TietoEnator
Building the Information Society

# Prosess og dialog
# to viktige nøkler til suksessfullt usability-arbeid

Trude Hole, **TietoEnator Digital Innovations**

# Brukeren må settes i sentrum i utvikling av designet

# Brukeropplevelse er alltid subjektivt

En suksess for en tjeneste er avhengig av potensielle brukeres villighet og lyst til å endre eksisterende vaner og lære nye ting.

- Brukerens personlige egenskaper som mening, smak, motivasjon har en stor betydning.
- Fra et brukerståsted er teknologisk innovasjon og pålitelighet rett og slett en selvfølgelighet ved tjenesten.
- Muligheter, effektivitet og tiltrekningskraft er mye mer viktig.

# Personer involvert

## Hos kunde

Representanter fra avdelinger/ markedsområder

Informasjons- eller webavd.

It

Ledelse

## Utviklingsteam

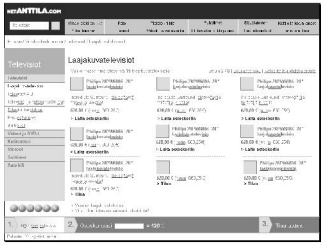
Grafisk design

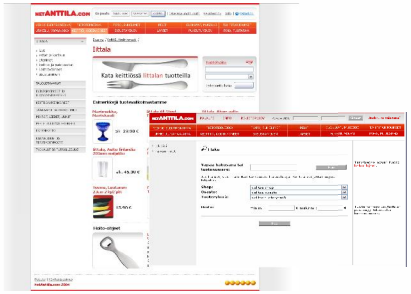
Interaksjonsdesigner

Informasjonsarkitekt

Brukskvalitet

# Brukersentrert designprosess





1 Analyse

2 Idéutvikling

3 UI design og konsept

4 Detaljering

5 Brukertest, justering

1 Analyse → 2 Idéutvikling → 3 UI design og konsept → 4 Detaljering → 5 Brukertest, justering

# Analyse

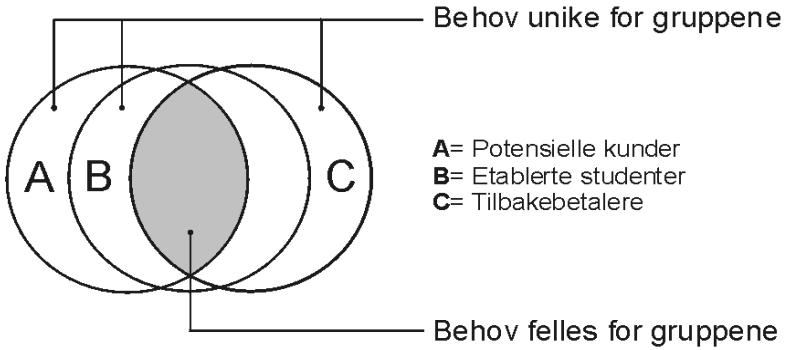
- Forretningsmål
- Innholdsanalyse
- Beste praksis analyse
- Visuell analyse
- Målgruppeanalyse
- Innhenting av brukerbehov:
  - Kvalitative
    - Brukertest
    - Ekspertevaluering
    - Observasjoner
    - Dybdeintervjuer
    - Fokusgrupper
  - Kvantitative
    - Spørreundersøkelse
    - Logganalyse

1 Analyse → 2 Idéutvikling → 3 UI design og konsept → 4 Detaljering → 5 Brukertest, justering

# Analyse – innhenting av brukerbehov

- Fokusgrupper
- Observasjon
  - Hvorfor ringer kunden?
  - Hva spør de om?

