DIKU Kursus Interaktionsdesign – Inter

Nøglebegreber for brugsvenligt design

Rolf Molich

Litteratur

Affordance	HP-20: Affordances demystified, s. 643-661
Mental model	HP-8.2: Mental models, s. 299-304

Affordance - Brugssignal

En "affordance" er noget i en brugergrænseflade eller et interaktionsdesign, som hjælper en bruger med at løse sine opgaver.

Alternative definitioner:

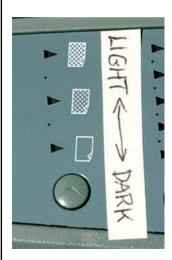
Visuel tilkendegivelse af egenskaber eller muligheder. En ting i verden, som opfordrer til handling





A chair **affords** sitting, depositing and climbing En stol udsender brugssignaler om, at man kan sidde på den, lægge noget fra sig, og stå på den

Affordance - Eksempel



HP, s. 659. Brugere har forbedret affordance af et mangelfuldt design

Affordance - Eksempel



Upload the file knappen er aktiv indtil en bruger klikker på den. Så erstattes den af en tilbagemelding om, hvordan løsningen skrider frem.

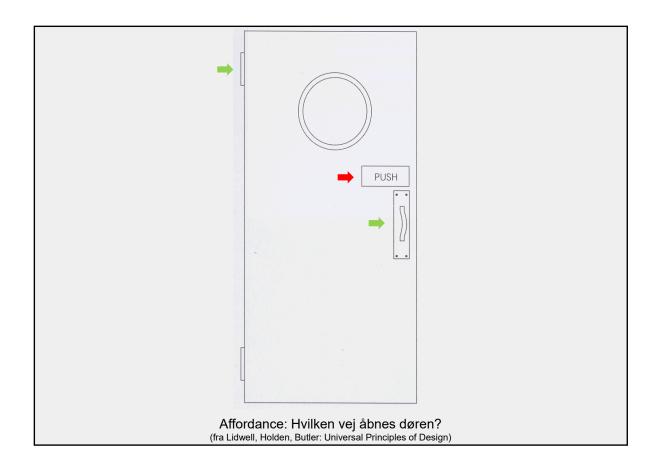
En knap opfordrer til at man klikker på den.

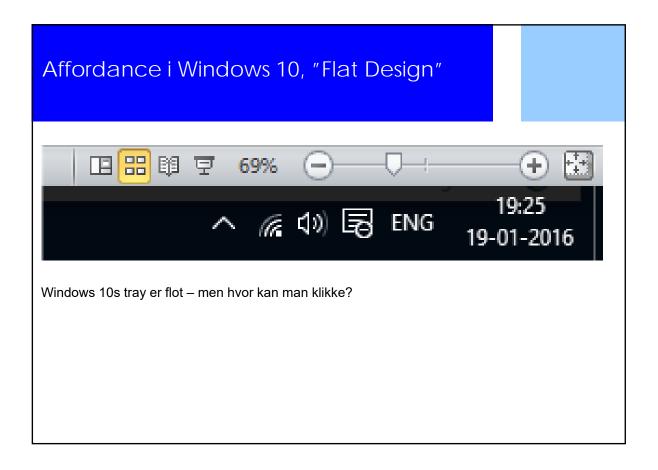
Et link opfordrer også til at man klikker på det men opfordringen er svagere.

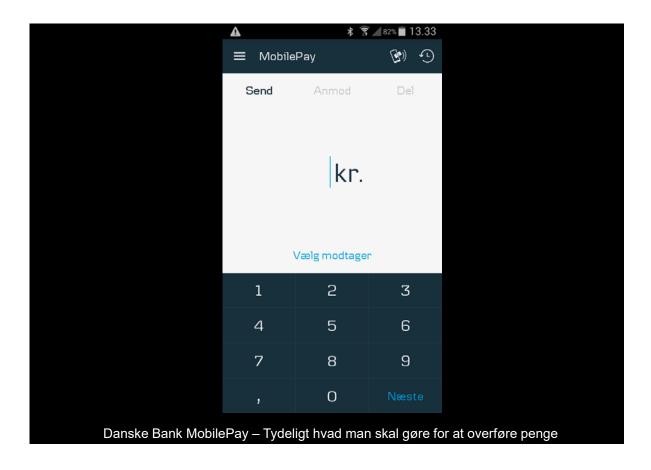
Affordance - Eksempel



HP, s. 658. Brugere har forbedret affordance af et mangelfuldt design



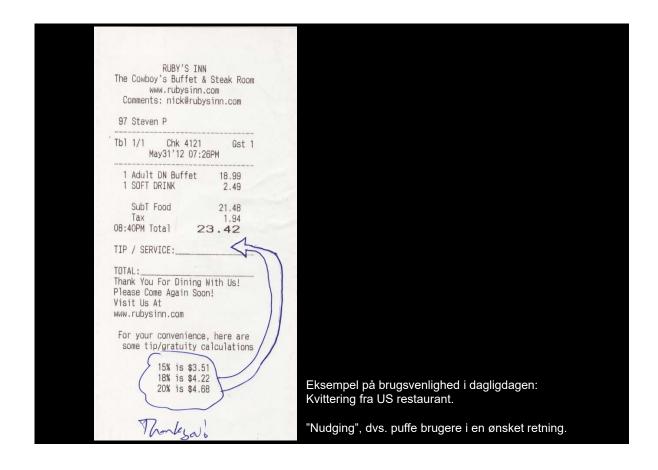






En flue, som er indstøbt i fajancen, indbyder til at man sigter efter den.

Denne brug af affordance kaldes "nudging" (puffe venligt), dvs. ændre adfærd uden væsentligt at begrænse muligheder eller tilskyndelser.

