



Användbarhet, tillgänglighet,
design, interaktion, upplevelse,
för alla, mobilitet, nytta,
användare, social, prestanda,
sammanhang, effektivitet,
attityd, situation, resurs,
mänsklig, uttryck, funktion,
relevans, känslor, mål,
tillfredsställelse.

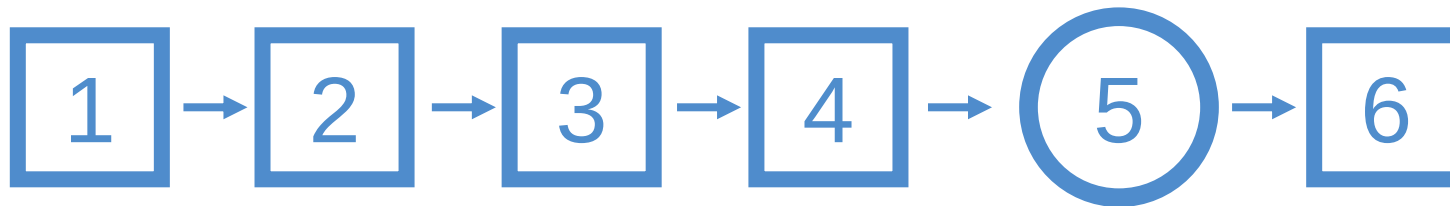
Förstudier, kravinsamling och personas

Rósa Guðjónsdóttir

Avd. för människa-datorinteraktion
KTH



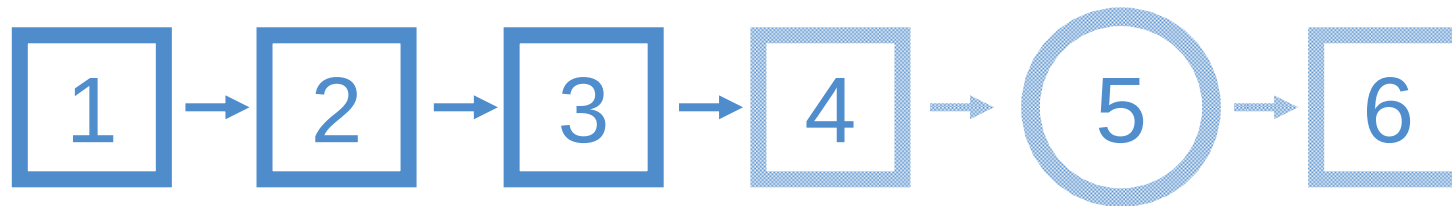
Användarcentrerad design



1. Vilka är användarna?
2. Vad har de för behov och mål samt värderingar?
3. Vilka funktioner behövs?
4. Hur ska funktionerna struktureras?
5. Prototyparbete och utvärdering
6. Produktion, uppföljning och test



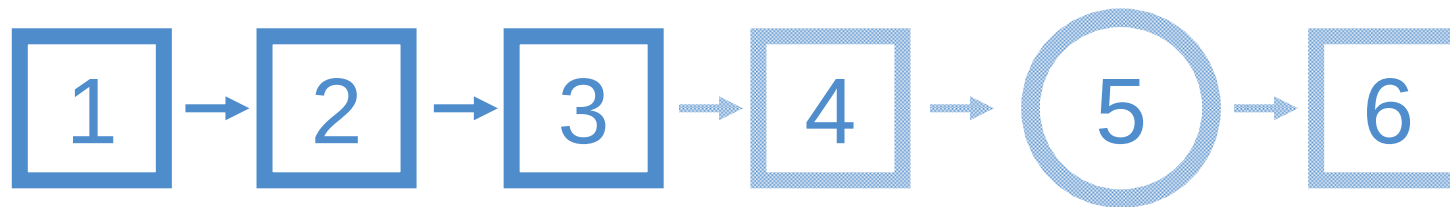
Förstudie



1. Vilka är användarna?
2. Vad har de för behov och mål samt värderingar?
3. Vilka funktioner behövs?



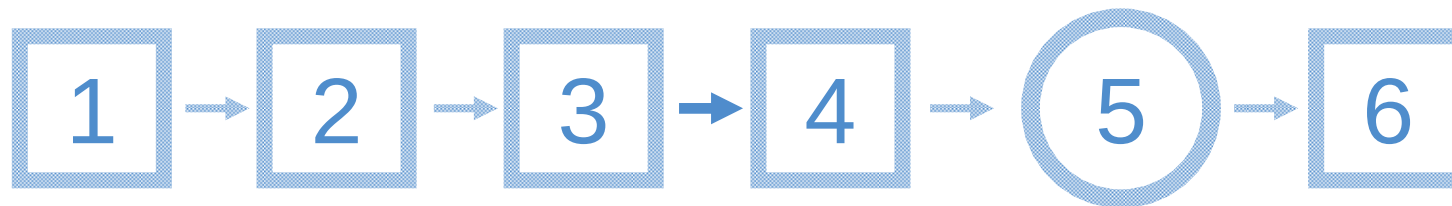
Förstudie – metoder



- Metoder
 - Kontextuella Intervjuer
 - Fokusgrupper
 - Etnografiska fältstudier
 - Personas och scenarios
 - ...
- Beställarens mål och behov



