

Människa datorinteraktion



Utveckla ny teknik som det löser ett problem eller fyller ett behov.

Anpassa befintlig teknik för att passa oss människor i det vi vill göra i den situation vi befinner oss i = användbarhet.

Designprocess som är användarcentrerad och iterativ.

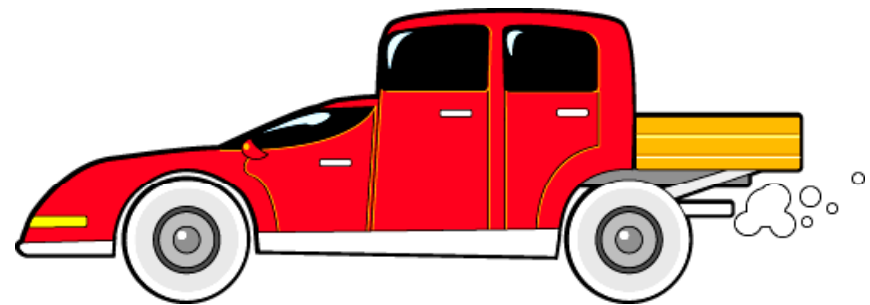
Ann Lantz, KTH, 20100209

Ann Lantz, KTH, 20080312

Vad händer med ett system som inte är anpassat till användarna?



- Det skadar användaren
- Det bidrar till tid för huvudbry
- Nyttan uteblir
- Det används inte
- Utbildningen blir dyr



Många fina ytor...



Ann Lantz, KTH, 20080312

Vad är användbarhet?

Sammanhang



Användare

Uppgifter

Prestation

Ändamålsenligt

Effektivt

Subjektiv upplevelse

Tillfredsställande

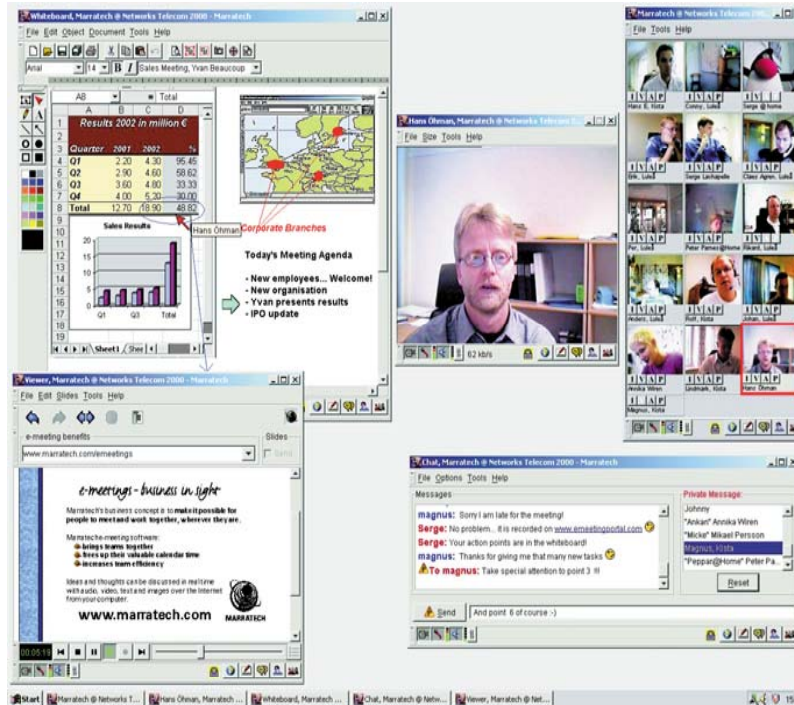
Vem har ansvar för användbarheten?

*Regeringens skrivelse
(2000/01:151)*

"myndigheternas **elektroniska tjänster** skall utformas och tillhandahållas på ett sådant sätt att de kan användas av alla och **inte utestänger** grupper av medborgare."



Medierad kommunikation



Möjliga vägar framåt



Syfte att undersöka behov av kommunikation och kontakter på distans (olika intressenters arbete och vardagsliv).

Fältarbete förstå problem, behov samt möjligheter.

Utföra olika aktiviteter med intressenterna (ws, prototypning mm).

Ny kunskap om kommunikation på distans.

Verka för teknikkompetens på plats i olika verksamheter.

Tillgängligt och användbart för alla i vårt samhälle.

Service punkter - kunna göra/förstå, kontakt med myndigheter.

Kultur - upplevelser/mervärde

Skola - kunskap/kvalitet, erbjuda resurser

Tack för uppmärksamheten!

Frågor?

alz@kth.se

