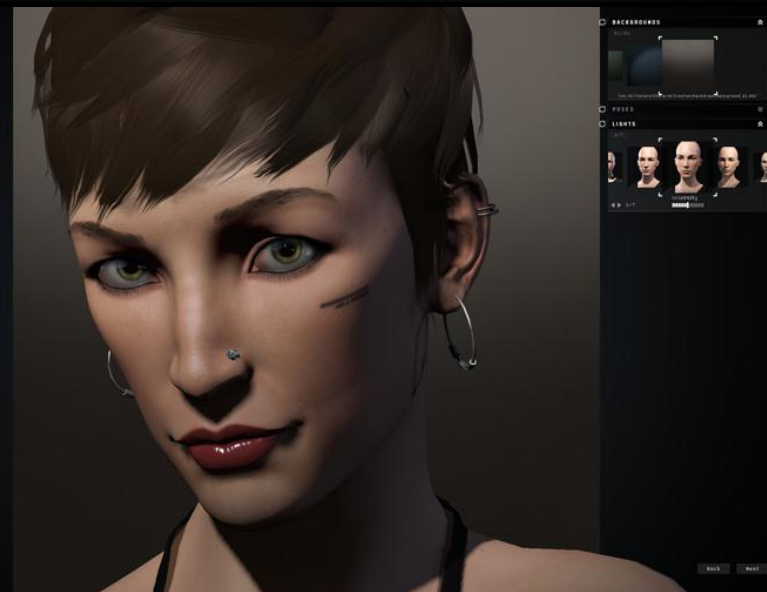


An epic space battle scene set against a backdrop of a large planet and a star. In the foreground, a massive, dark, angular space station or battleship is partially visible. Several smaller spacecraft, including fighters and larger capital ships, are engaged in combat. Bright blue and white energy beams and explosions illuminate the scene. A satellite dish is visible in the upper right corner. The overall atmosphere is dramatic and high-tech.

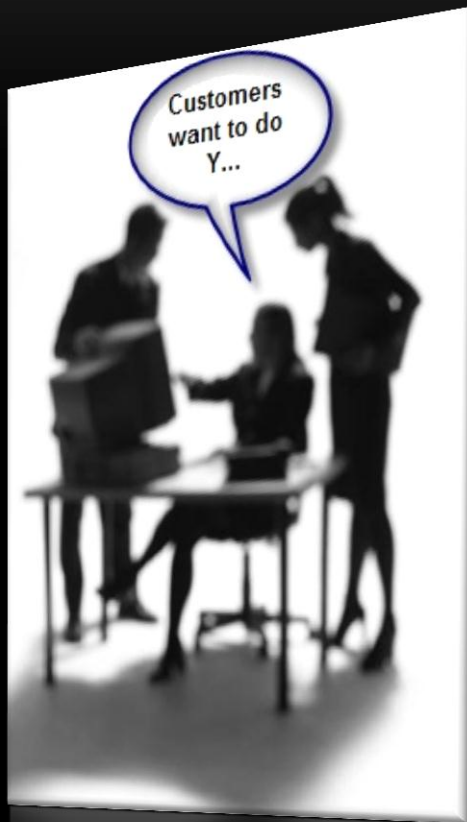
NOTENDAMIÐUÐ HÖNNUN

Örvar Halldórsson





EITTHVAÐ VANTAÐI



HVAÐ HÉLT AFTUR AF OKKUR?

Vitneskja



Kostnaður



Geta



VITNESKJA

Notendamiðuð hönnun

User Centered Design

Er **nálgun** við hönnun á vöru, þar sem þarfir og markmið notandans er í hæsta forgangi

Að framfylgja
notendamiðaðri hönnun á vöru,
er að **hanna upplifun notenda** á vörunni

