

# Laboration: Användbarhet

Daniel Bosk\*

usability.tex 1259 2013-09-05 07:55:26Z danbos

## Innehåll

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Syfte</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Läsanvisningar</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Genomförande</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Examination</b>	<b>2</b>

## 1 Introduktion

Användbarhet<sup>1</sup> är ett centralt begrepp inom interaktionsdesign och människa-datorinteraktion (MDI). Sharp, Rogers och Preece definierar användbarhet som ”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” (Sharp, Rogers och Preece, 2011, 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 undersöka användbarheten hos något interaktivt system<sup>2</sup>. Ni ska också reflektera över sambandet mellan användbarhet och användarupplevelse, samt hur kognition och andra aspekter påverkar användbarheten och användarupplevelsen. Detta för att öva på att se interaktiva system ur ett MDI-perspektiv.

---

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

<sup>1</sup>Eng. usability.

<sup>2</sup>Eller, för att använda litteraturens terminologi, en produkt.

### 3 Läsanvisningar

För att börja med laborationen bör du ha läst kapitel 1–5 i *Interaction design : beyond human-computer interaction* (Sharp, Rogers och Preece, 2011).

### 4 Genomförande

Välj en typ av interaktivt system och undersök användbarheten hos detta. Exempelvis

- webbutiker, där ni kan analysera hur det är att genomföra en beställning och söka efter produkter;
- de fyra stora teleoperatörerna (4T) och de stora bankerna har släppt appar inom området betala med mobilen, WyWallet<sup>3</sup> respektive Swish<sup>4</sup>, där ni kan undersöka hur enkla dessa är att betala med;
- datorsystem, ni kan jämföra gränssnitten i olika system, exempelvis Linux med Gnome 3 eller KDE Plasma<sup>5</sup>, Windows 8 med Metro etc.;

Men det är bara fantasin som sätter gränserna.

Detta interaktiva system ska ni analysera ur ett MDI-perspektiv. Ni ska alltså tillämpa teorin på detta exemplarsystem, använd teorin för att förklara vad som är bra och dåligt.

### 5 Examination

Laborationen examineras genom muntlig presentation om 10 till 15 minuter. Ni förbereder en presentation av ert arbete där ni beskriver vad som är bra och dåligt samt förklarar varför med hjälp av teorin.

Uppgiften får genomföras i grupper om två personer. Båda gruppmedlemmarna ska kunna genomföra presentationen självständigt och svara på frågor utan den andres hjälp. Vid presentationstillfället får ni veta vem av er som ska hålla presentationen.

### Referenser

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

---

<sup>3</sup>Teleoperatörernas WyWallet, URL: <http://www.wywallet.se/>.

<sup>4</sup>Bankernas Swish, URL: <http://www.getswish.se/>.

<sup>5</sup>Dessa system finns tillgängliga i sal L207 campus Sundsvall.