

Temaarbete

Utvärdering av en befintlig design

Innehållsförteckning

Inledning.....	1
Egenstudie / Expert-utvärdering.....	1
Learnability.....	1
Effectiveness.....	1
Accommodation.....	1
Use-case.....	2
Användarstudie.....	2
Användartestet.....	4
Resultat.....	5
Tänkt och faktiskt användningsätt.....	8
Förslag på ny design.....	8
Referenser.....	9

Inledning

Den här rapporten ämnar att utvärdera designen hos webbgränssnittet SAKAI och kurshemsidan (Interaction design).

Med design menas bl.a. produktens användbarhet¹; ett mått på hur många människor som förstår sig på produkten intuitivt².

Egenstudie / Expert-utvärdering

Först utfördes en egenstudie av författaren för att forma en egen tanke om användningssätt och möjliga problem. Författaren anser det som en expertutvärdering eftersom han arbetar som webbdesigner och har efter kursens gång fått en del erfarenhet av SAKAI.

Learnability

Sajtens visibility³ känns bra, alla funktioner som finns är listade till vänster i menyn eller som tabbar överst (My workspace, ...). Konsistensen (*Consistency*³) hos sajten känns även bra då man har valt traditionell koncept som t.ex. tabbar och en meny till vänster. Sajten är strukturerad och enkel att hitta länkar eftersom de är understrukna och i annan färg. Sajtens affordance³ är även bra då knappar ser ut som knappar, det enda negativa här är att vissa knappar ibland kan ha dålig kontrast mellan text och bakgrund så de kan missas (t.ex. submit under en assignment). Det sämsta hos SAKAI angående learnability³ tycker jag är familiarity³! Något som jag skulle vilja kalla "kalender" heter schema men det innehåller inga uppgifter utan bara en tom kalender. Schema, i min mening, heter istället assignments.

Effectiveness

Generellt sätt tycker jag SAKAI-modellen med tabbar och vänstermeny kan accepteras (*acceptability*³), möjligtvis är tabbarna skulle tabbarna kunna göras mera tydliga.

Accommodation

Systemet känns inte särskilt anpassningsbart. Det finns ett, i ovanliga fall två, sätt att utföra uppgifter.

Use-case

Teori om hur systemet är tänkt att användas:

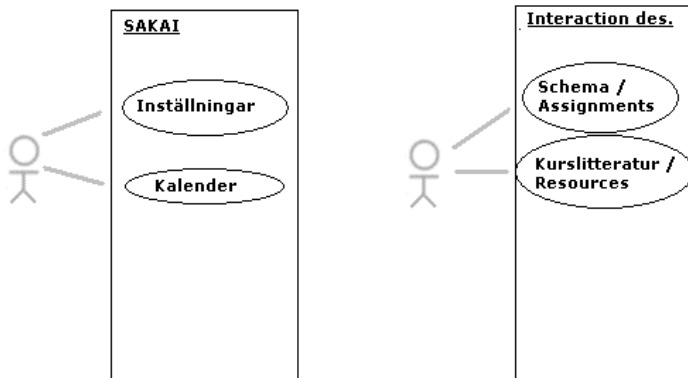


Illustration 1: Use-case-diagram på tänkt användning

Användarstudie

Användarstudien har gjorts med modellen **IMPACT** (*Intention, Metrics and measures, People, Activities, Context, Technology*) (se nedan).³ Studien är utförd genom att användarna fått uppgifter att lösa, testet har övervakats av en observatör för att notera problem.

Intention

Som tidigare nämnt är det webbgränssnittet SAKAI som ska utvärderas. Intentionen är att se huruvida gränssnittet är användbart på en vanlig PC; t.ex. vad som är designmässigt förvirrande och huruvida språket är lättförståeligt.

Mått

Mått (*Metrics*) som har använts är: effektivitet (*effectivness*) (%), verkningsgrad (*efficiency*) (tid) och belåtenhet (*satisfaction*).

