

MATERIALESAMLING

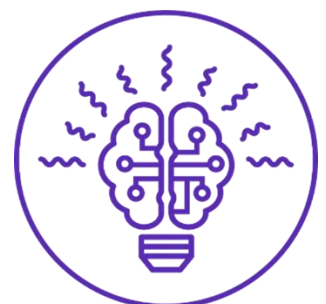
INTERAKTIONSDESIGN

INDHOLD

Introduktion.....	2
Modul 1 – intro modul.....	3
Modul 2 - Virksomhedsbesøg.....	5
Modul 3 – Idégenerering og personas.....	5
Modul 4 – Planlægningsarbejde	6
Modul 5 – Heuristikker og Farveteori	7
Modul 5a – Gestalt (EKSTRA MODUL).....	8
Modul 6 – Brugertest.....	9
Modul 6a – Innovation (EKSTRA MODUL).....	10
Modul 7 – Forbered præsentation	10
Modul 8 - Præsentation.....	10

Materialet er udviklet af

Thea Bollerup-Jensen & Sofie Glerup Larsen, Niels Brock Det
Internationale Gymnasium og Åben Virksomhed



Introduktion

Virksomheder i alle brancher har i dag en hjemmeside. Det gør virksomheden synlig, og det øger samtidig virksomhedens troværdighed. Nogle virksomheder fokuserer primært på synligheden, andre til at formidle et budskab, mens flere og flere virksomheder i dag driver hele deres forretning fra en webshop.

Uanset anvendelse og formål er det i dag vigtigt at gøre sig klar over vigtigheden ved online tilstedeværelse, og ved kvaliteten af et visuelt udtryk

I dette projektorienterede undervisningsforløb til Informatik C, vil I arbejde med at udvikle en hjemmeside i et simpelt CMS-system og undervejs i arbejdsprocessen stifte bekendtskab med fagbegreber indenfor interaktionsdesign, målgruppe, brugertest, og i praksis få erfaring med arbejdsmetoder indenfor designudvikling.

I opstartsfasen besøger vi en virksomhed, der vil fortælle om arbejdet med at udvikle og vedligeholde deres hjemmeside. Virksomhedens oplæg kan fungere som inspiration til generelle begreber og metoder indenfor hjemmesideudvikling, som I efterfølgende kan bruge til at udvikle en fiktiv webshop. Oplægget kan også have et mere problemorienteret fokus, hvor I efterfølgende arbejder på at løse en konkret problemstilling. Det kan eksempelvis være ift. at udvikle nye elementer eller unikke sider til hjemmesidens design, lave en kampagne med henblik på at nå en ny målgruppe, formidle et anderledes budskab, eller noget helt tredje.

Modul 1 – intro modul

Lektie til modulet

Læs introduktionen til dette forløb s. 2.

Læs om [Brugergrænseflade](#) (Link), (1 side)

Læs om den [Iterative arbejdsmetode](#) (Link), (2 sider)

Opret dig som bruger hos [Wix.com](#)

Udvikling af hjemmeside

I dette projekt, som strækker sig over 6-8 moduler, skal I udvikle og designe en hjemmeside i samspil med en virksomhed. Dagens opgaver har til formål at introducere jer til CMS-systemet Wix, hvor I opretter jeres egen hjemmeside og lærer systemet at kende. Efter virksomhedsbesøget, arbejder I gruppevis med at udvikle en hjemmeside.

I dagens undervisning skal I designe jeres egen brugergrænseflade med udgangspunkt i begreberne sitemap og iterativ arbejdsmetode. Senere i gruppearbejdet, vil I lære metoder til, hvordan hjemmesider kan gøres brugervenlige.

Formålet med dette modul er, at I individuelt lærer Wix-systemet at kende og får kendskab til grundlæggende designbegreber ved at udvikle en individuel øve-hjemmeside. I modul 3, efter virksomhedsbesøget, skal I arbejde med at udvikle en projekt-hjemmeside i grupper.

