

Usability - vägen till användbara system

Vad är nytta för användaren?

Hur ska man utveckla användbara system? För att systemet ska upplevas positivt för användaren måste nyttan i brukssituationen agera bakgrund för designarbetet. Den här kursen ger dig en introduktion till detta.

Beskrivning. Kursen fokuserar på användarcentrerad systemutveckling och belyser planering för användbarhet i utvecklingsprojekt, behovsanalys, framtagning av designlösningar och användbarhets-utvärdering.

Under kursen kommer du att lära dig varför, när och hur kan man använda olika användbarhetsmetoder som till exempel persona, use cases och scenarios.

Vi går igenom användbarhetstestning där produkten testas för att mäta nytta i bruket, exempelvis ändamålsenlighet, effektivitet och användarnas tillfredsställelse med produkten.

Du får lära dig kreativa metoder för generering av idéer utifrån existerande problem och arbete med användarcentrerad kravhantering genom bland annat effektkartläggning.

Kursen itererar mellan teoretiska och praktiska moment. Deltagarna kommer genom praktiska övningar och interaktiva sessioner att prova på olika metoder och verktyg som bidrar till ökad användbarhet i ett system. Efter varje övning kommer deltagarna att reflektera kring sina erfarenheter.

Målgrupp. Kursen vänder sig till alla som jobbar med systemutveckling och vill lära sig mer om metoder kring användbarhet och människa-maskin-interaktion.

Förkunskaper. Inga specifika förkunskaper behövs.

Mål med kursen. Kursen ger dig grunderna i hur man metodiskt, systematiskt och iterativt jobbar med att ta fram användbara system. Deltagarna lär sig hur användarcentrerade aktiviteter integreras i utvecklingsprojekt. Deltagarna får även kunskap inom arbetsmetoder och verktyg gällande användbarhet och människa-maskin-interaktion. Efter kursen ska du ha fått förståelse för användbarhet och dess betydelse för ett lyckat utvecklingsprojekt.

Kurslängd. 2 dagar

Kursansvarig. Michael Petterstedt

Språk. Svenska. Engelska på begäran.

Kurskategori. Systemutveckling

Kursinnehåll

- Nyttan i brukssituationen
- Målgrupps- och behovsanalys
- Arbete med designrymden
- Iterativ effektkartläggning
- Kreativ generering av designförslag mot användarbehov
- Användbarhetstestning