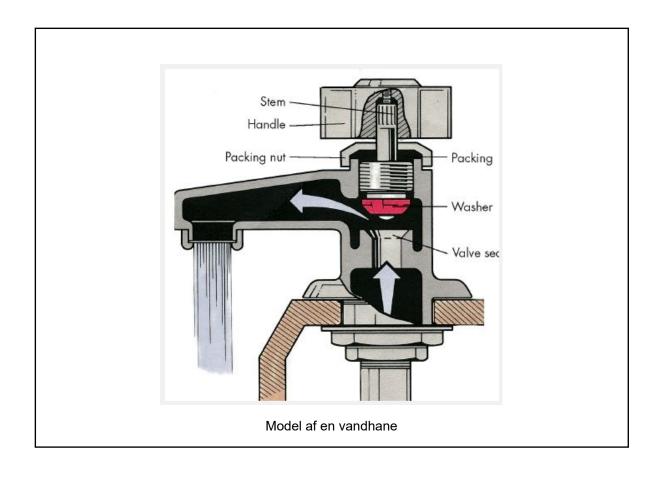




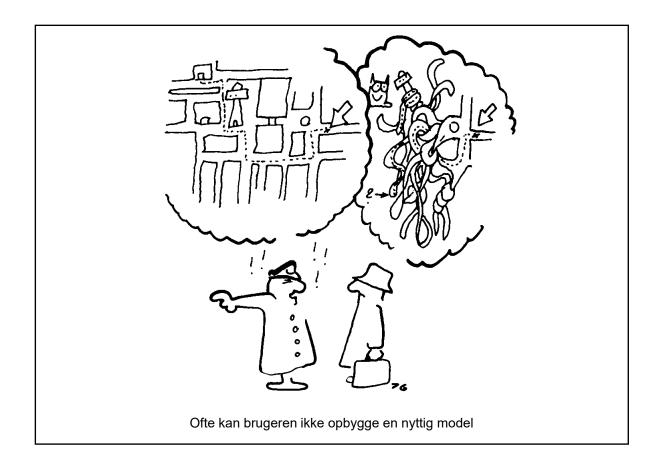
Mental model

- En persons opfattelse af hvordan et system er opbygget og fungerer.
- En mental model behøver hverken at være komplet eller korrekt.









Mental model af opdatering af software

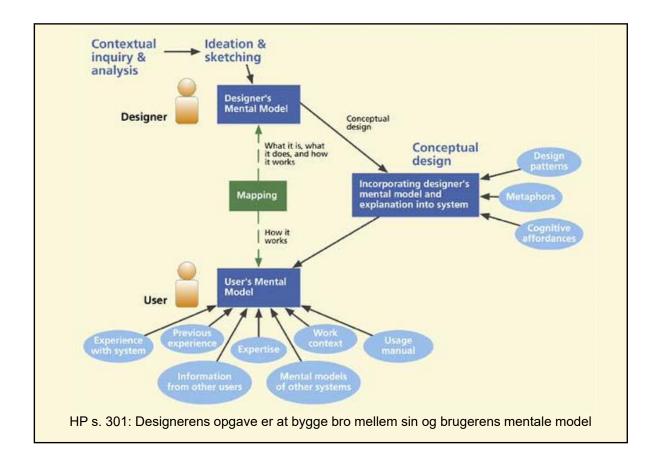
- Opmærksomhed
 Brugere finder ud af, at en opdatering er til rådighed
- Beslutning Skal opdateringen installeres eller overspringes?
- ForberedelseGør klar til installation
- Installation
- ► Fejlfinding
 Løs problemer i forbindelse med installation; retabler evt. tidligere version
- Efterbehandling Kan den nye version mere end den gamle? Effektivitet?

Quiz

Nogle brugere tror fejlagtigt, at alle deres indtastninger går tabt, hvis deres tekstbehandlingssystem uventet bryder sammen.

Hvilken af følgende påstande er korrekt:

- A. Tekstbehandlingssystemets affordance er ikke tilstrækkelig god
- B. Tekstbehandlingssystemet har modstridende affordances
- C. Brugeres mentale model af tekstbehandlingssystemet er ukorrekt
- D. Der er problemer med tekstbehandlingssystemets feilhåndtering
- E. Tekstbehandlingssystemet er ikke tilstrækkelig effektivt
- F. Tekstbehandlingssystemet er ikke tilstrækkelig tilfredsstillende



Quiz

Usabilitytest viser, at kun få brugere kan gennemskue, at et klik på firmalogoet i øverste venstre hjørne fører til webstedets forside. Hvilken af følgende påstande er korrekt:

- A. Denne genvejs affordance er ikke tilstrækkelig god
- B. Genvejen har modstridende affordances
- C. Designerens mentale model af navigationen er ukorrekt
- D. Brugeres mentale model af navigationen er ukorrekt
- E. Firmalogoets funktion er ikke intuitiv
- F. Webstedet er ikke tilstrækkelig effektivt (jf. definitionen af brugsvenlighed)

DIKU Kursus Interaktionsdesign – Inter

Regler for brugsvenligt design – heuristikker

Rolf Molich

Litteratur

HP-13.4.2, Table 13-1, Nielsen's refined heuristics, s. 473-474
Scott & Neil: Designing Web Interfaces

Heuristik

En alment anerkendt tommelfingerregel, som hjælper med at forbedre effektivitet

Heuristikker - Regler for brugsvenlighed

1. Vis systemets tilstand	Visibility of system status
2. Tal brugeres sprog – Følg konventioner	Match between system and the real world
3. Lad brugeren bestemme	User control and freedom
4. Gør det ensartet – Følg standarder	Consistency and standards
5. Forebyg fejl	Error prevention
6. Støt hukommelse – Vis muligheder	Recognition rather than recall
7. Tilbyd fleksibel og effektiv betjening	Flexibility and efficiency of use
8. Simplificér	Aesthetic and minimalist design
9. Hjælp, når der er problemer	Help users recover from errors
10. Hjælp og dokumentation	Help and documentation

Jakob Nielsens 10 heuristikker fra bogen *Usability Inspection Methods*. Se også https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/

1. Vis systemets tilstand

Vis systemets tilstand Visibility of system status

- Hold brugere informeret om, hvad der foregår i systemet gennem passende tilbagemeldinger inden for rimelig tid.
- ► Med andre ord: Tilbagemelding, feedback

