Web Usability



Door: Gwyneth Ouwehand

Introductie

- Student Informatiekunde Universiteit Utrecht
  - Mensen
  - Organisaties
  - Computers
  - Communicatie

  Bezig met afstudeerproject over kenniselicitatie
- Webdesigner/usability expert Piozum



Universiteit Utrecht



Overzicht van de presentatie

- Wat is usability?
- Waarom aandacht besteden aan usability?
- Usability regels
- Nielsen and Norman
- Door de bomen het bos…
- 8 principes
- Even oefenen
- 8 richtlijnen
- Geen garantie
- Vragen?

Wat is usability

Volgens de ISO-norm (ISO 9241) is *usability*:

*De mate waarin een product gebruikt kan worden door gespecificeerde **gebruikers** om bepaalde **doelen** te bereiken op een **effectieve**, **efficiente** en **bevredigende** manier in bepaalde context.*

- **Effectief**: bereikt de gebruiker het gewenste doel?
- **Efficient:** is de benodigde inspanning zo klein mogelijk?
- **Bevredigend**: vindt de gebruiker het product prettig in gebruik?

Waarom aandacht besteden aan usability?

- Usability:
  - Kost tijd

  → *Achteraf* testen kost veel meer tijd, omdat belangrijke problemen te laat worden ontdekt. User centered design *bespaart* juist tijd.

  - Ik weet zelf wel wat de gebruiker wil

  → Informatieverwerking is niet zo simpel. Gebruikers weten zelf vaak niet wat ze willen, laat staan jij.

  - Usability is een kwestie van smaak

  → Mensen hebben voorkeuren, maar onderzoek levert richtlijnen over wat het beste *werkt* in een interface

  → Usability gaat over begrijpen hoe mensen leren en werken en hoe je ze met ICT kunt ondersteunen

Usability regels

Onderzoek > principes > regels > aanbevelingen

- Het begint met **onderzoek.**
- -> **principes**: beperkt aandachtsgebied
- -> **regels**: zet belangrijke informatie bovenaan of links
- -> **aanbeveling**: verplaats je menu naar de linkerkant

Onderzoek, principes, regels, aanbeveling

Onderzoek > principes > regels > aanbevelingen

- Het begint met **onderzoek.**

Voorbeeld 1: basketbal

Voorbeeld 2: two string problem



- -> **principe**:
- -> **regel**:
- -> **aanbeveling**:

Nielsen and Norman









Door de bomen, het bos…

- Design principes
- Interface richtlijnen
- Design doelen
- Usability principes
- Usability tests
- Usability doelen
- Heuristieken

8 principes uitgelicht

- Consistentie (Nielsen)
- Zichtbaarheid systeem (Nielsen)
- Match echte wereld/systeem (Nielsen)
- Feedback (Norman)
- Fouten (Nielsen)
- Esthetisch en minimalistisch (Nielsen)
- Controle bij de gebruiker (Norman)
- Affordance (Norman)

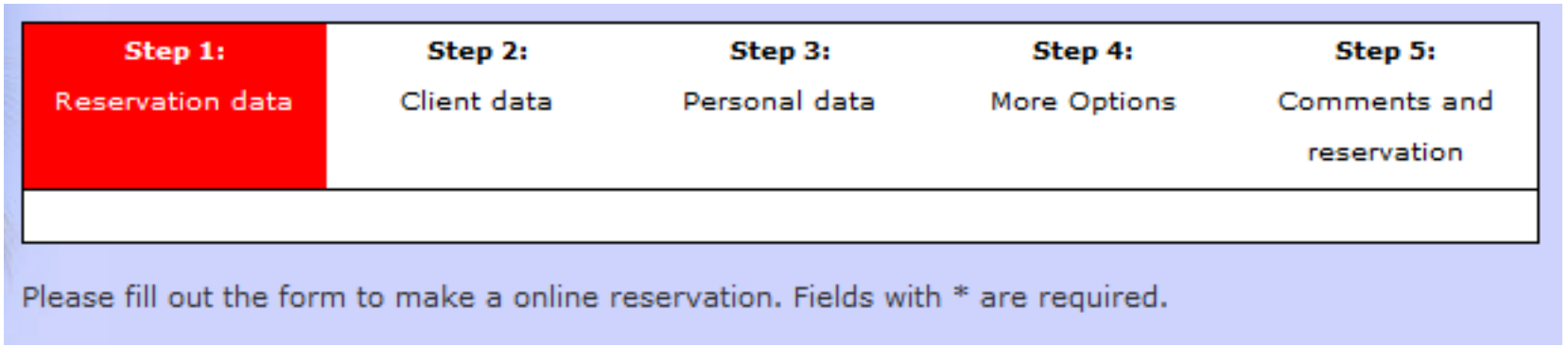
Consistentie (1/8)

