

Interaktivdesign

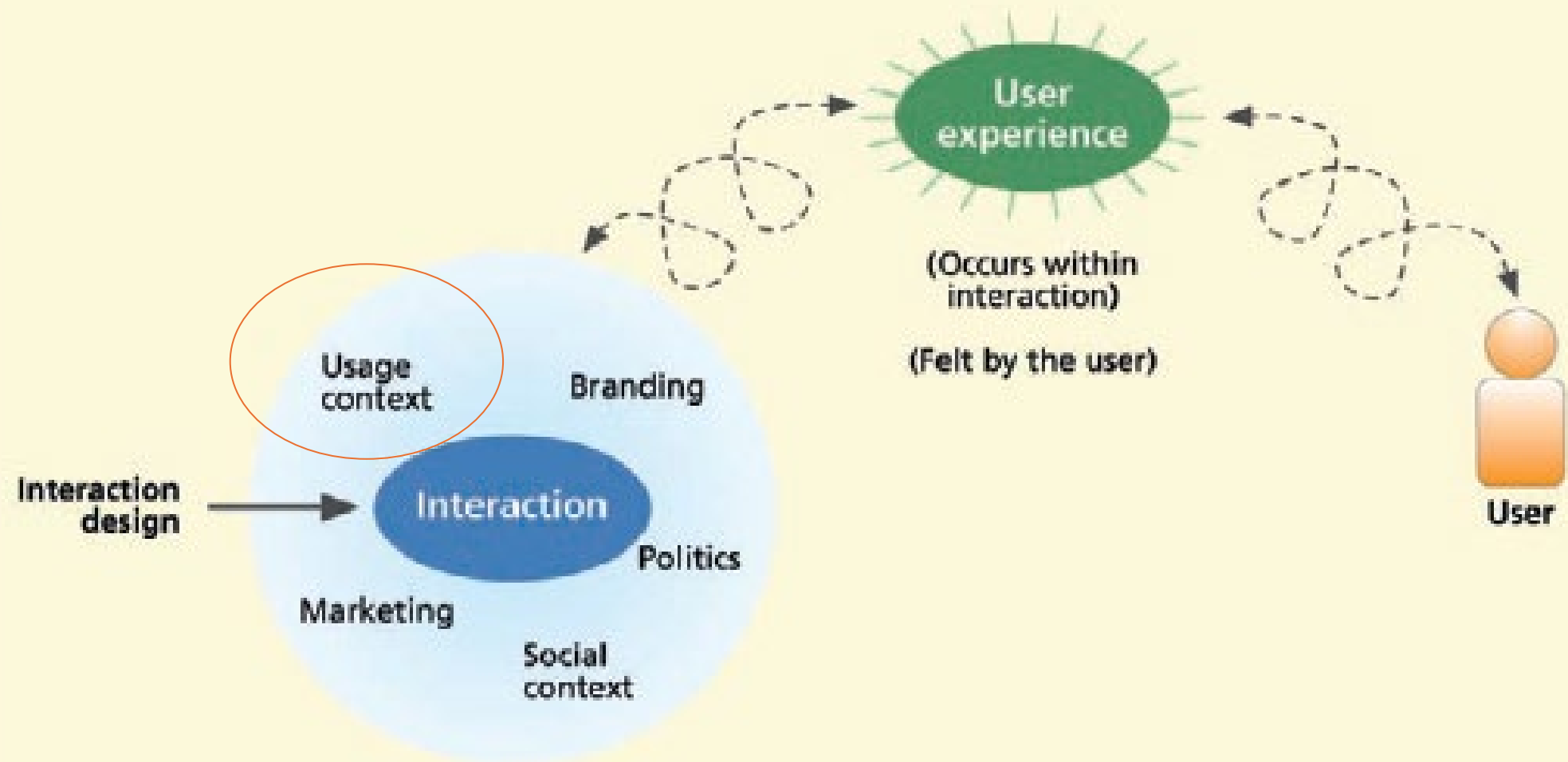
LDDU

Hvad er interaktivdesign ?

- Også kendt som User experience design (UX)
- Begrebet bruges når man fx udvikler en bruger oplevelse for brugeren via et produkt.
- Hovedpointen med Interaktivdesign er at skabe den gode bruger oplevelse, ved at bruge forskellige måder at kommunikerer med brugeren.
- produktet er nemt, effektivt og behageligt at anvende - fra brugerens perspektiv.

Mennesket i Centrum

- User experience design sætter brugeren i centrum.
- Man er nødt til at være bevidst om de aspekter, der kan have indflydelse på, hvorvidt et produkt bliver betragtet som brugervenligt.
- Brugeroplevelsen måles i høj grad på et sanseligt plan.
- Dog skal man huske, at det ikke er muligt at designe en specifik brugeroplevelse. Det er kun muligt at designe efter en bestemt brugeroplevelse.
- Det er umuligt at forudsige, hvad en person præcis kommer til at føle, når vedkommende interagerer med et produkt. Derfor handler arbejdet med brugeroplevelsen interaktionen bliver forståelig, spændende, tilfredsstillende, sjov og tilføjer en form for værdi til brugerens liv.