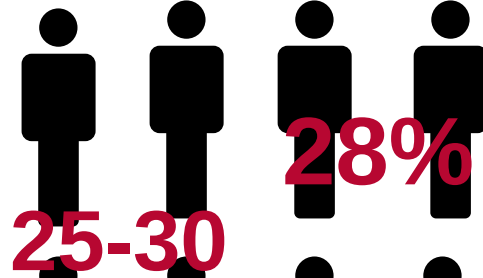
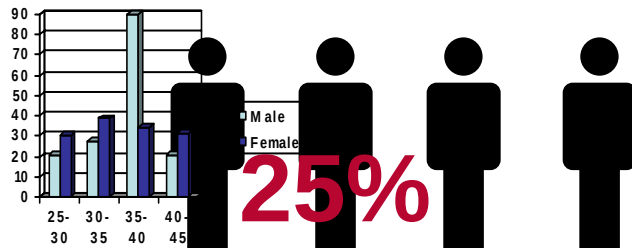
Hur gör vi resultatet levande?



- När vi vet måste vi kommunicera det med beställaren och projektgruppenn
 - Resultatet presenteras därför i form av bland annat
 - Rapport
 - Videofilmer
 - Personas och scenarios



Personas

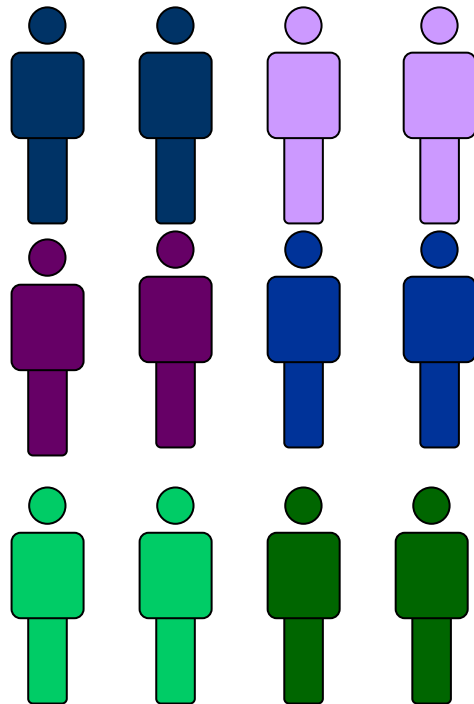


Förstudie

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum lobortis non enim. Vivamus sed. Vestibulum pretium. Ut faucibus ultrices. Proin e arcu. Duis sapien tor, vari nec, pellentesque ut eleifend vitae, leo integer nuncis eros, sedidunt ut dignissim ac, ultricies eu, nunc. Maecenas sit amet libero non orci consectetur ultricies. Nulla purus. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Integer dapibus odio a ipsum. Donec porta, mi at pulvinar mollis, metus justo porttitor lorem, sed suscipit lacus urna in enim. Vestibulum ac nunc. Pellentesque placerat nisl a diam. Nulla sed erat. Aliquam sit amet justo. Suspendisse lectus sapien, dignissim sit amet, aliquam id, sagittis vitae, nulla.



Personas



Förstudie





Personas och scenarios

- Personas
 - Fiktiv person som representerar en grupp användare som har liknande behov och mål
- Scenarios
 - En beskrivning av en personas användning av systemet



Karen

- 37 years old, married to Jesper and expecting their third child
- Has worked as a trainer at TMI Scandinavia for eight years
- Prepares training material and gives courses
- Very demanding
 - “It’s like you are being evaluated every day”
- Uses word processors and presentation tools, whiteboard and flipchart. Appropriate anecdotes.





Karen

- Karen's goals
 - Getting ready for a course
 - Prepare a course for a specific audience
 - Develop training material
 - Create a brand new cutting edge course
 - Long-term goal: Becoming better at training and increasing her teaching repertoire





Karen

- Scenarios
 - Prepare for a course
 - Change a standard course
 - Find anecdotes
 - Edit a document with another person
 - Share experience
 - Create a brand new cutting edge course





Hur använder man personas?

- Personas används för att
 - Hålla fokus på målgruppen
 - Prioritera funktionalitet
 - Diskutera olika lösningar
 - Diskutera lösningar mellan olika kompetenser i projektgruppen



Hur använder man personas?