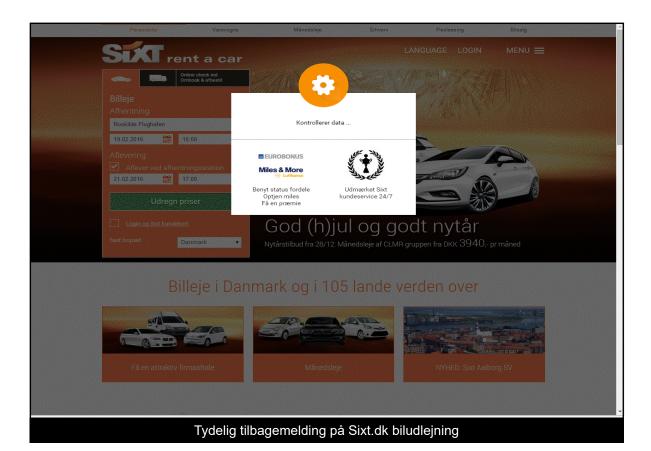
Typer af tilbagemeldinger

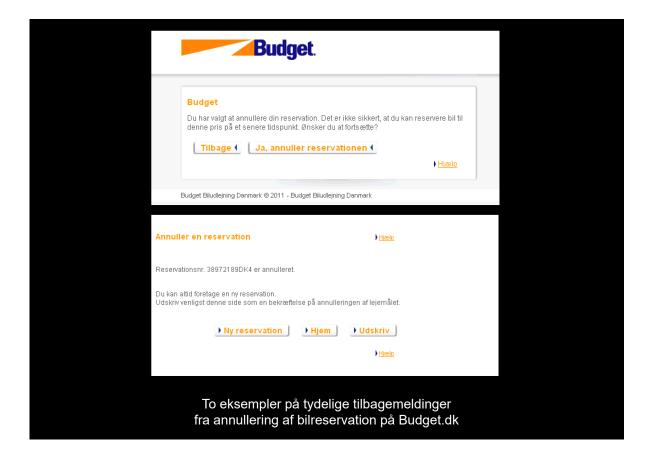
Brug eksplicit tilbagemelding for

- Opgaver, som brugere opfatter som kritiske (sikkerhed, slette objekter som ikke let kan genskabes)
- Tidskrævende funktioner:
 - Op til 1 sekund: Tilbagemelding er ikke nødvendig
 - > 1 til 10 sekunder: Vis ventesymbol, f.eks. timeglas
 - Mere end 10 sekunder: Vis indikator eller informativ tekst

Ellers brug implicit tilbagemelding

For eksempel:Link i menu = Titel på den side, som linket henviser til







Quiz

Ib Olsen har netop betalt en regning på 11.455 kr. i sin netbank. Hvad er en passende, brugsvenlig tilbagemelding fra netbanken?

- A. En tilbagemelding er ikke nødvendig. Vis blot næste betalingsbillede
- B. En pop-up med teksten "Regning betalt"
- C. En pop-up med teksten "Regning på 11.455 kr. fra Ballerup VVS betalt"
- D. En pop-up med teksten "Hej Ib Olsen. Vi har nu betalt din regning på 11.455 kr. fra Ballerup VVS"
- E. Teksten "Overførsel gennemført" på næste betalingsbillede
- F. Teksten "OK" på næste betalingsbillede

Tal brugeres sprog -Følg konventioner

Tal brugeres sprog – Følg konventioner Match between system and the real world

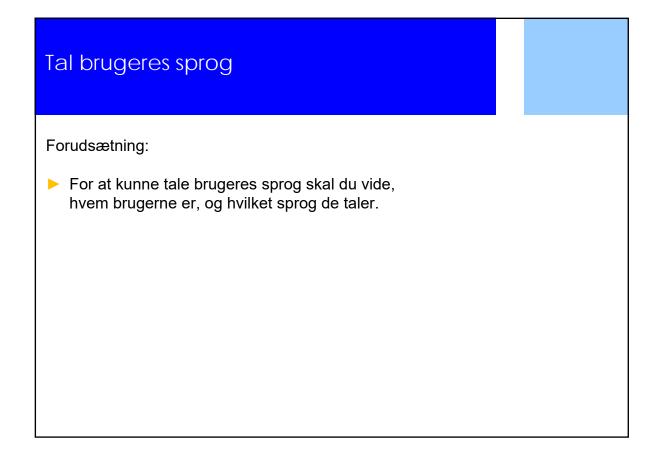
- ➤ Tal brugeres sprog.

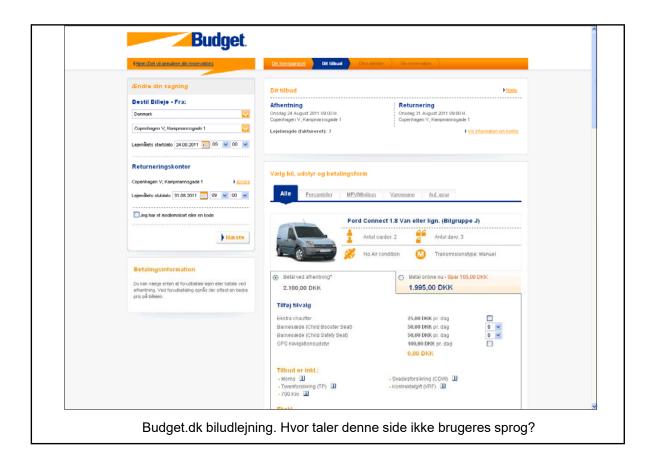
 Brug ord, vendinger og begreber, som brugere kender.

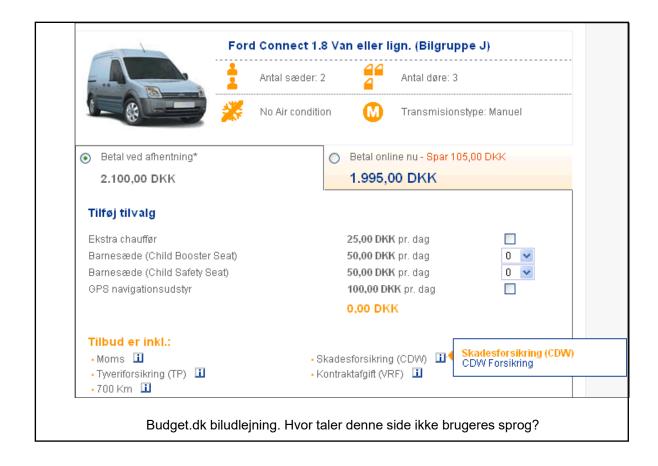
 Undgå fagslang.

