

Övning 15-1: Användarupplevelse - Diskussion

Se de första 4 kapitlen i e-learningserien "[Hacking the User Experience / UX for developers](#)":

- Introduction
- Defining User Experience
- Preparing to Be UX Hackers
- UX Myth Busters

Sätt er i grupper om c:a 2-4 deltagare. Diskutera och besvara frågorna nedan. Vissa av frågorna är individuella men diskutera då era olika svar:

1. Hur skulle ni definiera begreppet "Användarupplevelse"?
2. Känner ni igen er, eller ser att ni skulle kunna falla in i någon/några av de 7 vanliga fallgroparna?
 - a. Throwing data on the screen
 - b. Exposing tech to the user
 - c. Forcing the user to think like a DBA
 - d. Messy UI
 - e. Being inconsistent
 - f. Coding for the "Expert User"
 - g. Coding for the edge cases
3. Känner ni igen er i någon av "kognitiva partiskheterna" (cognitive bias)
 - a. Bias blind spot
 - b. Déformation professionnelle
 - c. Semmelweis reflex
 - d. Bandwagon effect
 - e. Confirmation bias
 - f. Status quo bias
 - g. Reactance
4. Blev ni överaskad över någon av myterna? Är det någon ni inte håller med om?
 - a. Counting Clicks
 - b. Whitespace
 - c. Scrolling is evil
 - d. Small details don't matter
 - e. More Choices
 - f. Users make good choices
 - g. Users know what they want
 - h. Usability > Beauty
 - i. Let's do it like
 - j. UX is a project step

För gärna anteckningar över era svar så att ni minns vad ni kom fram till.