De 4 aspekter

- Det sanselige aspekt
 - beskriver det sanselige aspekt, hvordan sanserne indvirker på brugeroplevelsen under interaktion med et produkt.
- Det følelsesmæssige aspekt.
 - Det følelsesmæssige aspekt udfolder sig gennem udtryk som fx smerte, sorg, glæde, vrede, tryghed, fornøjelse, frygt eller spænding,
- Det fortællende aspekt (The Compositional Thread)
 - Giver os bider af et helhed, som giver os tegn på hvad der kan komme næste gang. Hvor er jeg? Hvor skal jeg hen ? Hvad kommer efter ?
- Det kosmiske aspekt
 - Tid og rum har en indflydelse på vores oplevelse. Kan sætte pres, stress eller en form sikkerhed.

Usability

- Effektivitet
 - At noget er effektivt handler helt enkelt om, hvorvidt produktet er i stand til at gøre det ønskede.
- Anvendelighed
 - I hvor høj grad understøtter produktet brugeren i at udføre den intentionelle opgave?
- Sikkerhed
 - Produktet skal sikre, at brugeren ikke er i fysisk eller psykisk fare eller kommer ud for en uønsket situation, hvor fx information/data kan gå tabt.
- Frihed
 - brugeren har adgang til alle de funktioniteter, der kunne være behov for, for at nå sine mål.
- Let at lære
 - Det skal være nemt at lære at bruge produktet, så man hurtigt kommer i gang.
- Nemt at huske
 - Jeres produkt skal være nemt at huske, at der er noget som kan hjælpe med huske hvordan det bruges.

Design Principper

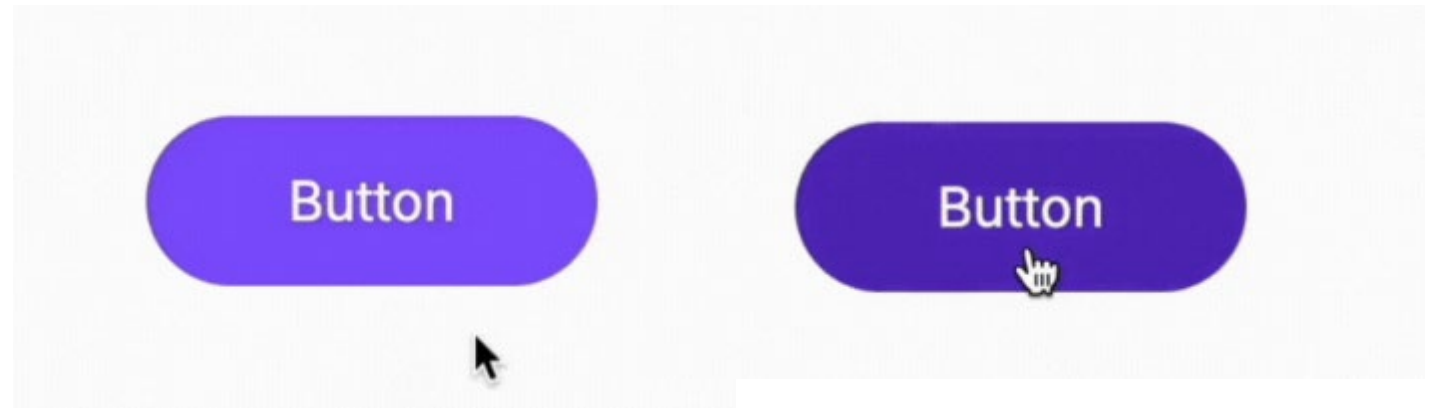
- Synlighed
 - brugeren har tilstrækkeligt visuelle indikatorer, som indikerer, hvordan, at brugeren skal interagere med produktet.
- Feedback
 - Et produkt skal altid være i stand til at kommunikere, hvorvidt produktet udfører den opgave, man har bedt om, og hvorvidt produktet bliver anvendt korrekt.
- Begrænsninger
 - Produkter har gerne mange forskellige funktionaliteter, som brugeren ikke nødvendigvis anvender eller har brug for samtidig.
- Konsistens
 - Elementer og funktioner, som anvendes til at nå de samme mål, skal være præsenteret på samme måde.
- Affordance
 - Affordance betyder, at et produkt indbyder eller opfordrer brugeren til at anvende produktet på en helt bestemt måde.

Synlighed

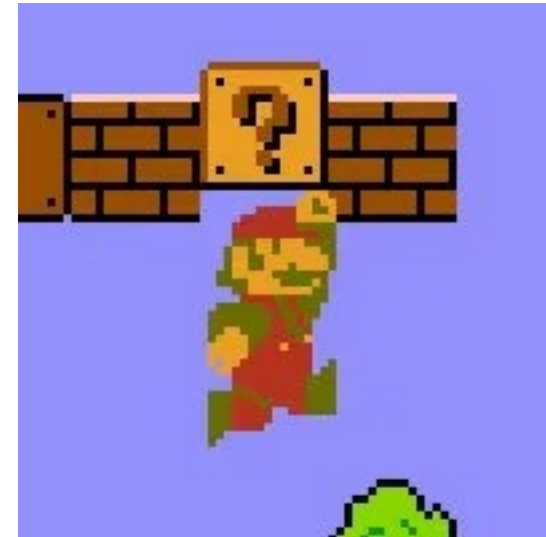
brugeren har tilstrækkeligt visuelle indikatorer, som indikerer, hvordan, at brugeren skal interagere med produktet.