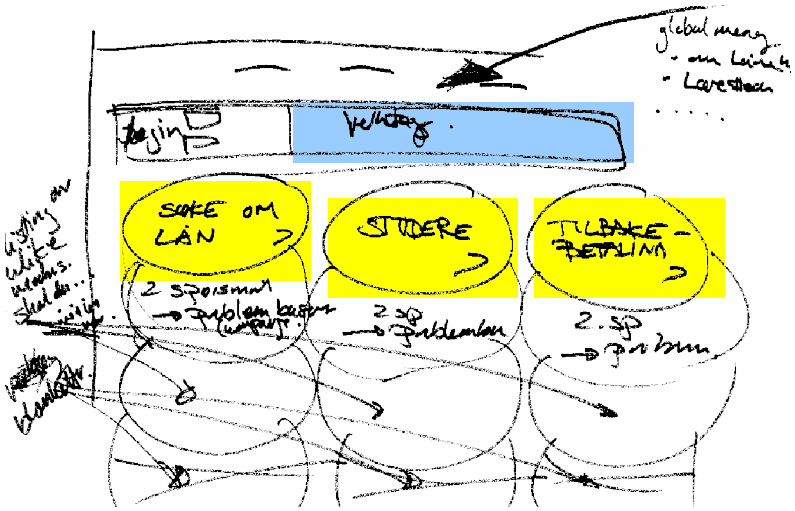
- Brukerbehov

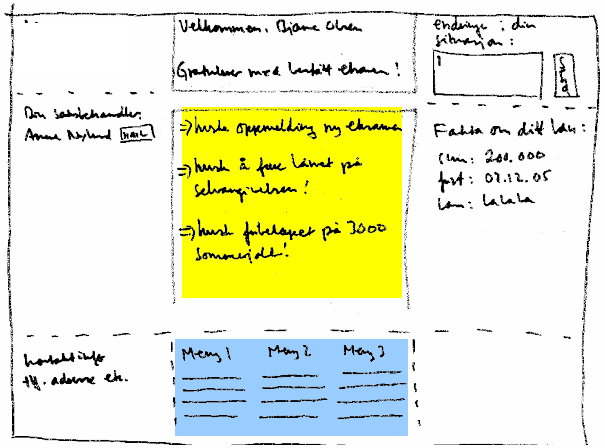


1 Analyse → 2 Idéutvikling → 3 UI design og konsept → 4 Detaljering → 5 Brukertest, justering

# Idéutvikling

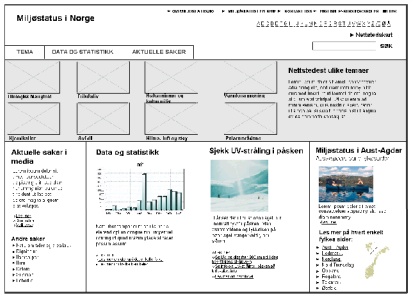
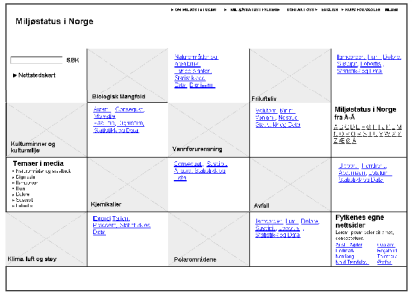
- Workshop
  - Skissering og bruk av kreative teknikker



1 Analyse → 2 Idéutvikling → 3 UI design og konsept → 4 Detaljering → 5 Brukertest, justering

# Konsept

| | Meny | Prioritert meny | Moduler |
|---|---|---|---|
| Opplevelsesbasert | |  |  |
| Redaksjonelt fokus | | | |