USER EXPERIENCE DESIGN



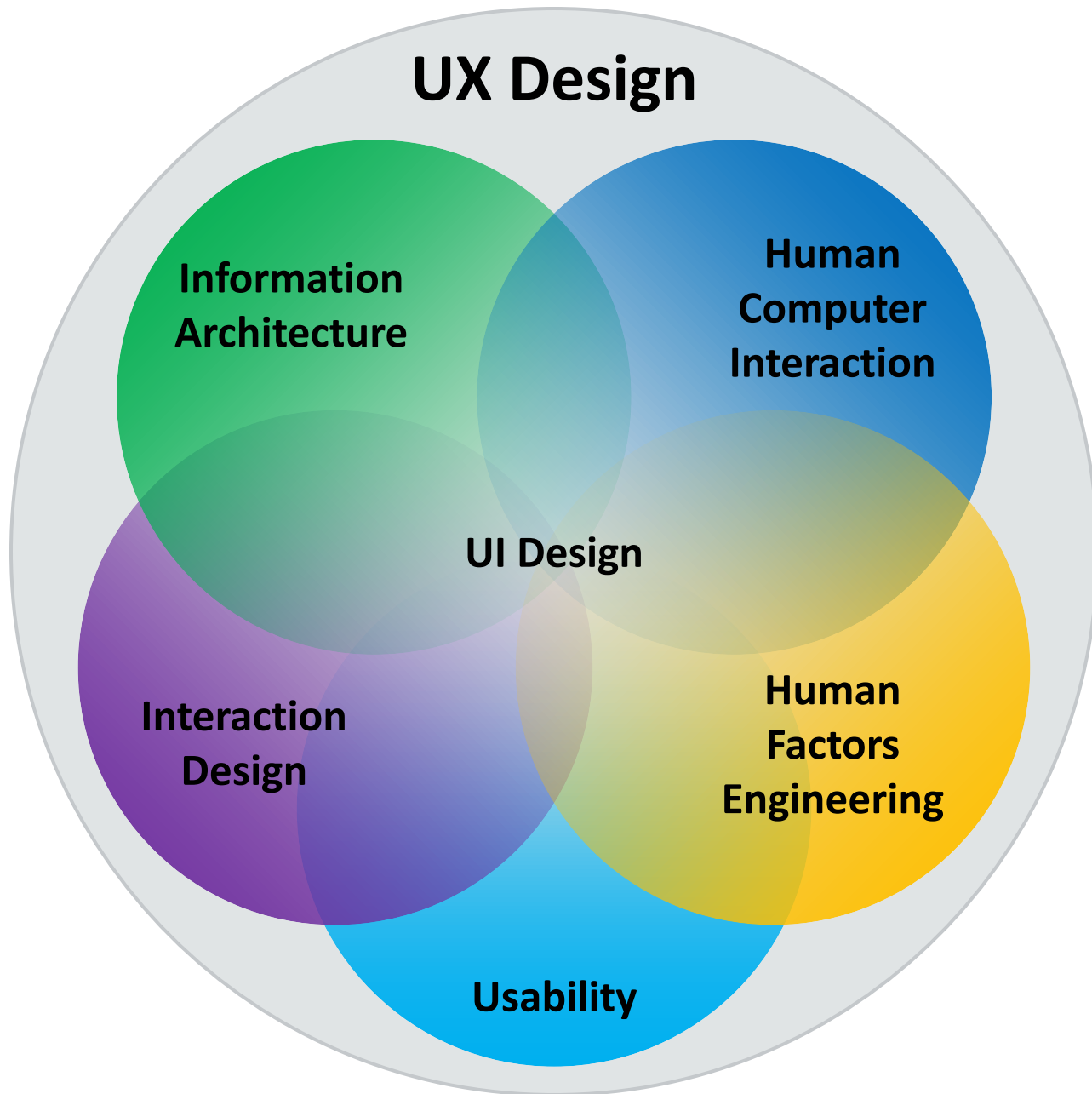


User Experience Design

Hönnun á upplifun notenda

Hugtak sem nær yfir alla þætti vöru:
innihald, form, myndefni, hljóð, hegðun,
uppbygging.

*Usability (nothæfi) er ein af mörgum greinum
sem skipta máli í heildarupplifun notenda.*



VEGURINN

Usability

vs.

User Experience

Usability

Nothæfur vegur er hafður breiður og beinn og leyfir ökumanni að komast frá stað A til B eins fljótt og auðveldlega og kostur er.

User Experience

Vegur sem veitir ökumanni góða upplifun gerir allt aðrar kröfur. Þá skiptir máli að útsýnið sé gott, lykt, hljóð sem og aðrir þættir sem örva tilfinningar ökumannsins á jákvæðan hátt. Vegurinn gæti tekið beygjur og hlykkjur og er ekki eins skilvirkur og sá sem hefur nothæfi sem megin markmið, en á heildina litið er upplifun ökumannsins þýðingarmeiri.

