

Interaksjonsdesign som prosess

- 1. definere krav til det som skal lages
- 2. designe alternativer
- 3. lage prototyper
- 4. evaluering

Brukerorientert utvikling

Viktig å involvere brukeren når vi definerer(1) og når vi evaluerer(4). For å ha fokus på brukerne og deres behov gjennom hele utviklingen. Må være forsiktig, er dette representativt for alle brukere? Om man tar hensyn til en bruker, fjerner man behovene til en annen bruker? En måte å demokratisere en utviklingsprosess på. Mange av ideene i det agile manifestet for smidig programmvare utvikling harmonerer veldig godt med interaksjonsdesign og brukerorientert utvikling. Mange lykkes godt med å integrere interaksjonsdesign med smidige metoder som Scrum. Designere på scrum teamet, eller ha alle som designere.

1. Definere krav

Oppdragsgiverens ide om produktet og brukergrensesnittet er bakteppet for kravdefinisjonen. Vi må da finne ut hvem brukerne av systemet er. Feks. alder, kjønn, kultur, utdanning, fysiske trekk, psykologiske trekk

Personaer

Samling av personer som representerer de mest typiske brukermotivasjonene. Beskrive fysiske og psykiske trekk. Man beskriver hvem personaen er, hva som motiverer ham/henne og hvordan personaen i dag går fram for å løse problemene systemet er tenkt å hjelpe til med.

Datainnsamling

Når vi skal finne ut informasjon om brukere er det mange måter å gå frem på. Vi kan bruke spørreskjemaer, intervju og fokusgrupper, observasjon. Vi kan også studere eksisterende systemer.

Å beskrive datainnsamling/brukerhandlinger

Vi vil beskrive hvordan brukeren samhandler med systemet(som krav), og hvordan brukeren samhandler med eksisterende systemer(som datainnsamling). Ulike teknikker for å beskrive slike samhandlinger.

- Use case-diagram
- Scenarior/user stories

2. Designe alternativer

Konseptuell design

Tenke på hvilke type grensesnitt brukeren møter. Høyniva beskrivelse av hvordan et system er organisert. Etter hvert kan man bli mer konkret i designet. Til slutt kan man bevege seg over til mer konkrete forslag til design og prototyper. For å velge hvilket alternativ som er best, snakke med arbeidsgiver, eller gjøre et valg med utgangspunkt i kvalitet.

3. prototyping

Tidlig i utviklingen av et grensesnitt, har vi *low fidelity prototyper*:

- Wireframes: skisser av mulig grensesnitt
- Papirprototyper
- Storyboarding (tar utgangspunkt i scenarier eller use case)
- Wizard of Oz: lage et raskest grensesnitt uten å bruke tid på å koble det sammen. Noen trekker trådene.

High fidelity prototyper

Virkelighetsnære prototyper er krevende å lage. Bør begrenses til senere iterasjoner.

Man kan enten bruke og kaste prototypen, eller bruke evolusjonære prototyping der man lar prototypen utvikle seg.

Oppsummering

Vi har sett på de tre første fasene i interaksjonsdesignprosessen. Vi må først hente inn så mye relevant informasjon som mulig for å lage god krav til systemet. I designfasen lager vi et konseptuelt design som vi bruker til å generere mer konkrete design. Vi jobber videre med å forbedre den konseptuelle modellen og konkrete designforslag på bakgrunn av de forbedrede kravene. Vi kommer til evalueringen (steg 4). Vi fortsetter slik til vi har et grensesnitt som er bra nok.