

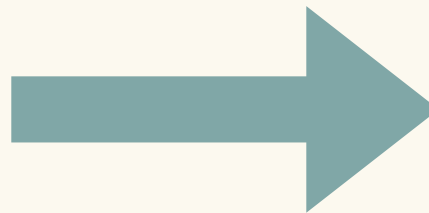
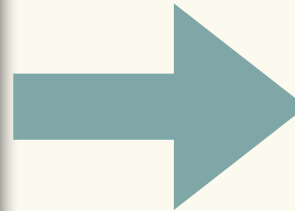
INTRO LECTURE

INTRODUKTION TIL UX OG UI DESIGN

TERMINOLOGI

- User Experience
- Usability
- Interaction Design
- Human-Computer Interaction
- Human Factors
- Ergonomics
- User interface design

UDVIKLING AF DIGITAL TEKNOLOGI



MINDRE?



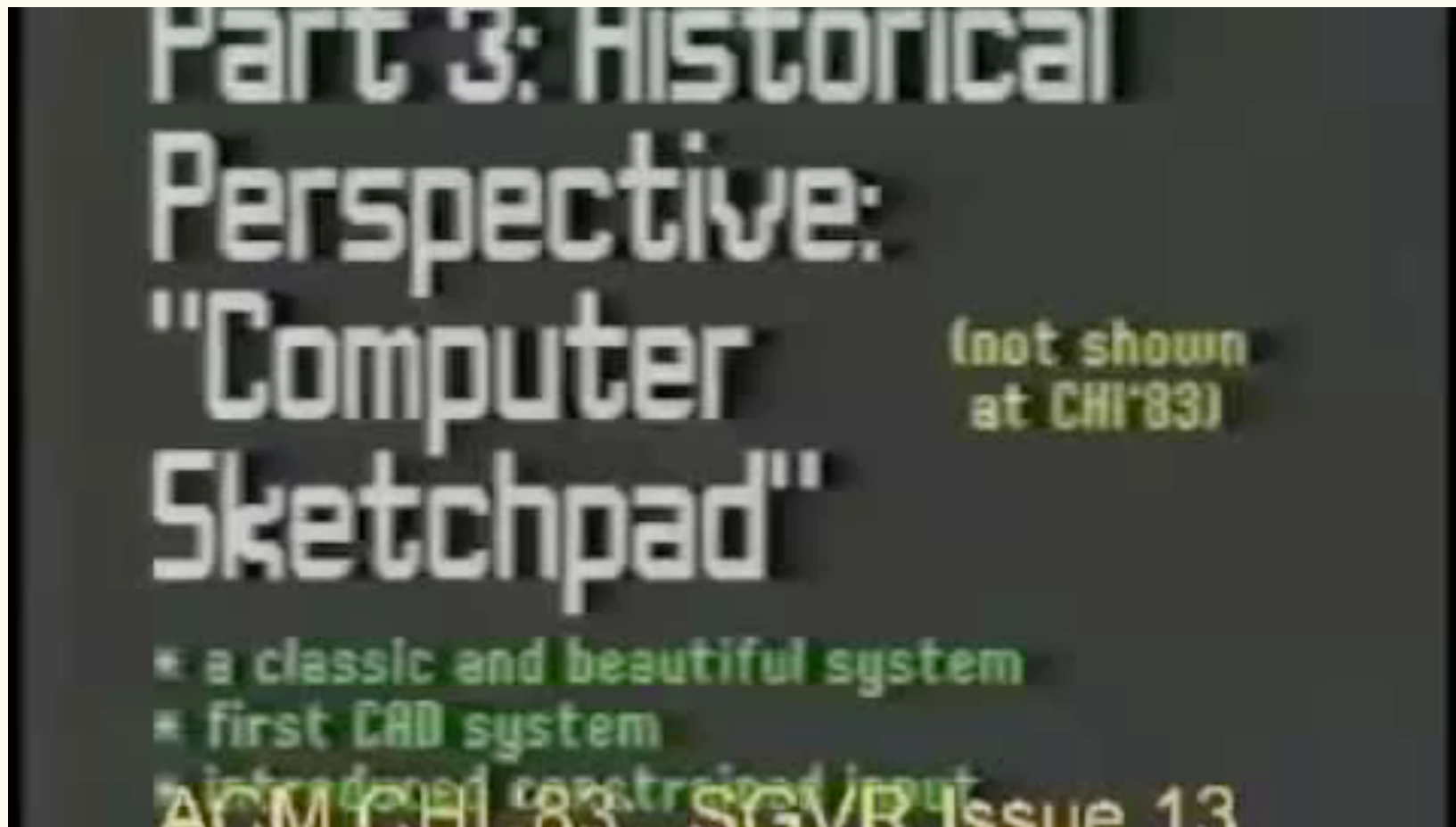
TIDLIGE BRUGERGRÆNSEFLADER

- Alphonse Chapanis - redesigned cockpit i Boing B-17 i 40erne



1963

- Sketchpad Demo by Ivan Sutherland



https://www.youtube.com/watch?v=6orsmFndx_o&feature=youtu.be&t=294

1960-80: COMPUTERNE ER FOR EKSPERTER



1980ERNE

- Videnskabelige områder mødes om computeren

1. Ingeniørskab og psykologi

"Verden er objektiv og målbar"

2. Humanistisk videnskab

"Verden er subjektiv og konstrueret"

3. Kunst og æstetik

"Verden skal fortolkes"



HUMAN-COMPUTER INTERACTION OPSTÅR

- Et stort forskningsfelt idag
- HCI fokuserer på forholdet mellem menneske og computer



