

Litteratur

Du ska inför denna övning ha läst kapitel 10, "Establishing requirements", i *Interaction Design* [SRP11].

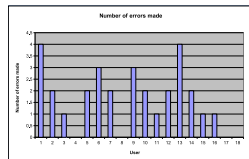
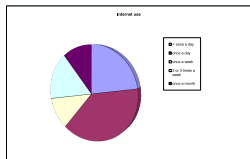
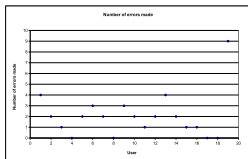
Översikt

- 1 Dataanalys
 - Kvantitativ analys
 - Kvalitativ analys
 - Teoretiska ramverk
 - Presentera fynden
- 2 Mål
 - Olika typer av mål
 - Datainsamling för mål
 - Personas
 - Uppgiftsbeskrivningar
- 3 Aktivitet
 - Fortsättning på projektet

Kvantitativ analys

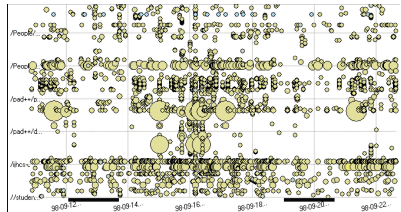
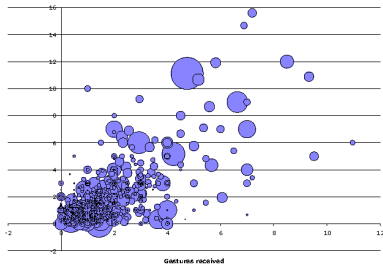
- Medelvärden:
 - Medel Summera och dividera med antalet.
 - Median Det mittersta värdet.
- Procent.
- Grafiska representationer för att ge översikt.

Kvantitativ analys



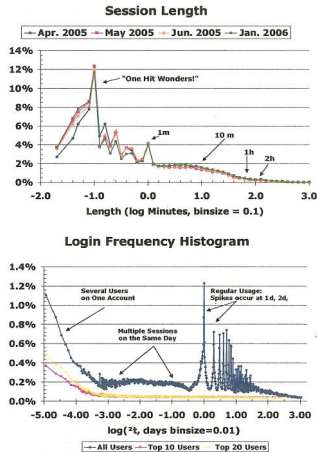
Figur : Tre olika exempel på grafiska representationer av data. Bilder: [SRP11].

Kvantitativ analys



Figur : Diagram över interaktion mellan profiler i onlinespel (vänster), aktivitet på en webbsida (höger). Bild: [SRP11].

Kvantitativ analys



Figur : Exempel på presentation av webbanalytics. Bild: [SRP11].

Kvalitativ analys

- Återkommande mönster: Framstår ur data, beror på observation och ramverk som används.
- Kategorisering av data: Kan uppstå från data eller vara förutbestämt.
- Leta efter kritiska händelser.

Teoretiska ramverk

- Att basera analysen på teoretiska ramverk ger ytterligare insikt.
- Exempel på sådana ramverk är:
 - Grounded Theory,
 - Distributed Cognition,
 - Activity Theory.
- Läs om dessa i litteraturen!

Presentera fynden

- Ge enbart påståenden som data stödjer.
- Det bästa sättet att presentera data beror på publiken, syftet och analysen som gjorts.
- Grafiska representationer är oftast lämpliga att ha med (utöver exempelvis statistisk sammanfattning).
- Andra exempel på presentationer är:
 - Användarberättelser.
 - UML.

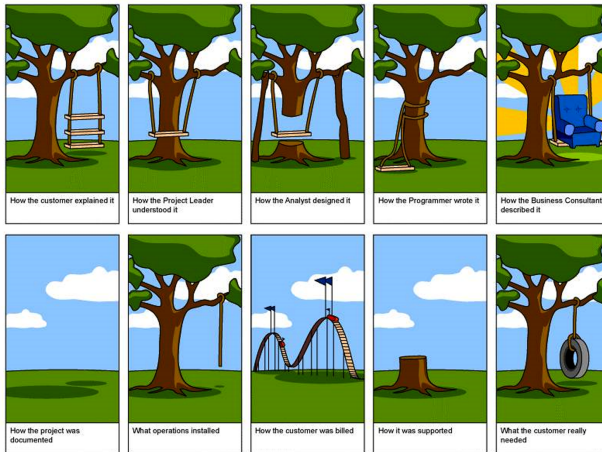
Översikt

- 1 Dataanalys
 - Kvantitativ analys
 - Kvalitativ analys
 - Teoretiska ramverk
 - Presentera fynden
- 2 Mål
 - Olika typer av mål
 - Datainsamling för mål
 - Personas
 - Uppgiftsbeskrivningar
- 3 Aktivitet
 - Fortsättning på projektet

Olika typer av mål

- Målet är att förstå så mycket som möjligt om användare, uppgifter och kontext samt
- att ta fram stabila mål.
- Detta görs med datainsamling och -analys.
- Kom ihåg att detta är en iterativ process!

Olika typer av mål



Figur : En illustration av varför det är viktigt att förstå målen. Bild: [SRP11].

Olika typer av mål

- Vad vill användaren ha och vad behöver de?
- Detta kräver förtydligande, förfining, . . .
- Mål kommer från att förstå användares behov.
- Målen kan hävdas och relateras till insamlat data.

Olika typer av mål

Funktionella Vad systemet ska göra. Har historiskt varit i fokus.

Icke-funktionella Minnesstorlek, svarstider, ...

Data Vilka typer av data behöver behandlas? Hur ska dessa lagras?

Kontext Var ska gränssnittet användas? På kontoret, bussen eller sängen?