Effektivitet har mätts genom att se huruvida uppgifter är lösningsbara inom en rimlig tid, för användartestet har det satts en maximal begränsning på 3 minuter per uppgift för att testet ska kunna genomföras inom en rimlig tid (max. ca 20 minuter). Om användare ger upp innan tiden är slut accepteras det dock (som olöst) så användare kan känna sig bekväma i testet och inte tvingas lösa uppgifter.

Verkningsgrad har mätts genom tidtagning av lösandet av uppgifter.

Belåtenhet har mätts genom att be användarna om en skriftlig kommentar efter användartestet.

Personer

Utvärderingen riktar sig till ej handikappade, normalseende (eventuellt med glasögon) studenter (även nyblivna sådana) med allmän datorkunskap (ej experter).

Aktiviteter

Användartestet mÅlar upp vanliga scener i en students studerande. Den testar bl.a. hur systemet fungerar fr en rapportskrivande student som anvnder systemet samtidigt.

Kontext

Anvndartestet r utfrt i en lugn milj liknande universitetsbibliotek eller i hemmet dr webbplatsen frvntas anvndas frmst.

Teknologi

Anvndartesten r utfrda p en PC med Windows XP Home i webblsaren Mozilla Firefox 3 vilket idag r en av de vanligaste webblsarna.⁴

Användartestet

User evaluation

SAKAI & Interaction design web page

Disclaimer

This is a user-evaluation for the learning system SAKAI and the subject "Interaction Design". The test is **NOT** meant to test you as an individual but the system itself! Any problems you run into will be considered problems with the system (design flaws) and not you. You will however be monitored during the test for the purpose of logging the problems which might or might not occur during usage of the system.

During the test the observer will be quietly observe you. If you don't understand a question you are free to ask. If the problem is not with the question itself but with the system simply explain to the observer that you do not understand and you can continue to the next assignment. Once you have completed an assignment, simple show the observer.

The results of this study will be fully anonymous.

Go to next page → ...

User assignments

1. Find the schedule / list of assignments for the subject.
2. Find and open the page that describes **ANY** assignment (You don't have to read the assignment).
 1. Go to the forums and post a new thread (write "testing") on the subject SAKAI.
 2. Go back to where you started, find the subject schedule or list of assignments (again).
 3. Open any other assignment.
3. Find the calendar function.
 1. Add a reoccurring yearly event on the 26th of January,
 1. name it "Australia day and Oskars birthday",
 2. mark it as a "special event".
 2. Find the event in your calendar.
4. Change settings so that you will receive one email per day summering announcements.
5. Find **ANY** lecture slides for the subject and open one.
6. Find the teachers / lecturers email address for the subject.

Resultat

Här presenteras resultatet av användarstudien i form av tabeller och grafer. Studien gjorde på fem personer.