1980ERNE: BEGREBET USABILITY OPSTÅR

- Hører under HCI-området.
- Har sin egen ISO-standard

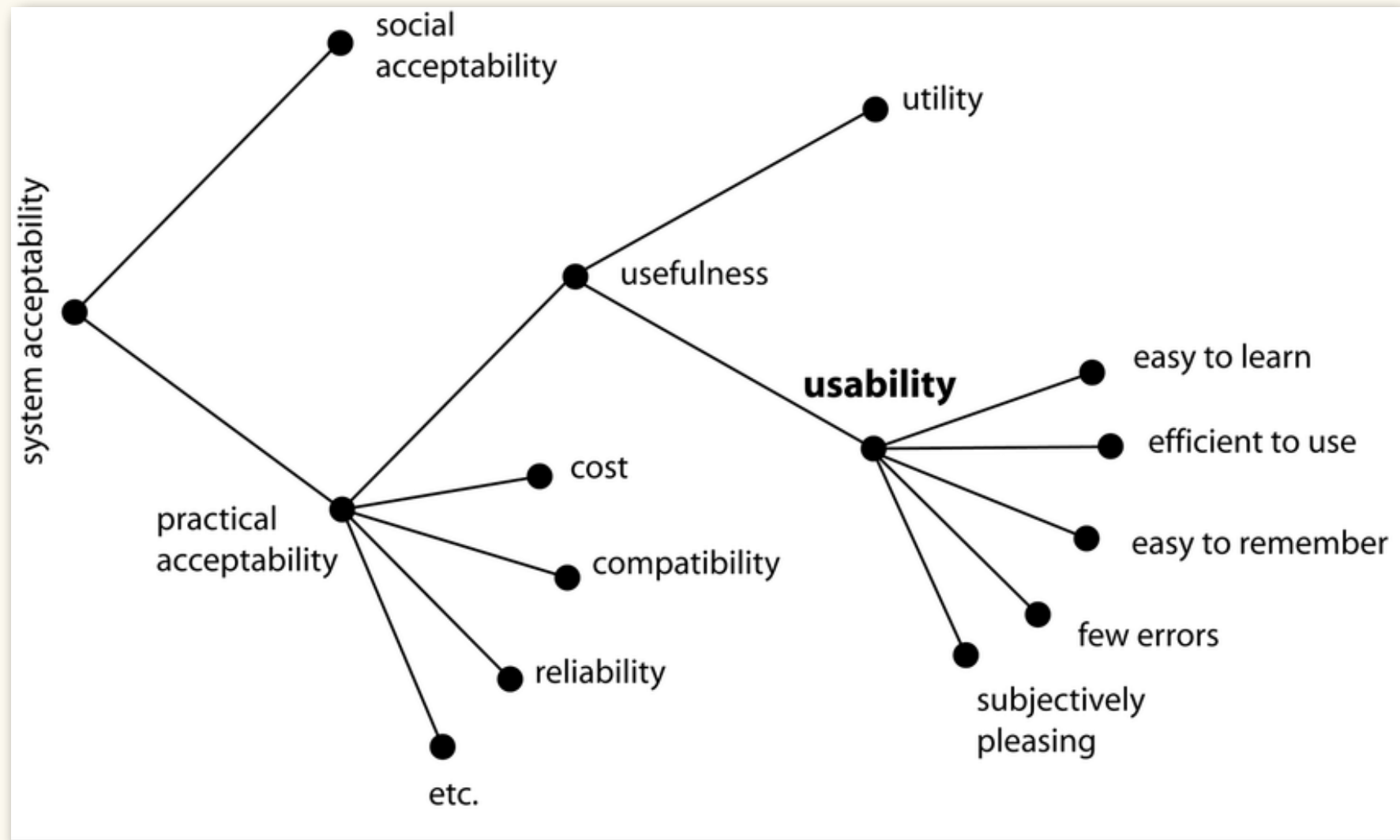


"Usability: The extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use."

Context of use (brugskontekst) defineres som:

"users, tasks, equipment (hardware, software and materials), and the physical and social environment in which a product is used".

SYSTEM ACCEPTABILITY (JAKOB NIELSEN 1993)



USABILITY: HVAD MÅLES?

- Anvendelse (effectiveness)
 - Nøjagtighed og komplethed
 - Kan brugerne faktisk gennemføre opgaverne? Hvor mange kan gennemføre? Hvor godt?
- Effektivitet (efficiency)
 - Resourceforbrug i forhold til nøjagtighed og komplethed
 - Hvor lang tid tager det at gennemføre opgaverne
- Tilfredshed (satisfaction)
 - Subjektiv mening om designløsningen
 - Hvordan opleves og beskrives designløsningen af brugerne

ANVENDELSESKONTEKST

- Hvordan måles brugskvalitet/usability?
- Afhænger altid af konteksten



“...FOR BESTEMTE BRUGERE MED BESTEMTE MÅL I
BESTEMTE OMGIVELSER.”



USABILITY MATRIX



OK	-/+	X
-/+	OK	X
X	-/+	OK

MÅLING AF BRUGSKVALITET

- Det er kun meningsfyldt at måle brugskvalitet når man kan svare på:
 - Hvem er brugerne af produktet?
 - Hvad ønsker de at anvende det til?
 - Hvor og i hvilken sammenhæng skal det bruges?
- Brugskvalitet er en **relation** mellem produktet og brugssituationen (context of use).
- Et produkts brugskvalitet er kontekstafhængig.



