

ANVÄNDBARA SYSTEM

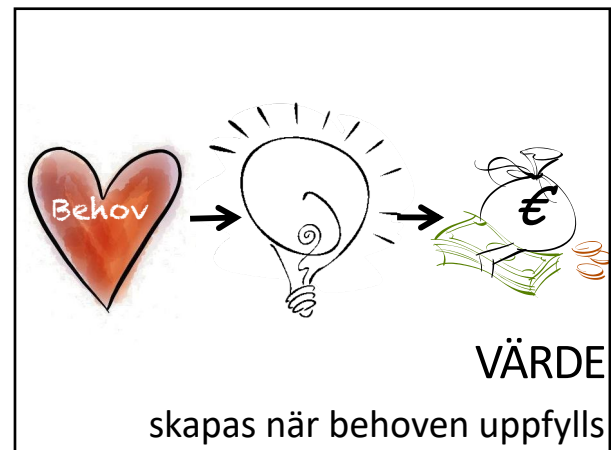
Aseel Berglund

Agenda

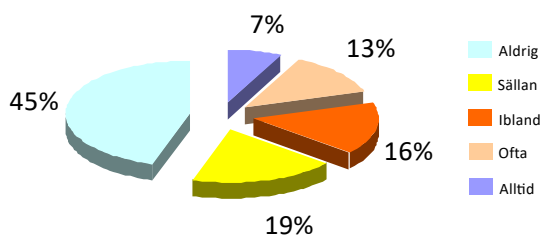
- Användbara system
- NABC
- Designrymden
 - Brainwritting
 - Funktionsanalys
 - Konceptdivergens
 - Konceptvärdering
- Skiss/prototyp och stories till PB

Hur gör man för att utveckla en efterfrågad produkt/tjänst/lösning?

LU

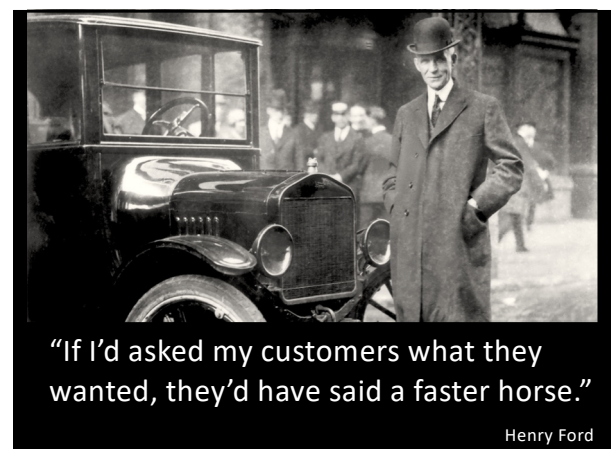


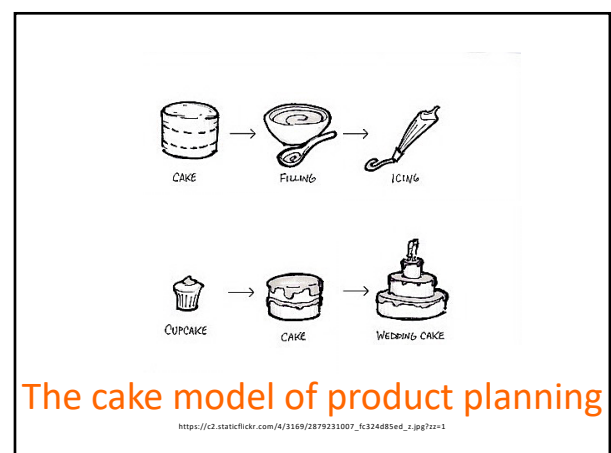
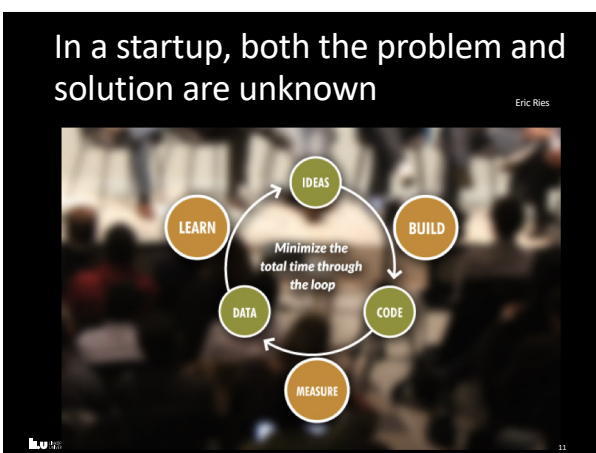
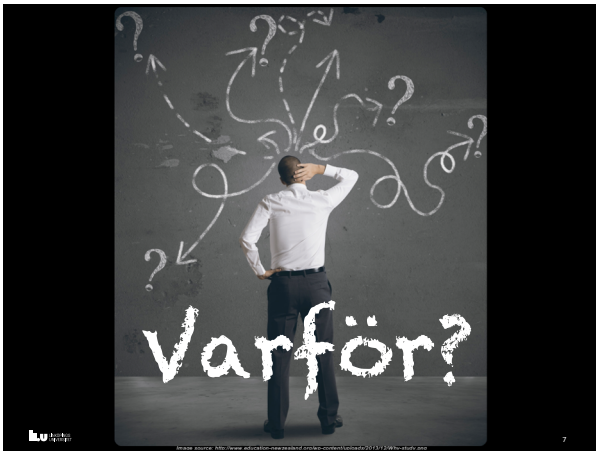
Funktionaliteten behövs & efterfrågas

