

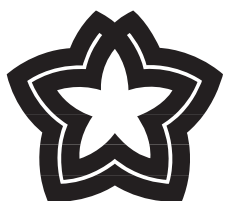
Analys och förbättring av webbplatsen Grangärde fiske

Analysis and improvement of the website
Grangärde fiske

Lina Bergkvist IT3
Linda Norrström IT3

2006

EXAMENSARBETE
Informatik C
Nr: C04/2006



HÖGSKOLAN
Dalarna

EXAMENSARBETE, C-nivå i Informatik

Program	Reg nr	Omfattning
Informationsteknologi, 120p	C04/2006	10p
Namn	Månad/År	
Lina Bergkvist Linda Norrström	Juni 2006	
	Handledare: Hans Rosendahl Examinator: Owen Eriksson	
Företag/Institution	Handledare vid företaget	
Grangärde Fiske	Torsten Johansson	
Titel		
Analys och förbättring av webbplatsen Grangärde fiske		
Nyckelord		
MDI, Webbdesign		

Sammanfattning

Användarvänlighet är en viktig del när det gäller design av webbsidor. Tycker inte användaren om att använda sidan, kommer han inte att använda den igen.

Denna rapport beskriver utvärderingsmetoderna Heuristisk utvärdering, Enkätundersökning och Cognitive Walkthrough, som i rapporten används för att mäta användbarheten på Grangärde fiskes webbsida.

Resultaten utav dessa utvärderingar används sedan för att skapa en användarvänligare version utav Grangärde fiskes webbsida. Skapandet av den nya webbsidan beskrivs i rapporten och sker med hjälp av regler för Människa-datorinteraktion (MDI).



DALARNA
University College

DEGREE PROJECT in Information Systems

Course Informationsteknologi 120p	Reg number Nr C04/2006	Extent 15 ects
Names Lina Bergkvist Linda Norrström	Month/Year June 2006	Supervisor: Hans Rosendahl Examiner: Owen Eriksson
	Company/Department Grangärde Fiske	Supervisor at the Company/Department Torsten Johansson
Title Analysis and improvement of the website Grangärde fiske		
Keywords HCI, web design		

Summary

Usability is an important part of web design. If the user feels uncomfortable when using the page, he will never use it again.

This report will describe evaluation methods, like Heuristic Evaluation, questionnaire and Cognitive Walkthrough, who are used in the report to test the usability of Grangärde fiske. The result of the evaluations are then used to create a user friendlier version of the website Grangärde Fiske. The creation of the new website is described in the report and is made by using rules of Human-computer-interaction (HCI).

Innehåll

1. Inledning.....	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 Problem	2
1.3 Syfte och mål.....	2
1.3.1 Avgränsning	2
1.4 Metodbeskrivning.....	2
2. Genomförande	3
2.1 Teori	3
2.1.1 Människa-datorinteraktion	3
2.1.2 Webbstandard.....	4
2.1.3 Heuristisk utvärdering	5
2.1.4 Enkäter	6
2.1.5 Cognitive Walkthrough.....	6
2.1.6 Jennifer Flemings utvecklingsmodell.....	7
2.2 Empiri.....	9
2.2.1 Människa-datorinteraktion	9
2.2.2 Webbstandard.....	10
2.2.3 Resultat av Heuristisk utvärdering	11
2.2.4 Enkäter	12
2.2.5 Cognitive Walkthrough.....	13
2.2.6 Flemings Utvecklingsmodell.....	15
2.3 Analys.....	19
3. Slutsats	20
Källförteckning.....	21
Bilaga 1	221
Bilaga 2	21

1. Inledning

1.1 Bakgrund

För att en webbplats skall fungera bra krävs både en tekniskt fungerande webbplats och att användarna förstår sig på sidan. Internet presenterar idag en mängd information och användare undviker oftast webbplatser som är dåligt uppbyggda. Om användarna inte kan använda eller inte förstår sig på en webbplats kommer de inte heller att använda den igen. Internet har idag blivit en viktig del av företags exponering utåt. Det är därför viktigt att företaget presenteras på ett snyggt sätt och att användaren finner sidan funktionell och informativ.

Användbarhet är dock en sak som i de flesta fall sätts i sista hand utav webbproducenter, trots att användbarhet är en viktig del när det gäller att locka användare och presentera företaget utåt.

För att testa hur funktionell en webbplats är krävs en del kunskap i användbarhet, vad användaren förväntar sig av sidan, hur användare beter sig på sidan samt hur man går tillväga för att mäta detta. Det kan vara svårt för ett företag att själva testa hur väl deras webbplats fungerar. Detta beror dels på bristande kunskap och dels på att företaget blir ”hemmablind”, man ser helt enkelt inte sina egna fel och brister. Vi har därför tagit kontakt med Grangärde Fiskevårdsförening och erbjudit dem hjälp med en utvärdering och eventuell förbättring av webbplatsen.

Grangärdetfiske.com

Grangärde fiskevårdsförening är en förening som har hand om vård, fiskekortsförsäljning och uthyrning av ett 50-tal sjöar inom Grangärde och Nyhammar. De har idag en webbplats www.grangardetfiske.com (se bild 1.1) som de anser vara i behov av förbättringar. På sidan finns en del utav sjöarna presenterade och information om de regler som gäller vid fiske. Där finns också telefonnummer och adress till återförsäljare av fiskekort, samt telefonnummer till sjöuthyrning.



Bild 1.1 Startside för Grangärde Fiske

1.2 Problem

En Webbplats, hur stor eller liten den kan anses vara, kräver alltid en viss mån av underhåll. Detta för att inte webbplatsen skall "förfalla" och fortsätta att locka användare, nya som gamla.

Torsten Johansson på T & F Data i Nyhammar, som är ansvarig för sidan, anser att webbplatsen är i behov av uppdatering. Han tror själv att sidan inte blivit ordentligt uppdaterad på fem år, det enda som ibland uppdaterats är priserna.

1.3 Syfte och mål

Syfte

Syftet med detta arbete är att undersöka hur bra grangardefiske.com fungerar ur användarsynpunkt. Vi vill veta vad användarna har för åsikter om webbplatsens upplägg, information, navigering, design, färger och länkar.

Ett övergripande syfte med denna undersökning är att hitta de eventuella brister som finns på webbplatsen grangardefiske.com och sedan lämna in ett förslag på förbättringar.

Det akademiska syftet med detta arbete är att jämföra tre olika utvärderingsmetoder. De utvecklingsmetoder vi valt att jämföra är heuristisk utvärdering, enkäter och cognitive walkthrough.

Mål

Målet är att skapa en mer användarvänlig sida som lockar fler besökare. Sidan skall också bli lättare för att uppdatera för dem som arbetar inom Grangärde fiskevårdsförening.

När det gäller design och layout skall grafiken på webbplatsen i största möjliga mån vara gemensam och enhetlig på webbplatsens alla sidor, så att användaren lätt kan känna igen sig och navigera på webbplatsen.

