**The assignment:**

**Task 1. The Case.**

1. Which case have you chosen? What kind of digital interactive prototype have you chosen?

I denne oppgaven har jeg valgt å gå videre med case 2. Dette er en nettsiden for Yale school of art som er laget av flere elever og ansatte ved skolen. Jeg har valgt å lage en nettside som min interaktive prototype da dette er et interface som er lett å bruke både på pc og telefon og dermed er tilgjengelig for alle brukere.

1. Explain what you think is problematic about the current design in the case? Focus on user experience.

Formålet med nettsiden er at den skal ha et kreativt design uten at det går på kompromi av et brukervennlig interface. Da denne nettsiden gjennom en prøveperiode har gitt elever og ansatte muligheten til å legge til og designe siden oppleves siden som kreativ, men som for en bruker kan fremstår den litt rotete og lite sammenhengende.

Store deler av siden inneholder mye tekst med lange overskrifter. Dette gjør at det er vanskelig for leseren å få et godt overblikk på hva de ulike tekstboksene på siden sier noe om og brukeren må dermed lese seg frem gjennom mye teksten.

1. Explain why the user experience can be improved by using visualization techniques.

Ved å bruke visualiseringsteknikker som plasseriger, farger og kontraster være lettere å ungå visual noice. Det vil da være lettere for brukeren å finne frem til ønsket informasjon og prosesere informasjonen på siden mer effektivt.

Ved bruk av blant annet gestaltprinisppene for UI-design vil dette påvirkere brukerne presijon og hvor oppmemerksomheten til brukeren trekkeres. Gestalt bygger på teorien om at «en organisert helhet, oppfattes som større enn summen av delene» (**Cecilie Dahl, Gestalt, 22.mai 2023,** <https://vidi.no/blogg/gestaltprinsipper-i-ui-design/>)

Data

1. How is the different data represented in the solution?

?

1. What kind of visualization techniques have you used in your solution?

I denne løsningen har jeg brukt felere visulaiserings teknikker. Jeg har hovedsakelig fokusert på plassereinger og gruppering da je opplevde dette som manglende på den opprinnelige utgangen. jeg har vlagt å fokusere på dette da plassering og gruppering har stor påvirking på brukerens oppfattning av hvilken informasojn og data som hører til hvor og hva som henger sammen.

For å oppnå gruppering og stuktur i nettsiden har jeg brukt prinnsipper som nærhetsprinisppet og liket. Jeg har brukt dette ved å dele opp siden i ulike «bokser/grupperinger» som skilles fra hverandre ved hjelp av farger og avstand se figur … .

Et bilde som inneholder tekst, Nettsted, design, skjermbilde

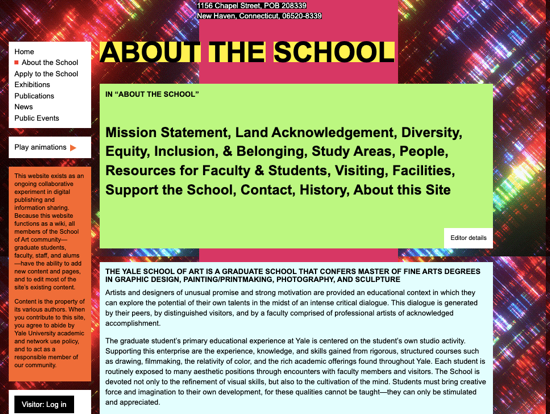
Automatisk generert beskrivelse

Jeg har også valgt å bruke likhetsprinsippet som en kobling mellom de 6 ulike sidene. Ved å sette op de ulike sidene med samme oppsett; med meny på høyresiden, hovedinnhold i midten og en sidebar på hver side med annen nyttig informasjon. Dermed opplever brukeren nettsiden som en sammenhengende side.

bygger opp under prinsippet tilknyttning(<https://www.youtube.com/watch?v=G2UZOkSYRGg>).

Common Region (felles område)  
• Elementer i samme  
avgrensede område oppfattes  
som en gruppe.