Feedback

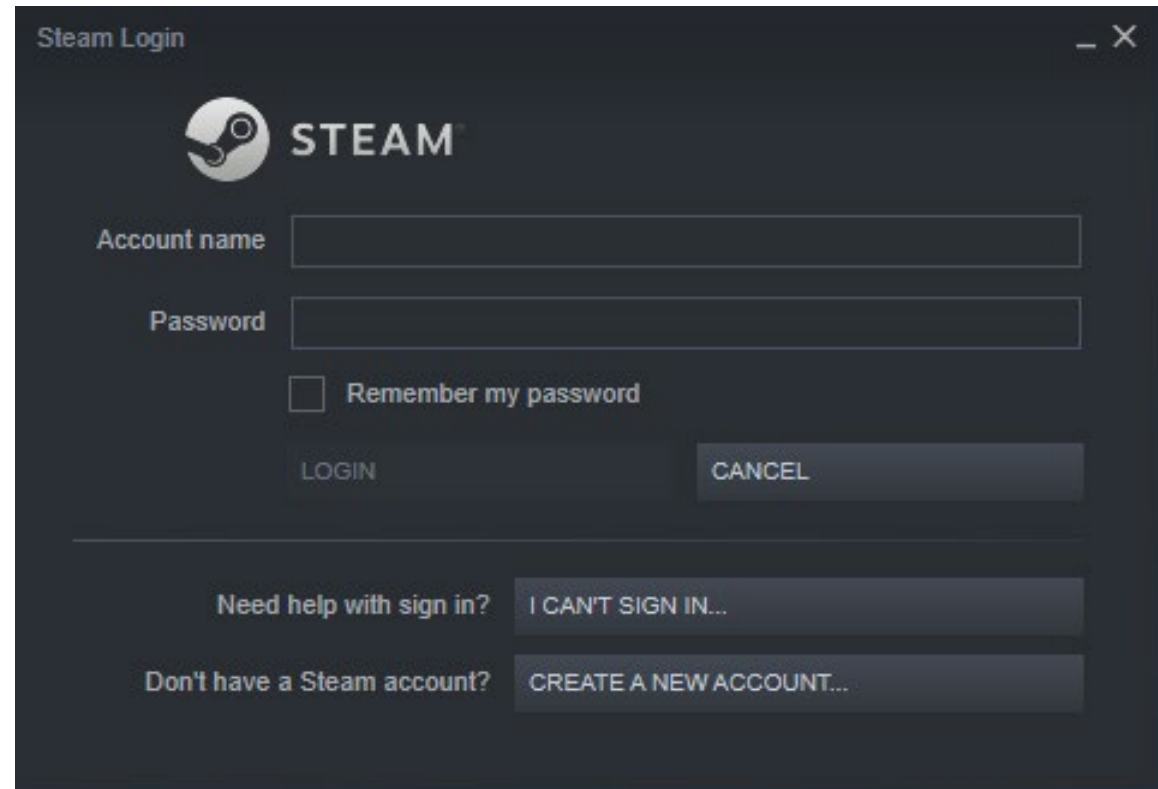


Et produkt skal altid være i stand til at kommunikere, hvorvidt produktet udfører den opgave, man har bedt om, og hvorvidt produktet bliver anvendt korrekt.



Begrænsninger

Produkter har gerne mange forskellige funktioner som brugeren ikke nødvendigvis anvender eller har brug for samtidig.

A screenshot of the Steam Login window. The window has a dark gray background and a title bar that says "Steam Login" with a close button (X) in the top right corner. The Steam logo is centered at the top. Below it, there are two input fields: "Account name" and "Password". Below the "Password" field is a checkbox labeled "Remember my password". At the bottom of the login section are two buttons: "LOGIN" and "CANCEL". Below a horizontal line, there are two links: "Need help with sign in?" and "I CAN'T SIGN IN...". At the bottom, there are two more links: "Don't have a Steam account?" and "CREATE A NEW ACCOUNT...".

Steam Login

 STEAM

Account name

Password

☐ Remember my password

LOGIN CANCEL

Need help with sign in? I CAN'T SIGN IN...

Don't have a Steam account? CREATE A NEW ACCOUNT...

Konsistants

Elementer og funktioner, som anvendes til at nå de samme mål, skal være præsenteret på samme måde.



Affordance

Affordance betyder, at et produkt indbyder eller opfordrer brugeren til at anvende produktet på en helt bestemt måde.



False Affordance



Kilder

- [digital design og udvikling fra Systime](#)
- [The design of every day things, af Don Norman](#)
- ***technology as Experience*** : [af John McCarthy + Peter Wright](#)
- ***the UX Book- Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*** : [The UX Book](#)