Vi kommer även att validera de nya sidorna enligt W3C standard.

1.3.1 Avgränsning

Vi kommer inte att ansvara för underhåll och utveckling efter att produkten levererats.

1.4 Metodbeskrivning

Vi kommer att använda oss utav Jennifer Flemings utvecklingsmodell i detta arbete.

De utvärderingsmetoder vi kommer att använda är heuristisk utvärdering, enkäter och cognitive walkthrough.

2. Genomförande

2.1 Teori

2.1.1 Människa-datorinteraktion

Human-computer interaction (HCI), eller som det på svenska heter Människa-datorinteraktion (MDI, används fortsättningsvis) handlar om hur människor och datorer integrerar. Inom detta ämne är användbarhet en väsentlig del. Inom webbdesign och MDI vill man betona att det till stor del handlar om att skapa webbplatser utifrån hur användarna vill ha det. Användaren ska inte behöva ”lära sig” hur webbplatsen ska användas.

Vi har här valt att ta upp sex punkter som Jacob Nielsen anser att man bör tänka på vid skapandet av en bra webbplats ¹.

- Struktur
- Navigering
- Språk
- Information
- Grafik
- Länkar

Struktur

Webbsidorna ska fyllas med information som intresserar användarna.

Strukturen på sidan ska vara likartad genom alla sidor. Med detta menas att samma typ av fonter och samma färgkombination används genom alla sidor. Länkar och knappar ska ha konsekvent placering på alla sidor. Används en logotyp på sidan bör denna ligga längst upp i vänstra hörnet och länka tillbaka till första sidan. Om bilder används på sidan bör dessa inte vara för stora, eftersom det då kan ta lång tid att ladda sidan.

Navigering

Navigationsgränssnittet ska besvara tre grundläggande frågor:

- Var är jag?
- Var har jag varit?
- Vart kan jag gå?

Den viktigaste frågan här av dessa är ”Var är jag?”. Vet inte användaren vart de befinner sig, förstår de inte webbplatsens struktur eller den länken de just har använt.

Språk

Språket som används på sidan ska av en användare vara lätt att förstå. Används svåra ord blir informationen svår och otydlig och detta gör att användaren tappar intresset för sidan.

Information

Informationen på en webbplats ska vara kort och koncis. Den ska vara lättläst så att det går att skumma igenom den. Genom att presentera det viktigaste får användaren en bild om vad det handlar om. Informativa rubriker tydliggör vad sidan eller avsnittet handlar om. För att underlätta för synskadade ska flera rubriknivåer användas. Informationen på sidan ska delas upp genom att använda punktlistor eller små stycken som gör att informationen blir mer överskådlig.

¹ <http://www.useit.com/alertbox/991003.html>

För att göra informationen pålitlig och ska informationstexten vara korrekt utan stavning eller grammatiska fel.

Grafik

Färgvalet på en sida ska göras med omsorg. Använd gärna komplementfärger eller färger som passar med varandra.

Färgvalet på rubrik, länkar och text ska göras med stor försiktighet. Färgerna på dessa ska smälta samman med resten av sidans layout.

Använda bilder som tillhör sidans kategori. Bilderna ska inte störa resten av sidans layout. Bilderna ska helst vara i proportion till sidans storlek.

Länkar

Länkar ska inte se ut som vanlig text för att det kan förvirra användaren, de kan vara placerade på vänster sida eller ovanför navigationen. Det går även att blanda in länkar in i informationen som presenteras. Då bör de markeras som länkar, för att användaren ska kunna förstå att det går att hämta mer information där.

Titlarna på länkarna ska vara väl beskrivna så att användarna förstår varifrån de kommer att hamna när de har tryckt på denna länk. När en användare hovrar över länken ska det komma upp en liten ruta som beskriver var denna länk leder.

2.1.2 Webbstandard

Webbstandarder är rekommendationer från World Wide Web Consortium (W3C) och andra standardiseringsorgan, för hur webbaserat innehåll ska skapas och tolkas. För att sidan ska vara godkänd och få märkas med W3C länk knapp, måste den klara W3C validering.

Med Validerad html menas att webbsidan är ”korrekt” kodad och visas korrekt i alla nyare webbläsare. Dokument skrivna på ett visst språk förväntas följa språkets regler. HTML-dokument kan liksom vanliga textdokument innehålla stavningsfel och grammatiska fel.

Det är enkelt att testa sin html-kod för att se om där finns valideringsproblem. W3C har ett online valideringsverktyg som är gratis och lätt att använda (*se bild 2.1*). Med en validering av sidan är det också lättare att hitta små fel som man själv inte upptäcker.

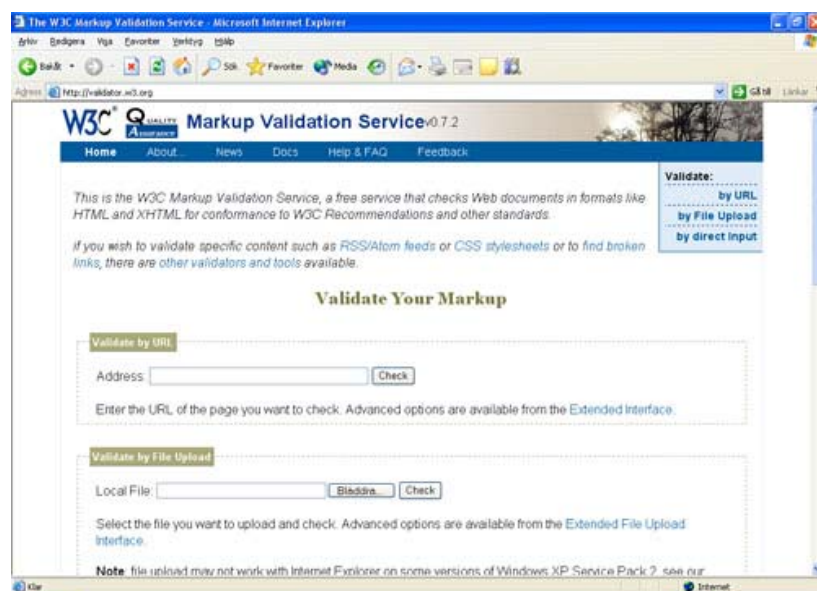


Bild 2.1 W3Cs valideringssida

2.1.3 Heuristisk utvärdering

Heuristisk utvärdering går ut på att en grupp utvärderare går igenom gränssnittet och ser hur det stämmer med erkända användbarhetsprinciper. Dessa principer är en samling allmänna riktlinjer eller en checklista. Det är generellt sett svårt för en enskild utvärderare att, med hjälp av heuristisk utvärdering, finna alla användbarhetsproblem som finns i ett gränssnitt. Studier visar att ett betydligt bättre resultat kan fås genom att metoden utförs av ett flertal utvärderare – mellan tre och fem stycken.