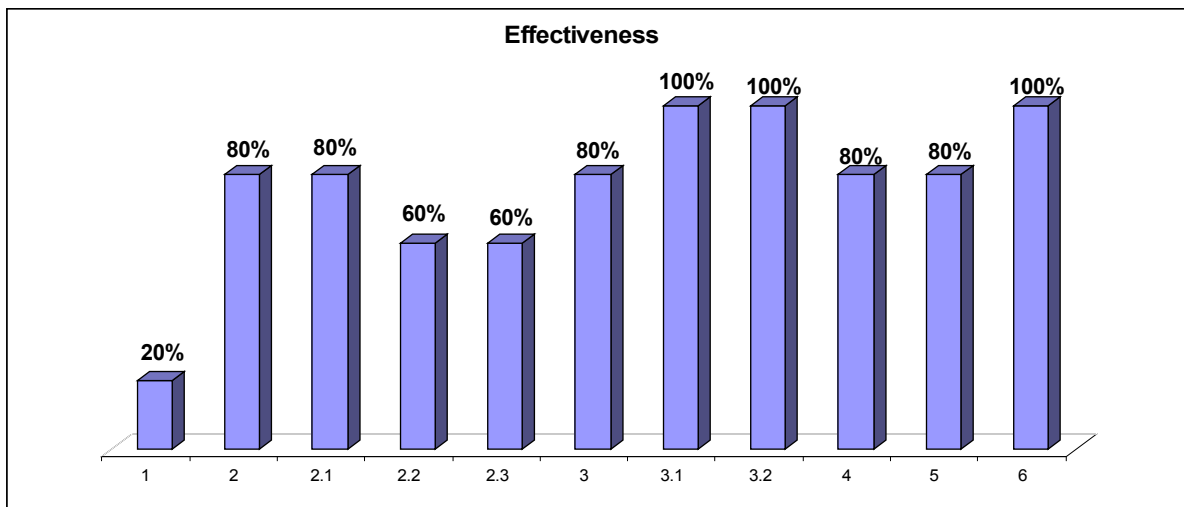
Rådata i tabeller

Effektivitet mättes genom en etta för avklarad uppgift och nolla för oavklarad. Om användaren gav upp innan maximal tid (3 min) så angavs 3 minuter som tiden och en nolla.

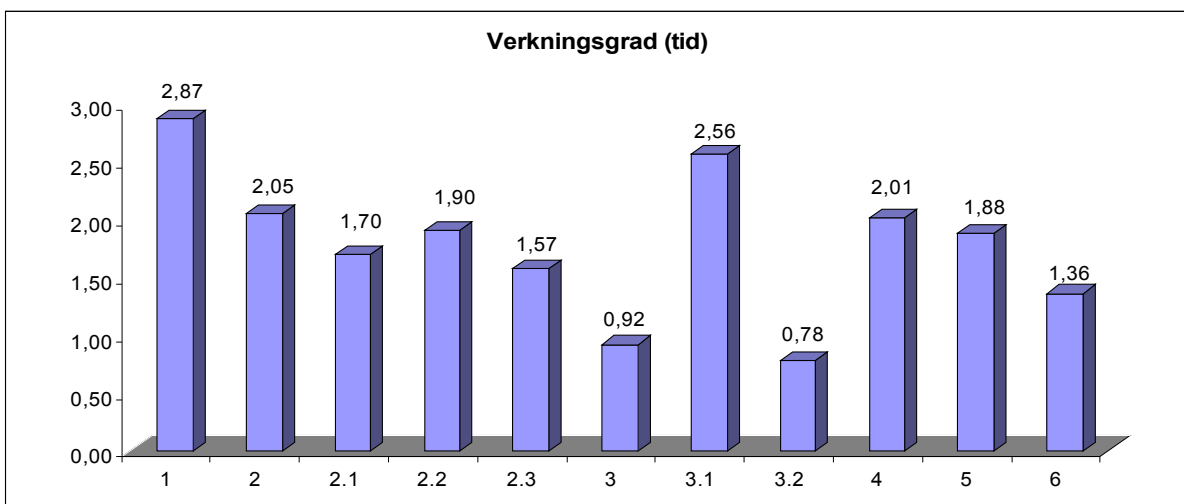
Uppgift: 1	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
	chanel	140	1
	emily	180	0
	phil	180	0
	jess	180	0
	eric	180	0
	avg min:	2,87	20%
Uppgift: 2	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
	chanel	30	1
	emily	50	1
	phil	175	1
	jess	180	0
	eric	180	1
	avg min:	2,05	80%
Uppgift: 2.1	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
	chanel	35	1
	emily	30	1
	phil	130	1
	jess	180	0
	eric	136	1
	avg min:	1,70	80%
Uppgift: 2.2	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
	chanel	100	0
	emily	50	1
	phil	130	1
	jess	180	0
	eric	110	1
	avg min:	1,90	60%
Uppgift: 2.3	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
	chanel	180	0
	emily	10	1
	phil	5	1
	jess	180	0
	eric	96	1
	avg min:	1,57	60%
Uppgift: 3	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
	chanel	10	1
	emily	40	1
	phil	180	0
	jess	15	1
	eric	30	1
	avg min:	0,92	80%