“Hönnun á upplifun notenda er ekki **atriði í tékklista** sem við merkjum við þegar það hefur verið gert. Við þurfum að samtvinna það við allt sem við gerum.”

Liz Danzico

Chair, MFA in Interaction Design

School of Visual Arts in NYC

designing the user experience

Útgáfa

Prófun

Hönnun

Greining

4 áfangar

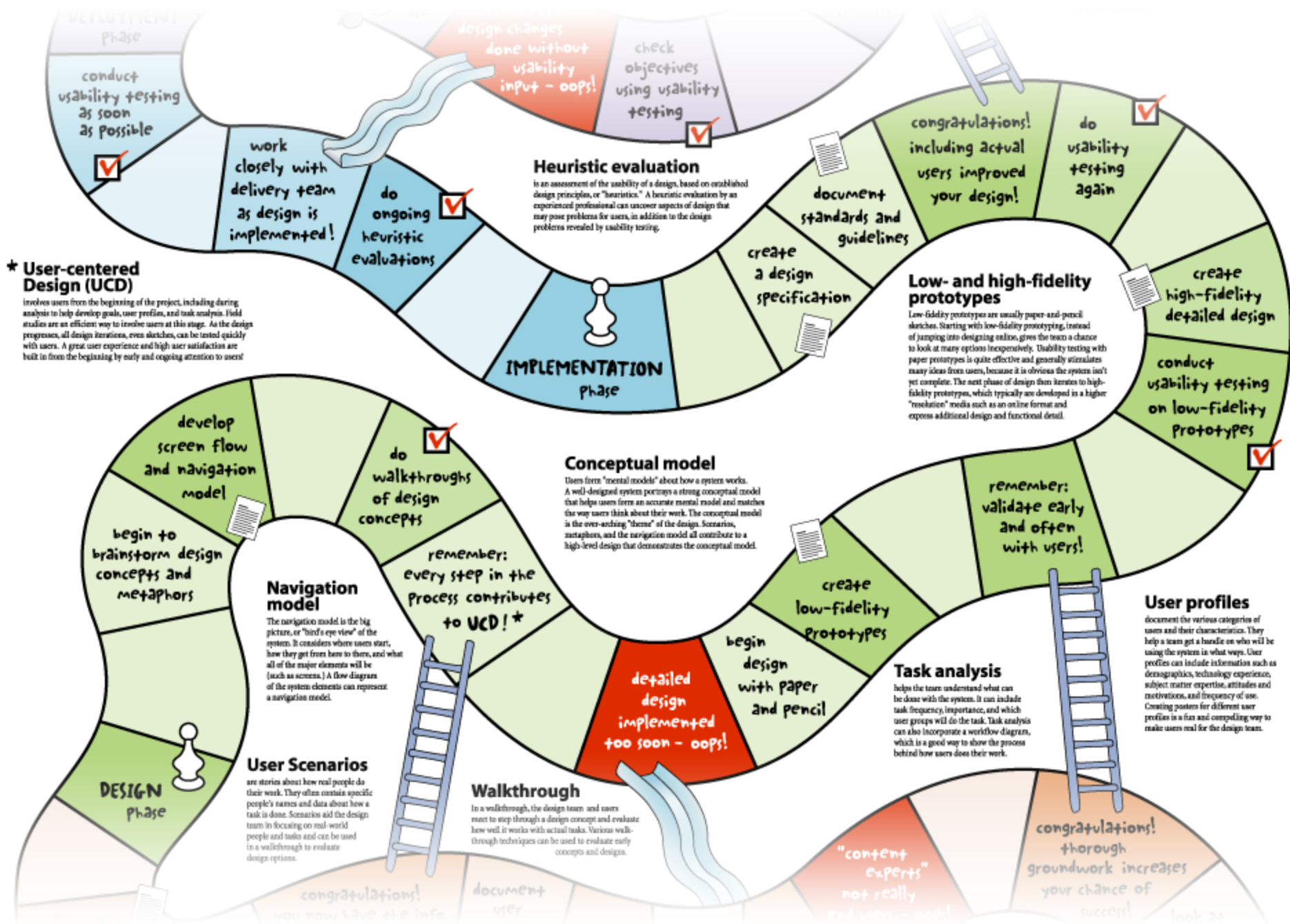


upa
usability professionals' association
www.upassoc.org

Acknowledgements:
Meg Rouse - co-authoring
Julie Marshall - Optima Corporation
Dana Salomon & Larry Wertheim - UI, Inc.
Charlotte Schwendemann - Consultant
© 2000 Usability Professionals' Association

★ User-centered Design (UCD)

Involves users from the beginning of the project, including during analysis to help develop goals, user profiles, and task analysis. Field studies are an efficient way to involve users at this stage. As the design progresses, all design iterations, even sketches, can be tested quickly with users. A great user experience and high user satisfaction are built in from the beginning by early and ongoing attention to users!



designing the user experience



Hættum að hugsa ‘abstrakt’

“Hvaða virkni ætti **varan** að bjóða upp á?”