 Forklar fagudtryk, hvis de er uundgåelige
- Overhold velkendte konventioner. Træk på brugernes viden om verden. Eksempel: Vis oplysninger i en naturlig og logisk rækkefølge











Oticon Streamer – Fjernkontrol til høreapparat. Mange ældre brugere kendte ikke Bluetooth og forstod derfor ikke meningen med 🕏 knappen nederst til venstre.



3. Lad brugeren bestemme

Lad brugeren bestemme

User control and freedom

- ➤ Gør det muligt at afbryde en sekvens Tydelig Stop knap Annullér eller Afbryd knap Tilbage knap
- Recovery Gør det lige så nemt at fortryde som at udføre selve opgaven Undo Redo (= Undo undo) Tilbage knap

Gør det ensartet – Følg standarder

Gør det ensartet – Følg standarder Consistency and standards

- Brug samme ord for samme begreb eller funktion.
- ► Følg velkendte konventioner
 - også selv om du personligt synes, at de er tåbelige

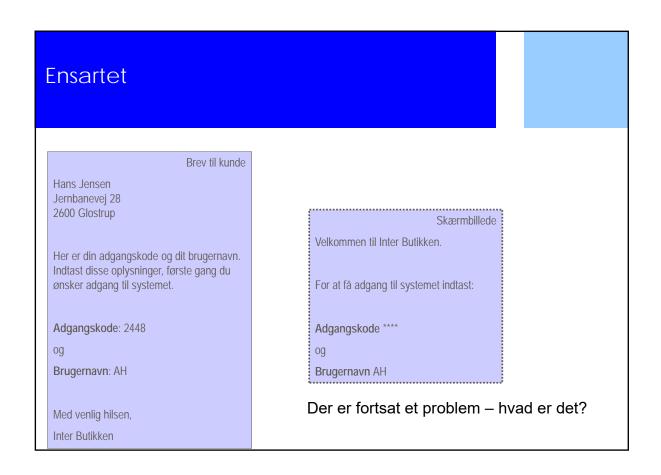


We have
obscure gestures
[on Apple's products]
that are beyond
even the
developer's ability
to remember
-- Norman & Tognazzini



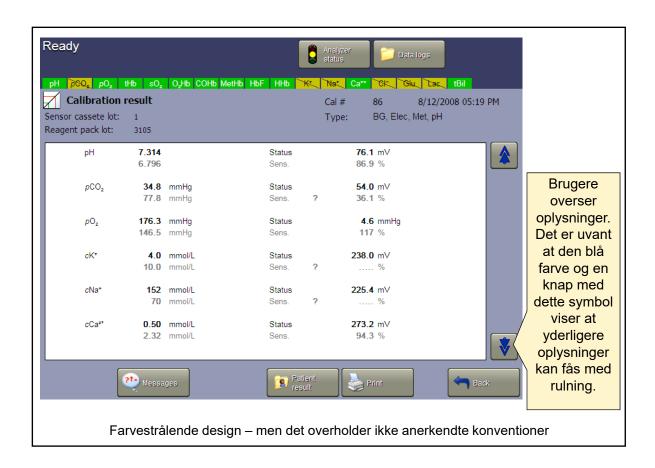


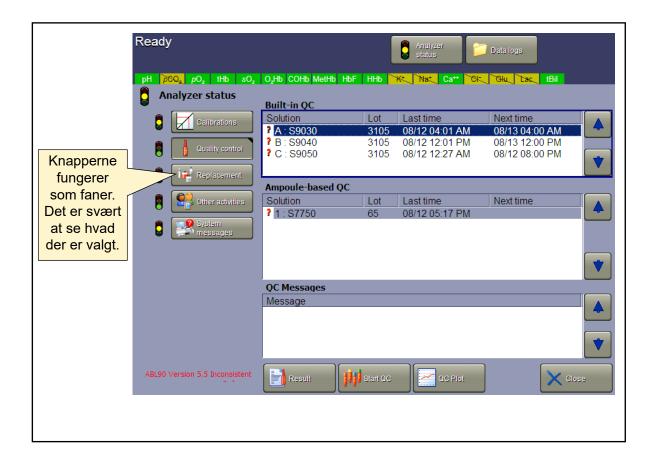


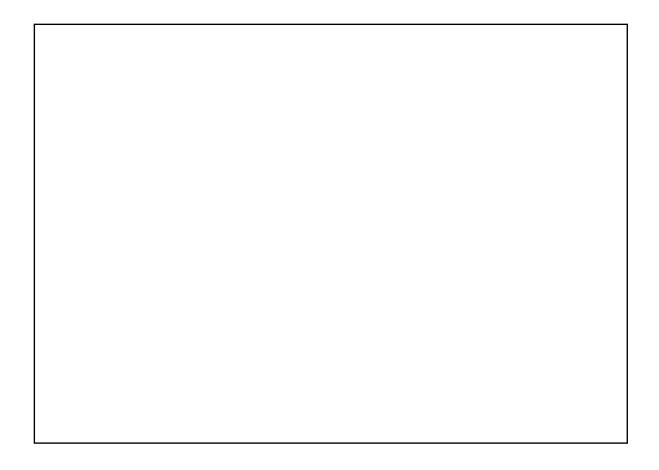


Niveauer af ensartethed

- Oplysninger, som er synlige samtidigt
- Oplysninger i samme produkt, som ikke er synlige samtidigt, f.eks. forskellige websider
- Forskellige dele af samme produkt
 F.eks. skærmbilleder, fjernbetjening og manualer
- Forskellige produkter af samme type lavet af samme firma
- Produkter af forskellig type lavet af samme firma, f.eks. tv og pc
- Produkter lavet af forskellige firmaer