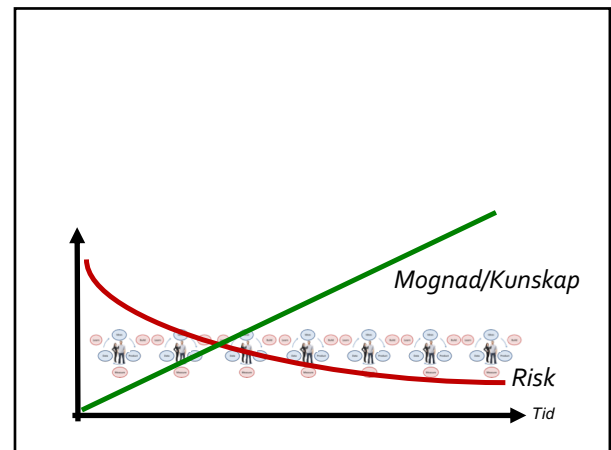
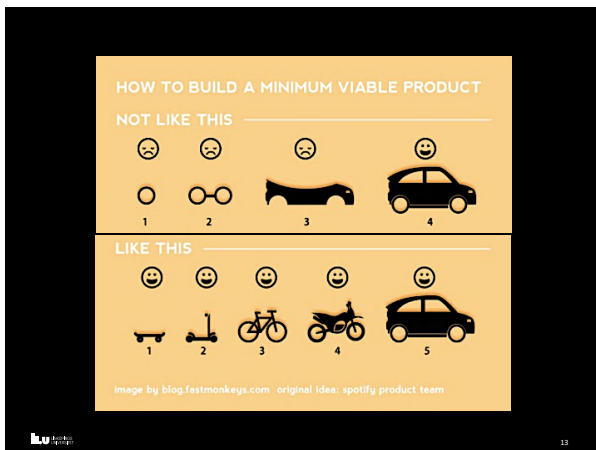


The Standish Group "Chaos" reports 2002

5



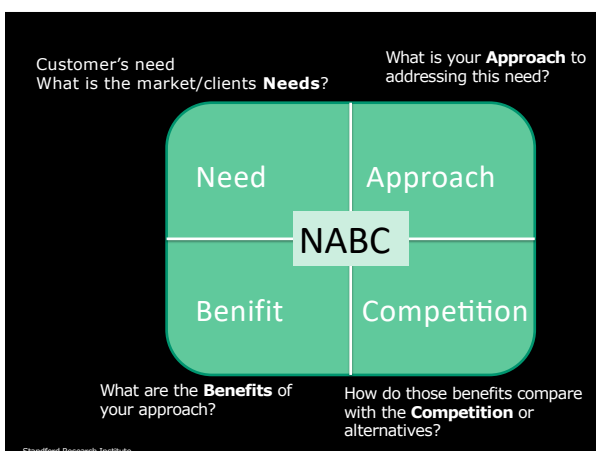




Minimum Viable Product

[MVP] - minsta möjliga funktioner som en fristående produkt och fortfarande lösa kundens behov och visar produktens värde.

