

Oppgaver til *Introduksjon til interaksjonsdesign (2022)*

Kapittel 1: Interaksjonsdesign

1. Hva er interaksjonsdesign? Forklar på en så enkel måte som mulig.

Kapittel 2: Brukeropplevelse

1. Tenk på noen gode eller dårlige brukeropplevelser du har hatt.
 - a. Sett dere sammen i grupper og fortell hverandre om opplevelsene.
 - b. Hva var det som gjorde opplevelsene gode eller dårlige? Hva kunne gjort opplevelsene bedre?
2. I grupper, vis hverandre et produkt eller tjeneste (f.eks en nettside, en mobiltelefon, en app osv.). Gå igjennom hva som gjør brukeropplevelsen god eller dårlig.

Kapittel 3: Brukersentrert design

1. Hva er de tre grunnleggende aspektene ved brukersentrert design?
2. Hvilke tre ting skal produkter være, hvis vi følger designtenking?

Kapittel 4: Designprinsipper

1. Hva er Donald Normans seks designprinsipper?
2. Finn eksempler på god eller dårlig bruk av hvert av designprinsippene. Diskuter hvordan disse eksemplene kunne gitt bedre brukeropplevelser ved å følge designprinsipper bedre.

Kapittel 5: Brukskvalitet

1. Hva handler brukskvalitet om?
2. Hva er de seks målene for brukskvalitet?
3. Finn gode eller dårlige eksempler for hvert av målene. Diskuter hvordan disse eksemplene kunne gitt bedre brukeropplevelser ved å følge målene for brukskvalitet bedre.

Kapittel 6: Bruergrensesnitt

1. Hva er et brukergrensesnitt? Hvilke typer grensesnitt finnes? Gi eksempler på produkter eller tjenester som har forskjellige typer grensesnitt.
2. Når bruker vi avkrysningsbokser, når bruker vi radioknapper, og når bruker vi nedtrekkslister?

Kapittel 7: Universell utforming

1. Velg et nettsted.
2. Gå igjennom retningslinjene for tilgjengelig webinnhold, og evaluer hvorvidt nettstedet er utformet i henhold til retningslinjene.
3. Finn et nettbasert verktøy for å teste om nettstedet oppfyller kravene i WCAG 2.0. Hva fant testverktøyet som dere ikke fant ved å gjøre en manuell evaluering?

Kapittel 8: Design- og utviklingsprosess

1. Hva er forskjellen på fossefall og smidig utvikling? Hva er fordel og ulemper ved de to?
2. Hvilke aktiviteter hører inn under utforske, utforme og utvikle i designprosessen?

Kapittel 9: Brukerinnsikt

1. Hva er forskjellen på kvalitativ og kvantitativ metode?
2. Hva må vi tenke på når vi gjør designundersøkelser med tanke på etikk?
3. Lag en intervjuguide for å finne ut hva personen ved siden av deg liker å gjøre på fritiden. Gjennomfør intervjuet.

Kapittel 10: Problemområde, mål og målgrupper

1. Velg et digitalt produkt eller en tjeneste
 - a. Hvilket problem forsøker tjenesten å løse?
 - b. Hva tror du er målet med tjenesten?
 - c. Hvem tror du er målgruppene?

2. Tenk på et problem som du ønsker å løse. Dette kan være et problem med en eksisterende tjeneste, eller et problemområde som det ikke finnes tjenester for enda.
 - a. Beskriv problemområdet
 - b. Sett mål for hva som skal til for å løse problemet
 - c. Beskriv målgruppene. Prioriter målgruppene etter hvor viktige de er. Bruk gjerne personas til å beskrive målgruppene mer detaljert.

Kapittel 11: Konsept

1. Velg et digitalt produkt eller en tjeneste.
 - a. Skriv ett eller flere validerende scenarier for å evaluere hvordan løsningen vil fungere i ulike situasjoner.
2. Utarbeid en konseptbeskrivelse for tjenesten dere beskrev i oppgavene til kapittel 10.
 - a. Beskriv gjennom ett eller flere kontekstscenarier hvordan tjenesten skal fungere, og hvilke problemer den skal løse.
 - b. Skriv brukerhistorier som setter krav til hva tjenesten skal kunne gjøre.

Kapittel 12: Struktur

1. Utarbeid en struktur for disse elementene gjennom en åpen kortsortering (lag de kategoriene som er nødvendig): knekkebrød, melk, agurk, kylling, syltetøy, ris, eplejuice, mel, ananas, egg, gulrøtter, pasta, sukker, kjøttdeig, kjeks, selleri.
 - a. Sammenlign resultatene med andre, og diskuter. Hvorfor har strukturene blitt like eller ulike?
2. Utarbeid en struktur for tjenesten dere har jobbet med i oppgavene til kapittel 11.
 - a. Lag en lapp per innholdselement tjenesten skal inneholde
 - b. Gjør en kortsortering for å utarbeide strukturen for tjenesten
 - c. Beskriv hvilke metadata tjenesten behøver
 - d. Gjør en tretest for å evaluere strukturen

Kapittel 13: Navigasjon

1. Velg et digitalt produkt eller en tjeneste
 - a. Identifiser de forskjellige navigasjonselementene. Hva er global, lokal og kontekstuell navigasjon i denne løsningen? Hva slags sporing finnes?

- b. Støtter navigasjonen strukturen? Hvilke utfordringer eller fordeler ser du med at nettopp denne typen navigasjon er brukt her?
2. Utarbeid navigasjon for strukturen som ble utarbeidet i oppgavene til kapittel 12.
 - a. Hva er den beste løsningen for navigasjon her? Hvorfor?

Kapittel 14: Prototyping

1. Hva er forskjellen på en lavnivå- og en høynivå-prototype? Hva er fordeler og ulemper ved disse?
2. Lag en prototype for tjenesten dere har jobbet med i oppgavene til kapittel 13.
 - a. Lag håndtegnede trådkisser for løsningen, gjerne over flere iterasjoner.
 - b. Lag en klikkbar prototype i Figma hvor dere bruker trådkissene dere har laget.

Kapittel 15: Evaluering

1. Velg et digitalt produkt eller en tjeneste som dere skal evaluere
 - a. Hva er målet med evalueringen?
 - b. Hvem skal testbrukerne være?
 - c. Utarbeid testoppgaver til en brukertest av tjenesten
 - d. Gjennomfør evalueringen
 - e. Analyser resultatene og gi forslag til forbedringer
2. Velg et digitalt produkt eller en tjeneste som dere skal evaluere
 - a. Velg heuristikker som skal brukes i en ekspertevaluering av tjenesten
 - b. Gjennomfør ekspertevalueringen
 - c. Analyser resultatene av evalueringen og gi forslag til forbedringer
3. Gjør en evaluering av tjenesten dere jobbet med i oppgavene til kapittel 14.
 - a. Hva er målet med evalueringen?
 - b. Hvilken evaluering skal gjøres? Brukertest, geriljatest eller ekspertevaluering? Hvorfor?
 - c. Gjennomfør evalueringen
 - d. Analyser resultatene av evalueringen og gi forslag til forbedringer