



Front-end design og brukertesting

Maria Ævarsdóttir

25.09.17

Hva må man vite før man starter?

- Hva skal appen gjøre?
- Hvordan kommer man fram til godt design?
- Forstår brukerne løsningen?
- Kan løsningen brukes av alle?

Målgruppe og innhold

Hvem skal bruke løsningen og hva trenger de?

Hva skal appen gjøre?

- Hvem skal bruke appen?
 - Målgruppe
 - Personas
- Hvordan skal de bruke appen?
 - Brukerhistorier
- Er en app den beste løsningen?

Målgruppe

- Målgruppen er brukerne av løsningen som en helhet
- Man kartlegger målgruppen man vil nå ved å identifisere hvem de er

- Hvor gamle er de?
- Hva jobber de med?
- Hva slags interesser har de?
- Hvor bor de?
- Hva slags utfordringer har de man har lyst til å løse med løsningen man lager?

Personas

- Vi bruker personas for å bli bedre kjent med brukerne av løsningen vi skal lage.
- Personas er oppdiktete portretter som man lager, mens man ser for seg konkrete personer som kommer til å bruke løsningen.
- Man kommer fram til portrettene ved å stille seg spørsmål om hva brukerne skal gjøre i løsningen og hvem som hadde hatt bruk for denne funksjonaliteten
- Lag 3 – 4 personas for løsningen

Navn: Kari Johansen

Alder: 30 år

Sivilstatus: Gift

Yrke: Lærer

Navn: Per Norman

Alder: 35 år

Sivilstatus: Gift

Yrke: Arkitekt

Brukerhistorier

- Som enønsker jeg.....slik at jeg....
- **Som en** bruker **ønsker jeg** å kunne se mine produkter i handlekurven **slik at jeg** får en oversikt over mine produkter før jeg kjøper
- Lag slike brukerhistorier for å kartlegge hva løsningen må inneholde for at den skal dekke brukerens behov
- På den måten vet man hva som skal designes og utvikles når man setter i gang

Er app den beste løsningen?

Når du har definert hvem som skal bruke løsningen din, og hvilken problemstilling løsningen din skal løse må bør man stoppe opp og stille seg noen spørsmål før man går videre til design

- Har brukerne behov for en slik løsning?
- Hvilke andre måter kunne vi gått frem for å løse problemstillingen?
- Er en app den beste løsningen for brukeren?

Hvis man føler at ideén man har dekker behovene for brukeren kan man gå videre til design

Hvis ikke kan man spørre?

- Må vi jobbe videre med ideén før vi går videre?
- Har vi satt feil målgruppe for løsningen?

Refleksjon

- Bli kjent med brukerne av løsningen
- Tenk over om løsningen dekker behovene til brukerne dine
- Tenk over hvordan løsningen skal struktureres og hvordan brukerne skal bruke den

Designprosessen

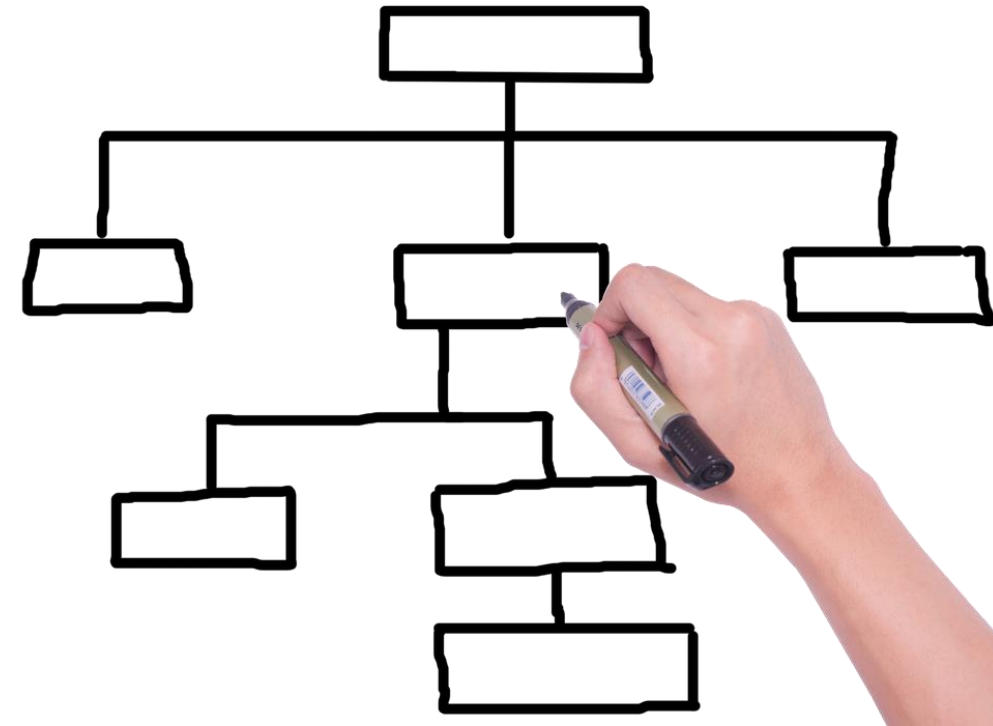
Sitemap, wireframes og design

Sitemap

Lag et sidekart for å få en oversikt over alle sider som må være med i løsningen

Tenk over:

- Hvordan henger sidene sammen?
- Hvordan skal man kunne navigere gjennom sidene?
- Er det bruk for alle sidene?
- Er det enkelt å forstå hvordan man kommer seg til de forskjellige sidene



Wireframes

Wireframes er helt enkle oppsett av hvordan siden skal se ut uten design

Her bestemmer man hvordan selve oppsette av innhold på siden skal se ut

Wireframes skal være enkle og gjerne tegnet for hånd

Som:

- Hvor skal menyen være?
 - Hvordan skal den struktureres
- Hvor skal knapper ligge?
 - Skal de alltid være i bunnen av siden f. eks
- Hvor skal bilder være?
 - Skal bilder alltid vises i toppen?
 - Skal man ha bilder i løsningen?

Lag wireframes for alle sider i løsningen



Design

Nå som man har fått på plass hvilke sider man trenger og hvordan man skal strukturere innhold kan man legge på design

Her tenker man over det visuelle

- Hvilke farger skal man bruke i løsningen?
- Hvilke fonter skal man bruke?
- Hvordan skal ikonene se ut?

Her er det viktig å være konsis gjennom løsningen og skape et helhetlig uttrykk



Refleksjon

- Start først med å definere hva løsningen skal inneholde
- Lag deretter enkle skisser på hvordan innholdet skal struktureres
- Ikke start med visuelt design før innhold og struktur er på plass

Brukertesting

Når skal man teste og hvordan?

Brukertestning

- Test løsningen ofte gjennom hele prosessen helt fra definering av målgruppe til visuelt design

Målgruppe og innhold

- Fokusgrupper
- Spørreundersøkelser

Wireframes og design

- Intervjuer

Fokusgrupper

En fokusgruppe er en gruppe mennesker som man samler sammen for å snakke om deres behov. Man kan bruke fokusgrupper for å finne ut hva man trenger i sin løsning for å dekke behovet for brukeren.

Eksempler på spørsmål man kan få svar på i en fokusgruppe:

Hvordan kjøre fokusgruppe:

- Ha 6 – 9 personer i gruppen
- Pass på at alle får snakke
- Ha flere fokusgrupper, slik at du kan sammenligne hva hver gruppe har sagt

Spørreundersøkelse

En spørreundersøkelse kan man bruke for å få svar på helt konkrete spørsmål man har om sin målgruppe. På den måten blir du mer kjent med målgruppen din

Finn ut hva det er du vil ha svar på (f.eks.)

- Hva slags mobil de bruker?
- Hvilke apper de bruker mest i dag?
- Hvor mye tid de bruker på mobilen i løpet av dagen?
- Når er det de sitter mest på mobilen

Ikke still for mange spørsmål. Tenk over hvordan du stiller spørsmålene og hva slagsalternativer du setter. Prøv å vær konkret.

Intervju

Intervjuer er når du lar noen teste løsningen du lager. Test ofte i gjennom prosessen. Helt fra du har enkle wireframes på plass til du har et helhetlig design

- Kartlegg hva brukeren skal teste
- Lag oppgaver som testpersonen skal løse
- Fortell testpersonen at dere tester løsningen og ikke testpersonen. At de ikke klarer å løse oppgaver er bra. Da har dere funnet noe som kan forbedres i løsningen
- Få testpersonen til å snakke høyt om hva de tenker mens de navigerer gjennom løsningen
- La testpersonen få prøve seg frem, ikke hjelp de finne svaret. Klarer de ikke oppgaven går det helt fint
- Test minst 5 forskjellige brukere, men flere enn 9 i hver runde
- Følg godt med på hvordan brukeren navigerer igjennom løsningen

Refleksjon

- Test ofte gjennom hele prosessen
- Tenk over hva det er du vil ha svar før du tester
- Tenk over spørsmålene du stiller
- Tenk over hvilke testmetoder som passer best for svarene du vil ha
- Husk at du tester løsningen din og ikke brukeren

Universell utforming

Hva er det og hvorfor er det viktig?

Hva er universell utforming

Universell utforming er regler som er blitt satt for at de aller fleste skal kunne bruke løsningen man lager. Da må man tilrettelegge for forskjellige behov som svak syn eller fargeblindhet

- Både Android og Apple har laget guidelines for design av mobilapplikasjoner
- Her finner du informasjon om fargevalg, font-størrelser, og trykkflater
- Det er viktig å bruke litt tid på å sette seg inn i slike spesifikasjoner for å skape brukervennlig design.



avanade