Utvärderingen utförs genom att varje utvärderare inspekterar gränssnittet på egen hand. De får inte kommunicera eller hjälpa varandra innan var och en har genomfört utvärderingen.

Anledningen är att man vill ha varje utvärderares enskilda åsikter, för att därefter sammanställa dem.

Det finns flera olika principer att tillgå vid en heuristisk utvärdering. Men den som är mest känd är Nielsens tio principer ².

Heuristisk Utvärdering enligt Jacob Nielsens tio principer för användarvänlighet.

- Synbar systemstatus – System skall alltid ge användarna information om vad som sker eller vad som kommer att ske, genom feedback inom rimlig tid.
- Koppling mellan systemet och verklighet – System bör ”tala användarens språk”, svåra tekniska ord eller ord som användaren inte förstår skall inte användas. Informationen ska också presenteras i en för uppgiften naturlig ordning allt för att skapa en hemvan miljö för användaren.
- Användarkontroll – Tillbaka knappar och andra hjälpmedel som hjälper användaren att ta sig ur oönskade situationer på ett smidigt sätt.
- Följa standard och vara konsekvent - Samma betydelse av ord och termer genom hela systemet. Knappars placering och funktioner bör vara konsekvent genom hela systemet.
- Förhindra uppkomsten av fel – Tydliga felmeddelande är bra, men att hindra fel från att uppstå är bättre. Om fel kan uppstå bör detta presenteras för användaren så att denna själv kan välja ifall han vill utföra operationen eller inte.
- Igenkännande istället för ihågkomst – Minimera användarens minnesbelastning genom att skapa objekt som ger ledtrådar till användningsområde. Användaren ska heller inte behöva komma ihåg information från en sida för att kunna använda sig utav en annan.
- Flexibilitet och användareffektivitet – Tillåt olika nivåer på användandet. Hjälps ovana användare och tillåt vana användare att använda sig utav snabbkommandon.
- Estetisk och minimalistisk design – Använd tilltalande design och presentera endast för tillfället relevant information.
- Hjälps användaren vid fel – Även om man lagt ned massor av energi på att förhindra fel kan de ändå uppstå. Hjälps då användaren genom att i felmeddelandet beskriva felet och eventuellt presentera en lösning.
- Hjälps och dokumentation – Ett bra system ska fungera utan hjälp och dokumentation, men ibland kan det för användaren i alla fall vara önskvärt att tillhandahålla hjälp eller dokumentation. Hjälps ska då vara lätt att använda och presentera den information som användaren önskar.

² http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html

2.1.4 Enkäter

Vid användandet av enkäter måste man använda sig utav i förväg bestämda frågor eftersom syftet med dessa är att alla ska ha blivit ställda samma frågor (Holme, Solvang 1997 s.173). Fördelen med enkäter är att man snabbt kan få in ett stort antal svar, och att det är ganska lätt att få människor att ställa upp eftersom det inte tar så lång tid. Nackdelen kan vara att testpersonerna styrs av frågorna.

Enkäter kan delas in i två typer:

- Kvalitativa enkäter – Där ges mycket utrymme för egna svar. Frågorna kan inte besvaras genom sifferform utan analyseras istället av forskaren.
- Kvantitativa - Vid kvantitativ insamling söker forskaren svar från en bred och representativ grupp. Enkäten är ofta enkel, med fasta svarsalternativ.

2.1.5 Cognitive Walkthrough

Är en metod som går ut på att steg för steg, simulera en uppgift och de handlingsfrekvenser som uppstår. Cognitive walkthrough fokuserar på hur användaren utför en viss uppgift. De frågor man utgår ifrån är:

- Vilka är användarna?
- Vilka uppgifter ska utvärderas?
- Hur utförs dessa uppgifter?

Genom att besvara dessa frågor och sedan utföra de tänkta handlingarna, kan en bild av hur användarvänlig sidan är fås. (Preece, Rogers, Sharp 2002 s.420)

2.1.6 Jennifer Flemings utvecklingsmodell.

Flemings utvecklingsmodell består av sex steg (se bild 2.2) (Fleming, 1999, s.76) Då vår sida är ett förslag som kommer att lämnas till Grangärde fiske och arbetet är tidsbegränsat, kommer vi inte att följa alla steg i modellen.

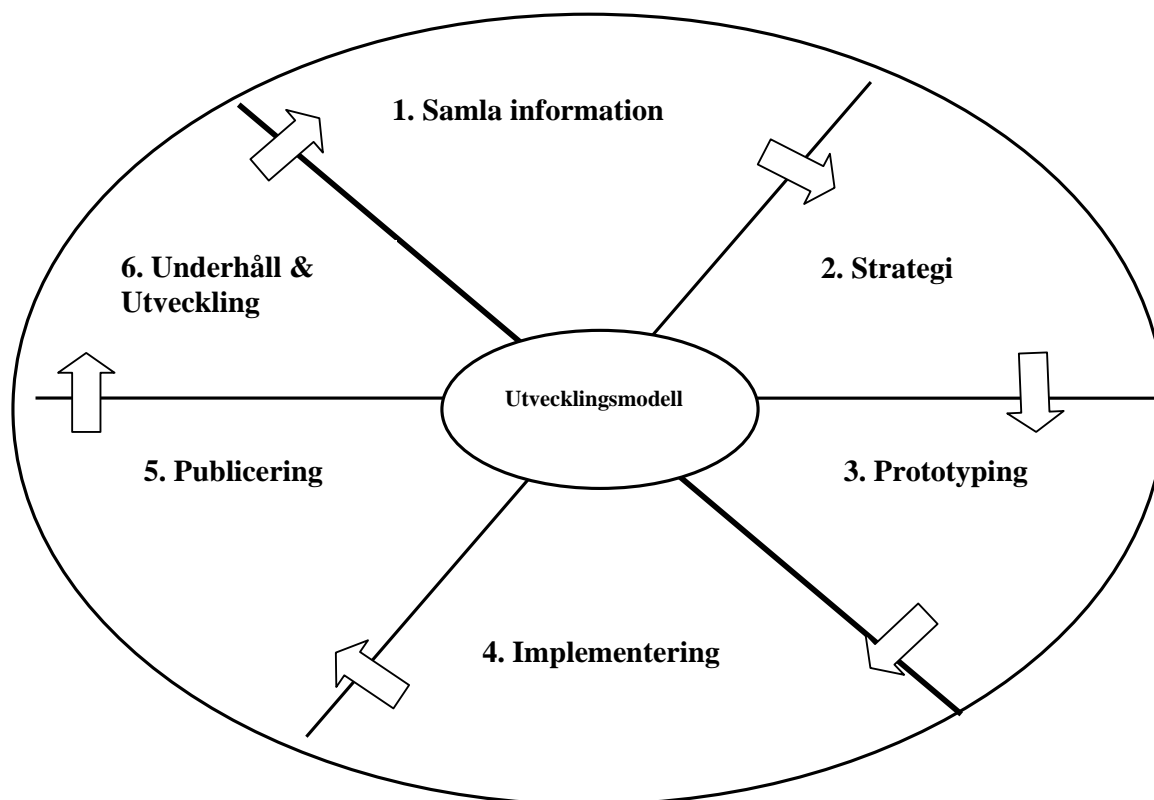


Bild 2.2 Jennifer Flemings utvecklingsmodell

Samla information

I denna fas ska in information till och om webbplatsen samlas in.