“Hvað ef **notendur** þurfa að ...?”

“**Einhver** gæti þurft að ...”

“**Kerfið** þarf þessi gögn
til að ljúka þessari aðgerð.”

Hugsum öðruvísi

“Hvaða **markmið notenda** býður varan upp á?”

“Hver er **helsta þörfin hans Jóns** í þessu samhengi?”

“Hversu mikilvægt er það fyrir **Jón** að ...”

“Hvernig getum við auðveldað **Jóni** að framkvæma þessa aðgerð?”

“Þetta snýst ekki **bara** um að hlusta og gera það sem notendur segjast vilja, þetta snýst um að taka eftir því sem notendur eru að hugsa. Þú ert að fylgjast með **hegðun** þeirra og **greina** hugsanamynstur þeirra.”

Alistair Gray

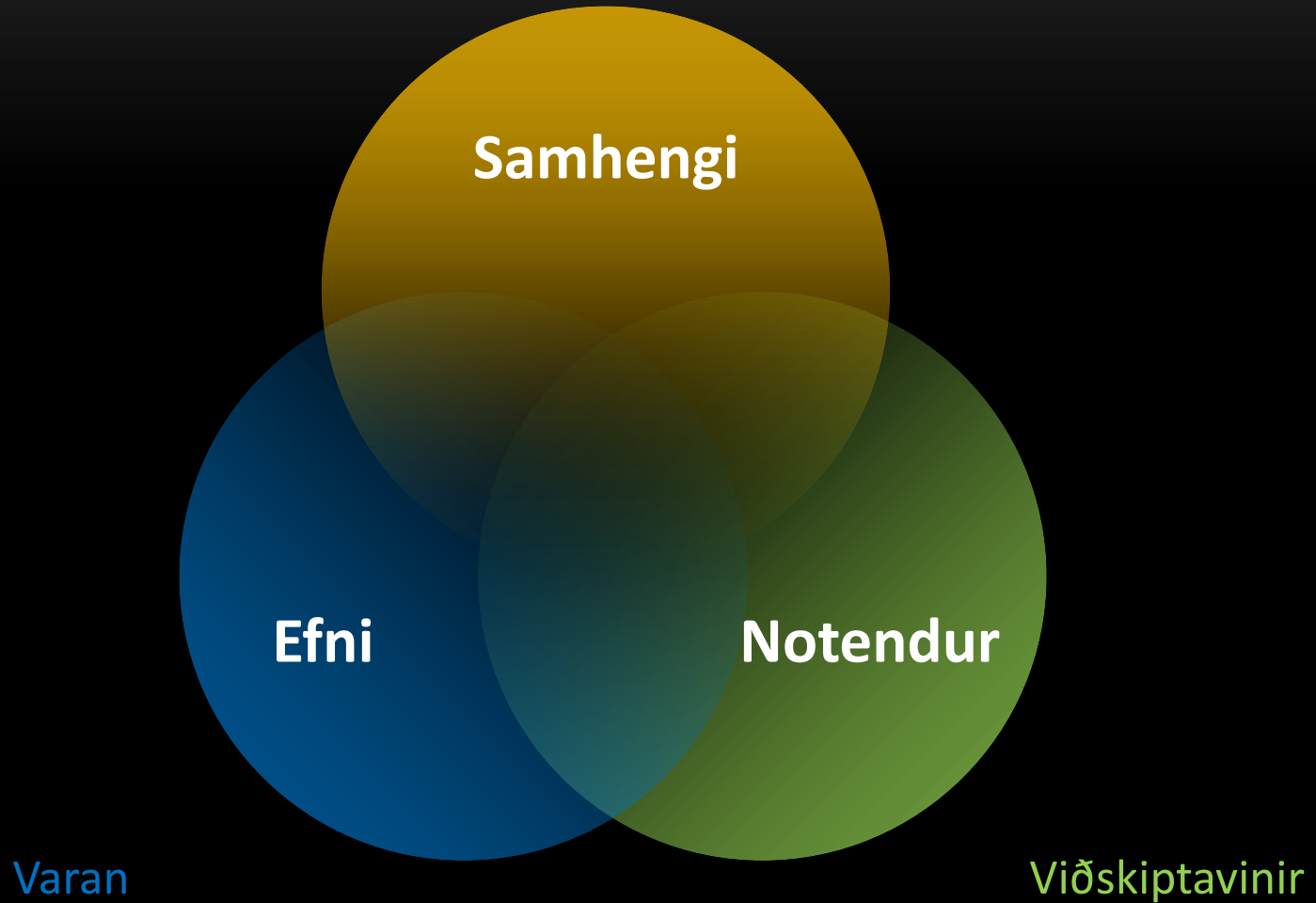
Webcredible – GameCamp Report

“Við getum ekki alltaf bara gert það sem er best fyrir notandann. Það þarf einnig að hafa **viðskiptaleg markmið** í huga og við hönnum vöruna einnig með tilliti til þess.”