NABC



Lunch exempel

Ok, du är hungrig (Need), vi kan gå till fiket här borta och äta en sallad (Approach). Det ligger nära, salladerna är goda och det brukar vara lugnt så vi kan prata i lugn och ro (Benefits). Annars kan vi gå till McDonalds här bredvid men det är bullrigt och hamburgaren är inte så nyttig men det går snabbt (Competition).



Vem har behovet?

BEHOV: MÖNSTERIGENKÄNNING

Vad ger störst värde?

APPROACH: EN VÄRDEFULL LÖSNING

Lär känna fienden

**KONKURRENS/ALTERNATIV: SYNA
MOTSTÅNDARLAGET**

NEED - Behov

Beskriver kundens och marknadens viktiga behov som idén ska lösa.

Vad är problemet? Vem är kunden?

APPROACH – tillvägagångssätt

Förklarar idéns unika tillvägagångssätt för att tillfredsställa detta viktiga behov.

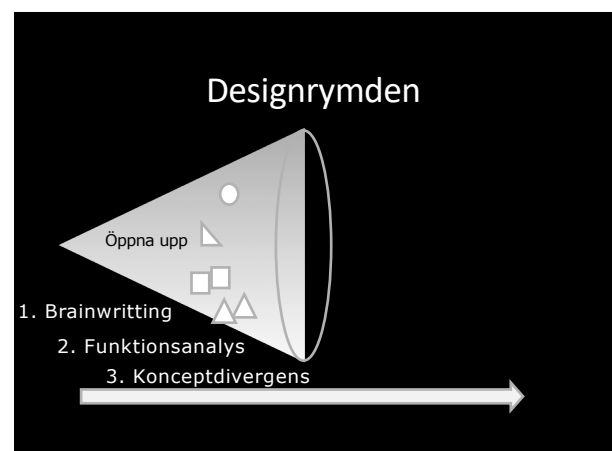
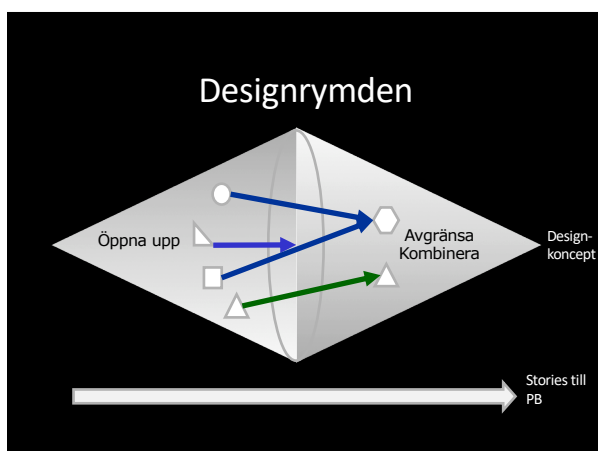
BENEFITS - Fördelar

Beskriver den kvantifierade nyttan i relation till kundens kostnad.

Värde = Nyttå/Kostnad.

COMPETITION – konkurrens

Vilka är konkurrenterna eller andra alternativ som kan tillfredsställa behovet?



1. Brainwritting

- Syfte: Identifiera möjliga funktioner som systemet skulle kunna ha



Namn	Idé 1	Idé 2	Idé 3
Kalle	Skicka meddelande till vänner	Vidarebefodra meddelande till vänner	Gilla status
Stina	Tv kort meddelanden	Svara på inkomna meddelanden	Bjuda in vänner till aktivitet

Antal idéer:
 $6 \times 3 \times 6 = 108$
 $7 \times 3 \times 7 = 147$
 $9 \times 3 \times 9 = 192$

2. Funktionsanalys

Kategorisera nu er lista med möjliga funktioner utifrån om de är

- Nödvändiga
- Önskvärda
- Onödiga

(markera med ett N, Ö eller O).

