



Innledning

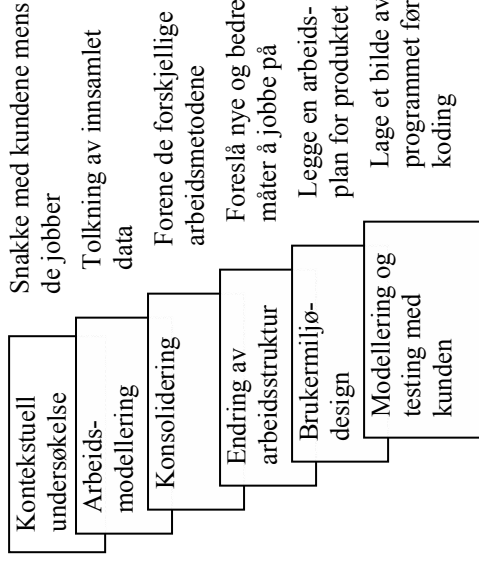
Denne oppgaven ble utarbeidet av Ctrl-IT Systems i samarbeid med stipendiat Bente Skattør. Ctrl-IT Systems ønsket å videreutvikle sitt lydopptaks program, Indico MP3 import, slik at det ble tilpasset dyslektikere i en utdanningssituasjon.

Vi har benyttet oss av metoden Contextual Design til å kartlegge dyslektikers behov og situasjon. Vi benyttet prototyping sammen med Contextual Design (CD) til å lage en prototyp på et brukergrensesnitt som er spesielt tilpasset brukergruppen. En del av oppgaven har vært å dokumentere hvordan metoden har vært å benytte i denne settingen.

Contextual Design

Vi har brukt metoden CD til å komme frem til hvordan dyslektikere jobber med skolearbeidet. CD er en kundesentrert prosess. Det er en etnografisk måte å finne ut hvordan mennesker egentlig jobber. Ved å bruke denne metoden blir det enklere å forstå kundens behov, og man får en kundesentrert designprosess. For at kunden skal akseptere en ny applikasjon, må det fungere sammen med kundens måte å jobbe på og de andre systemene som kunden har. Siden det er veldig mye informasjon som må tas hensyn til, har CD seks trinn for å finne ut hvordan kundene er og hvordan de jobber.

Essensen i CD er å finne ut hvordan arbeidspraksisen er, lage et forslag til ny arbeidsmetode og designe det nye systemet. Figur 1 viser de seks trinnene i metoden og hva de går ut på. Disse trinnene benyttes etter behov og ønske fra utviklerne.



Figur 1: De seks trinnene i Contextual Design

Resultater

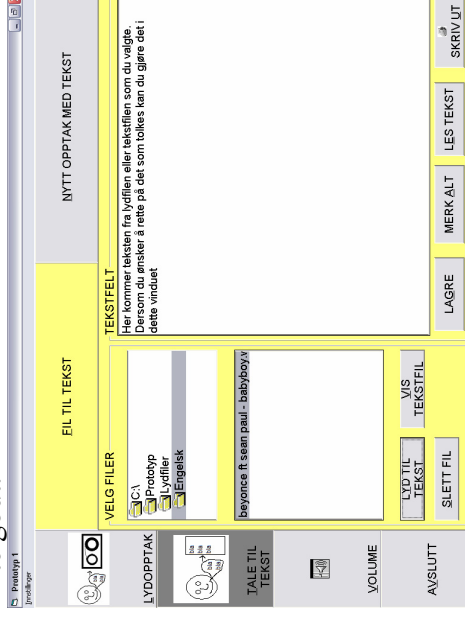
Vi har benyttet Contextual Design sammen med flere elever og en voksen person med dysleksi, se tabell 1. Gjennom observeringer, intervjuer og andre møter fikk vi et godt bilde av elevenes situasjon og hvilke behov de har i skolearbeidet. Ved hjelp av modeller og figurer fikk vi gode tilbakemeldinger på om vår oppfatning av deres situasjon var riktig.

Ved å benytte CD og prototyping i Visual Basic har vi kommet frem til en prototyp som skal kunne hjelpe dyslektikere i skolen. Gjennom Contextual Design har vi fått et godt syn på elevenes situasjon og arbeidsmetoder. Prototypingen har gitt oss mange tilbakemeldinger på hva som har vært bra og hva som burde endres i prototypen. Etter flere runder med samtaler og endringer i prototypen har mengden tilbakemeldinger blitt mindre, dette tar vi som et tegn på at prototypen har blitt bedre gjennom rundene. Se tabell 1.

	Voksen dyslektiker	Elever fra ungdoms-skolen	Elever fra videregående	Mengde tilbakemeldinger
CD	1	5	3	—
Første runde	1	2	0	Mye
Andre runde	0	1	1	Middels
Tredje runde	0	1	1	Litt
Fjerde runde	0	0	2	Litt
Femte runde	0	0	2	Nesten ingen

Tabell 1: Oversikt over intervjuobjekter

Figur 2 viser et av skjermbildene fra siste versjon av prototypen. Vi har endt opp med et veldig enkelt og intuitivt grensesnitt, noe dyslektikerne likte godt.



Figur 2: Skjermbilde fra prototypen

Forfatterne av metoden oppfordrer til at metoden tilpasses til den settingen den skal brukes i. Vi har gjort dette ved å tilpasse modeller til våre brukere og ved styre bruken av trinnene i CD. Tabell 2 viser hvor mye vi har benyttet de forskjellige trinnene i metoden.

	Kontekstuell undersøkelse	Arbeidsmodellering	Konsolidering	Endring av arbeidsstruktur	Brukermiljødesign	Modellering og testing med kunden	Ikke brukt	Lite brukt	Middels brukt	Mye brukt
Kontekstuell undersøkelse										X
Arbeidsmodellering									X	
Konsolidering								X		
Endring av arbeidsstruktur										
Brukermiljødesign					X					
Modellering og testing med kunden								X		

Tabell 2: Oversikt over bruk av metoden.

Konklusjon

Contextual Design har vist seg å være en veldig god metode for å hente inn informasjon om brukerne og å finne hva de trenger i sitt nye system. I tillegg til å benytte oss av CD har vi også jobbet svært tett med brukerne når vi har utviklet prototypen, noe som gjør at brukerne har vært involvert i hele prosessen. Dette har medført at prototypen er godt tilpasset elevenes ønsker og behov.

I vår bruk av metoden har vi jobbet med brukere som har hjulpet oss på en frivillig basis. Dette har medført at vi har jobbet med positive brukere, men det har også medført at vi har måttet ta mer hensyn til brukernes ønsker enn vi kunne gjort i en situasjon der brukerne er ansatte som skal bistå oss i utvikling av et system.

Vår prototyp er ikke et ferdig produkt. For at applikasjonen skal bli bra må den testes ut videre etter at funksjonalitet er programmert inn. Vår prototyp er et godt utgangspunkt for denne applikasjonen med et intuitivt brukergrensesnitt, og med de funksjoner elevene har behov for.