

Utformning och prototyping av användargränssnitt - 3 dagar

kurser 934

- Du får lära dig att**
- Designa och generera effektiva användargränssnitt för att möta slutanvändarens behov
 - Samla in krav med hjälp av användarprofiler (personas) och användarberättelser (user stories)
 - Konfigurera gränssnitt som hjälper användarna att ange information snabbt och korrekt
 - Implementera bästa praxis i utvecklingen av användarnavigation för Desktop- och webbaserade applikationer
 - Följa WAI-rekommendationer för att göra sidan lättförstådd och lättanvänd för alla
 - Följa upp frågeställningar kring portering till mobila enheter
- Sammanfattning** Konkurrensfördelar kan vinnas eller förloras beroende på hur användargränssnittet är utformat. Det räcker inte att dagens lösningar fungerar, de måste också engagera användarna för att fungera effektivt. Under kursen lär du dig att ta hjälp av beprövade metoder för utformning av användargränssnitt för att skapa en säker kravbild, reducera handhavandefel och skapa en intuitiv väg också genom komplicerade system, allt för att öka användbarheten.
- Vem bör delta** Analytiker av användarsystem, systemutvecklare, programmerare, testare och alla inblandade i att utveckla användargränssnitt. Allmänna kunskaper om programvaruutveckling underlättar, men är inte ett krav.
- Praktiska övningar** Praktiska övningar ger dig erfarenhet av att designa användargränssnitt. Bland annat ingår dessa övningar och demonstrationer:
- Generera en elektronisk prototyp av ett gränssnitt
 - Öka hastigheten och minska fel för att förbättra produktiviteten för slutanvändaren
 - Lägga till nyttiga hjälp- och felmeddelanden
 - Skapa styrdon
 - Lägga till sökfunktioner
 - Öka användbarheten för användare med nedsatt syn
 - Erbjud stöd för anpassning

Utformning och prototyping av användargränssnitt - 3 dagar

kurser 934

Visa dig från din bästa sida för kunden De viktigaste kunskaperna inom design av användargränssnitt

- Använda beprövade metoder
- Öka produktiviteten
- Öka din konkurrensfördel
- Hantera hela användarupplevelsen

Samla in krav

Se systemet från användarens perspektiv

- Upptäcka systembehov genom samtal med användare
- Utarbeta användarprofiler (personas)
- Ta fram användarberättelser

Samla in feedback från användarna

- Bygga prototyper
- Skissa på skärmbilder
- Skapa trådblock

Designa utifrån användarinput

Öka hastigheten för användaren

- Bestämma lämpliga standardinställningar
- Välja rätt mekanismer för datainmatning och programstyrning
- Utforska Fitts lag

Minska handhavandefel

- Begränsa utrymmet för fel
- Föreslå intelligenta svarsalternativ
- Tillåta ångra-funktion
- Hjälpa användarna genom nyttiga felmeddelanden

Skapa användarnavigering

Utforska samspelet med användaren

- Designa flödesdiagram för gränssnittet
- Fokusera på det viktigaste

Välja högnivåstrukturer

- Hjälpa intuitionen genom nätverksbaserad hierarkisk eller sekventiell organisering
- Förstärka den mentala modellen

Följ bästa praxis för användardialoger

- Välja lämpliga symboler
- Lägga till kortkommandon för avancerade användare
- Använda flikar för att utnyttja skärmytan
- Använda rutnätskontroll för att ordna och jämföra

Presentera, sortera och filtrera data

Gruppera information effektivt

- Strukturera bildskärmar så att de anpassas till arbetsflödet
- Använda färg för att särskilja informationsgrupper

- Avgöra när man ska högerställa/vänsterställa/centrera

Hantera långa svarstider

- Ge återkoppling under en lång väntetid
- Minimera och maximera innehåll

Hämta data på ett meningsfullt sätt

- Implementera sökrutor
- Underlätta avancerad sökning
- Filtrera söksvar dynamiskt

Ta estetiska hänsyn

Använda bilder och färger

- Använda färghjulet
- Bibehålla konsekvensen i den mentala modellen
- Vägleda med symboler
- Välja färgskalor
- Implementera rätt metafor

Hantera texter

- Uppnå läsbarhet med hjälp av hög kontrast
- Göra justeringar för olika språk
- Öka tillgängligheten för ett annat sammanhang

Testa användbarhet

Samla in resultat

- Skärmåtkomst
- Räkna handlingar relaterade till musanvändning

Mätmetoder för användbarhet

- Upptäcka problem
- Avgöra hur effektivt gränssnittet fungerar
- Beräkna effektiviteten

Utveckla gränssnittet för framtida behov

Portering till mobila enheter

- Omorganisera för mindre skärmyta
- Anpassa till andra styrmekanismer
- Anpassa för skilda interaktionsstilar

Förbereda för framtida dialogmekanismer

- Bortom två dimensioner
- Skapa nya användningsområden för befintliga mekanismer