og logisk!



Emnekode : 15-104
Kandidatnr. : 2526
Dato : 23/11/11
Ark nr. : 11 av 11

6) Forts

C) Human-action cycle:

• kan brukes til å forestille seg hvordan en bruker utfører en gitt oppgave.

1) setter et mål

2) utfører det som antas å være riktig (vurderer)

3) Vurderer respons

4) Evaluerer om mål som er ønsket er oppnådd eller om det er uoppnåelig.

B) Affordance: vet ikke hva det betyr !!