

UKE 3

Brukere og undersøkelse av bruk

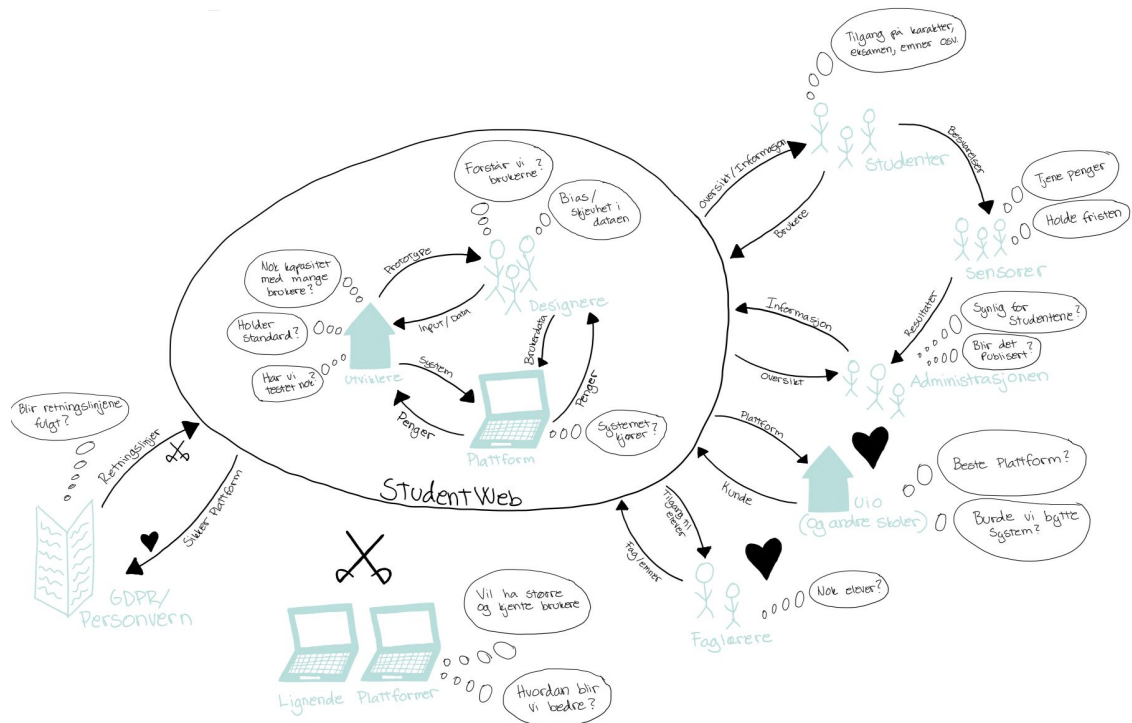
IN1030 Gruppe 2

Hva skal vi i dag?

- Tilbakemelding oblig 1
- Repetisjon
- Bruk og undersøkelser av bruk
- Sekvenstabell
- Praktiske oppgaver

Oblig 1

- Rike bilder
 - tankekart struktur
 - piler - beskrive relasjon
 - concern
- Drøfte og argumentere
 - Les oppgaven
 - Hvorfor? Hvorfor?
 - overbevis



Tips? Se her: sokogskriv.no

Menti

Rike bilder - repetisjon

- Hva er hensikten med å tegne et rikt bilde?
 - Få oversikt over aktuelle interesser
 - Bidrar de eller utfordrer de systemet?
 - Forstå bruksnivå
 - Oversikt over samspillet mellom systemet og konteksten
 - Bli forberedt på mulige utfordringer og muligheter
 - Kommunikasjonsverktøy
 - Et bilde sier mer enn 1000 ord

Spørsmål?