- De gebruiker zou er niet bij stil hoeven te staan of bepaalde woorden, situaties of acties hetzelfde betekenen. De interface zou gebruik moeten maken van veelgebruikte standaarden.



Zichtbaarheid (2/8)

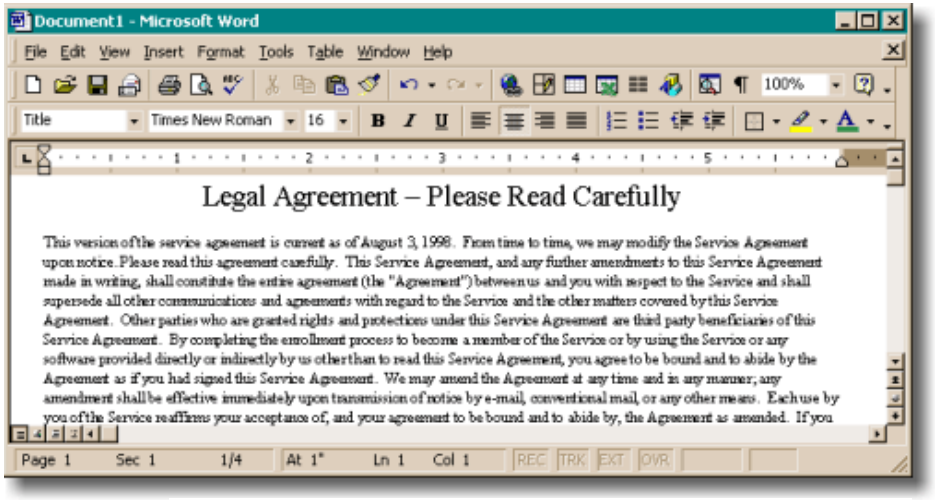
- De gebruiker hoort ten alle tijde te weten waar hij/zij zich in het system bevindt, wat hij/zij vervolgens kan doen of wat er zal gebeuren als hij/zij iets doet.



Wereld-systeem(3/8)

- Denk bij het ontwerpen ook na over de manier waarop dingen in de fysieke wereld gerepresenteerd worden.



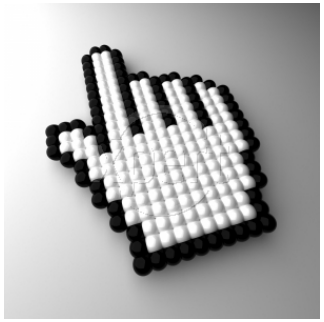




Feedback (4/8)

- het teruggeven van informatie over welke actie is gedaan en wat het voor effect had

Download hier de nieuwsbrief.

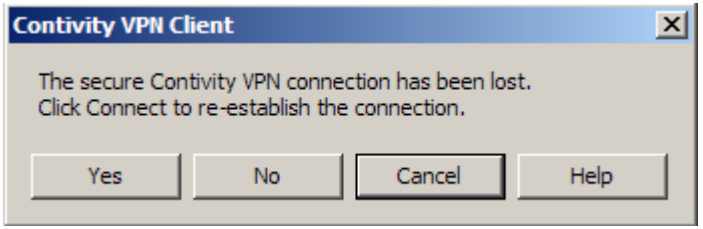


Download hier de nieuwsbrief.

