

Prosjekt 1 – teori

s374964- Fartun Mohamed Said

Antall ord: 1471

Endringslogg: Jeg har valgt å revidere rapporten min, for å legge inn mer teori av pensum relatert til analyse (Gestaltteorien, hukommelsesstøtte, osv.). Her har jeg lagt til mer analyse av hvordan selve interaksjonen mellom grensesnitt og bruker fungerer. Fjernet påstander som er ubegrunnet og meninger, samt skrivefeil.

Analyse av brukergrensesnitt

I dette prosjektet har jeg valgt å analysere og forklare hvordan og hvorfor interaksjonen i appen lifesum brukergrensesnitt virker, samt valgene interaksjonsdesignerne har gjort.

Hva er lifesum?



*Figur 1 Fra
Google play*

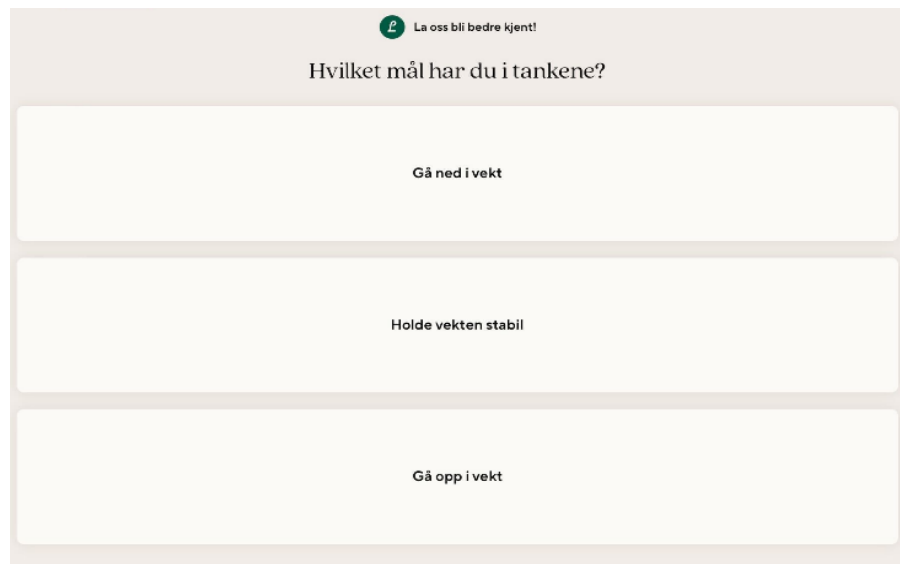
Lifesum er en mobilapp som har fokus på helse og velvære. Denne appen har som et mål at brukere kan kunne administrere og spore deres trening, vanninntak, daglig matinntak og generell livstil. For å oppnå deres helsemål som eventuelt vektnedgang, vektoppgang eller generell helseforbedring. Denne appen er tilgjengelig for både Android og Apple enheter.



Figur 2 skjermbilde

Ved den første interaksjonen, blir brukeren møtt med en nøye utformet startside som er strukturert og organisert for ideell brukervennlighet. Et smilende bilde av en person er plassert på denne siden for å skape en positiv atmosfære og et innbydende førsteinntrykk. Dette designelementet har blitt valgt for å utnytte menneskelig ansiktsgjenkjenning og formidle en følelse av tillitt og vennlighet.

