## SEM3 - Förberedelse

Projektarbete: 2D top-down skjutspel

1. - Primäranvändare 1  
   Spelaren som styr karaktären i spelet och utför alla handlingar.  
   Detta är primäranvändaren då den utför alla handlingar som är huvudsyfte i spelet.  
   - Sekundäranvändare 1  
   Buggtestare/utvecklare av spelet.  
   Dessa är sekundäranvändare då de interagerar med spelet men inte via spelets faktiska syfte.  
   - Sidanvändare 1  
   Nätverkstekniker  
   Detta är en sidanvändare då de kan påverkas av spelet via nätverkstrafik, men inte interagerar alls med själva spelet.  
   - Medanvändare 1  
   Personer som sitter runt om den som spelar.   
   Dessa är sidanvändare då de inte interagerar med spelet, utan påverkas av reaktionerna från den som spelar, alternativt ljudet av spelet.
2. - HTA  
   HTA, eller Hierarkisk Uppgiftsanalys, går ut på att strukturera och förstå den uppgift som ska utföras. Detta görs genom att dela upp huvuduppgiften i mindre delar som är nödvändiga för att klara av huvuduppgiften. T.ex. för att brygga kaffe behöver man först fylla på vatten, sätta i kaffefilter och fylla på kaffe i filtret. Dessa processer kan i sin tur delas in i mindre uppgifter. 2  
   - Cognitive Walkthrough  
   En användbar metod för utvärdering av ett användargränssnitt. Cognitive Walkthrough är en inspektionsmetod för analytisk utvärdering av ett gränssnitts användarvänlighet. Explorativ inlärning är basen i Cognitive Walkthrough, vilket innebär hur människor provar sig fram.3 I vårt spelprojekt skulle denna metod kunna användas för att analysera hur användare navigerar i vår GUI (Graphical User Interface) för att t.ex. ändra ljudinställningar eller börja story-mode, utan att ge någon hjälp.
3. RULA  
   Rapid User Limb Assessment är en typ av bedömningsmetod vars fokus är på arbete i överkroppen, speciellt hand-/armintensiva arbeten som återfinns hos t.ex. frisörer eller bibliotekarier. RULA-metoden ger en samlad totalpoäng som är proportionell mot skaderisken i arbetet.4 I vårt spelprojekt skulle detta kunna innebära hur mycket en spelare behöver röra musen för att spela vårt spel under en viss tid. Eller hur långt ifrån de vanligaste använda tangentbordsknapparna sitter från varandra.
4. Synergonomiska aspekter som vårt spelprojekt behöver ta hänsyn till är bland annat färgval (både för t.ex. röd-blå kombination 5, men också för färgblindhet 6) och kontraster 7. Detta är särskilt viktigt när vi vill att användaren ska läsa något på skärmen, ofta gäller detta främst i menyer, såsom GUI, eller pop-up rutor om t.ex. hur man spelar spelet.

Källhänvisning

1. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 480-481 *Användarprofiler*
2. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 482 *Hierarkisk uppgiftsanalys*
3. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 498-499 *Analytisk utvärdering med CW och PHEA*
4. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 528 *Rula*
5. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 289 *Färgsättning*
6. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 403-404 *Kommunikation mellan operatör och användargränssnitt*
7. Arbete och teknik på människans villkor, Sid. 363 *Sökning och upptäckt av objekt*