Strategi

Strategifasen inleds med att identifiera de problem som ska lösas. När detta är klart är det dags att utforska verkligheten, alltså göra studiebesök och gå igenom det som webbplatsen ska handla om.

Genom att se vad andra gjort kan man lära sig mer. Det ingår därför i strategifasen att studera andra, liknande webbplatser.

Efter det är det dags att komma med de riktiga designförslagen. Detta görs genom brainstorming. Som namnet antyder ska man här släppa loss alla idéer om hur sidan skall kunna tänkas se ut. Inga idéer är i detta stadige direkt felaktiga.

Genom brainstorming ska förhoppningsvis ett flertal förslag ha presenterats. Dessa förslag ska nu sällas och sorteras.

Protoyping

Med en något så när klar bild på webbplatsen layout är skall struktur och flöde dokumenteras. En skiss på strukturen av webbplatsen skapas. Vilka noder/länkar kommer att behövas? Hur ska strukturen se ut?

En skiss på hur webbplatsen kommer att se ut presenteras, detta kan ske genom handritade bilder, datorbilder eller skärmdumpar.

Med en klar prototyp ska webbplatsen design testas. Punkter som bör gå igenom är.

- Information
- Navigation, flöde
- Grafisk profil
 - Sidlayout
 - Färgkontraster
 - Om sidan är allmänt tilltalande

I slutet av fasen skal det stå klart vilka tekniska krav webbplatsen har. Vilken grafik som ska användas? Vilken typ av kod?

Här är analys och designfasen slut och det är nu dags att sammanställa en färdig produkt.

Implementering

Webbplatsen skall vara så gott som klar och en domän ska registreras.

Publicering

Delas in i tre mindre delar.

1. Smygpremiär

Materialet har smygpremiär genom presentation på den registrerade domänen.

2. Kvalitetstesta

När webbplatsen ligger på domänen skall den testas för att se om den uppfyller de krav som ställts.

3. Marknadsföring

När webbplatsen testats är det dags att registrera den hos diverse sökmotorer.

Underhåll och Utveckling

Det är i denna fas tänkt att sidan ska underhållas och eventuellt utvecklas.

2.2 Empiri

2.2.1 Människa-datorinteraktion

Struktur

Eftersom vår uppdragsgivare inte har någon logotyp valde vi att placera en bild med anknytning till innehållet överst på sidan (se bild 2.3).

Länkar har vi valt att placera till vänster.

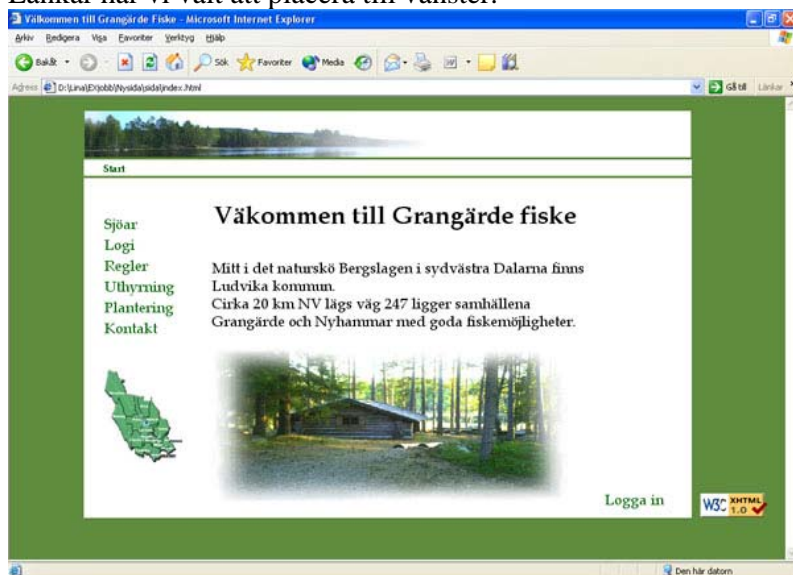


Bild 2.3 Startside för Grangärde Fiske

Navigering

När det gäller navigering på sidan har vi valt att följa Jacob Nielsens rekommendationer om navigering (Nielsen, 2001 s.188).

- Var är jag?
- Var har jag varit?
- Vart kan jag gå?

Genom att skapa en navigationsstruktur (se bild 2.4) hjälper man användaren se vart han är och vart han kom ifrån. Genom att navigeringen är klickbar kan användaren lätt gå tillbaka önskat antal steg.



Bild 2.4 Navigationsstruktur på Grangärde Fiskes webbplats

Språk

Språket på sidan är enkelt, då svåra ord inte används.

Information

Vi har valt att presentera informationen under tydliga rubriker, med underrubriker där detta har varit lämpligt. Informationen är kort utan att utelämnat viktiga detaljer.

Grafik

Vi har valt en bakgrundsfärg som har koppling till naturen. Genom att sedan presentera texten på en vit bakgrund underlättar vi läsandet av texten. Vi har att inte så mycket färger på sidan för att få en lugn och harmonisk sida.

Vi använder oss utav ganska många bilder, då detta är lämpligt för att locka användare och presentera sjöarna.

Länkar

Länkarna som vi placerat på vänster sida presenteras i en annan färg än den vanliga texten, då länkar förekommer i löpande text har vi valt samma färg som texten för att inte störa läsningen. Användaren kan dock se att det är länkar eftersom de är markerade fetstilt och ändras vid hovring (*se bild 2.5*).

finns 12 st Fiskarkojor-Eldpallkojor som

Bild 2.5 Länk i löpande text

2.2.2 Webbstandard

Vi bestämde oss för att validera de sidor vi skapat upp (*se bild 2.6*)³ för att lättare hitta småfel och hålla oss till W3C standard. Även CCS-mallen till sidan validerades (*se bild 2.7*)

