

Dragningar UX

Åsa Lindström

2016-02-16

Dragningar UX

1. User experience, Användbarhet, ... vad är vad och varför behöver vi?
2. Hur ska vi på KTH ITA arbeta med UX?
3. Metoder? Tillgänglighet? ...?

Dragning 1 - User experience, Användbarhet, ...
vad är vad och varför behöver vi?

Efteråt, är min förhoppning att...

...ni tycker att UX känns viktigt, roligt och något
vi vill implementera

Under tiden, fråga!

Användbarhet inom IT- varför inte en självklarhet?

- Användbarhet gäller i princip FÖR ALLA produkter som ska användas av människor
- Men Användbarhet FÖRKNIPPAS I DAG med digitala system och produkter
- Design av t ex hus eller möbler kräver ingen "användbarhets-specialist"...
- ... att eftersträva hög användbarhet ligger NORMALT i arkitektens eller designerns yrkesroll.

User Experience

Användbarhet

Användarvänlighet

Usability

Ease of use

Customer experience

Användarcentrerad design

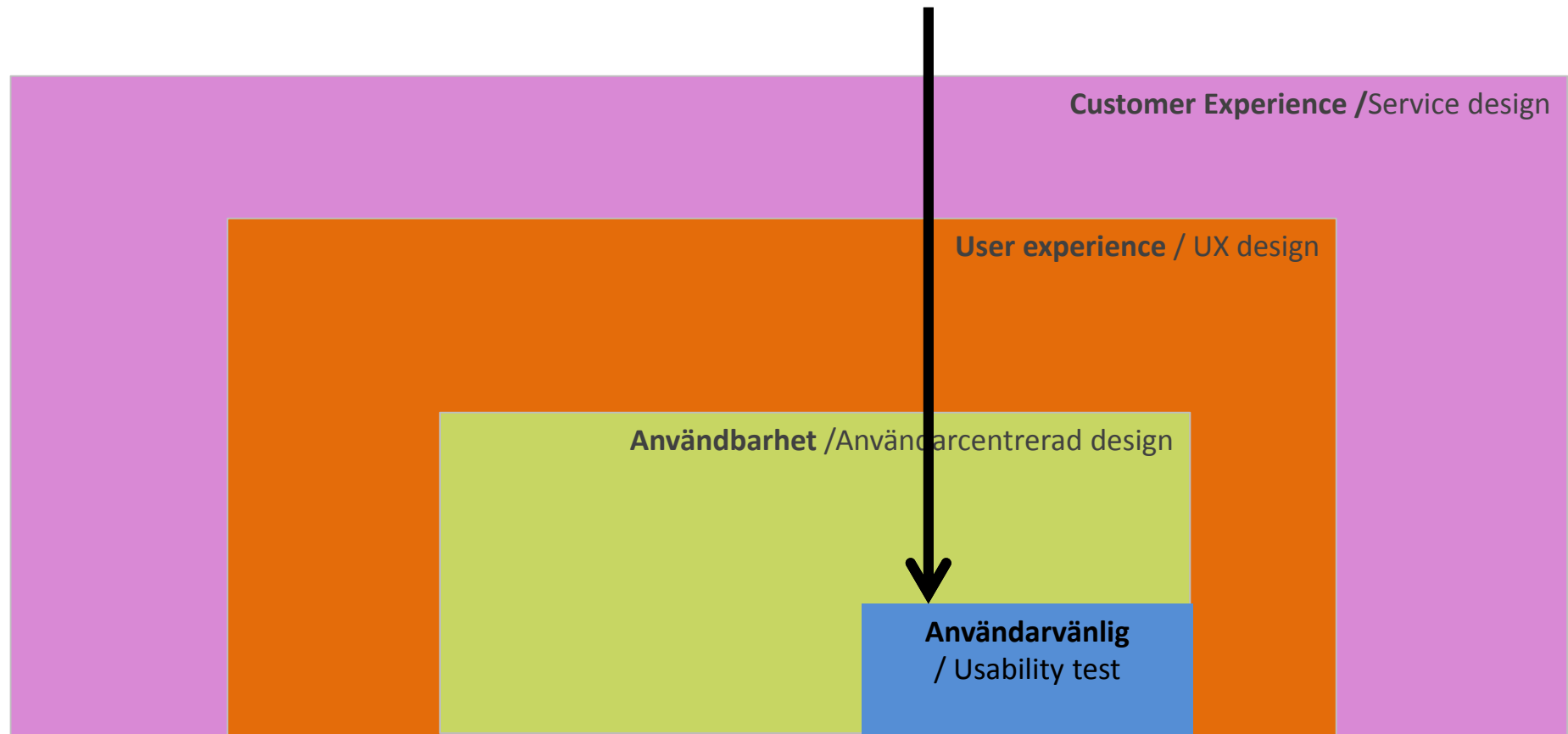
Människa-dator-interaktion (MDI)

Human Computer interaktion (HCI)

Man Machine interaktion

VAD ÄR VAD & VARFÖR BEHÖVER VI?