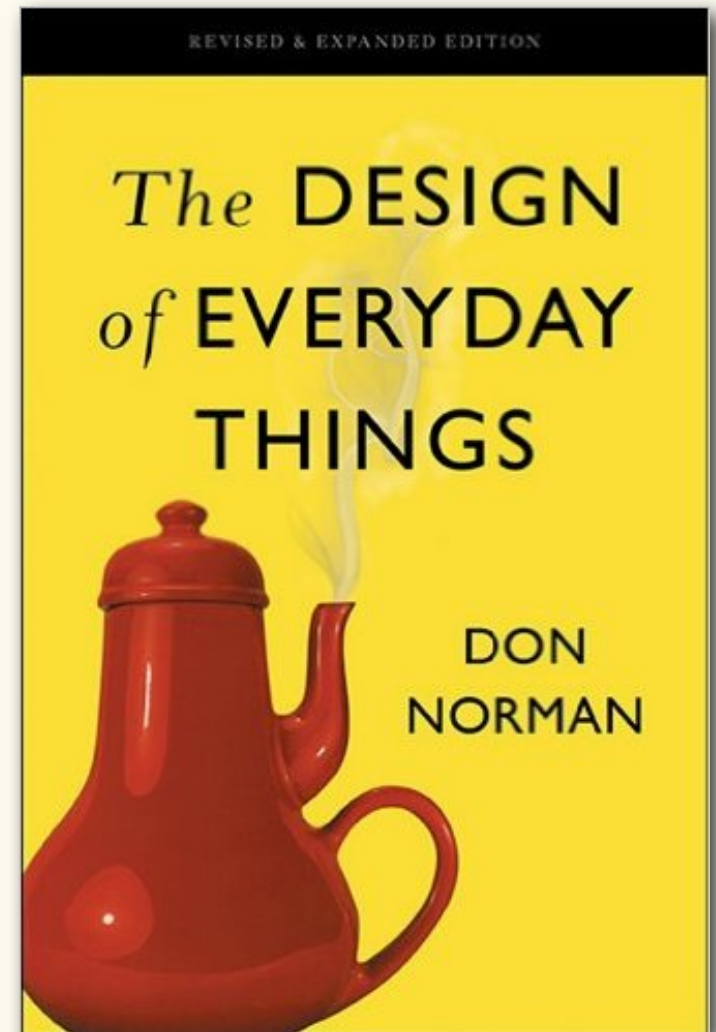
90ERNE

- 1990'erne: Jakob Nielsen
- <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- “Even the best designers produce succesfull products only if their designs solve the right problems. A wonderful interface to the wrong features will fail” - Jakob Nielsen
- Usability guidelines der er eviggyldige og kontinuerligt opdaterede



USER EXPERIENCE

- Begrebet User Experience opstår i 90erne
- Internettet vinder frem og skaber endnu mere kompleksitet til HCI-begrebet.
- Det traditionelle skrivebords-UI bliver erstattet af søgning.
- Usability modnes og bliver mere udbredt hos IT-firmaer.
- Donald Norman bliver ansat som den første (kendte) User Experience-ekspert hos Apple.



USER EXPERIENCE

- Bliver adopteret som standard terminologi i industrien
 - men ikke i forskning
- Der er 1001 forskellige definitioner på UX
 - "every product that is used by someone has a user experience: newspapers, ketchup bottles, reclining armchairs, cardigan sweaters." (Garrett, 2010)
 - "all aspects of the end-user's interaction with the company, its services, and its products. (Nielsen and Norman, 2014)
- Man kan ikke designe en user experience, kun designe FOR en god (eller dårlig) user experience