Spesielt er det en neon-grønn knapp tydelig synlig på startskjermen, som er strategisk plassert for å fange brukerens oppmerksomhet umiddelbart. Den intense neon-grønne fargen er valgt for å skille knappen fra bakgrunnen kan gjøre det enkelt for brukeren å identifisere hvor de skal starte registreringsprosessen. Fargekontrasten mellom den neon-grønne bakgrunnen og den hvite teksten på knappen er avstemt for å sikre best mulig lesbarhet. Den samme neon grønne fargen gjentas under knappen "logg på" for å opprettholde en konsistent visuell identitet. Dette er i samsvar med prinsippene om forutsigbarhet og gjenkjennelighet i interaksjonsdesign. Brukerne blir dermed veiledet til å trykke på den neon-grønne knappen for å logge seg inn. (Figur 2)



Figur 3

Når brukeren tar beslutningen om å registrere seg i appen, blir de presentert med spørsmål som er utformet for å gi innsikt i deres behov og ønsker. Som for eksempel kjønn, nåværende vekt, høyde, fødselsdato og ideelvekt. Denne tilnærmingen bidrar til at appen kan skreddersy brukeropplevelsen og tilby relevant funksjonalitet. Implementeringen av handlings- og evalueringssyklusen i appen antar at brukeren allerede har et definert mål før de laster ned appen. Dette målet utløser handlingen med å laste ned appen, og appens oppgave er deretter å støtte brukeren i å oppfylle dette målet.

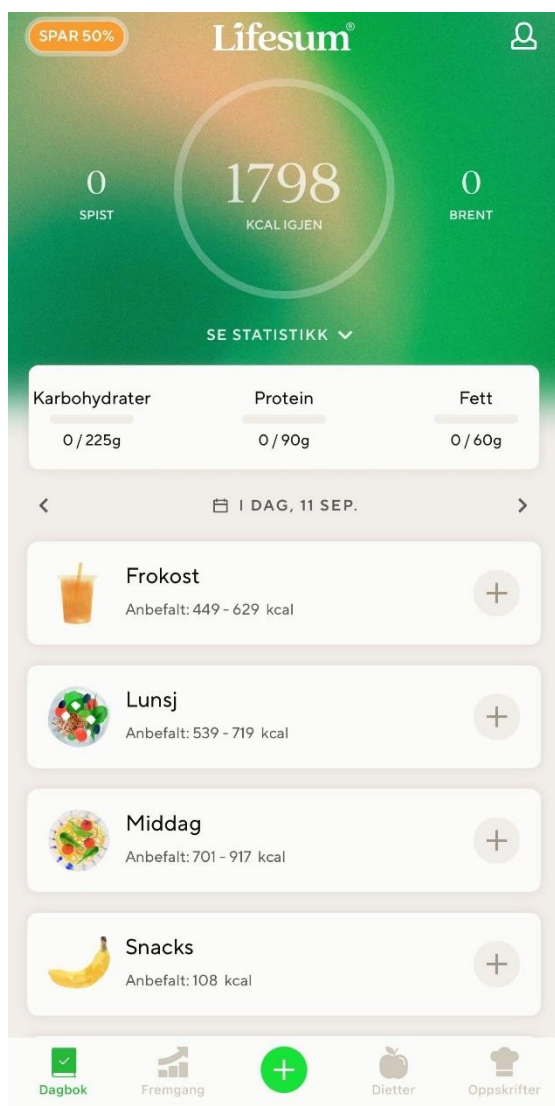
Gestalt lovene blir integrert ved bruk av likhet og nærhet av plassering av flervalgsboksene. Ved å plassere lignende elementer, som eksempel svaralternativer, i nærheten av hverandre og bruke en konsistent skriftstil og farge, utnyttes likhetsprinsippet. Og blir videre reflektert i bruken av kontrast og likhet i fargepaletten. Dette kan gjøre det lettere for brukeren å identifisere sammenhørende elementer og raskt skanne og forstå informasjonen.

Appens grensesnitt er utformet med tanke på enkelhet og oversikt. Dette gjør at brukerens interaksjon med appen blir effektiv og intuitiv. Et eksempel på denne designfilosofien er bruken av flervalgs-bokser, presentert i figur 3. Disse boksene er utformet med en mørk skrift mot en ren hvit bakgrunn, og dette valget av kontrast sikrer en distinkt lesbarhet. Den subtile kontrasten, som stammer fra den nøytrale gråfargen som dominerer hele bakgrunnen gir et balansert visuelt uttrykk uten å distrahere brukeren fra hovedelementene.