Utveckling Användbarhet IT



Innefattar mer kvaliteter

Inkluderas tidigare i produktutvecklingen

Ingår i fler funktioner inom organisationer/ företag

Vad - behov: -

För vem: -

Hur: har en ide'

Snickrar länge, innan den blir klar



Testar när stolen är färdig

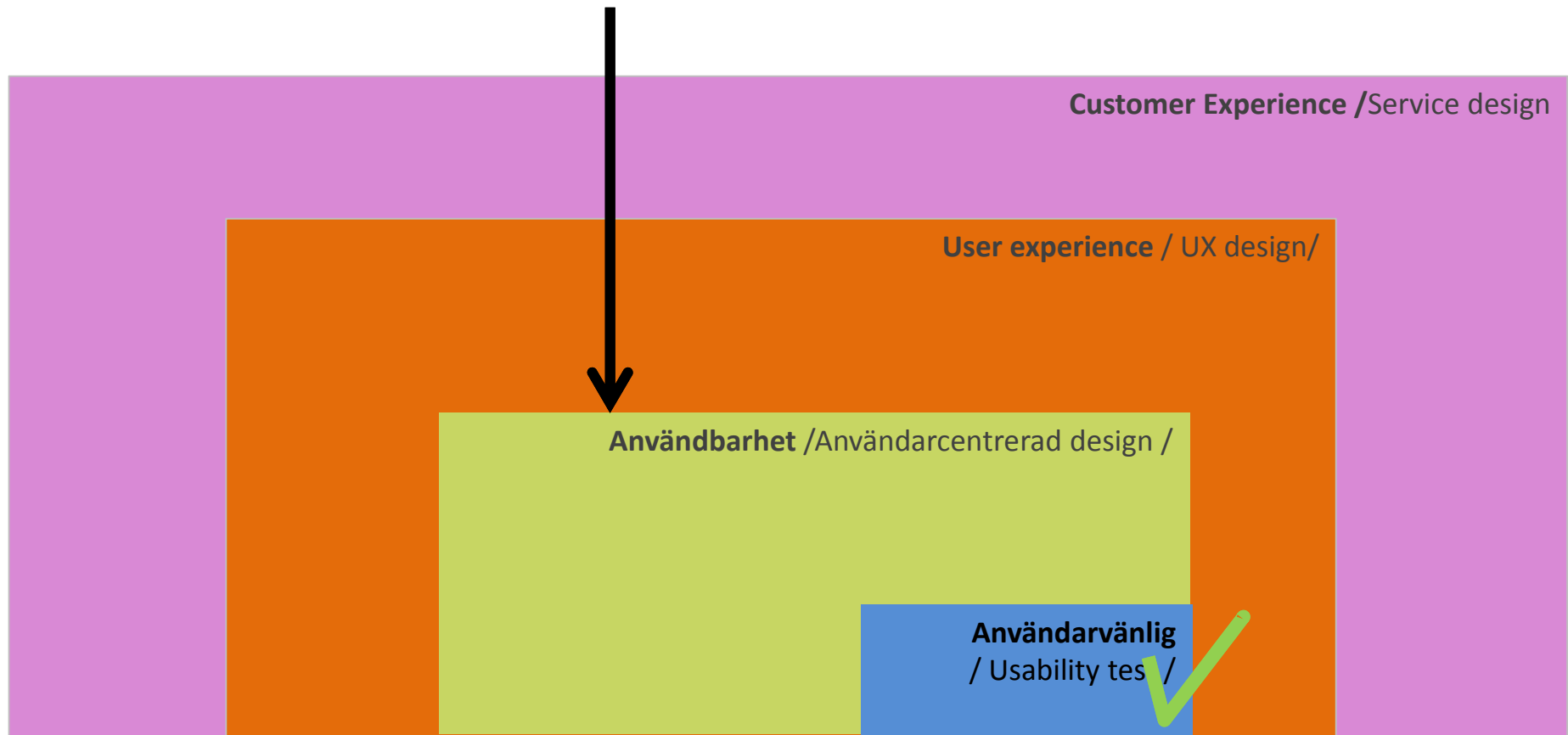


Nej, sitter inte bra!