1 Analyse → 2 Idéutvikling → 3 UI design og konsept → 4 Detaljering → 5 Brukertest, justering

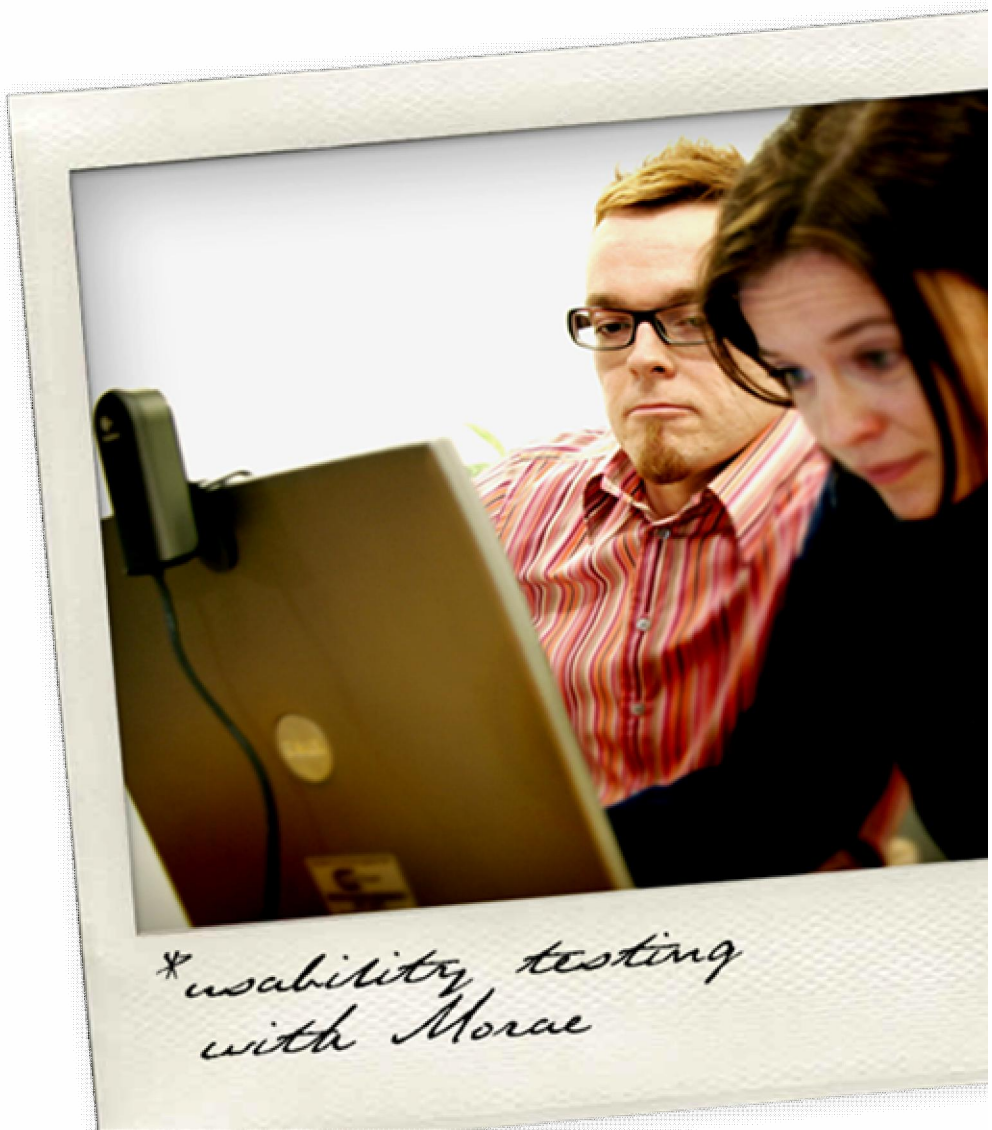
# Detaljering

TietoEnator
Building the Information Society

1 Analyse
2 Idéutvikling
3 UI design og konsept
4 Detaljering
5 Brukertest, justering

# Brukertesting

- Gjennomføring av brukertester
  - Justeringer av funksjonalitet og elementer i grensesnittet

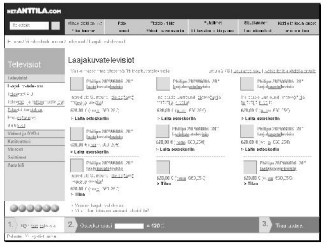


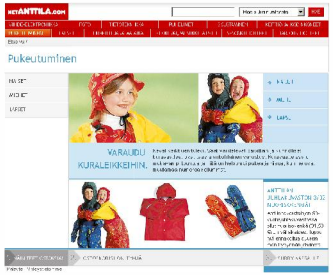
1 Analyse → 2 Idéutvikling → 3 UI design og konsept → 4 Detaljering → 5 Brukertest, justering

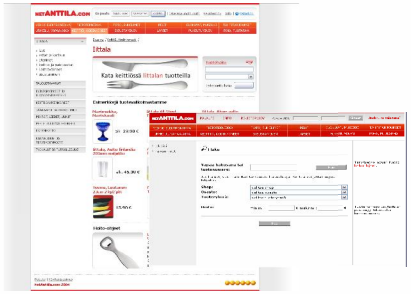
# Brukertesting

# Oppsummering

## Prosess:







1. Analyse
2. Idéutvikling
3. UI design og konsept
4. Detaljering
5. Brukertest, justering

## Dialog:

Gjennom workshoper og aktiv delaktighet i innhening av brukerbehov

Interne workshoper i utviklingsteamet som utforsker løsningsrommet basert på resultater fra analysen

Workshoper hvor eiere av løsningen for se muligheter og er selv med på å avgrense.

Utvikling av brukergrensesnittet med et tverrfaglig team. Oppdragsgiver er delaktig og gies en faglig begrunnelse i forhold til resulat.

Viktig for å sikre kvalitet i løsningen,. Oppdragsgiver og utviklingsteam bør være tilstede. Resultatene er viktige kommunikasjonsverktøy