Fouten (5/8)

- Het systeem zou de gebruiker tijdig moeten waarschuwen voor potentiële problemen
- Het systeem heeft mechanismen om fouten te voorkomen







Esthetisch-minimalistisch (6/8)

- Zorg dat er geen overbodige informatie aanwezig is die afleidt of vertraagt.
- Maak een aantrekkelijk ontwerp





Controle (7/8)

- Bied de gebruiker manieren om uit een ongewenste situatie te komen. Geef duidelijke ‘exits’ aan.
- Zorg dat gebruikers naar 1 bekend punt terug kunnen.

Affordance(8/8)

- Besturingselementen moeten uitnodigen tot actie. Zorg dat de gebruiker weet wat hij kan doen op de website.

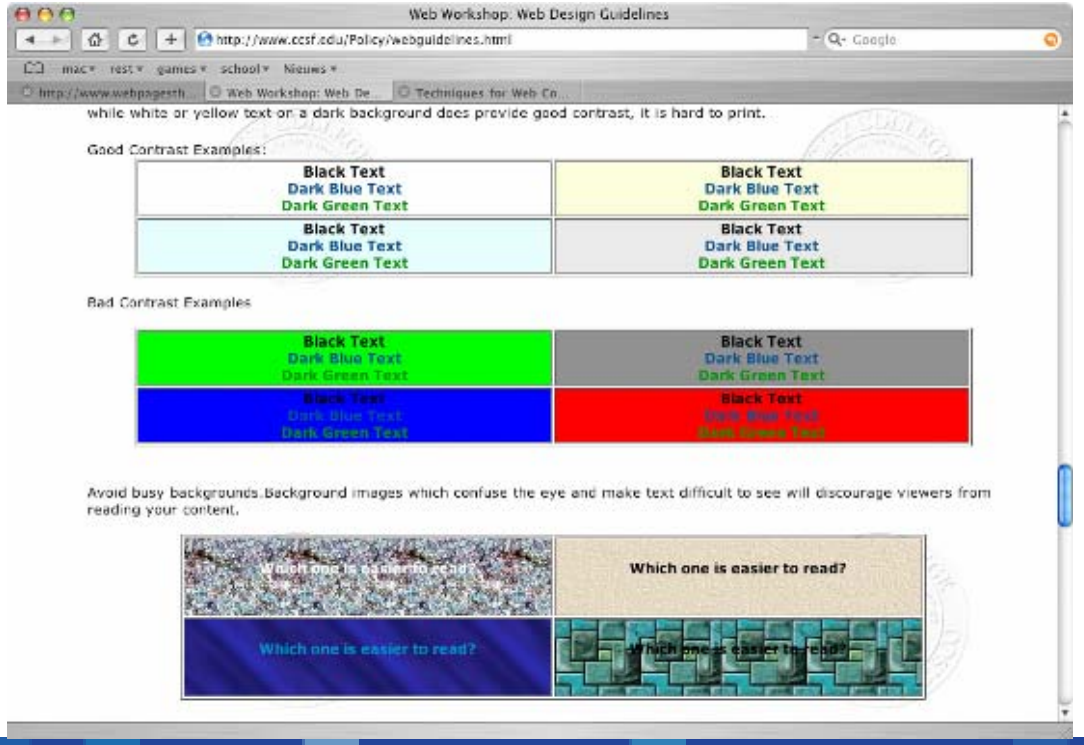


Even oefenen

- http://www.woerden.nl

8 Richtlijnen uitgelicht: 1/8

- Zorg voor voldoende kleurcontrast tussen de tekst en de achtergrond en gebruik animatie met mate.



8 Richtlijnen uitgelicht: 2/8

- Ontwerp iconen symbolisch, zonder te veel details



8 Richtlijnen uitgelicht: 3/8

- Kies een duidelijk leesbaar lettertype



8 Richtlijnen uitgelicht: 4/8

- Portioneer lange stukken data
- Het werkgeheugen kan zeven plus of min 1 of 2 items onthouden.