½ IT utveckling

Utveckling Användbarhet IT

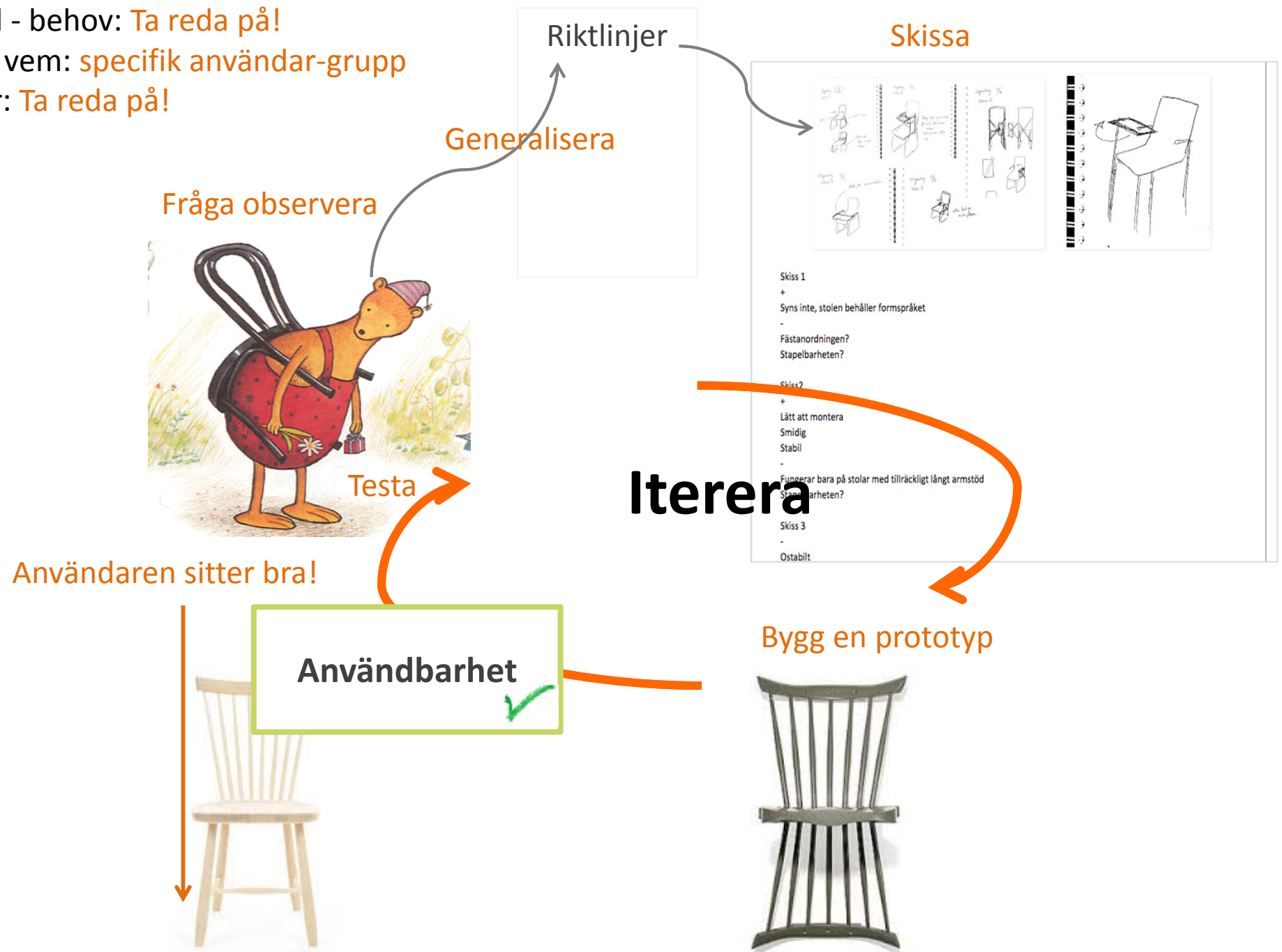


Innefattar mer kvaliteter

Inkluderas tidigare i produktutvecklingen

Ingår i fler funktioner inom organisationer/ företag

Vad - behov: **Ta reda på!**
För vem: **specifik användar-grupp**
Hur: **Ta reda på!**



Vad - behov: **Från verksamheten**
För vem: **Alla lärare på KTH**
Hur: **Ta reda på!**

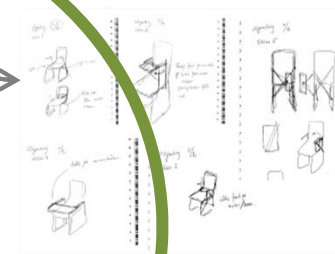
ECE Fråga observera



Riktlinjer

UX

Skissat



Skiss 1
+
Syns inte, stolen behåller form/pråket
-
Fästansordningen?
Stapelbarheten?

Skiss2
+
Lätt att montera
Smidig
Stabil
-
Fungerar på stolar med tillräckligt långt armstöd
Stapelbarheten?

Skiss 3
-
Ostabilit

Användbarhetstestat med två användare!

Åsa Schema Kurser Program Grupper Tjänster

KTH / KURSWEBB / LÄRANDE OCH UNDervisNING / KURSUTVÄRDERING

Kursutvärdering

Nedan finner du en sammanställning över de kursutvärderingar som har skapats, godkännts och besvarats i aktuell kurs, samt tillhörande kursanalyser.

Som lärare i en kursgång kan du steg-för-steg skapa, granska och skicka en elektronisk enkät till dina studenter. Examinator och samliga lärare i kursgången kan sedan följa hur studenterna svarar på enkäten. Därefter kan du skapa en kursanalys med hjälp av ett elektroniskt formulär. Mer information om processen för kursutvärdering finner du på [läranstödwebben](#) på intranätet.

Omgång/grupp	Delmoment	Status	Enkät/Rapport
Inga aktuella kursutvärderingar kunde hittas.			
Visa ej aktuella kursgångar			
Omgång/grupp	Delmoment	Status	Enkät/Rapport
HT 2015 KTH Teachers, HT 2015 External	Kursenkät 2016-01-14 - 2016-02-03	Avslutad	Enkät Enkät Rapport (33/41) Visa Visa
Dan Borglund	Kursanalys	Pågår	Detaljer