Olika typer av mål

- Vilka är användarna?
- Vad har de för kapabiliteter?

Datainsamling för mål

- Intervjuer:
 - Bra för utforskning.
 - Kan använda scenarios etc.
- Fokusgrupper:
 - Bra för att försöka hitta användares konsensus.
 - Individer kan dock få dominans.

Datainsamling för mål

- Direkt observation:
 - Ger bra insikt i uppgifter som genomförs.
 - Bra för kontextuell förståelse.
- Indirekt observation:
 - Används sällan i detta stadie, finns inte data tillgängligt.

Datainsamling för mål

- Studera dokumentation:
 - Vad användaren gör och ska göra kan skilja.
 - Ger en bra översikt, kan ha detaljer som kanske glöms bort annars.

Personas

BACKGROUND

- 15, Female
- Ongoing Private Education
- Ambitious
- Comfortable using technology to communicate

MOTIVATIONS

- Keeping in touch with her network
- Fashion/street cred
- Keeping up with peers.

FRUSTRATIONS

- Sad people trying to be 'friends' on Facebook
- Having to be in bed @ 11pm
- Being swamped in friends updates
- Missing important status updates

Ginnie

Receives private tutoring in Maths and English as these are not her strong subjects. Enjoys playing for the school's 2nd teams for netball and Lacrosse and is good at art.

She loves recording her favourite shows: ER and Sun Valley High on Sky+ and spends some of her time on her Laptop that Daddy bought her watching videos on YouTube, downloading music, keeping up to date with her friends on Facebook and chatting via MS IM to her cousin who is at University in Leeds.

She loves Ugg boots and Abercrombie & Fitch and uses the Internet to shop and find the cheapest prices.

"I want to easily hook up with my friends whilst watching TV"





CAPLIN

BACKGROUND

- 42, Male
- MSc Intelligent systems
- Precise and mechanical
- Lives with mother
- Lives and breathes programming and cricket

MOTIVATIONS

- Bleeding edge, early adopter
- Precision
- News junkie

FRUSTRATIONS

- Interfaces that get in the way
- Late buses
- LBW

Leon

Wakes on ready for with shre the night the 20 m

At his desk com and sla through his technical co and Thursd cricket club spent taking



Figur : Ett exempel på persona. Bild: [SRP11].

Uppgiftsbeskrivningar

- Scenarier:
 - En informell beskrivande berättelse; enkel, naturlig, personlig, ej generaliserbar.
- Användningsfall:
 - Antag interaktion med system.
 - Antag detaljerad förståelse för interaktion.
- Generella användningsfall:
 - Abstrahera bort detaljer.
 - Har inte samma antaganden som användningsfallen.

Uppgiftsbeskrivningar

Scenario

"The Thomson family enjoy outdoor activities and want to try their hand at sailing this year. There are four family members: Sky (10 years old), Eamonn (15), Claire (35), Will (40). One evening after dinner they decide to start exploring the possibilities. They all gather around the travel organiser ..."

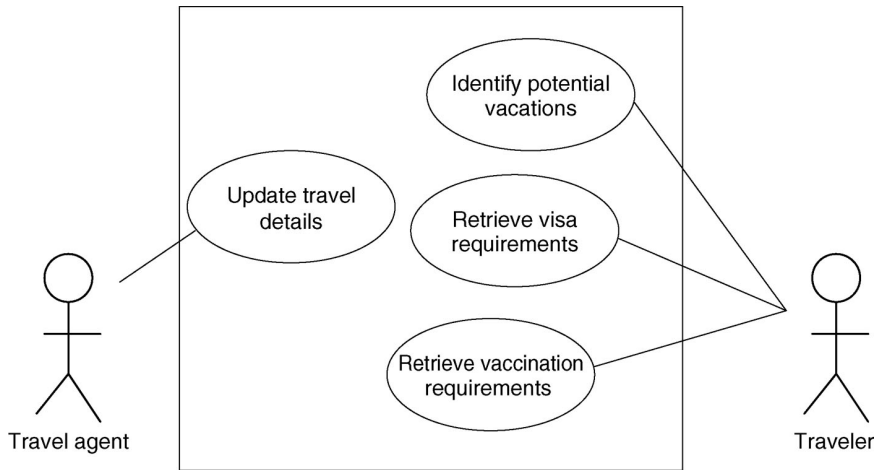
Uppgiftsbeskrivningar

Användningsfall

- ① Systemet visar alternativ för att undersöka visum och vaccinationskrav.
- ② Användaren väljer att få mer information om visum.
- ③ Systemet ber användaren att mata in namn för destinationslandet.
- ④ ...

Uppgiftsbeskrivningar

Generella användningsfall



Figur : Ett exempel på ett diagram över användningsfall. [SRP11].

Översikt

- 1 Dataanalys
 - Kvantitativ analys
 - Kvalitativ analys
 - Teoretiska ramverk
 - Presentera fynden
- 2 Mål
 - Olika typer av mål
 - Datainsamling för mål
 - Personas
 - Uppgiftsbeskrivningar
- 3 Aktivitet
 - Fortsättning på projektet

Fortsättning på projektet

- ① Diskutera de olika datainsamlingsmetoderna och bestäm hur ni ska samla in data för att verifiera användbarhetsmålen med målgruppen.
 - Behöver ni en kvalitativ eller kvantitativ metod?
 - Glöm inte att anteckna referenser till litteraturen, ni behöver dem till rapporten senare.
- ② Planera för en användarundersökning av målen, detta inkluderar hur data ska analyseras efteråt. (Genomför denna så snart som möjligt efter tillfället.)

Referenser

[SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley, Chichester, 3:e utgåvan, 2011.