Opgave 1.1

- Når du har oprettet dig på Wix, skal du vælge templateen “Illustrator”.
- Navngiv dine sider i menuen, så de stemmer overens med det sitemap/strukturdiagram, som du har fået vist.

- **Krav til hjemmesiden:**
- Hjemmesiden skal være bygget op som sitemappet, du har fået vist.
- “Forsiden” skal indeholde dit (for)navn samt klasse, herefter bestemmer du, hvordan brugergrænsefladen skal se ud.
- “Om mig” skal indeholde navn, klasse, et billede (behøver ikke at være af dig selv), samt en kort tekst om dig selv og denne hjemmeside.
- “Iterativt designproces” skal indeholde opgave 1.2 som ses herunder.

Opgave 1.2

- Google “Iterativ designproces” og undersøg under ‘billeder’, hvordan metoden på forskelligvis kan illustreres.
- Vælg den model, du mener illustrerer arbejdsmetoden på bedste vis og indsæt billedet på siden “Iterativt designproces” (husk copyrights og kildehenvisninger). Beskriv med egne ord arbejdsmetoden, samt hvordan du har arbejdet iterativt med udviklingen af din hjemmeside. Havde du en idé, men ændrede den undervejs? Er der noget du allerede nu kan se, du gerne vil lave anderledes - og hvorfor?

Forberedelse til virksomhedsbesøg:

I næste modul skal vi på virksomhedsbesøg. Inden virksomhedsbesøget kan det være fint at undersøge fakta om virksomheden og på forhånd forberede nogle spørgsmål.

Måske I kan formulere spørgsmål indenfor:

- Branchen virksomheden er en del af.
- Virksomhedens historie – er den mon så gammel, at den ikke altid har haft en hjemmeside?
- Målgruppen - nuværende såvel som potentielle.
- Design af hjemmesiden – begrundelse for farver, opsætning, knapper mm.
- Udvikling, ændringer og vedligehold af hjemmeside – hvad spiller ind?
- Hvis virksomheden forudgående har foreslået et eller flere problemfelter, kan I undersøge dem.

Modul 2 - Virksomhedsbesøg

Lektie til modul 2:

Undersøg - og forbered spørgsmål til virksomheden. Husk at stille jeres spørgsmål, mens I er der.

Modul 3 – Idégenerering og personas

Lektie til modul 3:

Læs om [personas](#) (Link). (ca. 7 min. læsning)

I dette modul indkredser I jeres idé og specificerer målgruppen baseret på den inspiration og viden, I indsamlede under virksomhedsbesøget.

Opgave 3.1

Start jeres idégenererings-fase med en brainstorm, hvor I kommer rundt om alle former for ideer, der kan relateres til jeres problem eller inspirationsområde.

Opgave 3.2

Når man udvikler et it-system, er det vigtigt at kende sin målgruppe, så man kan målrette sin designløsning.

Én metode til at arbejde med målgrupper er ved at udarbejde personas. En persona er en fiktiv, men realistisk karakter, baseret på reelle data, som har til formål at repræsentere en større gruppe mennesker. Fordelene ved at udarbejde personas er, at man designer til sin målgruppe - og ikke til, hvad man selv synes er pænt/fungerer godt. I skal nu undersøge målgruppen, og herefter udvikle 2-3 personas, der skal repræsentere jeres målgruppe.

- Undersøg jeres målgruppe ved hjælp af desk research. Søg viden på nettet f.eks. ved hjælp af statistikker og undersøgelser. I kan også inddrage metoder vedrørende mål-gruppeanalyse, hvis I har arbejdet med det i andre fag.
- Definer 2-3 personas ved hjælp af skabelonen, som I er blevet præsenteret for i slide 3 og 4. Udfyld informationer om personaen og beskriv deres karakter. Afslut med at kreere et citat af personen, som udtrykker deres udfordringer/værdier med egne ord.

