

Form & användbarhet

1 Form & användbarhet

Form och användbarhet är viktiga komponenter i systemutveckling, de är helt avgörande för hur ett nytt system upplevs och tas emot av användarna. För expertsystem är det viktigt med ett pedagogiskt och genomarbetat användargränssnitt eftersom det är höga krav på snabbt och tydligt beslutsstöd.

Användbara användargränssnitt bör:

- Erbjud användaren kontroll över gränssnittet
- I möjligaste mån låt användaren välja hur och när moment ska utföras.
- Alltid visa navigationen
- Visa en logisk ordning och gruppering av information och funktioner
- Vara intuitivt
- Erbjud hjälp
- Visa tydlig interaktion
- Vara konsekvent i språk, kortkommandon och utformning
- Ge "feed back"
- Vara förlåtande, användaren måste kunna ångra/avbryta en process som påbörjats.
- Erbjud tillgänglighet för alla

2 Arbetsprocess – Form & användbarhet

1. Förstudie
2. Funktions- och designspecifikation
3. Avstämning med referensgrupp/användartester
4. Realisering
5. Test/QA

1. Förstudie

Under förstudien ska en rad frågor besvaras. Ex. Vilka förväntningar och kvalitetskrav finns på projektet? Vad är det för budget och tidplan? Vad har kunden för företagsprofil? Finns det utarbetade designriktlinjer? Finns det en branschstandard? Vilken utrustning/miljö ska systemet stödja? Vilken målgrupp vänder vi oss till? Vilka konkurrenter finns?

Målgruppsanalys

Målgruppsanalysen säkerställer vem systemet utvecklas för och vilka övriga intressenter som finns. Det ger information om vilka som bör vara representerade i referensgruppen som senare kommer att användas vid utvärderingen av användargränsnittet.

Marknadsundersökning

Någon form av marknadsundersökning eller omvärldsanalys behöver utföras under förstudiefasen. Du bör känna till vilka konkurrenter som finns och hur långt de har kommit.

2. Funktions- och designspecifikation

Funktions- och designspecifikation utvecklas tillsammans med kravanalytikern och systemarkitekten under krav- och verksamhetsanalysen. Arbetsflöden kartläggs och verifieras med användarna.

Informationsstruktur

Informationen struktureras för att skapa en helhetsbild över flöde och navigationsstruktur. Navigationen visas alltid, så att användaren vet var hon befinner sig samt ger henne möjlighet att direkt byta till en ny funktion utan att backa.

Form

Det blivande systemet tar ny form utifrån gällande designriktlinjer eller företagsprofil. Formen utvecklas delvis under projektets gång men det är viktigt att hitta grunderna tidigt för att spara tid och pengar.

Design- och interaktionsriktlinjer dokumenteras senast, innan gränssnittsprogrammeringen påbörjas.

Bilder/modell

Kraven visualiseras i statiska skärmbilder som visar hur användargränssnittet kommer att se ut vid leverans av det färdiga systemet. Användargränssnittet stämts av med projektets referensgrupp och modifieras innan det realiseras. Det går snabbt att få fram en mindre prototyp med hjälp av statiska bilder. Det går förstås att skapa mer avancerade prototyper, men även enkla modeller skapar en realistisk bild av systemet som ska byggas, till en försumbar kostnad.

3. Avstämning med referensgrupp

Användargränssnittet stäms av med referensgruppen för att säkerställa form och användbarhet i systemet. Referensgruppen avgör om informationen är logiskt placerad i förhållande till uppgiften, om det går att förstå den tänkta navigationen och interaktionen i bilden. Genom att titta på de statiska bilderna tillsammans så kommer vi gemensamt fram till om något av förslagen är bättre än det andra och hur de kan behöva modifieras.

Exempel på frågor som kan diskuteras med referensgruppen

Hittar användarna den information och de funktioner de behöver?
Kommer informationen i logisk ordning? Är sidan lättläst? Är typsnittet tillräckligt stort? Hittar användaren vilken sökväg som använts? Är kortkommandona logiska och tydligt utformade? Innehåller bilden alla fält som användaren behöver för att lösa sin uppgift? Är någon information i bilden överflödigt?

När vi fått svar på frågorna av referensgruppen så modifieras gränssnittet innan det realiseras.

4. Realisering

Gränssnittet realiseras av gränssnittsprogrammerare.

5. Test/QA

Gränssnittet testas och kvalitetssäkras.