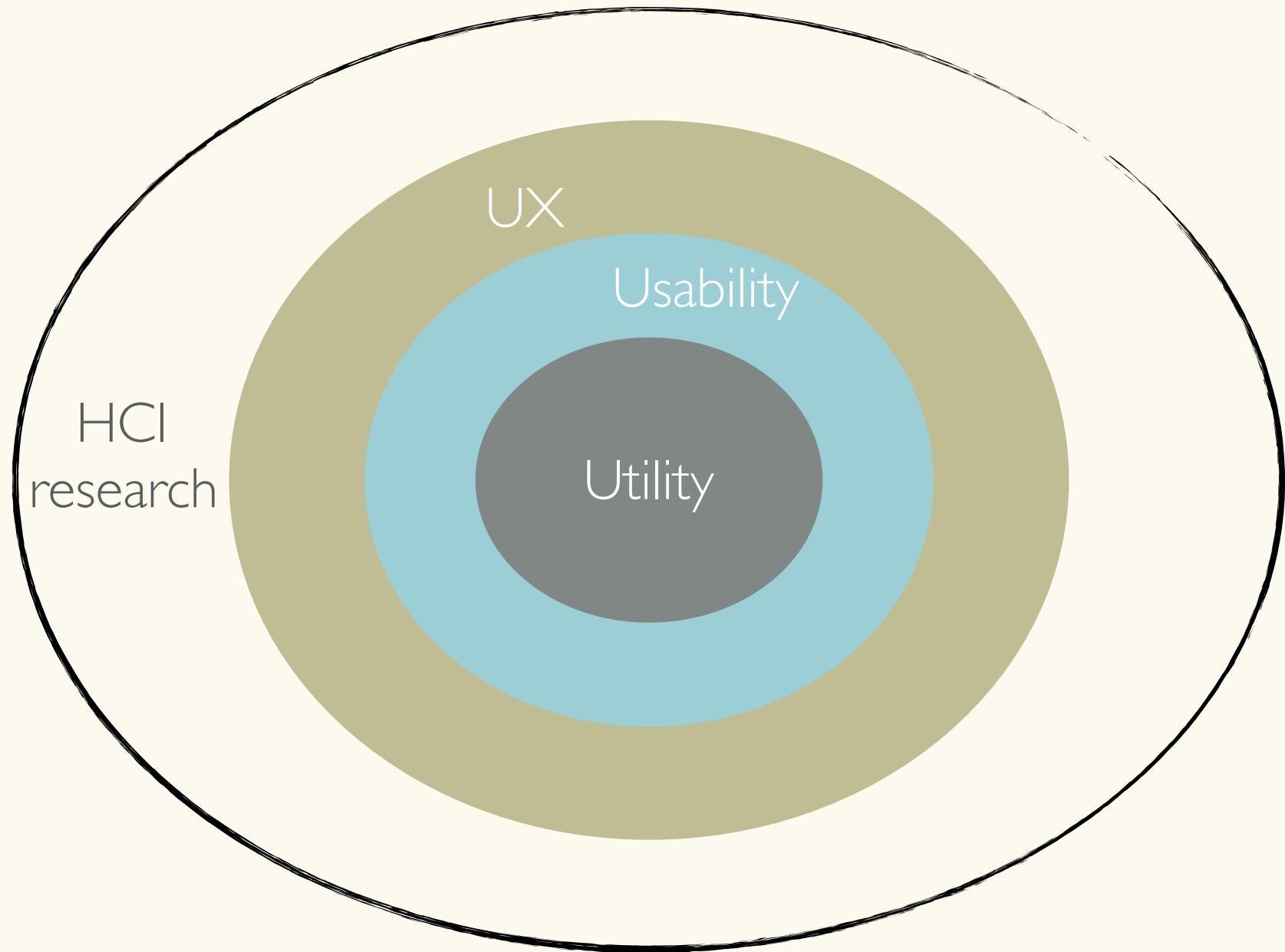
USER EXPERIENCE/BRUGEROPLEVELSEN



- Er den oplevelse en bruger har ved at interagere med et system.
- Afhænger af brugerens forståelse, tidligere oplevelser, kontekst og behov.
- Er unik for hver bruger. Kan derfor ikke designes, men designes for.
- Kan måles og evalueres.
- En god brugeroplevelse opfylder brugerens behov på en simpel, elegant og tilfredsstillende måde.

USER EXPERIENCE I INDUSTRIEN

- Interaction Design
- Terminology meget forskellig i forskningen og industrien (og kulturelt)
- I udviklingsbranchen 'designer de UX' eller 'producerer UX'
- Jobs hedder ofte: product designer, UX developer, UX researcher. chefer forventer ofte grafiske færdigheder af en UX'er
- Indenfor forskningen undersøger vi elementer af UX - ikke altid noget med brugergrænseflader at gøre



SPØRGSMÅL

???

Næste gang kommer Anders og snakker mere om UX