Gruppera ihop funktioner som hör ihop

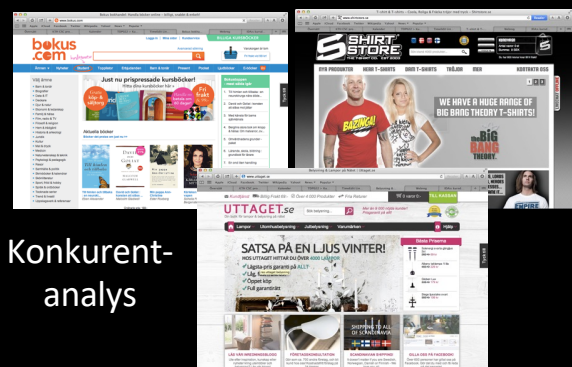
Funktioner som hör ihop sätts ihop till en grupp som kan bilda en story eller en epic



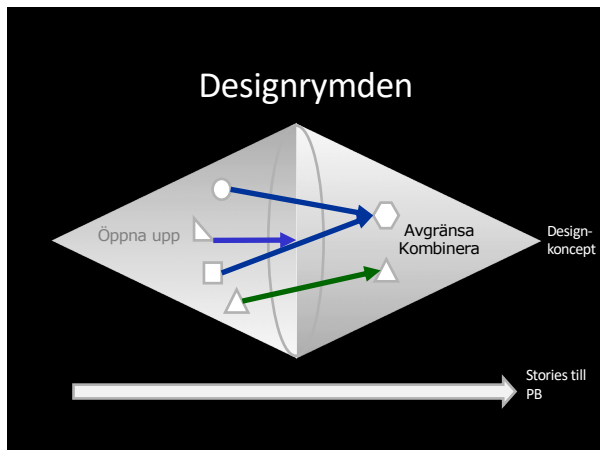
3. Konzeptdivergenz

Syftet är att generera lika många designkoncept som antal medlemmar i gruppen.

Hämta inspiration



Konkurent- analys



4. Konceptvärdering

- Syftet är att utvärdera gruppmedlemmarnas designförslag, identifiera bra designlösningar i förslagen och välja ut ett designförslag att gå vidare med eller sammansätta ett förslag

Nästa steg

- Gör en skiss/prototyp på det designförslag som ni ska gå vidare med
- Värdera gärna med potentiella användare – 5
- Identifiera story för produktbackloggen



Användbarhet

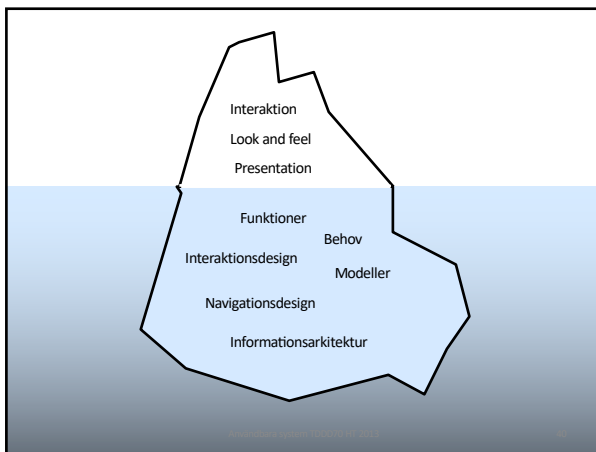
Den utsträckning till vilken en specificerad användare kan använda en produkt för att uppnå specifika mål, med **ändamålsenlighet**, **effektivitet** och **tillfredsställelse**, i ett givet användningssammanhang.

