

Brugervenlighed for udviklere

Kort om undervisningen

Når du udvikler nye brugergrænseflader til software, foreligger der ikke altid et færdigt designoplæg, som du kan implementere. Derfor bliver udvikleren ofte også designer, og ender med at tage valg, som kan påvirke brugeroplevelsen betragteligt. Uden kendskab til og brugen af de generelle designprincipper og -regler for brugerflader, stiger risikoen for, at systemet bliver mere frustrerende og besværligt at anvende end nødvendigt. Desuden er det essentielt at kende de specifikke brugeres behov og situation, så behovene opfyldes på bedst mulige måde i løsningen, og brugen af systemet passer ind i den kontekst, som brugeren befinder sig i - fx omgivelser og andre systemer.

Dette kursus introducerer de vigtigste greb og principper, som påvirker brugerens forståelse og oplevelse af brugerfladen. Ved at forstå og kende disse, vil du som udvikler selv kunne øge brugervenligheden i systemet, så der sker færre fejl, og opnås flere glade brugere eller kunder. Desuden giver kurset en kort introduktion til, hvordan du kan lære de konkrete brugere bedre at kende, og dermed bliver i stand til i højere grad at opfylde deres behov.

Vi arbejder med de generelle principper i undervisningen gennem både teori, cases og eksempler, så deltagerne selv får erfaring med at strukturere, gentænke og optimere brugerflader.

Indhold

- Introduktion til brugervenlighed
- Return-On-Investment og prioritering af behov
- Generelle usability-tommelfingerregler
- Designsystemer - deres fordele og begrænsninger
- Flow, struktur og elementer i en brugerflade og deres indbyrdes forhold
- 80-20: Mest brugte funktioner
- Cases og eksempler

Forudsætninger

Deltagerne skal have en grundlæggende interesse i brugervenlighed. Det er desuden en fordel med kendskab til principperne bag design-frameworks som fx. Google Material Design.

Målgruppe

Kurset henvender sig bredt til udviklere, der arbejder med frontend, og som ønsker at blive bedre til selv at skabe grafiske brugerflader (GUIs), eller til at videreudvikle eksisterende brugerflader på en konsistent og brugervenlig måde.

Kurset er også egnet til produktejere, projektledere og andre, der arbejder med systemers funktionalitet og specifikationer, men som ikke selv har fingrene i koden.

Efter kurset kan deltageren

- Forklare grundlæggende principper omkring brugervenlighed og usability for brugergrænseflader
- Konstruere simple brugerflader, som overholder principper for god usability
- Analysere eksisterende brugerflader og -flows, og foretage optimeringer af flow, struktur og elementer

Kommende afholdelsesdatoer

Ingen planlagte datoer, anvend kontakttinformationerne nedenfor.

Oplysning om yderligere afholdelser findes på vores [hjemmeside](#). Andre spørgsmål besvares meget gerne ved brug af vores [kontaktformular](#) eller på telefon (+45) 33 861 861