Användbarhet

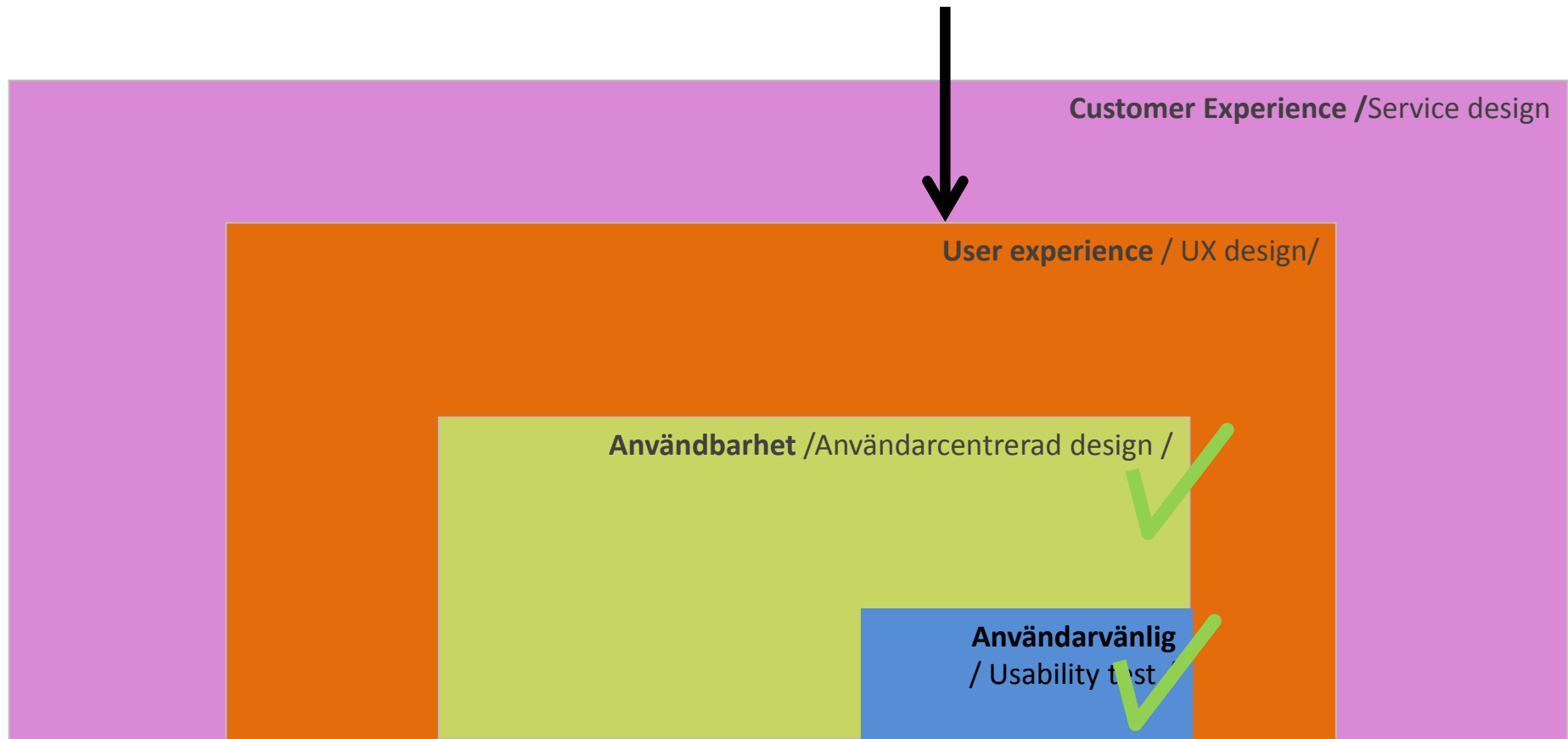
?

Byggt en Beta



Användarcentrerad design

Utveckling Användbarhet IT



Innefattar mer kvaliteter

Inkluderas tidigare i produktutvecklingen

Ingår i fler funktioner inom organisationer/ företag

Upplevelse

Behov/ Nytt

Användbart



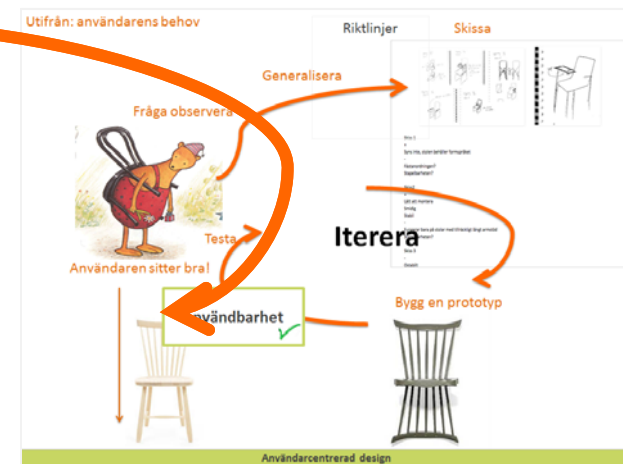
**Medelålders
Höginkomsttagare**

Behov:

- Naturligt
 - Material
- Design, vacker form
- Hög kvalitet

"It's SO difficult to buy shoes that fit my feet."