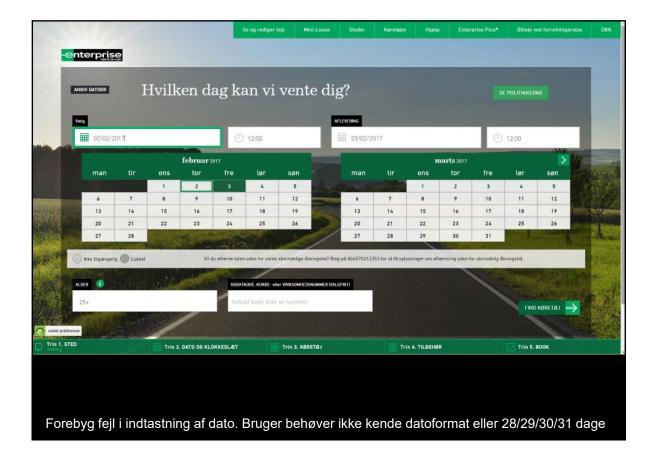


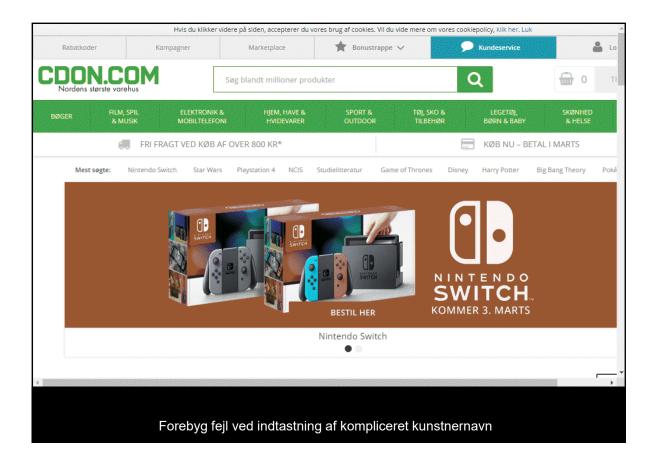


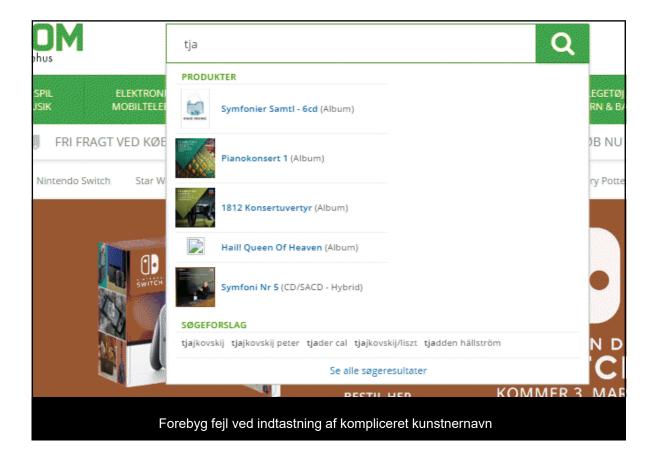
5. Forebyg fejl

Forebyg fejl Error prevention

- ► Design produktet, så fejl bliver umulige
- ➤ Tjek for mulige fejl, og bed brugere bekræfte deres hensigt, inden systemet udfører en kritisk handling, specielt hvis den er vanskelig eller umulig at fortryde.









Støt hukommelse –Vis muligheder

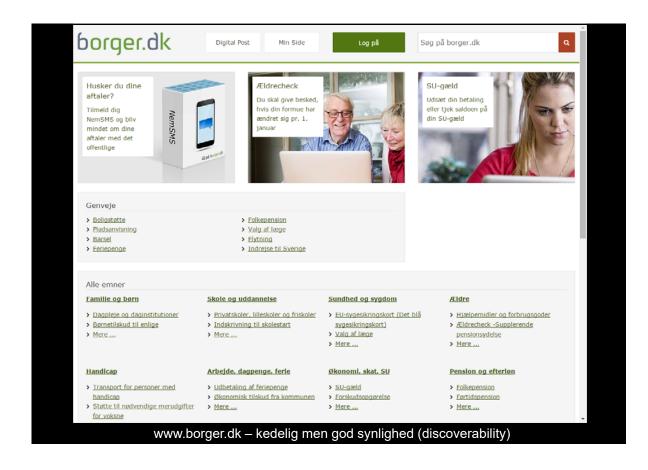
Støt hukommelse – Vis muligheder

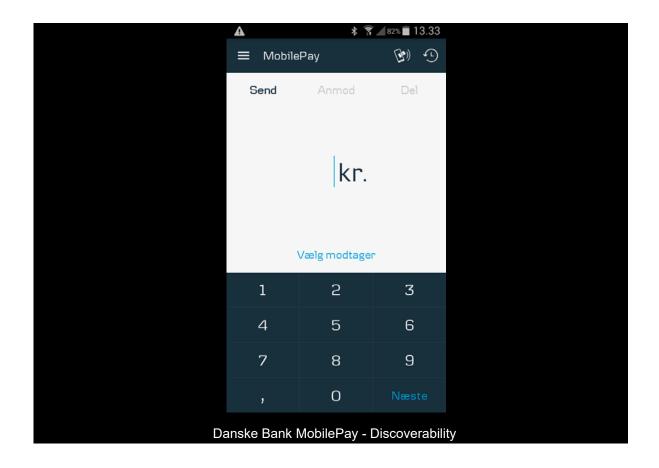
Recognition rather than recall

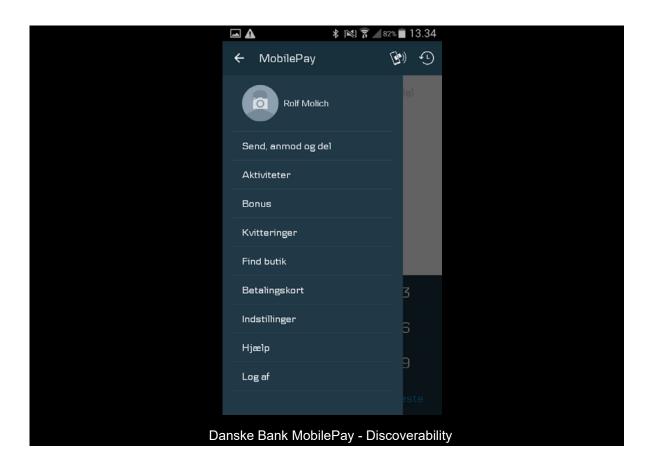
- Synlighed Discoverability
 Vis i klar tekst hvilke muligheder brugere har
 Menuer
- Brugere skal ikke behøve at huske oplysninger fra en del af dialogen til en anden.
- Instruktioner for brug af systemet skal være synlige eller nemme at få fat på, når de er relevante.