* Bokser

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Font, design

Automatisk generert beskrivelse

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Operativsystem, programvare

Automatisk generert beskrivelse

Et bilde som inneholder tekst, Font, skjermbilde, design

Automatisk generert beskrivelseEt bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Font, nummer

Automatisk generert beskrivelseFigur 1 "about ths school" case2

Nettsiden har gode muligheter til å navigere på siden, men for brukeren er det ikke tydelig hva som er navigasjon og hva som er enkel tekst eller overskrift. Nettsiden har en navigasjonsbar som gjør at de 7 hovedsidene er enkel å navigere seg frem og tilbake til. For brukeren kan menyen oppleves som liten og vanskelig å lese, spesielt blant litt svaksynte… Når en går videre inn på siden «about the school» er det også en liknende navigasjonsbar (se figur 1). I denne navigasjonsbaren står de ulike delene av siden listet opp etter hverandre i fete bokstaver. For en bruker som ikke er kjent med hjemmesiden og skolen kan det være misvisende hva denne tekstboksen er. *….viktig når man visualiserer er samsvar med design og hva men ønsker å formidle…kilde:..?*

**ri**

Objekt hva kan man ikke ta bort fra siden?

* I denne siden så er det informasjon – tar du bort inormasjonen av siden så kolapser hele siden

Attributtene

* Er det som sier noe om informasjonen
  + kategorierene i denne siden – about the school
* i about the school er det mye attributer som da er kaetgoriene på sidenatributtene

datatype

kvalitative data

* rekkefølgen har ingenting å si

**Task 3. Design**

visualiseringsteknikker:

farger

plasering

kontraster

# **Gestaltprinsipper i UI-Design**

- <https://vidi.no/blogg/gestaltprinsipper-i-ui-design/>

Likhet – men to bokser på hver siden på siden

Kontenuitet..

Gestalt - «en organisert helhet, oppfattes som større enn summen av delene»

4 prinsipper:

Idetifikasjon:

Hjernen vår gjenkjenner et enkelt, veldefinert objekt raskere enn et detaljert objekt.

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, design

Automatisk generert beskrivelse

Gruppering:

Mennesker kan kjenne igjen gjenstander selv når det er deler av dem som mangler. Hjernen vår samsvarer med det vi ser med kjente mønstre som er lagret i minnet vårt og fyller ut hullene. Vi skaper et nytt objekt av flere seperate bestanddeler. –

«Helheten er noe annet enn summen av delene.»

multistabilitet:

Folk vil ofte tolke tvetydige objekter på mer enn en måte. Hjernen vår ser frem og tilbake mellom alternativene i søken etter sikkerhet. Som et resultat vil det ene synspunktet bli mer dominerende, mens det andre blir vanskeligere å se.

Varianter:

Mennesker kan gjenkjenne enkle objekter uavhengig av rotasjon, skala og oversettelse. Hjernen vår kan oppfatte gjenstander fra forskjellige perspektiver, til tross for at de er forskjellige.

Likhet..

«Når likhet oppstår, kan et objekt bli vektlagt ved å være forskjellig fra resten; dette kalles ‘Anomaly’ og kan brukes til å skape kontrast eller visuell vekt. Det kan trekke brukerens oppmerksomhet til et spesifikt innhold (fokuspunkt), samtidig som det hjelper med skannbarhet, oppdagbarhet og den totale flyten.»

Et bilde som inneholder tekst, Font, skjermbilde, design

Automatisk generert beskrivelseEt bilde som inneholder tekst, skjermbilde, design

Automatisk generert beskrivelse

#### Hvordan gjelder Lukke-prinsippet for UI-design?

Som lukkingsprinsippet sier, når hjernen blir presentert med riktig mengde informasjon, vil hjernen hoppe til konklusjoner ved å fylle ut hullene og skape en enhetlig helhet. På denne måten kan vi redusere antall elementer som trengs for å kommunisere informasjon, redusere kompleksiteten og gjøre design mer engasjerende.

Lukking kan hjelpe oss med å minimere visuell støy og formidle et budskap, og forsterke et konsept i et ganske lite rom.

… burde bruke på en av de siste sidene…

Kontinuitetsprinsippet styrker oppfatningen av gruppert informasjon, skaper orden og guider brukere gjennom forskjellige innholdssegmenter. Forstyrrelse av kontinuitet kan signalisere slutten av et avsnitt som vekker oppmerksomhet til et nytt innhold.

Eks liste

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, design

Automatisk generert beskrivelse

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Parallell, design

Automatisk generert beskrivelseEt bilde som inneholder tekst, programvare, Multimedieprogramvare, Dataikon

Automatisk generert beskrivelse

Felles retning?

* Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Parallell, design

  Automatisk generert beskrivelse

[[](https://www.nngroup.com/)Nielsen Norman Group](https://www.nngroup.com/)

UX-design..?

<https://www.nngroup.com/topic/ux-design-process/#articles>

Et bilde som inneholder tekst

Automatisk generert beskrivelse

Figur 2

Link til **interactive** prototype:

<https://github.com/millehageen/VisualiseringEksamen.git>