+



User experience

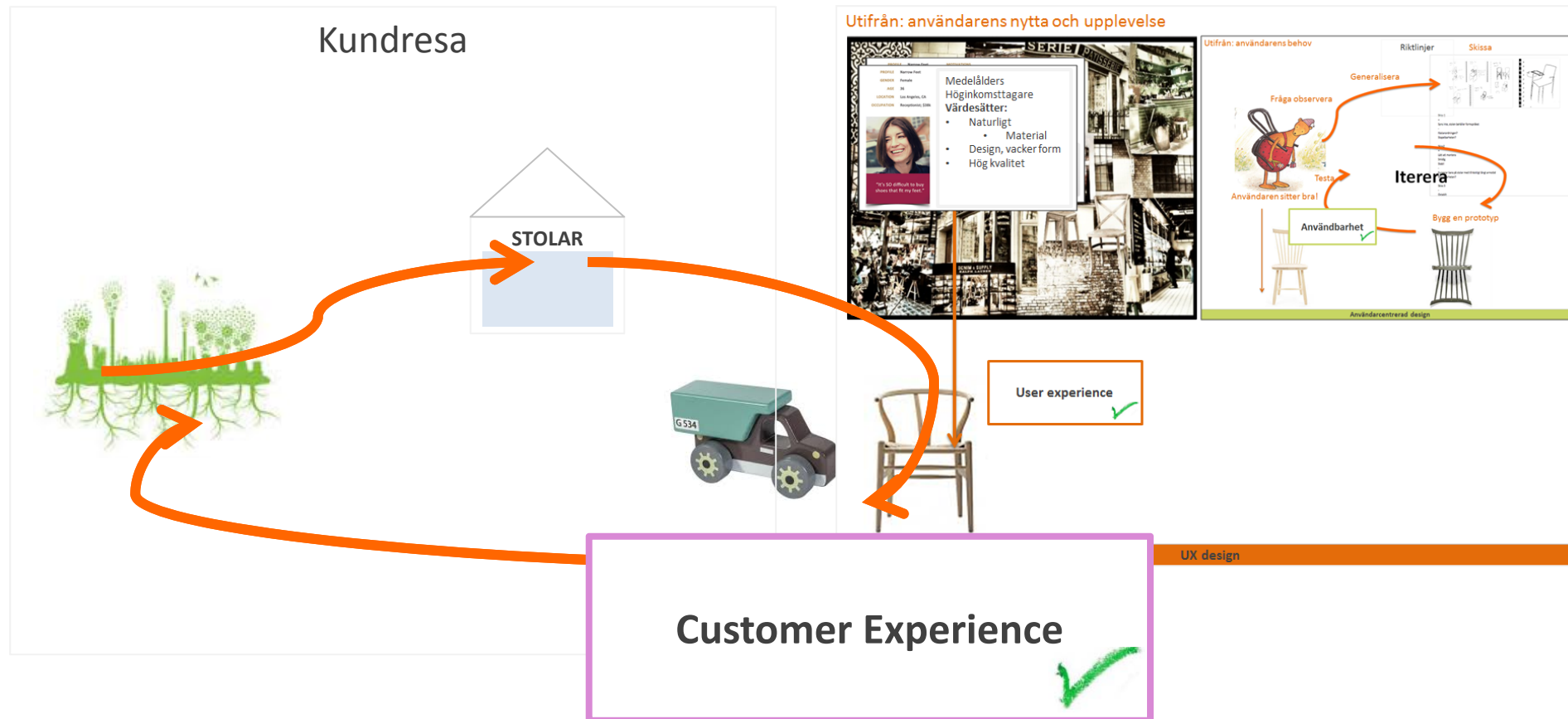


KTH - vad vill vi att våra användare ska uppleva?

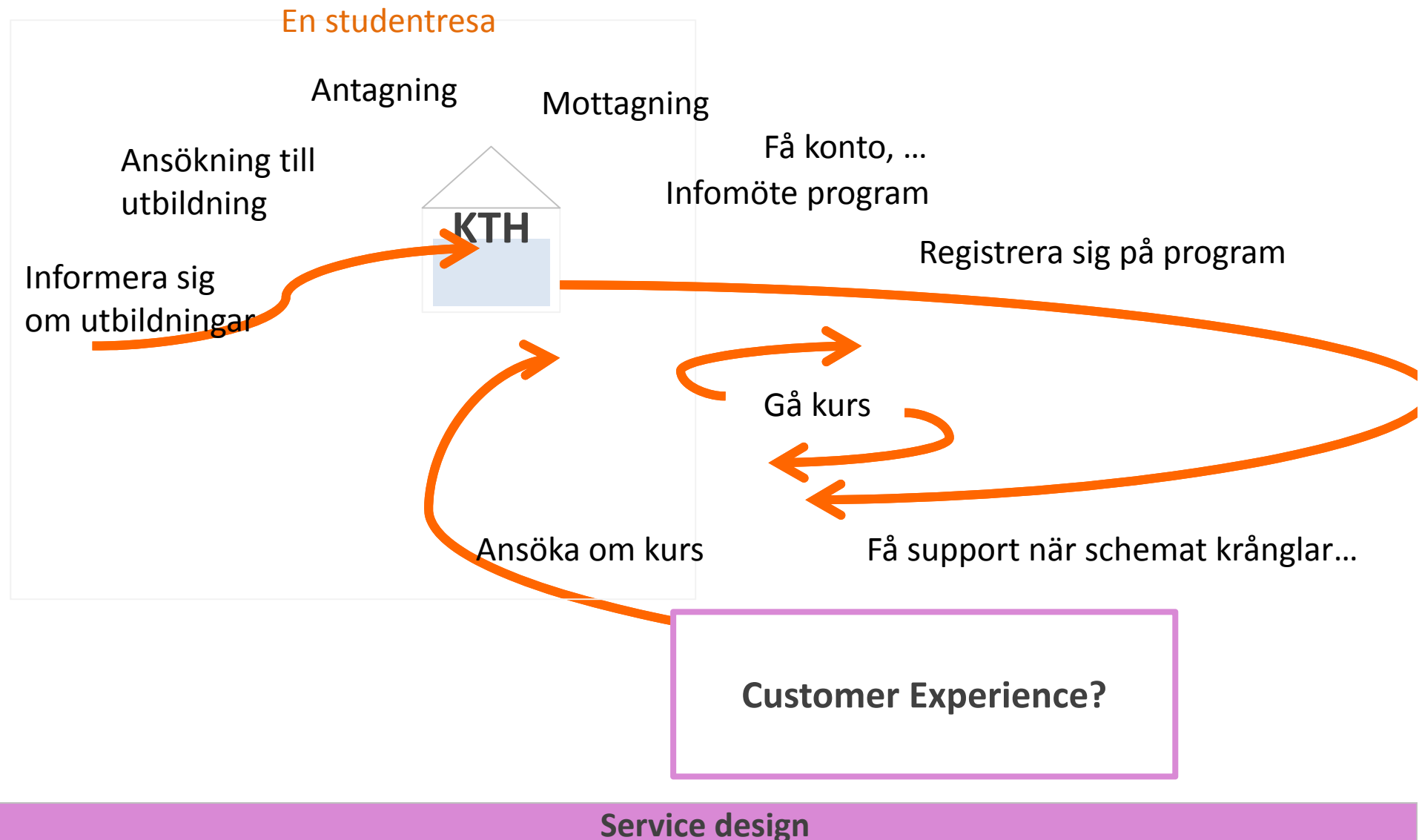
- Tillfredsställelse
- Kontroll, trygghet
- "Flow"
- Personligt bemötande
- Mening



Användarens hela upplevelse



KTH - vad innebär det hos oss?



