

Laboration: Användbarhet

Daniel Bosk*

usability.tex 257 2012-09-06 20:51:56Z danbos

Innehåll

1	Introduktion	1
2	Syfte	1
3	Läsanvisningar	1
4	Genomförande	2
5	Examination	2

1 Introduktion

Användbarhet¹ är ett centralt begrepp inom interaktionsdesign och människa-datorinteraktion (MDI). Enligt Sharp m.fl. är användbarhet att "ensuring that interactive products are easy to learn, effective to use, and enjoyable from the user's perspective. It involves optimizing the interactions people have with interactive products to enable them to carry out their activities" [1, sidan 19]. Användbarhet, till skillnad från användarupplevelse, är av mer objektiv karaktär och kan på olika sätt mätas eller på annat sätt uppskattas. Denna laboration handlar om dessa begrepp.

2 Syfte

Syftet med laborationen är att ni ska undersöka användbarheten hos olika interaktiva system, eller produkter för att använda litteraturens terminologi. Ni får också reflektera över sambandet mellan användbarhet och användarupplevelse, och hur kognition och andra aspekter påverkar användbarheten och användarupplevelsen. Detta för att öva på att se på interaktiva system ur ett MDI-perspektiv.

3 Läsanvisningar

För att börja med laborationen bör du ha läst det första kapitlet i kurslitteraturen [1]. Kapiteln 3, 4 och 5 kan du läsa under tiden laborationen genomförs.

*Författarens e-post: daniel.bosk@miun.se.

¹Eng. usability.

4 Genomförande

Välj en typ av interaktivt system inom något område och undersök några olika varianter inom kategorin. Analysera dessa ur ett MDI-perspektiv och välj ett av dessa system som ni tycker bäst utgör ett riktigt gott exempel, på samma sätt ett som utgör ett bristande exempel. Exempelvis:

- webbutiker, då kan ni analysera hur det är att genomföra en beställning och söka efter produkter;
- mobiltelefoner, det finns många olika modeller med olika funktionalitet förinstallerade;
- mobilapplikationer ("appar"), både fyra stora teleoperatörerna (4T) och de stora bankerna har släppt appar inom området betala med mobilen, WyWallet² respektive Swish³.

5 Examination

Lämna in en skriftlig analys av era två exempel i lärplattformen, av analysen ska det naturligtvis framgå varför exemplen är gott respektive bristande. Därefter ska ni hålla en muntlig presentation.

Uppgiften får genomföras i grupper om två personer. Båda gruppmedlemmarna ska kunna genomföra presentationen självständigt utan den andres hjälp.

Referenser

- [1] Sharp, Helen, Rogers, Yvonne, och Preece, Jennifer. *Interaction design : beyond human-computer interaction*. Wiley, Chichester, 3:e utgåvan, 2011. ISBN 978-0-470-66576-3.

²Teleoperatörernas WyWallet, URL: <http://www.wywallet.se/>.

³Bankernas Swish, URL: <http://www.getswish.se/>.