

**SilverCoders** ger SENIORER möjlighet till utveckling

FÖRBÄTTRING AV DEN DIGITALA KOMPETENSEN GENOM EFFEKTIV

LÄRANDEEXPERIMENT FÖR VUXNA

# Övning 3 Användbarhet av appar och webbplatser

# 

****

**UTBILDNINGSPROGRAM I PROGRAMMERING FÖR +55 VUXNA**

ERASMUS+ nr *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

ÖVNINGENS STRUKTUR

## BESKRIVNING

Den här utmaningen fokuserar på praktiska övningar som rör användbarhet på webbplatser. Huvudsyftet med aktiviteten är att göra användarna kapabla att tydligt känna igen faktorer som ger god användbarhet och faktorer som ger svagheter.

## ALLMÄNT MÅL

Att korrekt identifiera de grundläggande användbarhetsreglerna och de viktigaste delarna av webbplatser och appar: rubrik, sidfot och kropp. Fokus kommer också att läggas på skillnaderna mellan Android och IOS och på elementen i webbdesign.

## MÅL FÖR INLÄRNING

I slutet av denna modul kommer deltagarna att kunna:

1. förstå grunderna för Internet och webbplatser i allmänhet;
2. utforska webbplatser i mobilvyn, förstå deras struktur och hitta den information som behövs på dem;
3. identifiera tekniska problem vid användning av apparater och digitala miljöer och lösa dem (från felsökning till att lösa mer komplexa problem).
4. använda digitala verktyg och digital teknik för att skapa kunskap och för att förnya processer och produkter. Att individuellt och kollektivt delta i kognitiv bearbetning för att förstå och lösa konceptuella problem och problemsituationer i digitala miljöer.

|  |
| --- |
| ANVISNINGAR |

## uppvärmningsaktivitet

Utbildaren börjar med en inledande aktivitet genom att fråga:

"Om du var en webbplats, vilken typ av webbplats skulle du vara?

*Utbildaren förbereder tryckt material med en checklista och ett tomt formulär som ska fyllas i.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Huvudverksamhet** Utbildaren skapar en lista över webbplatser och appar och ber användarna att testa användbarheten med hjälp av de angivna indikatorerna: menyer, kroppsstruktur, färger, integrerade verktyg, information som visas, allmän navigering. En lista med bra och dåliga exempel på befintliga webbplatser och appar när det gäller användbarhet kommer att tillhandahållas. SUS-skalan (System Usability Scale) kommer att introduceras och användas som en parameter för att bedöma användbarheten hos de tillhandahållna exemplen. | |
| **OM DU VILL VETA MER OM WEBBPLATSERS ANVÄNDBARHET KAN DU SE FÖLJANDE EXEMPEL PÅ BRA OCH DÅLIGA EXEMPEL.**  **Dåliga exempel**   1. <https://www.domperignon.com/ww-en/> 2. <https://www.art.yale.edu/> 3. <https://www.pennyjuice.com/>   **Goda exempel**   1. <https://time.com> 2. <https://pittsburghkids.org> 3. <https://www.who.int> | |
| **ÖVNING**  Utbildarna ska dela ut följande checklista baserad på Likert-skalan:  (1) Instämmer inte alls, (2) Instämmer inte, (3) Instämmer inte eller instämmer inte, (4) Instämmer, (5) Instämmer helt.   * Webbplatsen är lätt att navigera * Webbplatsen gör det möjligt för besökarna att snabbt hitta det de söker. * Utformningen och färgschemat är lämpligt. * Det finns verktyg för att förbättra tillgängligheten * Webbplatsen är responsiv * Det finns en tydlig förklaring om vem webbplatsen är avsedd för. * Jag kan lätt hitta information som jag behöver * Den visuella informationen, språket och utformningen är lämpliga. * Det är lätt att använda webbplatsen * Menyerna och instruktionerna är tydliga. | |
| **TILLÄMPNINGAR OCH ANVÄNDBARHET.**  Samma system gäller för appar. Låt oss se några exempel:  <https://cubicleninjas.com/impossibly-ugly-mobile-app-designs/>  Med hjälp av exemplen ovan och med vägledning av utbildaren ska deltagarna analysera varje element och ge kommentarer och anteckningar, och lyfta fram kritiska aspekter och fel. |  |
| **ORDLISTA:**  **Typ av innehåll** Webbplatser innehåller vanligtvis olika typer av innehåll, t.ex. artiklar, nyheter, evenemang, videor, omröstningar osv.  **Cookie**  När du besöker en webbplats placeras en cookie i din webbläsare och spårar dina rörelser. Det kan också vara till nytta för användaren eftersom cookies också lagrar/sparar lösenord för att göra det snabbare att logga in och leverera riktade reklamkampanjer.  **Tillgänglighet**  Detta är en allmän term för funktioner som erbjuds av enheter och operativsystem för att göra dem lättare att använda för personer med synskador eller fysiska funktionsnedsättningar.  **Navigationsmeny**  Webbplatsnavigering är menyn högst upp på en webbplats.  **Responsiv webbdesign (RWD)**  Detta är ett sätt att koda en webbplats så att den visas optimalt på en mobil enhet och på stora skärmar.  **SSL-certifikat**  En datafil som läggs till på en webbserver för att garantera en säker anslutning och göra det möjligt för webbläsare att använda HTTPS-protokollet.  **Mobilt operativsystem**  Android och iOS (som bygger på två olika operativsystem, iPhone- och iPad-systemet) är de två största operativsystemen för mobila enheter i världen.  **Push-notifiering**  En push-notis är ett kort meddelande som kan skickas till appanvändare även när de inte har sina mobilprogram öppna. Meddelandena visas på enhetens startskärm (även om den är låst). | |

**Avslutande aktiviteter**

Utbildaren kommer att involvera deltagarna i följande diskussion:

"Hur skulle du förbättra webbplatsen eller appen?

Utbildaren kommer sedan att be deltagarna att lista sina kommentarer.

|  |
| --- |
| RESURSER |
| <https://usabilitygeek.com/an-introduction-to-website-usability-testing>  <https://99designs.it/blog/web-digital/website-usability-principles>  <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html> |

## Frågesport

Hur skulle du förbättra denna webbplats? https://www.uat.edu

Lista de åtgärder som du skulle överväga.