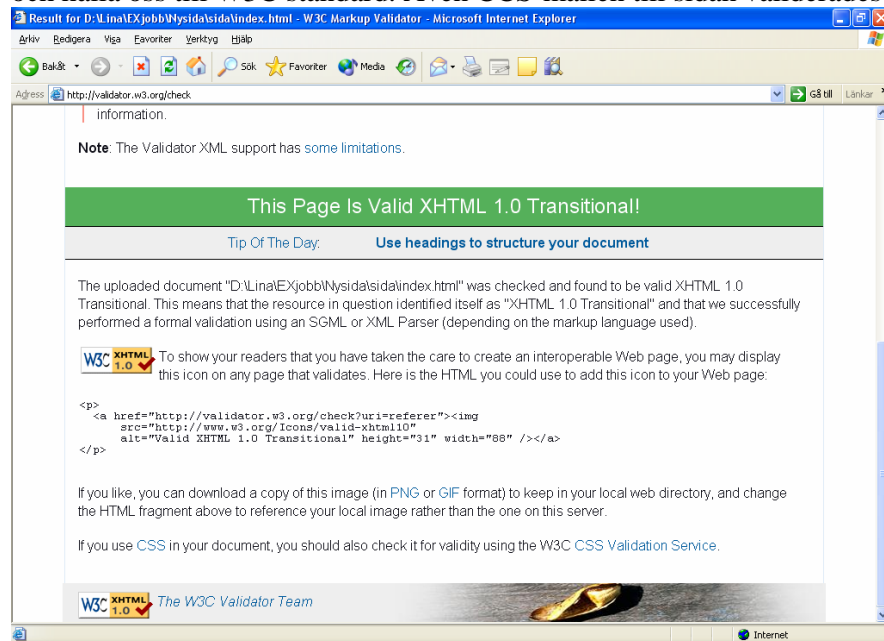


Bild 2.6 W3C sida för en validerade. XHTML-sida.

³ <http://www.w3.org/>

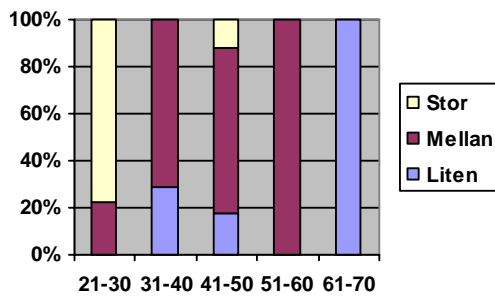
2.2.3 Resultat av Heuristisk utvärdering

Sammanfattning av Heuristisk utvärdering			
Graderingar			
0. Inget problem			
1. Kosmetiskt problem			
2. Litet problem, låg prioritet			
3. Problem, bör rättas till			
4. Stort problem, måste rätta still			
Påstående	Svar/Problem	Gradering	Åtgärd/kommentar
Synbar systemstatus	Ingen form av status någon gång	2	Lägga till någon form av navigeringshjälp.
Koppling mellan systemet och verklighet	Ingen riktig struktur på sidan.	3	Ändra strukturen.
Användarkontroll	Tillbaka knappar saknas på flera ställen och på ställen där de finns, fungerar som inte alltid eller länkar fel. Länken Logi leder direkt till en annan webbplats.	4	Lägga om länkar och fixa så att tillbaka knappar finns och fungerar. Först länka till en sida med kort presentation om logi. Öppna den andra sidan i ett nytt fönster.
Följa standard och vara konsekvent	Länkarna håller samma placering. Färg, fonter, storlek och placering på övriga delar är inte konsekvent.	1	Ändra så att färg, fonter, storlek och placering blir konsekvent.
Förhindra uppkomsten av fel	Lätt att klicka på fel länk, eftersom adressen är otydlig.	3	Ge ledtrådar med hjälp av <title> för att visa
Igenkännande istället för ihågkomst	Ingen form av ledtrådar. Användaren behöver inte komma ihåg saker från föregående sida. Webbplatsen är rörig.	3	Kommer att lösas genom att sidan omarbetas.
Flexibilitet och användareffektivitet	Ingen form av flexibilitet.	0	Då sidan är enkel kommer inga alternativa kommandon att skapas.
Estetisk och minimalistisk design	Mycket minimalistisk design, men inte direkt estetsikt tilltalande.	1	Webbplatsens estetik kommer att bearbetas.
Hjälp användaren vid fel	Ingen form av hjälp finns.	0	Ingen åtgärd, då risken för fel är minimal.
Hjälp och dokumentation	Saknas	0	Ingen åtgärd.

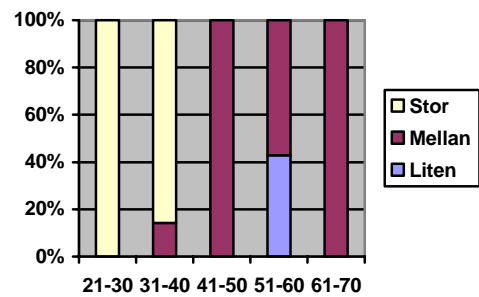
2.2.4 Enkäter

Testresultat av Enkätundersökning.(*Bilaga 1*)

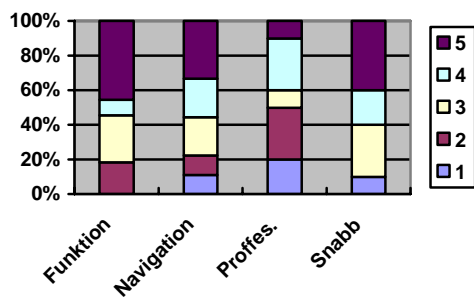
Kvinnor Datorvana



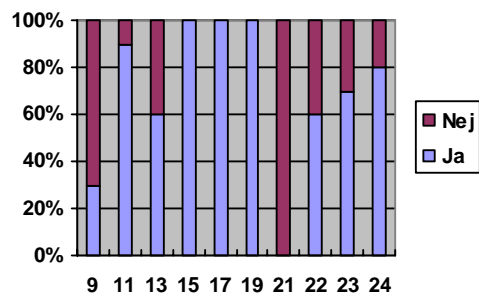
Män Datorvana



Frågor med skala 1-5



Frågor med ja och nej svar



2.2.5 Cognitive Walkthrough

Testsvar Cognitive walkthrough (*Bilaga 2*)

• Vilka är användarna?

Användarna är sådana som är intresserade av fiske eller naturliv. Kan även vara turister från olika delar av Sverige eller Europa. Deras erfarenheter av att söka information på Internet kan vara allt från ovana användare till experter.

• Vilka uppgifter skall utvärderas?

- Användarens uppgift (task)

1. Hitta sjön Gåltjärn
2. Hitta prisuppgifter som gäller uthyrning av denna sjö
3. Hitta information om fiskekort/årskort
4. Tillbaka till start

• Hur utförs dessa uppgifter?