Uppgift:	3.1	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
		chanel	140	1
		emily	134	1
		phil	168	1
		jess	180	1
		eric	145	1
		avg min:	2,56	100%
Uppgift:	3.2	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
		chanel	10	1
		emily	5	1
		phil	15	1
		jess	180	1
		eric	25	1
		avg min:	0,78	100%
Uppgift:	4	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
		chanel	60	1
		emily	180	0
		phil	103	1
		jess	140	1
		eric	120	1
		avg min:	2,01	80%
Uppgift:	5	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
		chanel	50	1
		emily	40	1
		phil	180	0
		jess	180	1
		eric	114	1
		avg min:	1,88	80%
Uppgift:	6	Deltagare	Verkningsgrad: tid (s)	Effektivitet
		chanel	50	1
		emily	78	1
		phil	180	1
		jess	20	1
		eric	80	1
		avg min:	1,36	100%

Grafer



Effektivitet innebär procent användare som kunde lösa uppgiften.



Tre minuter var maximal tillåten tid.

Användarkommentarer

"A little bit complicated, I don't quite understand why there where 2 tabs, that confused me a bit."

"It was confusing! ... it was very hard to navigate."

"This website made me feel stupid ... I wasted alot of time looking for things. Had I been in a workplace situation this would have been very bad – especially if I was being paid by the hour."

Tänkt och faktiskt användningsätt

Skillnaden mellan det tänkta och faktiska användningsättet hos nya användare är stora. Det tog väldigt lång tid för alla användare att hitta tabbarna, en testperson hittade aldrig tabbarna under hela testet! Endast en person hittade föreläsarens e-post via "roster", de andra använde "mailto". Alla användare lyckades lägga till en "årlig" händelse men **alla** la till denna för **ett** år endast. Nästan alla användare klickade på "add attachment" när de skulle lägga till den årliga händelsen.

Förslag på ny design

Nedan finns bilder på designförslag.



Illustration 2: Understrukna länkar är konvention på webben

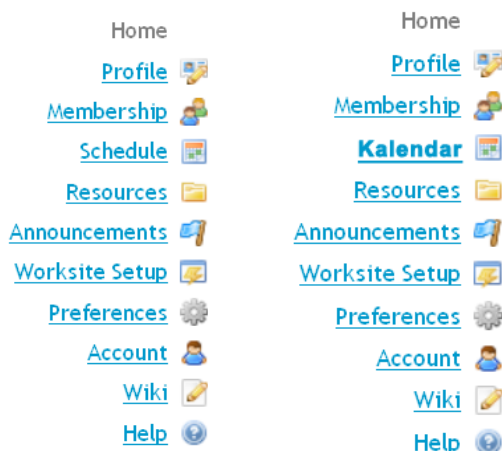


Illustration 4: FÖRE

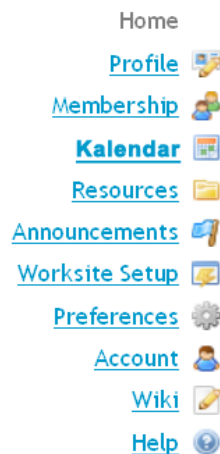


Illustration 5: Efter: Bättre familiarity med bättre beskrivande ord



Illustration 6: Efter: Bättre familiarity med bättre beskrivande ord

Illustration 3: FÖRE

Referenser

- 1 Användbarhet: http://www.cs.umu.se/kurser/5DV060/HT08/utdelat/OH080901_slides.pdf
- 2 Intuitivt: <http://www.google.com/search?defl=en&q=define:intuitively>
- 3 Benyon, D., Turner, P. & Turner, S. (2005). Designing Interactive Systems. People, Activities, Contexts, Technologies. Harlow, England: Addison-Wesley.
- 4 W3Schools http://www.w3schools.com/browsers/browsers_stats.asp
webbläsarstatistik