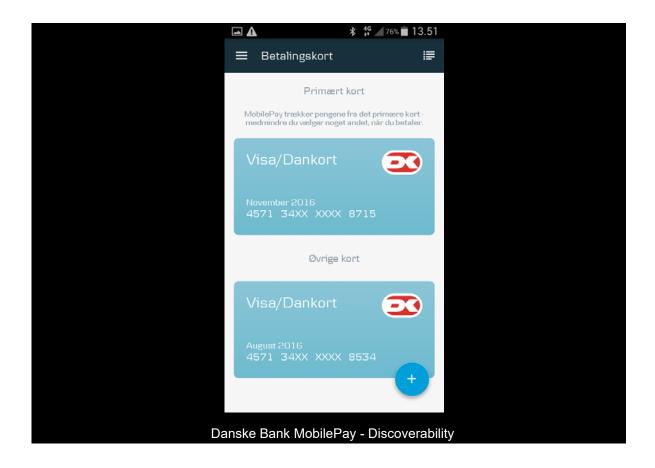
Gør oplysninger synlige

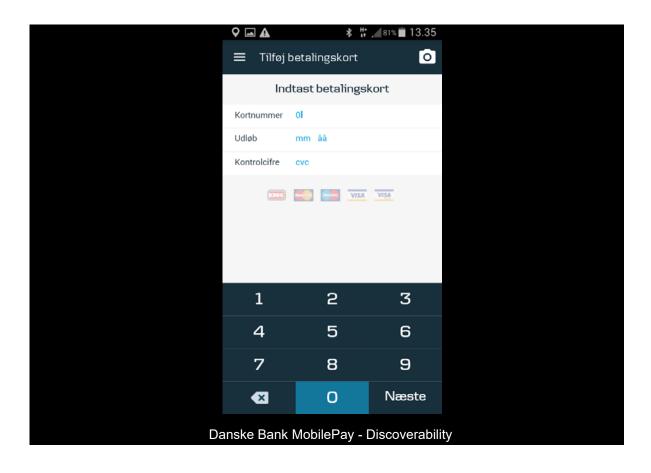
- Informér brugere om de vigtigste muligheder i klar tekst ("discoverability").
- Sørg for tydelige links, som leder brugere direkte til oplysninger eller funktioner, som erfaringen viser, at brugere ofte har brug for
- Vis også links, som er lidt ubehagelige for firmaet, f.eks. annullering af reservation og opsigelse af abonnement



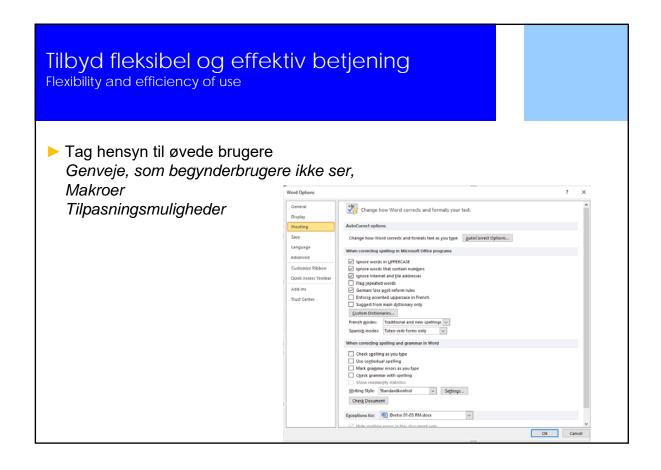








7. Tilbyd fleksibel og effektiv betjening



8. Simplificér

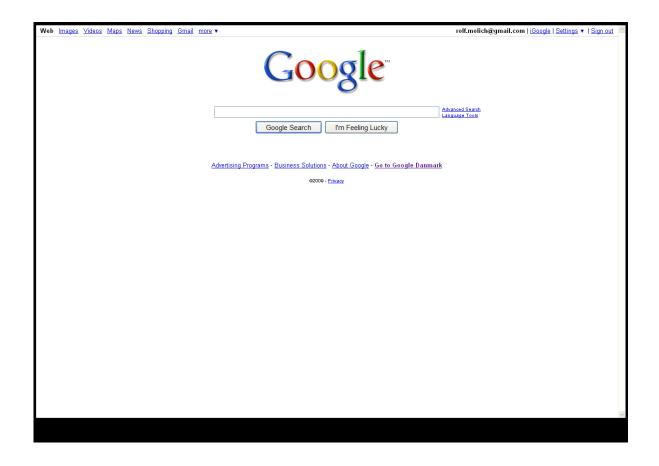
Simplificér

Aesthetic and minimalist design

- Fjern oplysninger, som er irrelevante, eller som der sjældent er behov for.
- Hver ekstra oplysning i en dialog konkurrerer med de relevante oplysninger om brugeres opmærksomhed og formindsker deres relative synlighed.