Russ Unger

Director of Experience Planning, DraftFCB

Viðskiptaleg markmið, menning, tækniþróun,
mannafli og takmarkanir fyrirtækisins



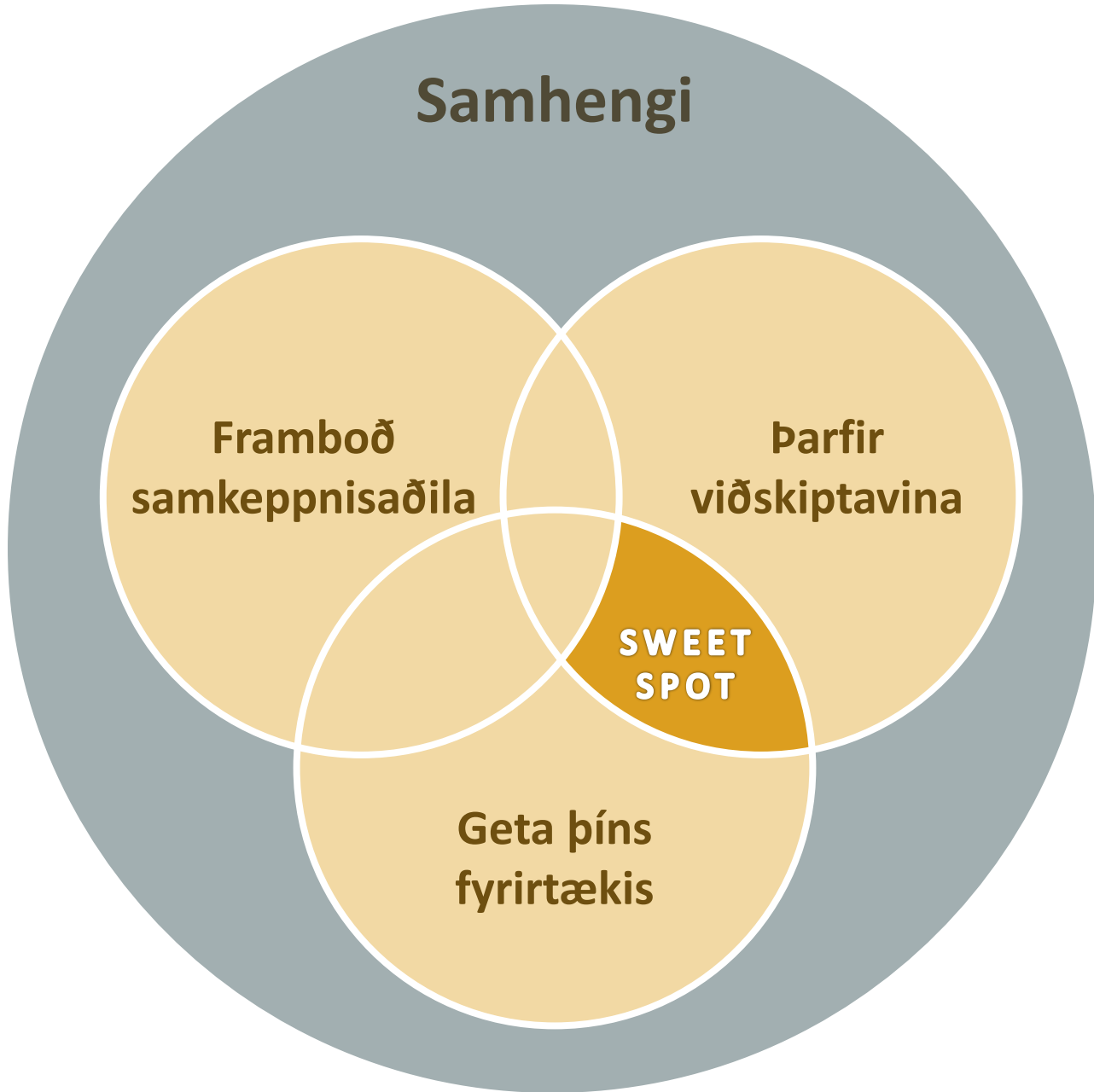
Samhengi

Framboð
samkeppnisaðila

Þarfir
viðskiptavina

**SWEET
SPOT**

Geta þíns
fyrirtækis



Notenda prófanir

Prófa **snemma**

Prófa **einfalt**

Prófa **oft**

Að taka einn aðila í prófun **snemma í ferlinu**
er betra en að prófa 50 manns seint.

KOSTNAÐUR

Notendamiðuð hönnun

minnkar
þróunarkostnað



Aukin verkefni og mannaflí



Aukin verkefni og mannaflí

(en ekki eins mikið og fólk heldur)



Þróun



Þróun Endurhönnun



Þróun Endurhönnun Þjálfun



Þróun
Endurhönnun
Þjálfun
Viðhald

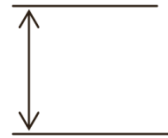


Notendamiðuð hönnun

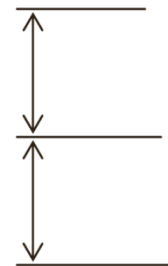
**Eykur gæði
vörunnar**



Afköst



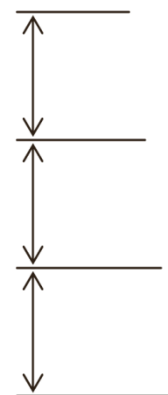
Gæði
Afköst



Sala

Gæði

Afköst

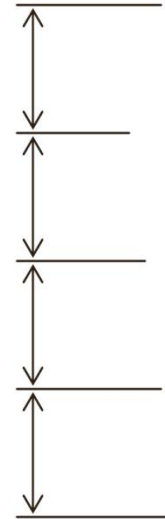


Ánægja

Sala

Gæði

Afköst



GETA

Hvað er hægt að gera strax?



Í dag

- Hafa notendamiðaða hönnun í huga við þróun hugbúnaðar
- Þekkja áfangana fjóra í hönnun á notendaupplifun