ISO 9241-11

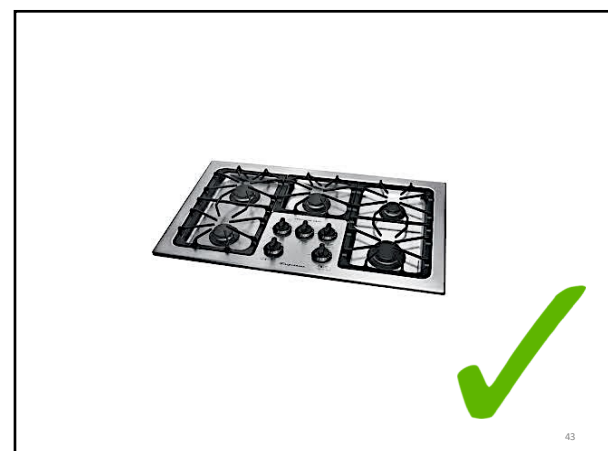
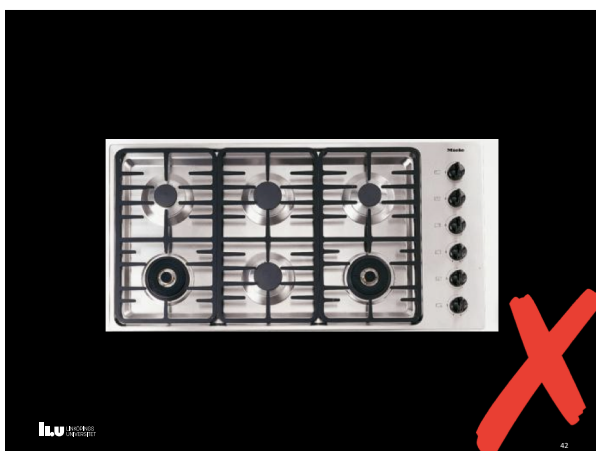
Ändamålsenlighet – noggrannhet och fullständighet med vilken användare uppnår givna mål

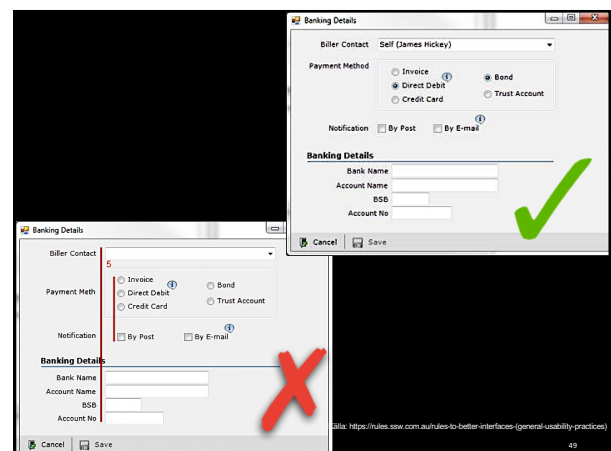
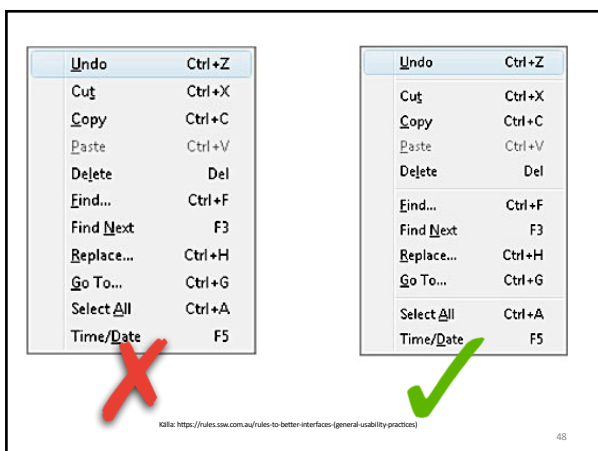
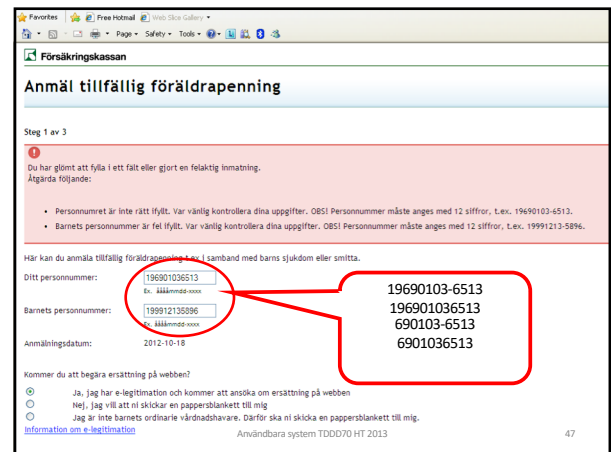
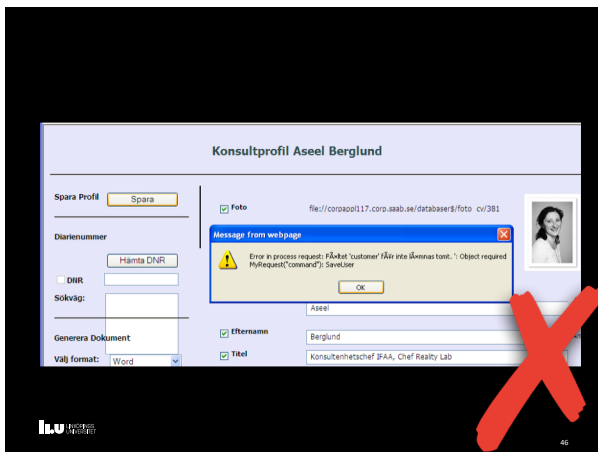
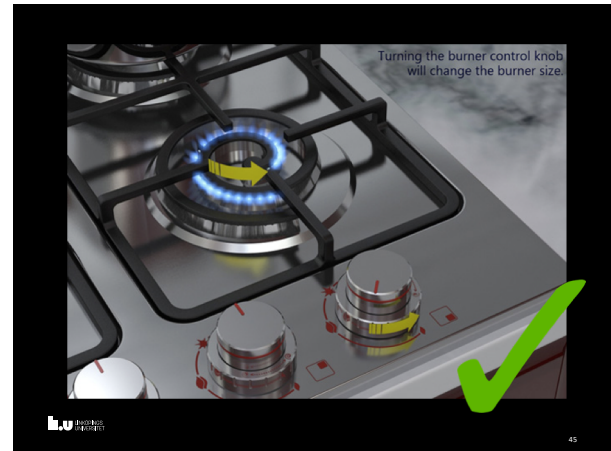
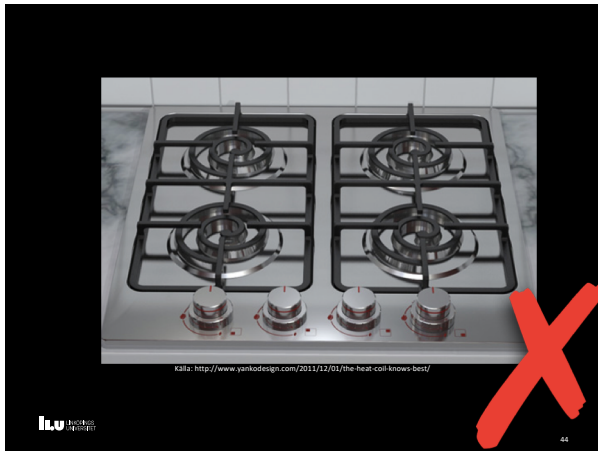
Effektivitet – resursgång i förhållande till den noggrannhet och fullständighet med vilken användarna uppnår givna mål