Nyttan av tjänster och produkter uppstår när de används

- Inte när de är färdigutvecklade.
 - Inte när de är lanserade, ...
 - ...utan i användning – och över tid.”
1. funktionen går inte att använda
 2. funktionen ger inte nytta.
 3. användarna känner inte till funktionen.



Ease of use

- Användbarhet är mer än "Ease of use"

10 Usability Heuristics for User Interface Design

by [JAKOB NIELSEN](#) on January 1, 1995

Visibility of system status

The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

Match between system and the real world

The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.

User control and freedom

Users often choose system functions by mistake and will need a clearly marked "emergency exit" to leave the unwanted state without having to go through an extended dialogue. Support undo and redo.

Consistency and standards

Users should not have to wonder whether different words, situations, or actions mean the same thing. [Follow platform conventions.](#)

Error prevention

Even better than good error messages is a careful design which prevents a problem from occurring in the first place. Either eliminate error-prone conditions or check for them and present users with a ~~confirmation option before they commit to the action.~~
(Read full [article on preventing user errors.](#))

Recognition rather than recall

Minimize the user's memory load by making objects, actions, and options visible. The user should not have to remember information from one part of the dialogue to another. Instructions for use of the system should be visible or easily retrievable whenever appropriate.
(Read full article on [recognition vs. recall in UX.](#))

Flexibility and efficiency of use

Accelerators -- unseen by the novice user -- may often speed up the interaction for the expert user such that the system can cater to both inexperienced and experienced users. Allow users to tailor frequent actions.

Aesthetic and minimalist design

Dialogues should not contain information which is irrelevant or rarely needed. Every extra unit of information in a dialogue competes with the relevant units of information and diminishes their relative visibility.

Help users recognize, diagnose, and recover from errors

[Error messages](#) should be expressed in plain language (no codes), precisely indicate the problem, and constructively suggest a solution.

Help and documentation

Even though it is better if the system can be used without documentation, it may be necessary to provide help and documentation. Any such information should be easy to search, focused on the user's task, list concrete steps to be carried out, and not be too large.

Sammanfattning

SAKER ATT TA MED ER

Vart vill vi nå?