- Alla i projektgruppen har samma bild av målgruppen
- Personas gör hela projektgruppen mer *användarorienterad*



Hur tar man fram personas?

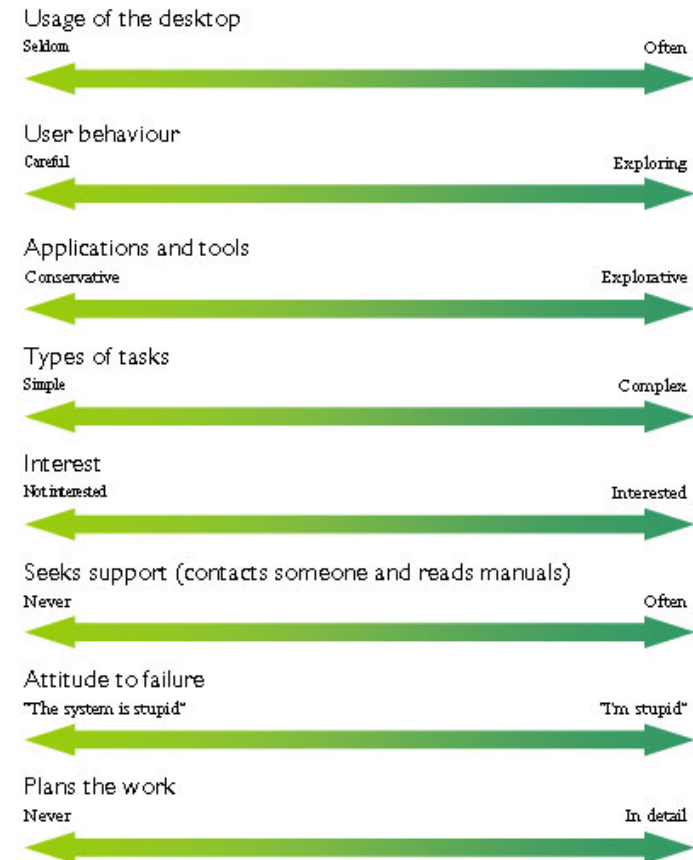
- Man hittar inte på personas – de grundar sig i resultat av användarstudier
 - Kvalitativ data
 - Kvantitativ data
 - Kulturellt material
- Personas ersätter inte användare
 - Kompletterar och effektiviserar traditionella metoder



Hur tar man fram personas?

- Börja med personahypotes
- Genomför användarstudier
- Identifiera beteende-variabler
- Identifiera beteendemönster
- Skapa personas och scenarios

Behaviour variables





Hur tar man fram personas?

- De har namn och liv - och ett ansikte
- Mål
 - Generellt mål
 - Specifikt mål
- Scenario
 - En beskrivning av en personas användning av systemet
 - Bör vara detaljerade
 - Inte lägga in för mycket design
 - Fokus på användningen av systemet
 - Genererar krav



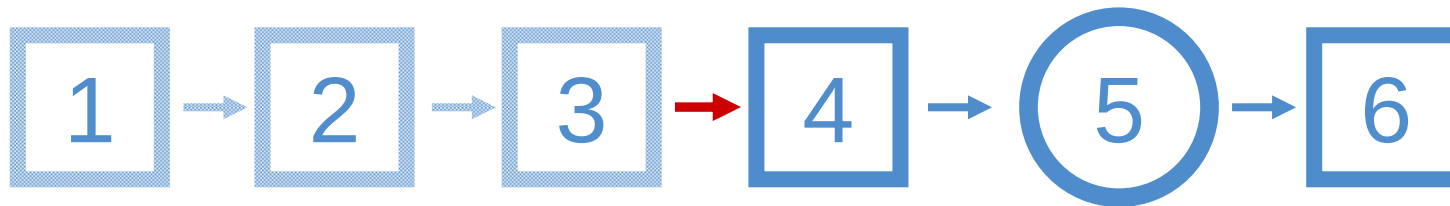


Hur tar man fram personas?

- Viktigt att de är trovärdiga
- Anpassa till mottagaren
- Bra att betona att de är hypotetiska



Användarcentrerad design



1. Vilka är användarna?
2. Vad har de för behov och mål samt värderingar?
3. Vilka funktioner behövs?
4. Hur ska funktionerna struktureras?
5. Prototyparbete och utvärdering
6. Produktion, uppföljning och test



Användbarhet, tillgänglighet,
design, interaktion, upplevelse,
för alla, mobilitet, nytta,
användare, social, prestanda,
sammanhang, effektivitet,
attityd, situation, resurs,
mänsklig, uttryck, funktion,
relevans, känslor, mål,
tillfredsställelse.

Tack!