Modul 4 – Planlægningsarbejde

Lektie til modul 4:

Læs om [kravspecifikation](#) (Link) og [Hvad er en wireframe og hvorfor skal du bruge det? \(red-web.dk\)](#) (Link), (1+1 side)

I dette modul planlægger I, hvordan jeres hjemmeside skal udarbejdes, bl.a. ved at lave kravspecifikationer. Når dette er på plads, kan I gå i gang med at udarbejde hjemmesiden i Wix.

Opgave 4.1

I skal udarbejde kravspecifikationer, der beskriver, hvad jeres it-system (hjemmeside) skal kunne. Kravspecifikationer skal beskrive, hvad I ønsker af systemet og ikke så meget, hvordan det rent teknisk skal udføres. Hvert krav formuleres som en sætning. Det er en god idé, at kravspecifikationer som minimum indeholder følgende:

- Formål - hvad er formålet med hjemmesiden?
- Målgruppe - hvem bruger den? (personas fra forrige modul)
- Funktionelle og Ikke-funktionelle krav (se nedenstående)

Eksempler på krav:

Funktionelle krav:

- Betalingsmuligheder: Brugeren skal kunne betale med Dankort, MasterCard og Mobile-Pay.
- Brugeren skal informeres om Track & Trace ved bestilling.

Ikke-funktionelle krav:

- Man skal kunne købe et produkt på 5 klik.
- Siden skal loades på under 1 sekund.

Et godt krav er specifikt og målbart/testbart. At siden “skal være brugervenlig” er *ikke* et anvendeligt krav. Prøv i stedet at formulere krav, der helt konkret, og i detaljer beskriver, hvad hjemmesiden skal indeholde og hvilke funktioner, der skal til, for at hjemmesiden i sidste ende bliver brugervenlig.

Modul 5 – Heuristikker og Farveteori

Lektie til modul 5

Læs om Jakob Nielsens [10 heuristikker](#) (Link), (2 sider)

Læs om [farvernes betydning](#) (Link) og [farvevalg og webdesign](#) (Link), (1 + 1 side)

Brugeroplevelse/UX omfatter alle aspekter af mødet med virksomheden inklusiv deres hjemmeside. UX-design handler om at forbedre og styrke brugerens samlede oplevelse, når de interagerer med et IT-system.

Virksomheder stræber efter at udvikle forudsigelse, positive og brugervenlige oplevelser med deres IT-systemer, og der findes 10 tommefingerregler for brugervenligt design.

I dette modul, skal I arbejde med disse 10 heuristikker og med farvers betydning i webdesign.

Opgave 5.1:

- Undersøg på google betydningen af ´visuel identitet´. Hvad henvises der til, når man taler om, at en virksomhed har en ´visuel identitet´?

Opgave 5.2:

- Analysér på baggrund af jeres viden om farveteori, to logoer, som I selv finder/eller får udleveret af mig. Diskuter, hvilke farveskemaer er anvendt, og hvad virksomheden vil gerne vil udstråle.

Opgave 5.3:

- Lav en heuristisk evaluering af en hjemmeside

Opgave 5.4:

- Arbejd videre med hjemmesiden og implementer jeres viden om farveteori og de 10 heuristikker.

Modul 5a – Gestaltlove (EKSTRA MODUL)

Lektie til modul 5a

Læs om [Gestaltlove](#) (Link). Klik på hver lov i kassen til venstre (i alt 3 sider)

Gestaltlovene er regler eller principper, som UX-designere søger at leve op til, når de udvikler en hjemmeside. De har deres udspring i gestaltpsykologien, og når de er overholdt bliver designet overskueligt at kikke på og nemt for den menneskelige hjerne at afkode.

I forsøger nok allerede at overholde gestalt-principperne i jeres arbejde med hjemmesiden - uden at vide, at der ligger en del psykologi bag.