+ Under hela kundresan

✓ UX

+ Nytt + upplevelse

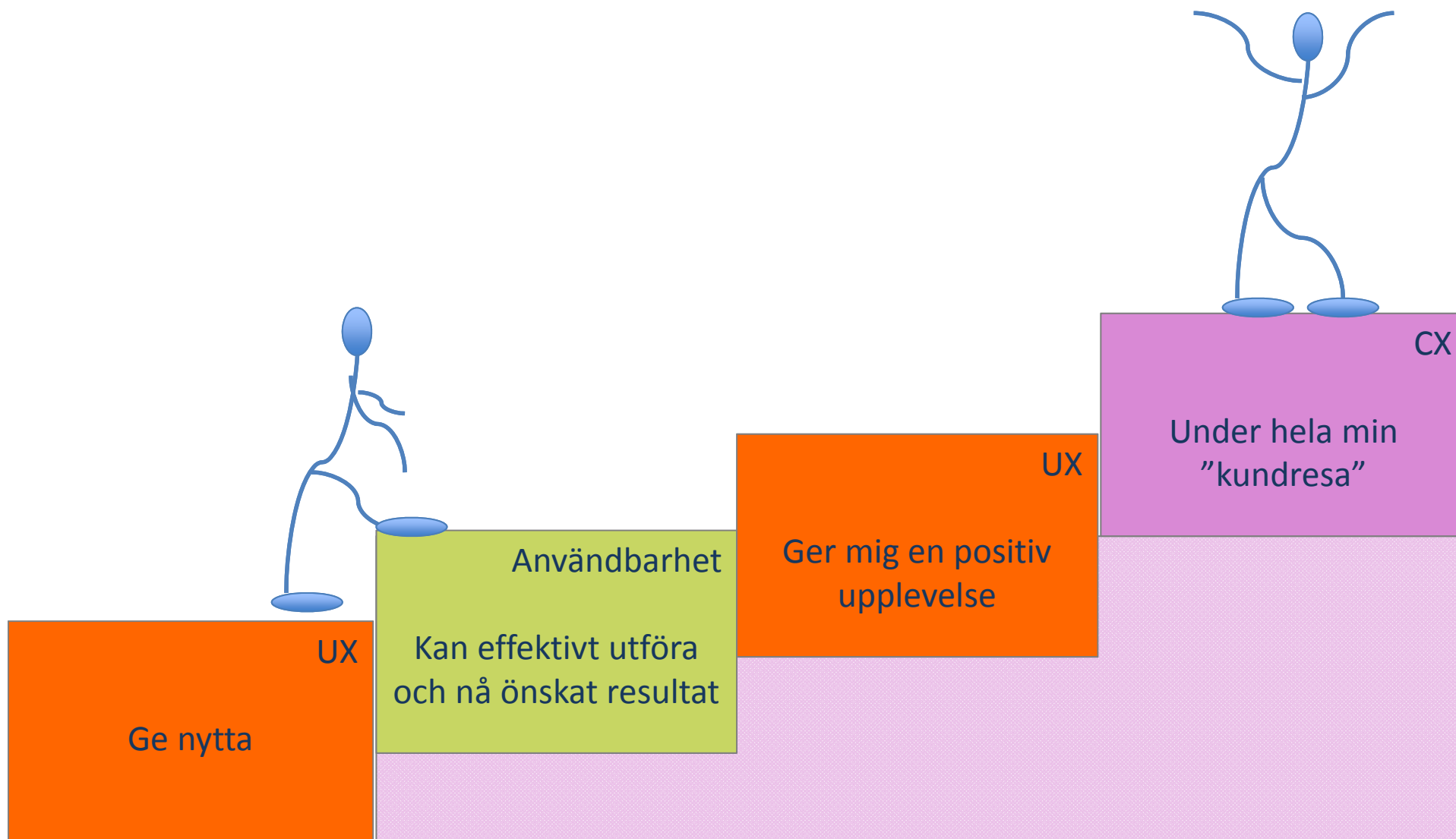
✓ UX

Utföra med önskat resultat
Effektivt
Tillfredställande

✓ Användbarhet

✓ Användarvänlig

Ta ett steg i taget



ETT - ha användaren i fokus



Kreativitet med användaren i fokus



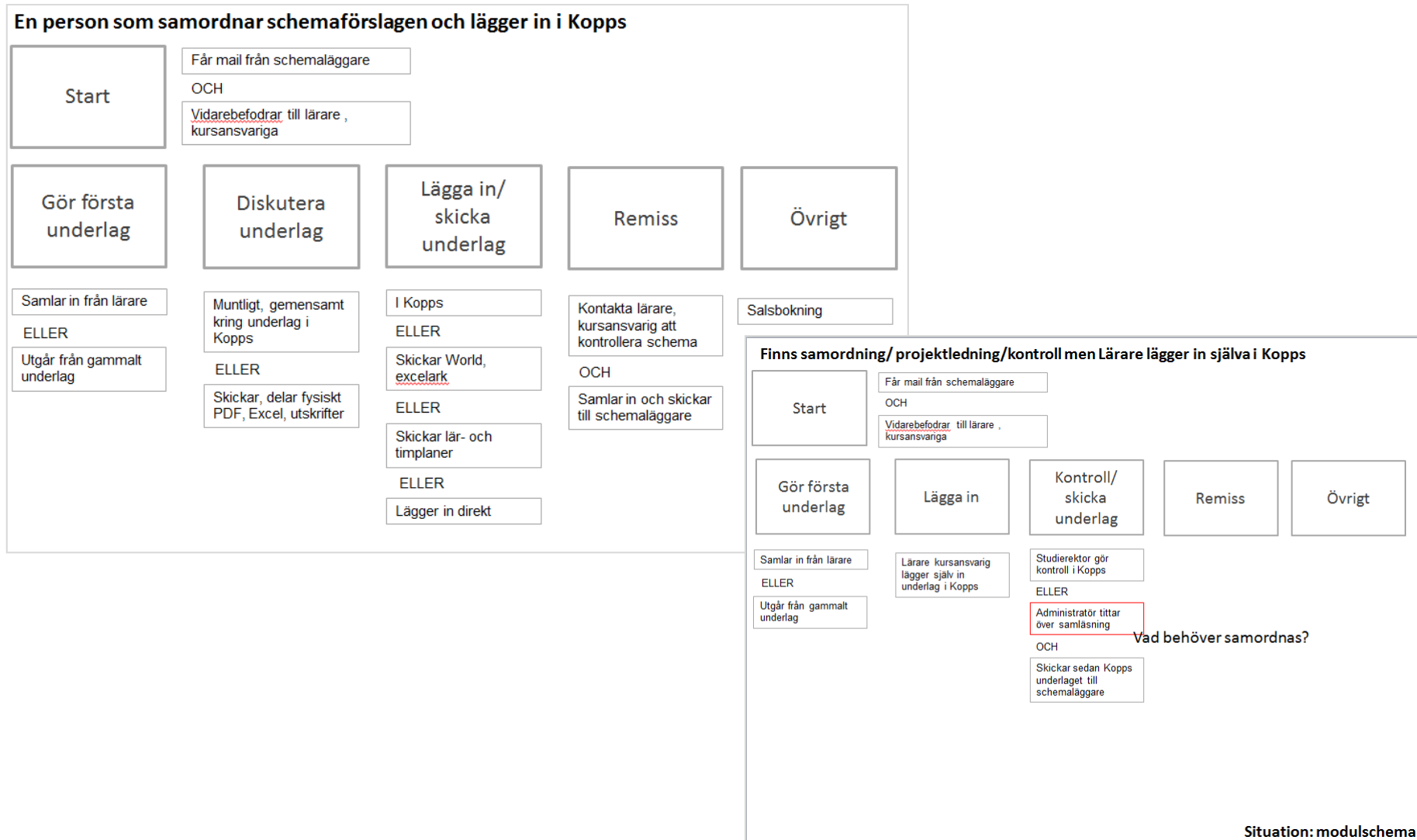
TVÅ - förstå sammanhanget

Vem ska använda? Var ska användas? För att uppnå vad?



- > funkar för mig betyder inte att funkar för andra
- > man kan inte kopiera en design

Alla är olika ...men inte helt olika



UX innebär avvägningar

- Vad är viktigast i just detta sammanhang?

10 Usability Heuristics for User Interface Design

by [JAKOB NIELSEN](#) on January 1, 1995

Visibility of system status

The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

Match between system and the real world

The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.

User control and freedom

Users often choose system functions by mistake and will need a clearly marked "emergency exit" to leave the unwanted state without having to go through an extended dialogue. Support undo and redo.

Consistency and standards

Users should not have to wonder whether different words, situations, or actions mean the same thing. Follow [platform conventions](#).

