

# Användningsfall



Ett verktyg som många utvecklare använder för att se hur flödet i deras program behöver vara är att göra ett "användningsfall". Det finns många variationer och sätt att utföra användningsfall, men i stort sett så är det att kartlägga hur användare förväntas arbeta med det system du bygger.

Det finns många olika former av användningsfall, och det finns inte alltid möjlighet att observera hur en användare arbetar med ett system. I exemplet i den blå rutan finns det fysiska system att utgå ifrån som vi kan arbeta med, men om man utvecklar nya system finns det inte alltid en sådan möjlighet. Det man då kan göra är att antingen skapa ett fiktivt scenario, där man beskriver en möjlig interaktion mellan system och användare, eller så skapar man en prototyp.

I "Guldkortet" ska vi utveckla en ursprunglig prototyp, och där lämpar det sig att använda fiktiva karaktärer och observationer. Du kan beskriva en påhittad karaktär, hur de får tag i ett Guldkort, hur de navigerar sig till en hemsida och skriver in sin användardata och kortinformation. Du ska, i kort, beskriva någon form av användningsfall där en användare arbetar med ditt system, och utgå från den observationen när du bygger din prototyp.

Nedan följer ett exempel på ett enkelt användningsfall där vi har utgått ifrån en självbetalningskassa;

*Om vi ska arbeta med att förbättra självbetalningskassan på en närbutik så behöver vi en användare att observera. Kanske följer vi med en kompis när de går och handlar. Vi följer dem till självbetalningskassan och ställer dem frågor under tiden vi observerar vad som händer. Scannar de alla varor en efter en? Finns det någon skärm de stannar upp vid eller som de har svårt att förstå? Finns det några tekniska hinder eller missförstånd? Vi kartlägger hur de använder maskinen, sammanfattar det i text, och letar efter sätt att förbättra det.*

*Håkan har plockat ihop sina varor och rör sig till kassan vid utgången. Han ser att det är en lång kö, och väljer att använda självbetalningskassan istället. Han har aldrig använt den tidigare. Han tar sina 12 varor dit, ställer sig framför en skärm och följer instruktionen. Han aktiverar pekskärmen, och blir ombedd att börja scanna in sina varor med en handhållen kodläsare som finns på sidan av skärmen. Håkan plockar loss kodläsaren och börjar knappa av sina varor, en efter en. Han plockar upp en påse från en närliggande bänk och börjar plocka ner varorna. Efter Håkan har läst av alla varor letar han efter en kod för att läsa in plastpåsen, men han hittar ingen kod. Det finns en liten knapp på skärmen för att lägga till en påse, men Håkan ser den inte. Han får hjälp av ett butiksbiträde som visar honom knappen. Håkan stoppar sedan in sitt kreditkort i sidan av pekskärmen, betalar för varorna, plockar upp sitt kvitto och lämnar butiken.*

**Observation;** Knappen för att lägga till en plastpåse är inte tydlig.