Nøkkelbegreper til læringsmål 2

Du skal kunne gjennomføre enkle brukerundersøkelser

Datainnsamling

Deltakere

Brukerundersøkelse

Brukere

Direkte observasjon

Målgruppe

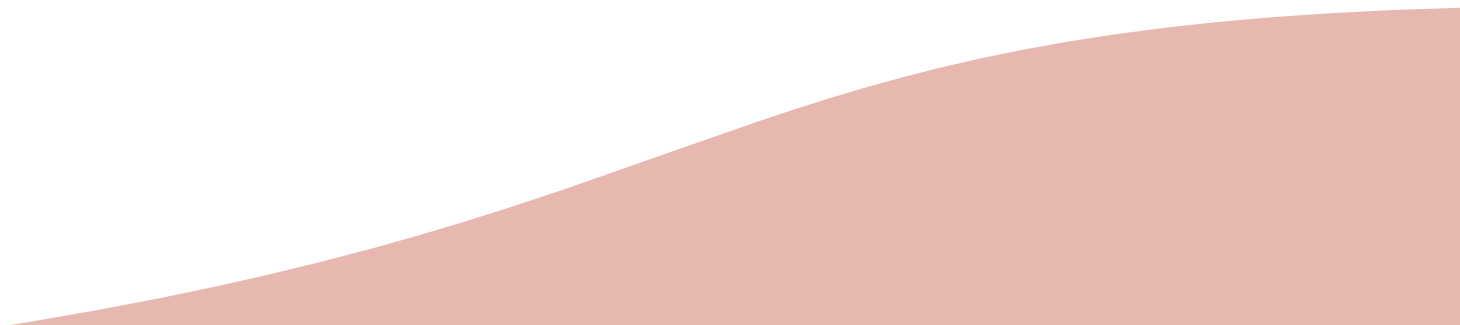
Samtykkeskjema

Sekvens av handlinger

Pilotundersøkelse

Situasjonsbestemte
handlinger

Situasjonsbestemte handlinger

- Notatet om sekvens av handlinger
 - Lucy Suchman
 - Situated action
 - Kopimaskinen endrer seg ikke, men hvordan brukere tolker den vil endre seg i situasjonen
 - ref. video vist i forelesningen
- 

Hva er
undersøkelse av
bruk?

(og hvorfor gidder vi?)

- **Utvikle** nye produkter eller tjenester
- **Forbedre** noe som allerede eksisterer
- **Evaluerer** noe, hvordan fungerer det i praksis
- **Forstå** noe, utforske, undersøke, etablere kunnskap
- **Analysere**, kartlegge, teste

Vi ønsker å forstå noe som vi lurer på, og gjennom det bringe frem ny kunnskap som skal være til nytte for individer, organisasjoner og kanskje hele samfunnet.

“What people say, what they do, and what they say they do are entirely different things”

Alle datainnsamlinger har samme mål:

fra

rådata

til

informasjon

til

forståelse/konklusjon

Viktige spørsmål å stille seg før, under & etter en brukerundersøkelse

- Hvem er brukerne mine?
- Hva ønsker brukerne min å oppnå (hvilke behov har de)?
- Hvordan kan mitt system best mulig støtte brukerens oppgaver?
- Hvilke opplevelser synes brukerne mine er gode og givende?
- Hvilke funksjoner bør mitt system ha?
- Hvilken utforming bør mitt system ha?
- Hvordan skal brukerne interagere med produktet?
- Hvordan kan mitt systems funksjoner best mulig organiseres?
- Hvordan fremstår mitt system for førstegangsbrukere?
- Er mitt system forståelig, tiltrekkende og håndterbart?

Å planlegge en datainnsamling

- Gode datainnsamlinger er utfordrende
- Krever mye planlegging
 - Teoretisk
 - Praktisk
- Pilotundersøkelse
- Samtykkeskjema

Pilotundersøkelse

En testundersøkelse som skal avdekke feil og mangler ved metodebruk før man begynner med hovedstudiet.

Samtykkeskjema

En kontrakt mellom deltaker og systemutviklere over hvilke rettigheter deltaker har i forhold til data som blir samlet inn. Bør og spesifisere hva data skal brukes til, hvordan data skal bli samlet inn, tilgjengeligheten til data, hvordan og hvor lenge data skal lagres.