För att kunna utföra dessa uppgifter ska användaren besöka www.grangardefiske.com

1. Hitta sjön Gåltjärn
 - a. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?
Svar: Ja de kommer att försöka utföra den korrekta handlingen att hitta den information de söker.
 - b. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?
Svar: Nej, därför att användaren inte kommer att hitta någon länk som det står sjöar på.
 - c. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?
Svar: Nej, därför att användaren måste gå in på något helt annan länk en vad som är associerad med att hitta de olika sjöarna.
 - d. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?
Svar: Ja, därför att när en användare har valt en länk så kommer denna information fram.
2. Hitta prisuppgifter som gäller uthyrning av denna sjö
 - a. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?
Svar: Ja de kommer att försöka utföra den korrekta handlingen att hitta den information de söker.
 - b. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?
Svar: Ja, därför att de kan gå in på länken uthyrning och där kan de finna informationen.
 - c. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?
Svar: Ja, därför att länkar heter uthyrning
 - d. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?

Svar: Ja, därför att när en användare har valt en länk så kommer denna information fram.

3. Hitta information om fiskekort/årskort

- a. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?

Svar: Ja de kommer att försöka utföra den korrekta handlingen att hitta den information de söker.

- b. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?

Svar: Ja, därför att användaren kan hitta en del information om fiskekort/årskort under länken information. Vill användaren få mer specifika uppgifter om priser om de olika korten får de välja länken uthyrning, och sedan där välja någon av dessa sjöar för att få dessa uppgifter.

- c. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?

Svar: Nej, därför att länkar och information är för dåligt

- d. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?

Svar: Ja, därför att när en användare har valt en länk så kommer denna information fram.

4. Tillbaka till start

- a. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?

Svar: Ja de kommer att försöka utföra den korrekta handlingen att hitta den information de söker.

- b. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?

Svar: Nej, därför att det inte finns någon slags navigation eller en logga som tar användaren tillbaka till startsidan. De får använda webbrowsersns tillbaka knapp.

- c. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?

Svar: Nej, därför att länkar och information är för dåligt.

- d. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?

Svar: Ja, därför att när de har valt en länk eller något annan knapp kommer den önskade informationen fram.

2.2.6 Flemings Utvecklingsmodell

Samla information

Flemings modell inleds med en fas där information ska samlas in. Eftersom vi arbetade utifrån en redan befintlig sida var den informationen redan insamlad. Vi började med att gå igenom den information som fanns presenterad på sidan och ansåg då att vi kunde använda oss utav den och eventuellt kontakta Torsten om något behövs kompletteras.

Vi gick sedan igenom sidans design för att på så vis få en uppfattning om vilka förbättringar som behövdes göras.

Brister på befintlig webbplats

- Ingen struktur
- Dåligt färgval
- Många ”döda” länkar
- Ofärdiga sidor
- Inte användarvänligt
- Var är jag?
- <title>, <alt> saknas

Strategi

I strategifasen är det dags att organisera och bearbeta redan insamlat material.

Utifrån de punkterna med brister vi kom fram till beslöt vi att strukturen på sidan måste läggas upp på ett annat sätt. Den struktur som finns på den befintliga sidan är inte bra och gör det svårt för användaren att hitta information.

Webbplatsen innehåller också flera ”döda” länkar och en del sidor har inte gjorts färdigt. Detta ska naturligtvis rättas till, eftersom det är ett stort problem och förvirrar användaren. Färgvalet på sidan är inte det bästa, texten blir svår att läsa på grund av den ganska skarpa bakgrundsfärgen.

En funktion som inte finns på den gamla sidan, men som Grangärde fiske hade som önskemål var administration. Det ska där vara möjligt att logga in och ändra uppgifter om när fisk har släppts i sjöarna.

Efter att vi kommit fram vad som behöver förbättras beslöt vi oss för att göra ett besök vid de olika sjöarna för att hämta inspiration och kontrollera de uppgifter som fanns på webbplatsen. Vi passade också på att ta lite nya bilder, eftersom en del av bilderna inte var av bästa kvalitet och några av sjöarna saknade bilder.

Efter studiebesöket satte vi oss ned med papper och penna och gjorde en ”brainstorming”. Vi kom då fram till flera förslag (se bild 2.7).

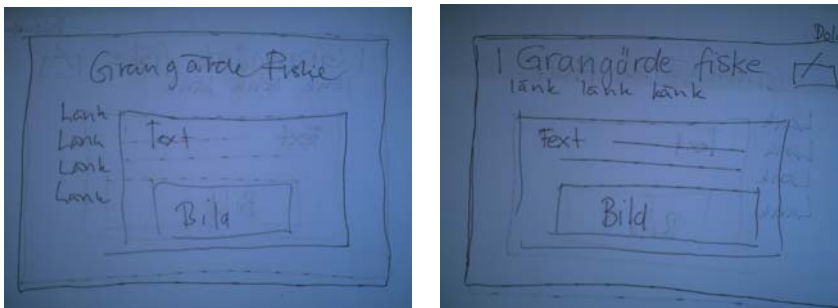


Bild 2.7 Två förslag på förstasidans design

Med ett flertal förslag på handen sållade vi ut några som vi ansåg vara mer lämpliga än de andra. Med en något så när klar bild om hur webbplatsen skulle se ut började vi organisera upp innehållet på sidan.

Eftersom webbplatsen från början hade dålig struktur på länkar, bestämde vi oss för en helt ny indelning.

- Logi
- Sjöar
- Regler
- Uthyrning
- Information
- Kontakt
- Administration
- Karta

Prototyping

Det är i denna dags att börja skapa en verklig sida.

För att vi skulle få en bild av vilka sidor vi behövde skapa gjorde vi en skiss av strukturen på webbplatsen (se bild 2.8).

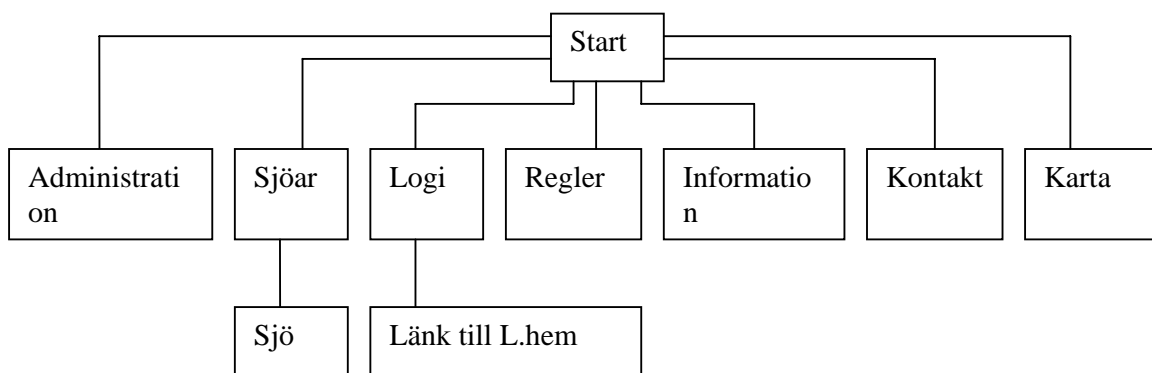


Bild 2.8 Modell av webbstruktur

Vi valde att endast placera länken till administrations sida på första sidan.

