Kort oppsummering av eksamensoppgaven:

1. Sette seg inn I virksomheten

* Forstår drifte av Storenuten

1. Avgrense hva som skal/ ikke skal være med; samt satt seg krav

* Hvilke deler av virksomheten skal det lages system for

1. beskrive arbeidsoppgave

* laget use case som dekker ett eller flere av krav, har bra navn, trigger, god beskrivelse av arbeidssteg, et use case skal dekke like mange eller mindre enn krava

3.a prosessmodeller DFD

3.b datakatalog DD

3.c skjermdesign (Hovedfokus på i dag),

- rydd med rutenett/ konsistens

- fokus på arbeidsutførsel (skjermdesign skal stemme overens med arbeidssteg i use case)

- menystruktur/ navigasjon (hvordan skjermbildene henger sammen)

- menystruktur/ navigasjon kan være strukturert som en syklus, stjerne eller alle-til-alle navigasjon

- et skjermbilde kan dekke ett eller flere

HCI – human computer interaction

GUI – graphical user interface

Begge er veldig basert på kognitiv og persepsjonell

Metaforer: f.eks. word skal etterligne skrivemaskin; nederste delen på fakturaen er metafor for en giro

HCI og GUI er forskningsbasert og tverrfaglig

IT i en kontekst (IS); for å løse oppgaver

5W +H= who, what, where, when, why og how

* what/ how
* where/ when
* who/ why

Brukskvalitet:

* brukerens forventning (en forventning av hvordan oppgaven skal løses)
* presentert løsning (skal samsvare med forventning)
* mental(e) modell(er) (individ nivå)
* konseptuelle modellen (tilrettelegginga eller løsninga av hva systemet tilbyr) (samsvare med mental modell) (systemnivå)

|  |  |
| --- | --- |
| Brukerens forventning | Presentert løsning |
| Mental(e) modell(er) | Konseptuell modell |
| Individnivå | systemnivå |
| Brukernes forventning | Utviklernes tilrettelegging |
|  | Utvikles gjennom oppgaveanalysen (use case) |

**Metaforer:**

Ordbilde vil si at vi leser ord utifra vi tror ordet ser ut

Unngå kun store bokstaver i menyen; eks. HJELP, hjelp, Hjelp

Vi tolker synsinntrykk ut ifra sammenheng; eks.

A B C

12 13 14 (Ved håndskrift kan en B ligne på nr. 12)

«Nå skal vi begynne på how (hvordan), da må vi være ferdig med what (hva)- jobben»

Lage gode skjermbildeutkast (hvordan vi vil ha det)

* jfr. Restauranten og bestilling av bord
* se tegning i skriveboka

det vi skal vektlegge:

* navigasjon/ meny/ navigasjonsmodell
* konsistens på tvers av skjermbilder 🡪 ‘’rutenett’’
* gruppering (luftavstand eller innramming); ikke bruk innramming med mindre du må
* leseretning (orientering i rader eller kolonner)

utfordringer:

* begrenset med plass/ skjermareal
* få museklikk fra menyvalg til utført handling 🡪 GUI three click rule

rydd med rutenett

antall skjermbilder skal være mindre eller likt antall use case

når det gjelder menysystemet/ navigasjon, så skal det presenteres hvordan skjermbildene henger sammen, hvordan komme fra et skjermbilde til et annet.

Det finnes tre strukturer:

Hierarki:

* en hovedmeny
* gå fra hovedmeny til undermenyer
* fra undermenyer kan man gå videre til nettsider

stjerne:

* en hovedside som gir oss tilgang til resterende sidene, formet som en stjerne med hovedsiden i midten

nettverk/ web:

* du kan gå fra en side til en annen side; hypertekst

*tips fra Ståle:* søk opp open source mockup prototype tool (hold deg til .org)