

1 Introduksjon til interaksjonsdesign

MMI

Startet på tidlig 80-tall. Interaksjonsdesign er både et eget fagfelt som i stor grad overlapper med MMI, og en prosess med metoder og teknikker vi kan bruke for nettopp å lage gode brukergrensesnitt.

Hvorfor er brukergrensesnitt viktig?

Brukergrensesnitt øker sannsynligheten for lukke i markedet av produktet. Ansatte kan være mer effektive i arbeidsoppgavene sine og trives bedre på jobb. Det gjøre at man kan bruke mindre tid på brukerstøtte. Noen ganger kan det være vanskelig å overtale sjefene dine til å bruke tid på interaksjonsdesign, bla. fordi man ikke merker innsparinger i brukerstøtte før etter produktet er levert. *Design av brukergrensesnitt er ikke det samme som grafisk design. Interaksjonsdesign handler om å utforme samhandlingen.*

2 Interaksjondesign i dybden

Ofte forkortet IxD. *Brukeropplevelsen, brukskvalitet og universell utforming.* Handler om å designe samhandling mellom mennesker og digitale systemer, objekter, tjenester eller miljøer. Interaksjondesign er en designvitenskap. Typisk består selve prosessen av følgende trinn (*gjentas*):

- definere krav som skal lages
- designe alternativer
- lage prototyper
- evaluering

Dette betyr at interaksjonsdesign er en iterativ prosess, i likhet med andre moderne utviklingsmetoder. Interaksjonsdesign har en samling prinsipper.

- Synlighet: vise hvor ting er
- Feedback: systemet signaliserer
- Begrensinger: legge inn begrensinger i interaksjonen, slik at det ikke oppstår feil
- Konsistens: lage ting slik at brukere gjør lignende ting på lignende måter
- Tilbydelser *affordances*: handler om hvilke forventinger man har, man forventer at en knapp kan trykkes på

1. Brukskvalitet - *(viktigste delen av interaksjonsdesign)*

- lett å lære seg
- effektivt å bruke
- lett å huske
- fører til få brukerfeil og gjør det lett å hente seg inn om feil oppstår
- behagelig å bruke

Se Brukskvalitet PDF.

2. Universell utforming

Se universell utforming PDF.

3. Brukeropplevelsen

Brukeropplevelsen, eller UX som det ofte forkortes til, flytter fokuser fra ren brukskvalitet, og over til hvilke følelser systemet gir oss. Psykologien bak systemet.

- **totalinntrykk:** liker brukeren systemet?
- **brukskvalitet:** er systemet effektivt å bruke, oppfører det seg som forventet? Kan man bruke det uten å bli frustrert?
- **følelser:** hvordan føler brukeren seg etter å ha bruklt produktet en stund? Glad motivert, underholdt, avslappet, stresset?
- **estetikk:** opplever brukeren systemet estetisk tiltrekkende?