Oppgaver



Planlegg observasjon: finn.no

- Bestem dere for en målgruppe.
- Skriv opp til 5 relevante oppgaver dere vil be deltakeren om å utføre i systemet
- Skriv ned deres relasjon til deltakeren
- Skriv ned hvordan dere vil ta opp/samle dataen (penn/papir, lyd, fotografier, video, annet)

10 min

Diskuter:

Hvorfor er det lurt med en pilotundersøkelse?

Hva kan gå galt under en observasjon/et intervju?

Sekvenstabel



Tid



| Bruker | | Maskinen | |
|---|--|---|---|
| Handling ikke synlig for maskinen | Handling synlig for maskinen | Effekt synlig for brukeren | Design rasjonale |
| Handling brukeren gjør, men som ikke detekteres av maskinen | Ofte det vi kaller input. Brukerens direkte interaksjon med systemet. Alt som detekteres av maskinen | Ofte det vi kaller output, og av og til kaller feedback. | Informasjon og behandling som utviklere og designere legger til grunn for hva maskinen gjør "internt" |
| Ta seg i ansiktet, vifting med armer (frustrert) | Trykke på knapper, swipe, dobbeltrykke | "klikk her for å fortsette", "tast inn et annet passord" | Alle algoritmer, bits osv. |
| Venting, prating, himler med øyne | Markere tekst, tale | Bruker skriver inn et ord og trykker søk – da skal det føres inn hvilke søkeresultater bruker blir presentert for | Alt som skjer som bruker ikke ser |

Relevant til Oblig 2 (oppgave 2)

Målet:

Hvordan er flyten i interaksjonen?

Hvor stopper det opp?


Hvor er flyten bra?

Hvorfor stopper det opp?

Skjønner ikke maskinen bruker eller omvendt?

Eller er det noe som skjer internt i maskinen som ikke fungerer optimalt?

Tid



| Bruker | | Maskinen | |
|--|---|----------------------------|---|
| Handling ikke synlig for maskinen | Handling synlig for maskinen | Effekt synlig for brukeren | Design rasjonale |
| “Hva gjør jeg nå?” | | | |
| “Jeg skriver brukernavn og passord og trykker her” | Innloggingsinput gis og trykker på “logg inn” | | |
| | | Siden laster | Henter brukerinformasjon gitt som input og sammenligner med registrerte brukere |

Eksempel

- StudentWeb

I = Intervjuer

D = Deltager

| Brukeren | | Maskinen | |
|---|--|------------------------------|---|
| Handling ikke synlig for maskin | Handling synlig for maskin | Effekt synlig for bruker | Design rasjonale |
| I: «Da kan du finne frem nettsiden StudentWeb og logge deg inn» | | | |
| D: «Okey» | | | |
| Deltager vender seg mot datamaskinen | Skriver inn begynnelsen på nettadressen før resten kommer opp automatisk og trykker enter. | | |
| | | Nettsiden lastes inn. | Instruksjoner for å laste inn ønsket nettside. |
| | Logger inn med feide bruker. | | |
| | | Bruker får opp profilen sin. | Instruksjoner for å logge inn på profil med gitt brukernavn og passord. |
| «Greit, da er jeg ferdig» (ser bort på intervjuer) | | | |

Tid



| Bruker | | Maskinen | |
|--|-------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|
| Handling ikke synlig for maskinen | Handling synlig for maskinen | Effekt synlig for brukeren | Design rasjonale |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Neste uke - digital etikk

Five provocations for ethical HCI research

Notat om lover og avtaler

Læringsmål nr. 3 : du skal kjenne til sentrale lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer, og kan drøfte etiske problemstillinger

Oblig2 - frist: mandag 21.februar, kl 23:59.

Spørsmål?

Min mail: emmatv@ifi.uio.no