8 Richtlijnen uitgelicht: 5/8

- Gebruik relatief weinig kleuren en gebruik ze betekenisvol





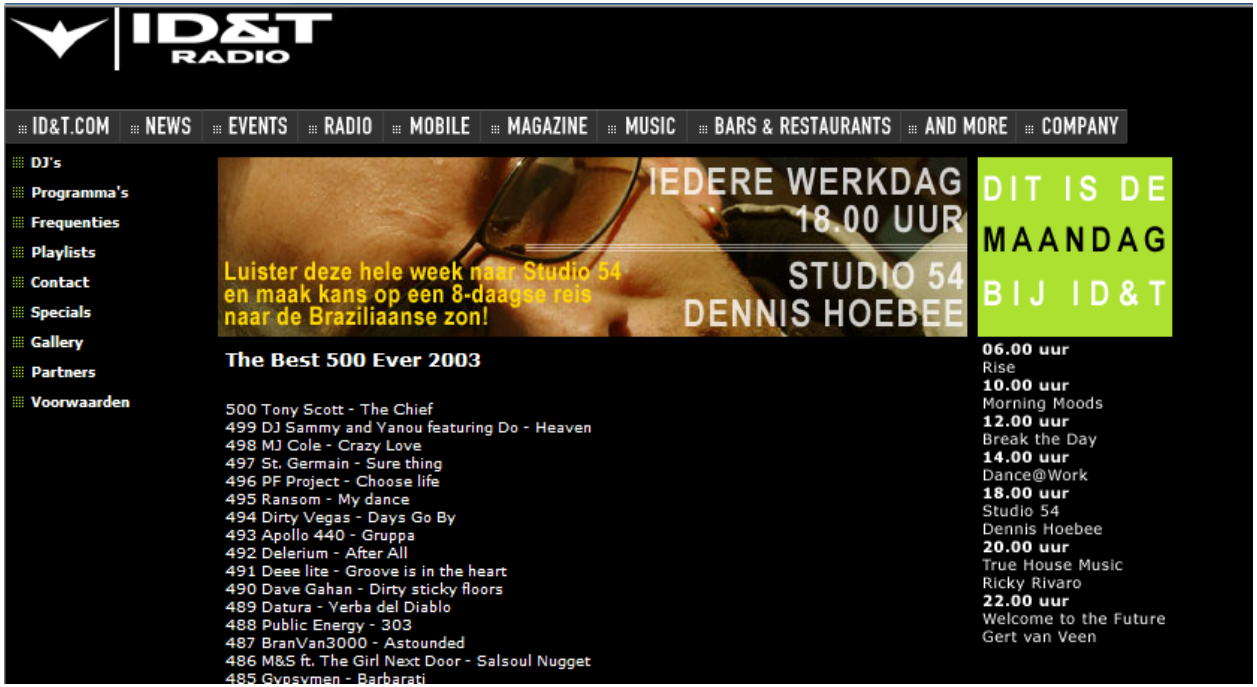
8 Richtlijnen uitgelicht: 6/8

- Groepeer items die bij elkaar horen



8 Richtlijnen uitgelicht: 7/8

- Zorg dat gewone tekst niet suggereert dat het klikbaar is



8 Richtlijnen uitgelicht: 8/8

- Plaats gerelateerde items liever verticaal dan horizontaal

Geen garantie

- Usability blijft een moeilijk meetbare factor. Als je alle principes, richtlijnen en regels hebt toegepast is dit geen garantie dat alle bezoekers je website gebruiksvriendelijk vinden.

Binnenkort bij Piozum (www.piozum.com)

- Mogelijkheid Usability check en user testing
- Expertise online over usability



- Deze presentatie
- Overzicht van de principes en richtlijnen
- Op verzoek stuur ik je meer informatie

Vragen

Nu …of na afloop met een drankje ;)