Figur 4

Etter at bruker har svart på svaralternativene får de opp et diagram på deres forventede framgang til å nå målet. Basert på resultatene i figur4 må bruker oppfatte og tolke hva som har skjedd i forbindelse med ønsker. Og kan dermed videre evaluere om bruker ønsker å fortsette å bruke applikasjonen eller å gå videre til neste trinn.



Figur 5

Figur 5 illustrerer hovedmenyen etter at brukeren har logget seg inn. Øverst til høyre er et hvitt ikon av en person, en konvensjon for å sikre at brukere raskt gjenkjenner det som en profilindikator, noe som er konsistent med andre plattformer. På venstre side av menyen står en fremhevet knapp med en neon oransje bakgrunnsfarge, etterfulgt av en lys font med hevede bokstaver. Denne formgivningen er strategisk valgt for å signalisere til brukeren om et mulig salg eller relevant varsel.

Den bevisste bruken av neon, pastell og jordfarger i kombinasjon med synlige tall og beskrivelser, gjør det synlig for tolkning og oppfatning av informasjonen om kaloriinntak, forbruk og forslag som er en del av estetikken til appen deres. Videre er prinsippene om handlings- og evalueringssyklusen iverksatt, ved å plassere den hvite sirkelen som gir kaloriforslag sentralt.

Dette kan oppfordre brukeren til en handling ved å gi dem konkret veiledning og mål.

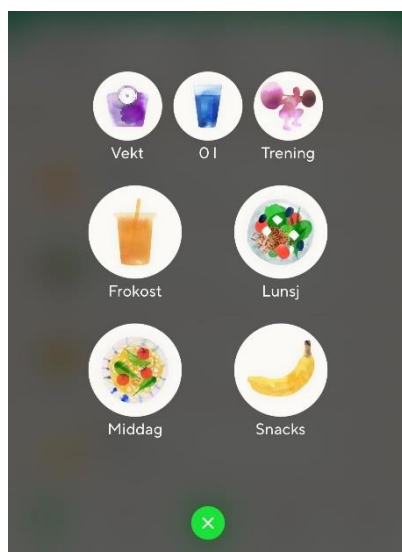
Hukommelsesstøtte er innlemmet gjennom tydelige tall og fargekombinasjoner som gjør det lettere for brukeren å huske og forstå informasjonen.

Reduksjon av kompleksitet har blitt håndtert ved benyttelse av tilordninger, affordances, mentale modeller og metaforer, spesielt i utformingen av pilformen som signaliserer brukeren å trykke for mer informasjon om å se egen statistikk. En handlingskløft kan oppstå vis bruker ikke er kjent med pilformen som kan skape uklarhet og eventuell forvirring.

Resten nedenfor viser et organisert og strukturert design, tydelig reflektert i valget av fonttyper og skriftstørrelser, samt beskrivende bilder for forskjellige måltider. Dette blir

spesielt fremhevet ved bruk av lys grå bakgrunn og hvite forgrunner på flervalgsboksene, der kontrasten med den mørke skriften gir en klar lesbarhet. Direkte under presenteres en beskrivelse med mindre fontstørrelse og en dempet hvit farge, som gir anbefalte kalorier for hvert måltid.