Error prevention

Even better than good error messages is a careful design which prevents a problem from occurring in the first place. Either eliminate error-prone conditions or check for them and present users with a confirmation option before they commit to the action.
(Read full [article on preventing user errors](#).)

Recognition rather than recall

Minimize the user's memory load by making objects, actions, and options visible. The user should not have to remember information from one part of the dialogue to another. Instructions for use of the system should be visible or easily retrievable whenever appropriate.
(Read full article on [recognition vs. recall in UX](#).)

Flexibility and efficiency of use

Accelerators -- unseen by the novice user -- may often speed up the interaction for the expert user such that the system can cater to both inexperienced and experienced users. Allow users to tailor frequent actions.

Aesthetic and minimalist design

Dialogues should not contain information which is irrelevant or rarely needed. Every extra unit of information in a dialogue competes with the relevant units of information and diminishes their relative visibility.

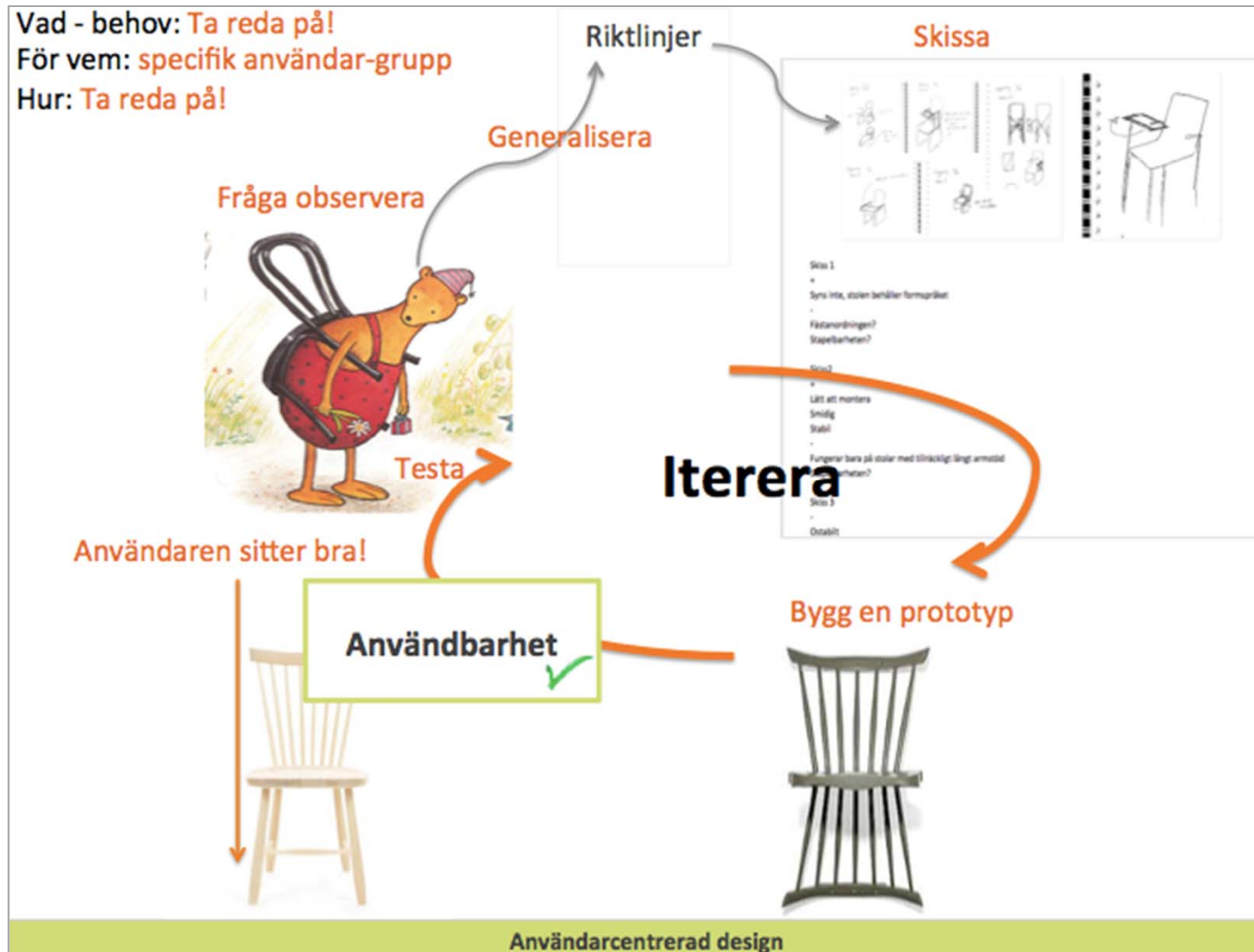
Help users recognize, diagnose, and recover from errors

[Error messages](#) should be expressed in plain language (no codes), precisely indicate the problem, and constructively suggest a solution.

Help and documentation

Even though it is better if the system can be used without documentation, it may be necessary to provide help and documentation. Any such information should be easy to search, focused on the user's task, list concrete steps to be carried out, and not be too large.

TRE - Utgå från Användarcentrerad design



Vår belöning

- Mening
 - Roligare att veta vem som är mottagaren
 - Roligare att veta vad det tillför
- Hjälp
 - Bra att få vägledning när man gör sin design
- Återkoppling
 - Roligare att veta om det man gör uppskattas av användaren
- Belöning
 - Ännu roligare att leverera något som ger användaren en positiv upplevelse

Efter denna första dragning...

... är min förhoppning att ni tycker att UX känns viktigt, roligt och något vi vill implementera

Frågor?

Svara gärna på mina frågor