(KISS - Keep it simple stupid)

* **Hvad er usability?**  
  Usability fortæller noget om, hvor let eller svær en hjemmeside, internets butik eller lign. er at manøvrere rundt på. Usability er det samme som brugervenlighed - altså kan en hjemmeside f.eks. være svært eller let at bruge og forstå.
* **Hvordan hænger usability-test sammen med ressourceforbrug?**  
  Det kan tage tid at forsimple en hjemmeside og gøre den brugervenlig. Samtidig kan der bruges enorme mængder af tid for brugeren af hjemmesiden, hvis hjemmesiden ikke er brugervenlig. Derfor hænger ressourceforbrug sammen med både brugeren og webudvikleren.
* **Forklar hvorfor usability altid indgår i en kontekst.**Alt hvad man laver i dag, om så det er møbler, fjernsyn eller måske hvor Dagli'brugsen sætter deres ting på hylderne, så vil der altid være tanker omkring hvor let det er for deres kunder at bruge det, for butikkerne vil jo helst at deres kunder er glade når de køber hos dem. Dette er Usability. så hvis du forestiller at du køber dig et nyt fjernsyn, og der er alt for mange knapper på din fjernbetjening, så du slet ikke kan finde rundt i hvilke knapper du skal bruge, dette ville ende ud i en dårlig oplevelse, altså dårlig Usability. Hvis de så i stedet havde sørget for at de vigtige knapper var store, og måske farvede, eller at der måske var meget få knapper, så ville du have lettere i at orienterer dig, dette ville så være god Usability. Så det er derfor vigtigt i alt man gør og laver, at man husker at andre mennesker skal kunne forstå, eller bruge det man gør/laver.
* **Hvad betyder funktionalitet?**  
  Funktionalitet betyder anvendelighed - f.eks. kan en modulsofa have en god funktionalitet/praktisk nytte, da man med modulerne kan ændre sofaens udseende og funktionalitet fra en hjørnesofa til en klassisk sofa ud i et langt stykke. Endvidere sidder man godt og kan bruge sofaen, når man vil slappe af eller se tv.
* **Hvad er brugertilfredshed?**  
  Brugertilfredshed er når brugeren af hjemmesiden er tilfreds med produktet. Dvs at brugervenlighed spiller en stor rolle, da brugeren gerne skulle forstå at manøvrere hjemmesiden.
* **Hvad er et undersøgelsesdesign?**  
  Undersøgelsesdesign er den måde man vil undersøge et emne, problemstilling m.m. Det kan være i det tidsrum hvor man arbejder med hvordan tingene skal se ud (designfasen), hvor man skal nå frem til, hvad man vil undersøge. Her kan man spørge sig selv om hvad man vil undersøge, hvilke metodiske tilgang man vil benytte m.m. Undersøgelsesdesign er delt op i flere faser:
* Problemformulering
* Problemstillinger
* Hypoteser
* Operationalisering
* Valg af empiri / Metode
* **Hvad er usability-kriterier til websites?**Et design som matcher brugernes behov - derfor skal der altid laves en grundig research på, hvad brugerne forventer af sitet, funktionalitet og brugervenlighed. Nu mere man ved om målgruppen/brugerne, nu lettere bliver det, at designe et site som matcher brugernes forventninger.
* **Hvilke testmetoder skal man anvende?  
  Pilottest**Pilottest kan man anvende for at se hvordan brugeren manøvrere hjemmesiden. Ved en pilottest udvælges en ven/kollega, som minder mest om en repræsentant fra målgruppen, til at teste hjemmesiden. Her sidder der en testleder og observatør og holder øje med reaktioner fra testpersonen. I denne test kan man også tilføje kvantitative målinger, som fx hvor mange fejl testpersonen laver, hvad deres tidsforbrug er osv.  
    
  **Papirtest**   
  I en papirtest benytter man håndtegnede billeder af hjemmesiden. Her “leger” testpersonen at de håndtegnede billeder er en computer. Denne testmetode giver mulighed for at teste designet af hjemmesiden tidligt og dermed kan man rette basale fejl og mangler, uden det koster det store.   
    
  **Tilgængelighedstest**Tilgængelighedstest benytter man for at hjemmesiden er tilgængelig for alle typer af brugere. Det kan fx være folk med funktionsnedsættelser eller handicaps. Det kan fx være browser, skærmopløsning eller internetforbindelse, som spiller en rolle her.  
  Denne test kan gennemføres af et onlinesystem, som gennemgår hjemmesidens bagliggede kode, for at kontrollere at den lever op til standarderne for tilgængelighed.   
  Udfordringen ved denne test er at det kun er koden, som gennemlæses. Brugeroplevelse og interaktion tages derfor ikke i betragtning.
* **Hvad er skitser og prototyper?**  
  Når man sidder og laver et produkt så kommer idéen til produktet næsten altid som en form for tegning først - en kunde har f.eks. nogle overvejelser/problemstillinger som skal løses. en skitse er selve tegningen af produktet altså selve skelettet af produktet hvor en prototype er produktet der næsten er færdigt - det skal bare testes for fejl og optimeres end det endelige produktet bliver afleveret til kunden.
* **Hvorfor og hvordan dokumenteres resultater af tests?**  
  Man dokumenterer resultater af tests for at samle de fælles problemer der ved sit produkt, så man kan takle sine problemer så overskueligt som muligt, for at gøre det lettere for de brugere som man har, til at bruge de produkt som man har lavet.   
  Man dokumenterer sine resultater via. forskellige former for skemaer, eller dokumenter som fortæller de gode, og knap så gode ting.