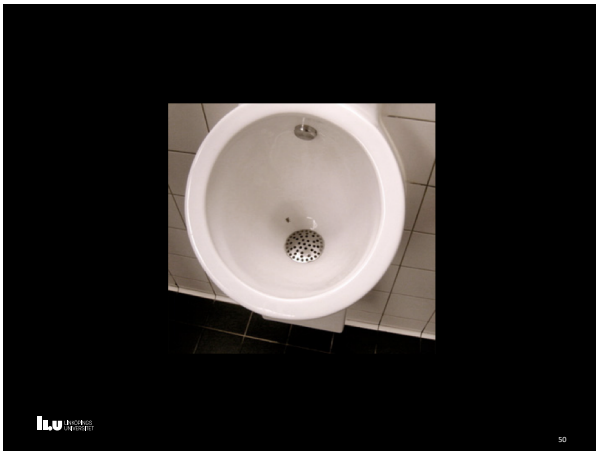
Tillfredsställelse – frånvaro av obehag samt positiva attityder vid användningen av en produkt



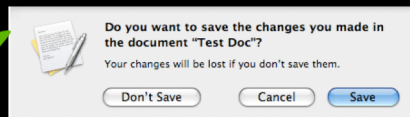
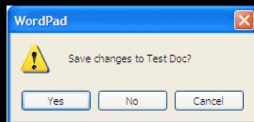
NÅGRA EXEMPEL







Verbs in labels



<http://www.smashingmagazine.com/2008/12/10-useful-techniques-to-improve-your-user-interface-design/>

UX User Experience

