Design och konstruktion av grafiska gränssnitt Projekt-rapport

Grupp 10: Mickaela Södergren, Christian Roos, Martin Sixtensson, Kim Berger

# Inledning

Rapporten ska beskriva arbetet och er prototyp. Det är viktigt att reflektera över de designval som gjorts. Dvs hur ni har tänkt och varför det ser ut som det gör. Hur designen har anpassats till den tänkta användargruppen osv. Om några mönster ur Tidwell använts så ska detta anges i beskrivningen av designen.

# Design – Iteration 1

De första tankarna kring designen cirklade kring vilket designmönster som vi skulle använda oss av. För oss var det viktigt att använda något tryggt och välkänt mönster som många användare är bekväma med. Efter bara ett par minuter stod det klart att det var ”Feature, Search and Browse”-mönstret som passade oss bäst.

## Feature, Search & Browse

”Feature, Search and Browse” är precis vad det låter som. Tanken är att applikationen ska vara uppbyggd av tre beståndsdelar: en feature-panel där särskilda varor eller information syns klart och tydligt, en sökfunktion som tillåter användaren att leta upp specifika varor och en kategorilista vid sidan av för att göra det lätt att navigera sig vidare.

Vi ansåg att detta designmönster var väldigt lämpligt för våra ändamål, då iMats syfte är att sälja varor. ”Feature, Search and Browse” är bland de vanligaste designmönster som används för just webbshoppar. Detta skulle innebära att våra användare förhoppningsvis råkat på det tidigare och vet vad dom har att förvänta sig.

iMat vänder sig främst mot äldre människor; man skulle kunna argumentera att många ur vår målgrupp inte är familjära med den designen vi valt att använda. På det svarar vi med att det finns en väldigt tydlig anledning till att just ”Feature, Search and Browse” är ett så populärt mönster. Det är en tydligt, välstrukturerad design som bjuder in användaren direkt. ”Feature”-delen väcker intresse i besökaren och tillåter hen att fördjupa sig ytterligare. Med vår sökbar och kategorilista finns det utrymme för våra användare att växa och utvecklas till vana användare, vilket är vårt slutmål.

## Test av pappersprototyp

Efter att ha sammanställt och skissat upp vår design av iMat så presenterades den för olika användare i syftet att utvärdera och få feedback. Designen möttes av mestadels positiv feedback; den var enkel, tydlig och stilren. Många användare uppskattade faktumet att varukorgen alltid var synlig och tillgänglig. Något som alla användare inte uppskattade däremot var den stora ångra-knappen.

Ångra-knappen bemöttes med mycket kritik och skepticism; den allmänna åsikten var att det inte fanns något behov av den och att det var otydligt vad den gjorde. Det var ganska intressant hur enbart en knapp kunde göra sådant intryck på användarna.

Själva ångra-knappen skapades ur intresset att skapa en trygg miljö för vår målgrupp. Äldre människor är i regel inte alltid så datorvana. När något oväntat händer som gör användaren förvirrad, är det lätt att de känner sig dumförklarade och risken är stor att de stänger ner programmet; detta är inte bara dåligt i den meningen att användarna väljer att ge upp, utan det kan också ge en bestående negativ upplevelse kring iMat i sig.

Tanken var därför att med ångra-knappen skulle våra äldre användare alltid ha en trygg punkt att återvända till och känna att de kan lösa problemen själva.

# Design – Iteration 2

Efter att ha samtalat med handledaren stod det klart för oss att nästa steg var att slutföra designen, för att kunna arbeta mot den slutgiltiga produkten. Vi valde att använda oss av Photoshop, där vi med hjälp av pappersprototypen byggde upp iMat så som det skulle se ut i färdigt skick.

## Skärmstorlek

I Photoshop jobbade vi mot en viss skärmstorlek. Allt som gjordes där var (räknat i pixlar) den verkliga storleken på alla komponenter. Via w3schools (<www.w3schools.com>) hittade vi statistik för skärmupplösningar för 2015 och 2016. Baserat på dessa undersökningar var det 1366x768 som var den vanligaste skärmupplösningen, vilket fick oss att jobba mot just denna storlek. Vårt program är alltså anpassad först och främst för denna upplösning.

Baserat på denna information kunde vi också avgöra att det är betydligt färre användare som använder sig av skärmupplösningen under 1366x768. Sammanlagt är det 16,3% respektive 18,3% av användare som befinner sig under det sträcket, vilket innebär att 83,7% respektive 81,7% av användare kan köra vårt program utan att ha några problem. Detta, för oss, var en avgörande faktor för att jobba mot just 1366x768.

## Cognitive walkthrough

Vår design utvärderades med en metod som kallad ”cognitive walkthrough”, där användare fick i uppdrag att testa programmet och följa instruktioner. Tanken var att följa användaren steg för steg och kontrollera mer noggrant hur uppgifterna utfördes och vilka problem som stöttes på.

Under själva tidpunkten för testandet var funktionaliteten i iMat inte komplett och dessvärre fick vi inte någon alltför matnyttig information ur testandet. Det mesta som kommenterades på var redan sådant vi var medvetna om. Det konkreta vi fick ur av de timmarna var att vår design inte hade några alternativ för att bestämma tid och datum för leverans. Vad mera så doldes inte lösenordet när man skrev in det, något som en användare upptäckte till hens förskräckelse.

En positiv – och förvånande – feedback vi fick var att användarna tyckte om ångra-knappen. Kanske berodde det på att det var lättare att förstå när den var ett faktiskt element i ett riktigt program; orsaken är oklar. Det gladde oss att användarna inte hade några problem alls att förstå vad knappen gjorde; den var tydlig och passande. Vid frågan om det vore bättre att ta bort den ur vår design fick vi svaret att, nej, det ville de inte.

## Tankar kring designen

Efter testen stod det klart för oss att detta var designen vi skulle följa. Minus några små förändringar – som egentligen handlade mer om funktionalitet än design – var detta den slutgiltiga designen av iMat.

# Resultat