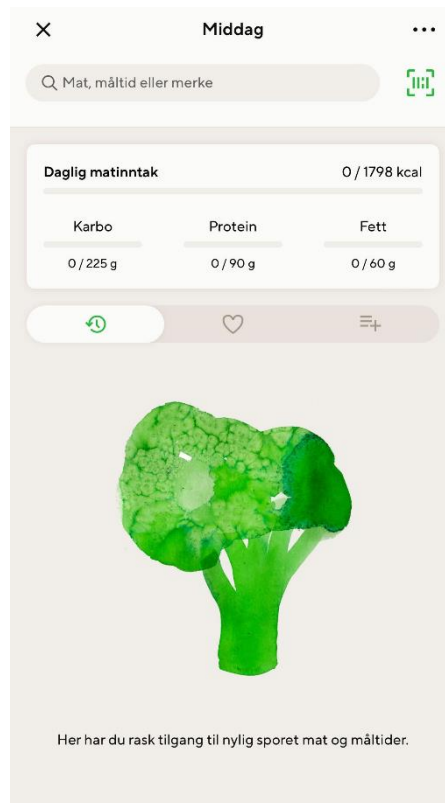
Nederst finner vi en navigasjonslinje med hvit bakgrunn, ikoner i ulike størrelser og neon grønt og grått fargevalg. Midtikonet har potensial til å tiltrekke seg oppmerksomhet på grunn av fargevalget og det velkjente symbolet '+', som gir brukeren en klar indikasjon om muligheten til å legge til mat de har tenkt å spise. På samme måte benytter flervalgsboksene en nøytral gråtone, men de deler samme symbolet for å representere muligheten for å velge flere alternativer. Ved nærmere undersøkelse av et av ikonene ved navigasjonslinjen, for eksempel det som representerer en bok, blir det tydelig at dette ikonet ikke gir tilstrekkelig informasjon for å klart formidle funksjonaliteten i denne konteksten. Betydningen på dette ikonet kan være uklart eller flertydig, og kan dermed argumenteres for at ikonet ikke følger vanlige konvensjoner. Dette kan potensielt resultere i en handlingskløft, der brukeren ikke oppnår sitt mål på grunn av manglende klarhet eller forståelse knyttet til ikonets funksjon.



Figur 6

Når bruker trykker på midterste ikonet «+» får de tilgang til valgene som var tilgjengelige på forsiden (figur 6). Her har de muligheten til å registrere vekt, vanninntak, trening og måltider. Dette kan være enkelt for brukeren å identifisere, takket være illustrasjonene på ikonene og de tilhørende hvite beskrivelsene under. Observasjonen av at bakgrunnen reflekterer forsiden med en uskarp illustrasjon, samt det synlige neon grønne symbolet 'x' for å avslutte

og returnere til forsiden, tjener som en konvensjon som brukeren sannsynligvis har støtt på i andre plattformer (hukommelsesstøtte).