We all want simplicity - but we don't want to remove

-- Gerry McGovern

Cutting features can be a bloody process

-- Giles Colborne

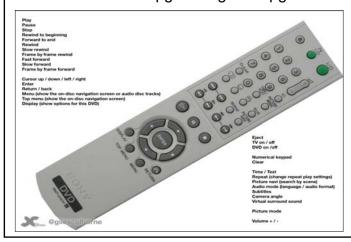
Picture credit: angusleonard, flickr.com

Simplificér - Miniopgave 2A

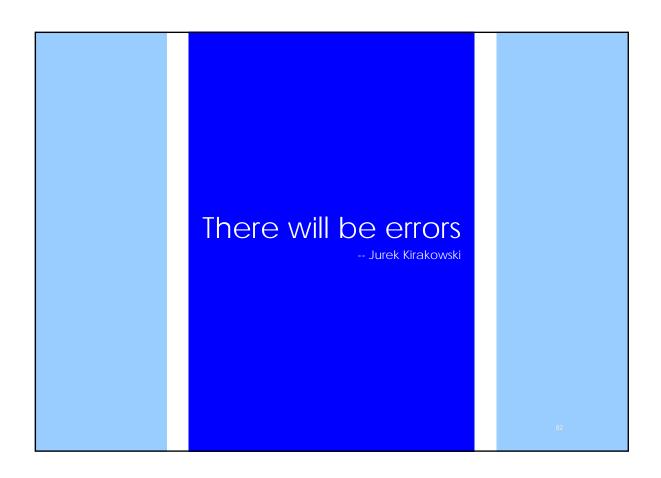
Kom med forslag til, hvordan denne fjernbetjening kan simplificeres.

Du kan finde opgaveteksten i

Absalon > Files > Opgaver og miniopgaver > Miniopgave 2A



9. Hjælp, når der er problemer



Hjælp når der er problemer

Help users recognize, diagnose, and recover from errors

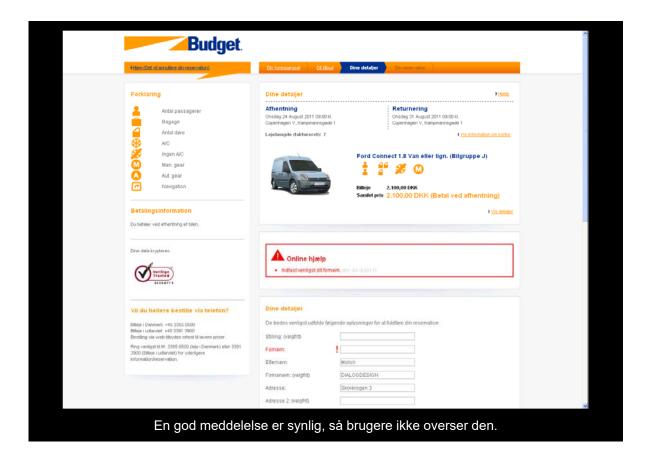
Skriv meddelelser, som er

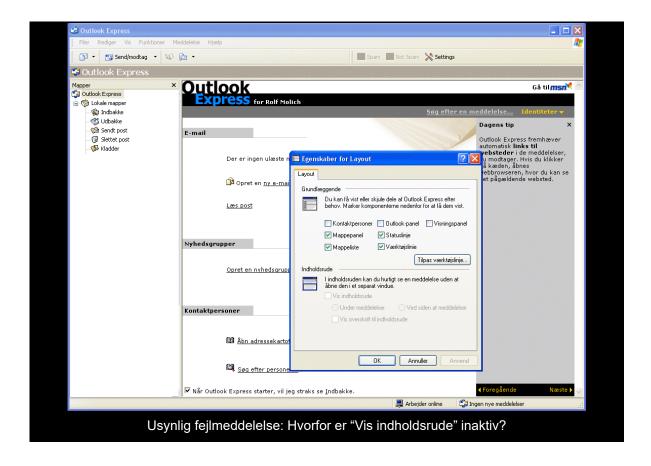
- Synlige
- Konstruktive
- Præcise
- Korrekte
- Forståelige
- Høflige
- Defensive.

Udgangspunkt for gode meddelelser

Et godt udgangspunkt for at skrive brugsvenlige (fejl)meddelelser:

► Hvad ville et høfligt og hjælpsomt menneske gøre og sige?





Konstruktive meddelelser

I stedet for at bebrejde brugere, fortæl dem hvad de skal gøre for at løse problemet

- (S) Ingen resultater fundet. Prøv igen!
- Ulovligt input.
- indtast dato som år-måned-dag, for eksempel 2010-05-25
- Den trådløse internet forbindelse fungerer ikke. Højreklik på ikonet og vælg "Reparer", eller kontakt en tekniker.

Præcise meddelelser

Fortæl så præcist som muligt hvad der gik galt:

- Noget gik galt
- Startdatoen for lejeperioden, 20-02-2017, ligger efter slutdatoen, 16-02-2017

Forståelige meddelelser

Brug ord og vendinger, som brugere forstår:

- 8 404 File not found
- Desværre kunne vi ikke determinere et centerpunkt for søgningen
- Et bynavn er nødvendigt for at udføre denne søgning. Indtast et bynavn i feltet herunder.

Høflige meddelelser

Udtryk dig, som om du stod ansigt til ansigt med brugeren:

- Du SKAL bekræfte password!!
- Gentag password for at forebygge indtastningsfejl.

Defensive meddelelser

Skyd skylden på systemet, ikke på brugeren:

- Du har ikke indtastet dit fornavn. Klik "Tilbage" og indtast det.
- Systemet skal bruge dit fornavn for at kunne behandle dine data. Indtast fornavn nedenfor.

Undgå negative ord

Undgå negative ord og vendinger i fejlmeddelelser, for eksempel

- Ulovlig
- Ugyldig
- Forkert
- Fejl
- **!!**
- Du SKAL ...

UNDGÅ MEDDELELSER OG ORD MED LUTTER STORE BOGSTAVER!!! De råber ad brugeren.



Fejlmeddelelse

Din forespørgsel kunne desværre ikke gennemføres. Prøv følgende for at løse problemet:

- · Luk alle browser vinduer
- Log på e-Boks igen med NemID, Digital Signatur eller via din netbank.
- Prøv igen senere eller kontakt e-Boks brugersupport, hvis fejlen er gentagende.