Efter att modellen på webbstrukturen var klar började vi att skapa prototyper på de designförslag vi kommit fram till (se bild 2.9, 2.10, 2.11, 2.12).

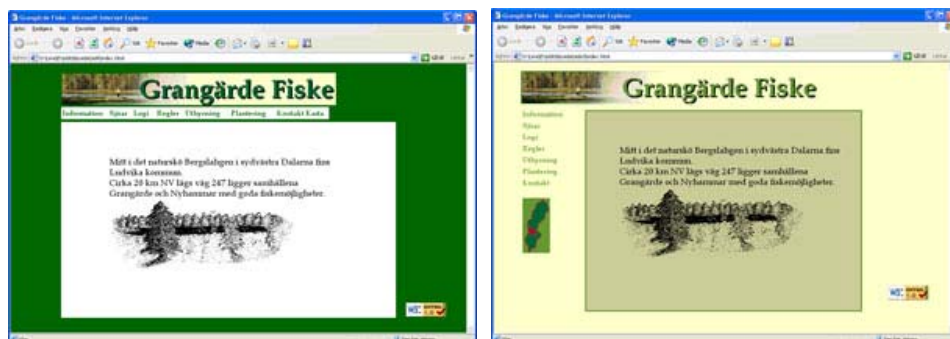


Bild 2.9 förslag 1

Bild 2.10 förslag 2

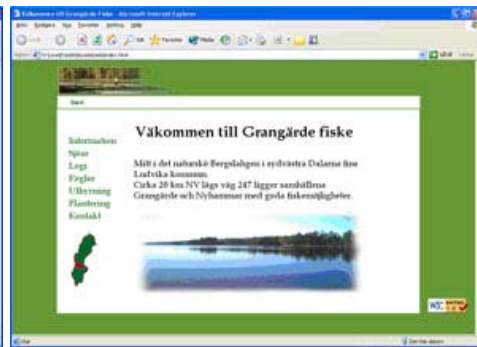
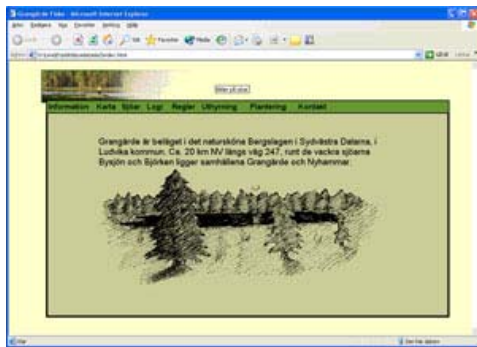


Bild 2.11 förslag 3

Bild 2.12 förslag 4

Vi gick sedan igenom dessa förslag och sållade bort den sida vi ansåg mindre bra. Till slut kom vi fram till att en något moderniserad variant av förslag fyra, var det bästa förslaget (se bild 2.13).

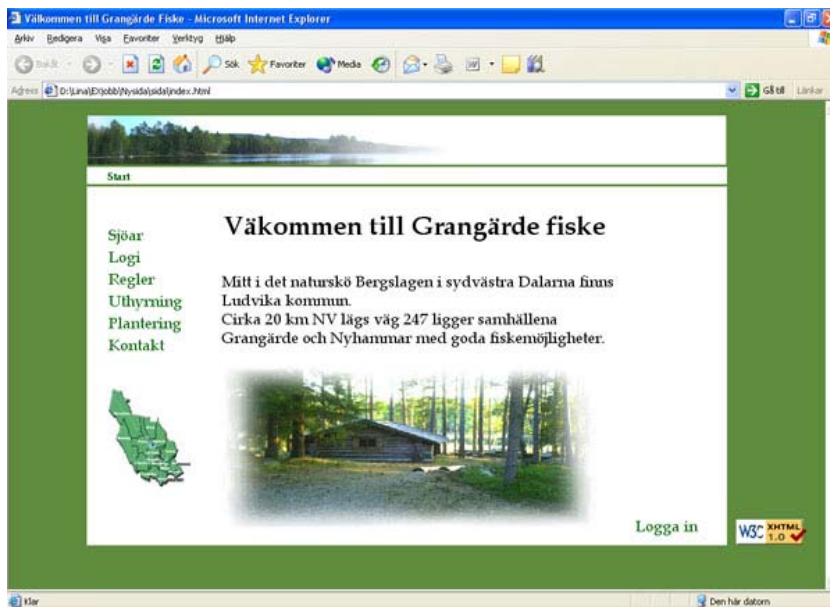


Bild 2.13 Förslag till förstasidan

Med förstasidan klar hade vi också kommit fram till vilken typ av kod vi skulle använda oss utav.

- XHTML för sidorna
- extern CSS-mall för layouten
- asp och XML för att få administrationsfunktionen

Implementering

Det är i denna fas dags att färdigställa sidan. Denna del av Flemings modell innehåller några punkter som inte blev aktuella för oss eftersom vi arbetar utifrån en redan befintlig sida. Vi kommer till exempel inte att behöva välja webbhotell eller registrera domännamn.

Det vi gjorde i denna fas var att färdigställa alla sidor och funktioner.

Publicering

Delas in i tre mindre delar.

1. Smygpremiär

Då vår sida är ett förslag till den i dag befintliga webbadressen beslöt vi oss för att lägga ut sidan via skolan <http://users.du.se/v03linbe/nysida/index.html>

2. Kvalitetstesta

Här ska sidan testas för att se om kvalitén förbättras. Vi började med att kontrollera att alla länkar fungerade samt att <title>, <alt> fanns på bilder och länkar. Vi valde sedan att utföra en heuristisk utvärdering på sidan för att se om den hade förbättras.

Följande faser blev för oss aldrig aktuella

4. Marknadsföring

Sidan ska registreras hos sökmotorer och traditionell reklam spridas.

Underhåll & Utveckling

Det är i denna fas tänkt att sidan ska underhållas och eventuellt utvecklas. Då vårt arbete är tidsbegränsat kommer vi efter leverans av sidan inte att utföra något vidare underhåll och utveckling.

2.3 Analys

Heuristisk utvärdering

Med hjälp av den heuristiska utvärderingen kom det fram en del problem på webbplatsen. Webbplatsen saknar synbar systemstatus. Kopplingen mellan systemet och verkligheten är ett problem, eftersom strukturen inte följer någon struktur.

Användarkontrollerna på webbplatsen är inte bra, eftersom tillbaka knappar saknas på flera ställen och där de finns fungerar de inte alltid. Webbplatsen följer inga direkta standarder och är inte konsekvent på vissa ställen. Användarna kan lätt göra fel på den här webbplatsen genom att klicka på fel länk, eftersom länkarna är dåligt beskrivna på vart de går. Designen är mycket minimalistisk, men inte direkt estetsikt tilltalande. Den här webbplatsen är väldigt rörig.