- Breiða út vitneskju um notendamiðaða hönnun innan deildar

Hvað er hægt að gera á 4 vikum?



Í dag

4 vikur

- Gera prófanir á notendum
- Prófa fyrr, á einfaldari hátt og oftar
- Vinnufélagar skiptast á að prófa verk hvor annars

Hvað er hægt að gera á 4 mánuðum?



Í dag

4 vikur

4 mánuðir

- Bæta smám saman þáttum úr aðferðarfræðinni í þróunarferlið
- Nýta reynslu og þekkingu annarra fyrirtækja á notendaupplifun
- Stefnumótun innan félagsins um þróun á notendaupplifun

Hvað er hægt að gera á einu ári?



Í dag

4 vikur

4 mánuðir

Eitt ár

- Notendamiðuð hönnun sett í þróunarferli félagsins
- UX hópur stofnaður innan félagsins sem samanstendur af sérfræðingum úr ólíkum áttum innan félagsins
- Breiða út boðskap um notendamiðaða hönnun innan félagsins þar sem einstaklingar sanna gildi þess í verki fyrir stjórnendum

Notandi mun alltaf upplifa vöru,
hvort sem upplifunin var skilgreind
fyrirfram eða ekki.

Ef ekki er gert ráð fyrir henni í
hönnunarferlinu, eru mun meiri líkur
á að **upplifunin verði slæm**



Takk fyrir

orvarh@ccpgames.com

[@CCP_Arrow](https://twitter.com/CCP_Arrow)