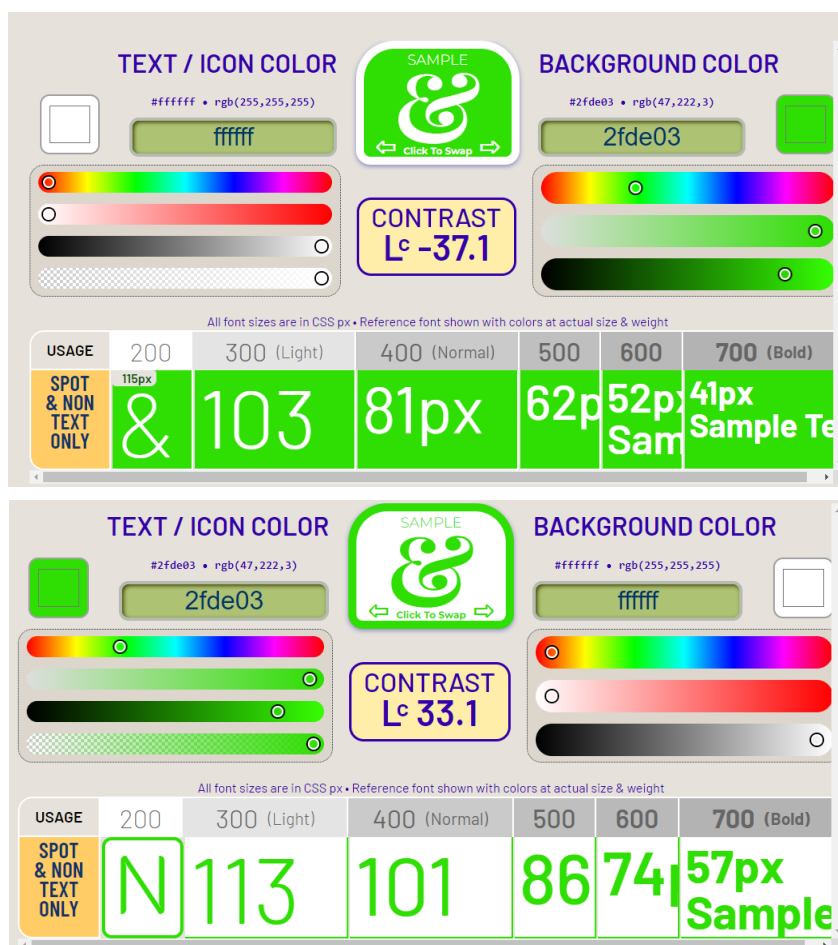
Figur 7

Ved valg av en måltidene åpnes et felt opp for bruker der de kan søke etter og registrere matinntaket. Dette kan vi observere ved å identifisere feltet ved hjelp av det lille søkeikonet, den svarte beskrivelsen og den grå bakgrunnsfargen. På høyre side av søkefeltet finnes et synlig ikon med en figurativ representasjon av et gjenkjennbart objekt. Ved nærmere undersøkelse av ikonet, ser vi tilstedeværelsen av streker/strekkode og en boks «[]». Dette indikere muligheten til å skanne matproduktet i stedet for å søke manuelt.

Umiddelbart under søkefeltet presenteres en oversiktlig liste over brukerens daglige inntak, markert med en lys hvit farge. Inne i denne boksen kan brukeren se informasjon om mengden karbohydrater, protein og fett de har inntatt. Dette blir tydelig for brukeren etter at de har lagt inn informasjon, og det er verdt å merke seg at figur 7 er tom, noe som forklarer den grå fargen på måleren.

Nedenfor denne listen presenteres det en illustrasjon av en grønn brokkoli som gir en visuell representasjon ofte assosiert med sunnhet, næring og en helsebevisst livstil. Som følges av en beskrivelse med liten skriftstørrelse og svart tekst. Denne beskrivelsen gir en klar forklaring på formålet med den aktuelle siden for brukeren, og dette er ytterligere fremhevet i figur 7.

For å se om det er god nok kontrast mellom bakgrunn og ikonfarge på ikonene med neon grønn farge, som er mest brukt i appen. Utførte jeg en farge test på APCA contrast calculator



Ut ifra testen er det tydelig at kontrasten i fargebruk på ikonene er effektiv, da de kun er synlige i måten «spot & non text only» som er ideell for ikonbruk og ikke for tekst. Appen tar seg kun i bruk av dette ved bruk av ikoner som ikke har en tekst i seg, men heller et symbol som for eksempel:



Etter å ha analysert appen lifesum brukergrensesnitt, blir det tydelig at appen har tatt hensyn til Gestalt lovene. Appen iverksetter prinsippene om likhet, nærhet, kontinuitet, og bruk av tydelige skrifttyper, fargekombinasjoner og grafiske elementer som illustrasjoner og diagrammer. Appen implementerer bruk av ansiktsgjenkjenning og fargekontraster, samt bevisstheten av konvensjoner og hukommelsesstøtte som styrker navigasjonen. Selv om det påpekes at mulige handlingskløfter kan oppstå for brukere som ikke er kjent med visse symboler.

Kilder

- Alle bildene brukt i denne teksten er skjermbilder fra telefon utenom ikonet til appen (Figur 1) som er hentet fra <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sillens.shapeupclub&hl=no>
- Sandnes, F. E. (2022). *Universell utforming av IKT-systemer: brukergrensesnitt for alle*.