Enkäten

De som utförde den här undersökningen var kvinnor och män i åldrarna mellan 21 – 70 år med olika nivåer av datorvana. De svar vi har fått in och analyserat kom det fram att det inte var några större fel på den grafiska layouten. De flesta tyckte att webbplatsen var medelmåttigt gjord. Försökspersonerna ansåg att det inte var några större fel på sidans funktionalitet. Ingen av försökspersonerna kunde hitta ett alternativt övernattningsställe förutom kojorna som finns vid sjöarna.

De vana användarna hittar fel som inte de ovana användarna inte gör. Ingen av försöks personerna hade besökt sidan förut. Men de har besökt sjöarna.

Cognitive walkthrough

Analysen utfördes genom att utför fyra uppgifter och tillhörande frågor. För kunna utföra dessa uppgifter besöktes den befintliga webbplatsen.

De problem som identifierades under analysen är när en användare vill kunna hitta information om de olika sjöarna får de gå andra vägar för att få fram den önskade informationen. Eftersom webbplatsen saknar en länk som har hand om de olika sjöarna. Detta orsakar att användaren inte kan associera den korrekta handlingen med den önskade effekten.

Användaren kan inte ta sig tillbaka till startsidan så lätt. De får använda webbrowsersns tillbaka knapp. Webbplatsen saknar navigation gränssnitt.

Informationen som presenteras webbplatsen är väldigt rörig. Det är svårt att få fram konkreta uppgifter om det mesta.

3. Slutsats

Vi kom efter denna undersökning fram till att den heuristisk utvärdering är den som fungerar bäst när det gäller att analysera den webbplats som vi valt att analysera. Med den Heuristiska utvärderingen hittade vi lättast de brister och fel som fanns på webbplatsen.

Enkätundersökning var inte så lämplig i denna analys, eftersom vi inte ville styra användarna till de länkar som var felaktiga, utan hade tänkt att användarna skulle hitta de själva. Men endast ett fåtal provade webbplatsens alla länkar och kom på så vis i kontakt med dess brister. Genom Cognitive Walkthrough hittade vi fler brister än genom enkätundersökningen, men den var i alla fall långt efter den Heuristiska undersökningen.

Källförteckning

Böcker

- Nielsen, Jacob (2001), Användbar Webbdesign. Stockholm: Liber AB.
- Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp (2002) "Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction" John Wiley & Son
- Fleming, Jennifer. (1999) Web navigation: designing the user experience. O'Reilly
- Holme, IM & Solvang, BK, (1997), Forskningsmetodik, om kvalitativa och kvantitativa. metoder, Studentlitteratur

Länkar

- <http://www.useit.com>
- <http://www.w3.org/>

Bilagor

Bilaga 1 Enkät

Denna enkät Resultaten utav dessa utvärderingar används sedan för att skapa en användarvänligare version utav Grangärde fiskes webbsida. ingår i ett projekt för utvärdering av gränssnittet på en webbsida och uppgifterna kommer endast att användas för detta projekt.

Svara så ärligt som möjligt på frågorna och klicka sedan på **Skicka**

Del 1: Personliga uppgifter

Välj ålder

0-20 21-30 31-40 41-50 51-60 61-70 71-80 Över 80

Kvinna Man

Hur stor Internet erfarenhet anser ni er ha

Liten Medel Stor

Del 2: Webbsidan – Grafisk Layout

Öppna sidan www.grangardefiske.com (Öppnas i ett nytt fönster)

På en skala 1-5, hur tydligt framgår sidans funktion?

1 är otydlig och 5 tydlig

1 2 3 4 5

På en skala 1-5, hur känns navigeringen

1 är svårnavigerat och 5 lättnavigerat

1 2 3 4 5

På en skala från 1 – 5, hur professionell tycker ni att webbplatsen är?

1 är oprofessionell och 5 mycket professionell

1 2 3 4 5

På en skala 1-5, hur snabbt tycker ni att webbplatsen fungerar?

1 är långsamt och 5 snabbt

1 2 3 4 5

Är texten generellt lätt att läsa på webbplatsen?

1 är omöjligt och 5 är enkelt

1 2 3 4 5

Finns det på webbplatsen någon form av grafik som du anser vara störande?

Ja Nej

Om du svarade ja på ovanstående fråga, vänligen skriv vad.

[]

Del 3: Webbsidan – Funktionalitet

Det kommer nu ett par frågor om informationen på sidan. Försök att hitta denna information och skriv gärna en kommentar.

Om jag vill övernatta vid Gåltjärnarna, vilka övernattningsmöjligheter finns?

Hittade du informationen? Ja Nej

Kommentar

[]

Vad innebär "Put and Take"?

Hittade du informationen? Ja Nej

Kommentar

[]

Vilket är det största antalet laxfiskar jag får fiska på ett dygn?

Hittade du informationen? Ja Nej

Kommentar

[]

Var kan jag köpa fiskekort?

Hittade du informationen? Ja Nej

Kommentar

[]

Om jag inte vill övernatta vid någon av sjöarna, finns det då andra övernattningsmöjligheter?

Hittade du informationen? Ja Nej

Kommentar

[]

Del 4: Avslutande frågor

Har du tidigare besökt denna sida?

Ja Nej

Nu när du vet att den finns (eller om du visste att den fanns) är det troligt att du besöker den igen?

Ja Nej

Har du besökt någon utav sjöarna?

Ja Nej

Är det troligt att du kommer att besöka någon utav sjöarna (igen)?

Ja Nej

Tack för att du tog dig tid att besvara frågorna. Kontrollera gärna så att alla frågor är besvarade.

Skulle du vilja komplettera med något använd gärna rutan nedan.

Övriga kommentarer

[]

[Skicka]

Bilaga 2 Cognitive Walkthrough

Cognitive walkthrough

- Vilka är användarna?
- Vilka uppgifter skall utvärderas?
 - Användarens uppgift (task)

1. Hitta sjön Gåltjärn
2. Hitta prisuppgifter som gäller uthyrning av denna sjö
3. Hitta information om fiskekort/årskort
4. Tillbaka till start

- Hur utförs dessa uppgifter?

För att kunna utföra dessa uppgifter ska användaren besöka <http://www.grangardefiske.com>

1. Hitta sjön Gåltjärn
 - e. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?
 - f. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?
 - g. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?
 - h. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?
2. Hitta prisuppgifter som gäller uthyrning av denna sjö
 - e. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?
Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?
 - f. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?
 - g. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?
3. Hitta information om fiskekort/årskort
 - e. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling?
 - f. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?
 - g. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?
 - h. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?
4. Tillbaka till start
 - e. Kommer användaren att **försöka utföra** korrekt handling? .
 - f. Kommer användaren att **upptäcka** att korrekt handling är tillgänglig?
 - g. Kommer användaren att **associera** korrekt handling med önskad effekt?
 - h. Kommer användaren att få någon slags **feedback** för att förstå att handlingen korrekt utförd?