Hvis du kontakter e-Boks brugersupport vil det til videre fejlsøgning være en stor hjælp, hvis du opgiver følgende oplysninger:

• Fejlkode: 2011-12-07-09.44.41.859338/1983

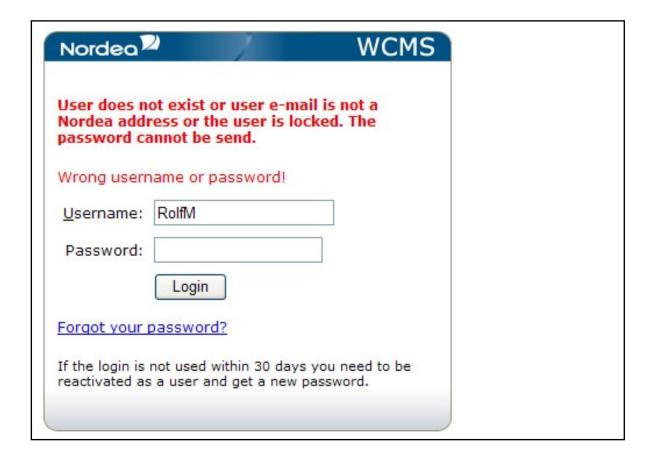
Eksempel på en særlig type meddelelser: Systemfejl eller intern fejl.

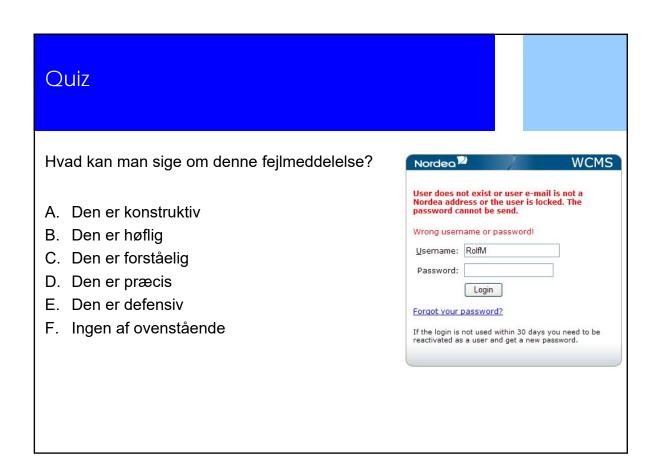
Systemfejl

Systemfejl eller interne fejl skal kommunikere følgende budskaber:

- Det er ikke din skyld Vi beklager!
- Kontakt os og fortæl hvad der skete
 Angiv telefonnummer eller e-mail på navngiven person
- Prøv evt. i en anden browser
- Du kan godt prøve igen, men det hjælper sandsynligvis ikke

Desuden kan meddelelsen indeholde supplerende teknisk information, der tydeligt er mærket som teknisk information





10. Hjælp og dokumentation

Hjælp og dokumentation

Help and documentation

- ➤ Tilbyd hjælp og dokumentation, hvis det er nødvendigt.

 Det er bedst, hvis systemet kan bruges uden dokumentation
- Gør hjælp umiddelbart tilgængelig Tooltip
- Hvis der er et hjælpesystem, skal det
 - være nemt at søge,
 - tage udgangspunkt i brugeres opgaver,
 - angive konkret hvad brugere skal gøre,
 - være kortfattet.

Sammenfatning

- Nøglebegreber:
 - Affordance, "en ting i verden som opfordrer til handling"
 - Mental model
- 10 heuristikker tommelfingerregler for brugsvenligt design.
 Særlig vigtige er
 - Vis systemets tilstand Giv feedback
 - Tal brugeres sprog Følg konventioner
 - Støt hukommelse Vis muligheder
 - Vær hjælpsom når der er problemer: konstruktive, præcise og forståelige fejlmeddelelser

Næste forelæsning 15. februar

"Omvendt forelæsning"

- Se videoen, som gennemgår stoffet, inden forelæsningen for at få det bedst mulige udbytte af forelæsningen
 - Videoen findes på Absalon > Files > Videoer til omvendte forelæsninger
 - Videoens varighed er ca. 75 minutter
- Vi bruger forelæsningstiden på en video, som demonstrerer papirprototyper, og en række quiz, miniopgaver og tidligere eksamensopgaver

DIKU Kursus Interaktionsdesign – Inter

Opgave 2 og 3

Rolf Molich

Opgave 2: Vurdér brugergrænseflade

- Find væsentlige eksempler på god overholdelse og overtrædelse af de 10 heuristikker, som er gennemgået ved denne forelæsning.
- Find eksemplerne på webstedet for biludlejningsfirmaet Enterprise, www.Enterprise.dk.
- Der forventes mindst 10 gyldige, væsentlige eksempler.
 I skal knytte hvert eksempel til én af heuristikkerne.
- Illustrer så vidt muligt eksemplerne med skærmbilleder.
- Løs opgaven ved øvelserne i dag.
 Aflevering senest fredag den 10. februar kl. 23.55.





Quiz

Forskellen mellem "Tyveriforsikring" og "Tyveriforsikring – 2" er uklar. Teksterne under "Få flere oplysninger" er næsten ens og forklarer ikke, hvad forskellen er.

Hvilken af følgende heuristikker er ikke overholdt?

- A. Vis systemets tilstand
- B. Tal brugeres sprog
- C. Lad brugeren bestemme
- D. Gør det ensartet Følg standarder
- E. Forebyg fejl
- F. Støt hukommelse Vis muligheder

Opgave 3: Gode meddelelser

- Fremsæt konkrete forslag til formulering af fejlmeddelelser for 6 fejlsituationer i en netbank.
- Løs opgaven ved øvelserne mandag den 13. februar. Aflevering senest tirsdag den 14. februar kl. 23.55.

Sammenfatning

- Opgave 2: Vurdér brugergrænseflade Find mindst 10 eksempler på god overholdelse og overtrædelse af de 10 heuristikker, som er gennemgået ved denne forelæsning. Find eksemplerne www.Enterprise.dk.
- Opgave 3: Gode meddelelser Fremsæt konkrete forslag til forbedring af fejlmeddelelserne for 6 fejlsituationer i en netbank.