Vi har fokus på fem gestaltlove:

- Lighed
- Lukkethed
- Nærhed
- Forbundethed
- Figur og baggrund

Opgave 5a.1

Besøg en eller flere hjemmesider og find eksempler på, hvor de fem love er overholdt – kan I finde steder, hvor en eller flere af dem ikke er overholdt?

Opgave 5a.2

Fremlæg i plenum jeres eksempler, hvor lovene er overholdt. Besøg hjemmesiden [lingcars](#) (link) – diskutér, hvorvidt I mener, at lovene er overholdt.

Opgave 5a.3

Arbejd videre med hjemmesiden og implementer jeres viden om gestaltlovene.

Modul 6 – Brugertest

Lektie til modul 6

Læs om [Tænke-højt-test](#) (Link), (1 side) + og [trin-for-trin udførelse af Tænke-højt-testen](#) (Link), (2 sider)

Når man udvikler en IT-system, er det vigtigt at brugerteste undervejs i sin (iterative) arbejdsproces. Brugertests giver mulighed for at bekræfte om vores designvalg er korrekte. Selvom vi mener at have godt styr på, hvad der er godt og skidt, er det er det i sidste ende brugernes mening der tæller.

Tænke-højt-testen er en anerkendt (kvalitativ) testmetode udviklet af Jakob Nielsen, som også står bag de 10 heuristikker.

Når et IT-system brugertestes, afprøves det, om brugeren kan anvende sitet til at finde informationer og 'løse de opgaver', som systemet er konstrueret til.

Tænke-højt-testen giver indblik i, hvad brugeren tænker og oplever, mens hun/han interagerer med IT-systemet.

Opgave 6.1

A) Formuler mindre opgaver, som jeres testpersoner skal udføre på hjemmesiden. Eksempler på opgaver: Læg et par sko i kurven og gå til betal, find vores e-mailadresse, læs vores købsbetinger.

B) Alle personer i gruppen skal have adgang til hjemmesiden. Find sammen med en anden gruppe og gå enkeltvis sammen med en fra den anden gruppe. I skal skiftes til at være test-leder og gennemføre Tænke-højt-testen. Test-lederen skriver noter undervejs i testen.

C) Når alle i gruppen har været ude og gennemføre Tænke-højt-testen 1&1 på andre, samles I og deler test-data med hinanden. Sammenskriv testresultaterne i en kort 'rapport'.

Opgave 6.2

På baggrund af test-data, implementerer I evt. ændringer på hjemmesiden.

Modul 6a – Innovation (EKSTRA MODUL)

Lektie til modul 6a

Læs om [radikal og inkrementel innovation](#) (Link), (1 side) og [4P-modellen](#) (Link), (se video - 5.29)

Opgave 6a.1:

Undersøg hvad innovation er - hvornår er noget innovativt?

Opgave 6a.2:

Find tre produkter/services eller virksomheder, som I vurderer som hhv. inkrementel eller radikal innovation. Argumentér for jeres valg.

Opgave 6a.3:

Find et eller flere produkter/services eller virksomheder og indsæt dem i 4P-modellen. Argumentér for jeres valg.

Opgave 6a.4:

Vurderer jeres hjemmeside og virksomheden, I har besøgt. Er der tale om radikal eller inkrementel innovation – og hvor i 4P-modellen hører virksomheden og deres eget produkt hjemme? Måske er graden af innovation meget lille?

Modul 7 – Forbered præsentation

I dette modul skal I forberede en præsentation, som I fremlægger i grupper i næste modul. I jeres præsentation skal I lægge vægt på at redegøre for – og reflektere over de arbejdsmetoder, designværktøjer og designvalg, I har truffet undervejs i arbejdet med hjemmesiden.

Fokusområder i præsentationen, tidsramme mm. vil I få udleveret som et separat dokument.

Modul 8 - Præsentation

I dette modul skal I præsentere jeres endelige prototype med udgangspunkt i det teori og metode, I har anvendt i løbet af projektet med udgangspunkt i de krav, som I har fået præsenteret i sidste modul.