**Individuell uppgift efter SEM3 - Emil Karlsson**

1. Utveckla den användarprofil du påbörjade i inlämningsuppgiften genom att utgå från det du har lärt dig om HTA och CW. Välj ett moment vid användandet av den produkt du använde i uppgiften och besvara följande frågor:   
  
Valt moment: När användaren är inne i spelet och spelar  
  
- Hur olika användare kan komma att tolka spelet:

* Primäranvändare:  
  Användaren kommer snabbt kunna navigera runt i spelet då spelet använder mer eller mindre universala knapp-mappningar (W/A/S/D för att röra på spelaren och musrörelser för att sikta med vapnet). Målet med spelet är generisk karaktär, dvs. likt många andra datorspel i genren.  
  Det finns god respons på när användaren gör “rätt” i form av ökad poäng.
* Sekundäranvändare:  
  Användaren skulle kunna vara en testanvändare som tolkar spelet medvetet på ett annat sätt än vad som var avsett. En testanvändare spelar en version av spelet som inte fungerar helt, och kan sakna information om när användare gör “rätt”.
* Sidanvändare:  
  Användare skulle kunna vara en nätverkstekniker. I detta sammanhang tolkar inte denna användare vårt spel alls.
* Vad kan du som produktutvecklare göra för att minska risken för felanvändning?   
  Vi som utvecklare kan låta utomstående individer testa spelet och undersöka hur de navigerar. Beroende på denna respons kan vi som utvecklare skriva kod som underlättar problemen som visade sig.   
  Det kan t.ex. innebära att göra det tydligt för användare att **göra det de förväntar sig av spelet**, men också tydligt visa användaren **hur vi vill att de ska spela**.   
    
  Alltså ska vi som produktutvecklare göra det enkelt att komma igång som gör att användare får känslan av ett responsivt system där de känner att de gör rätt.

2. Utgå från din egen situation som student nu när all undervisning sker online och besvara följande frågor:

* **Vilka belastnings- och synergonomiska aspekter är potentiella risker att ta hänsyn till vid distansundervisning online?**   
  Datorundervisning online bidrar till att studenten har ett visst extra eget ansvar för ergonomi. Många studenter väljer ibland att lyssna på föreläsningen liggandes i sängen istället för att sitta riktigt på en stol. I andra fall kanske studenten helt saknar möjligheten att sitta riktigt vid ett skrivbord. Därav är en klar risk för hemundervisningen belastningsskador i form av dålig form när man lyssnar.  
    
  Vidare skiljer sig hemundervisningen markant i hur studenten ser den som undervisar. Det är naturligtvis annorlunda att delta på en undervisning via en skärm på den som talar gentemot att vara i samma rum, och det är extra viktigt att poängtera när man kollar genom en mobiltelefon. När text blir mindre behöver man skärpa blicken och aktivera muskler i ögonen som annars skulle kunna vila mer eller mindre hela tiden vid undervisning i sal.  
     
  Fortsättningsvis är det viktigt att inte titta på en gammal skärm. En skärm som flimrar, har dålig skärpa eller svag kontrast kan störa ögonen eller aktivera muskler som snabbt blir trötta.
* **Hur kan dessa förbättras?**   
  Aspekterna som togs upp i ovanstående text förbättras genom att vara medveten om dem. Välj en större skärm över en mobilen och välj att sitta rakt på en stol istället för att ligga lyssnades och bara halvt aktiv i sängen. Om man har en dålig skärm ska man överväga att använda en annan skärm, eller i värsta fall sitta med och lyssna endast över röst om ingen tillräckligt bra skärm finns tillgänglig.
* **Hur kan du få in mer variation i arbetssituationen under dagen?**  
  Som uttrycket “Din bästa arbetsposition är din nästa” bör man som student i hemundervisning tänka på att inte bli stillasittandes vid ett och samma skrivbord hela dagar; vissa föreläsningar när man lyssnar kan man sätta sig i soffan eller vid köksbordet. Dessa förflyttningar skulle kunna ske så ofta som var 40:nde minut.