

Webshop

Personaer, user stories og brugsmønstre

Forståelse for brugerne

- For at kunne designe et IT-system er vi nødt til at kunne forstå brugerne, og hvad de skal bruge it-systemet til.
- Det kan gøres vha.
 - personaer og
 - use cases og/eller brugsmønstre

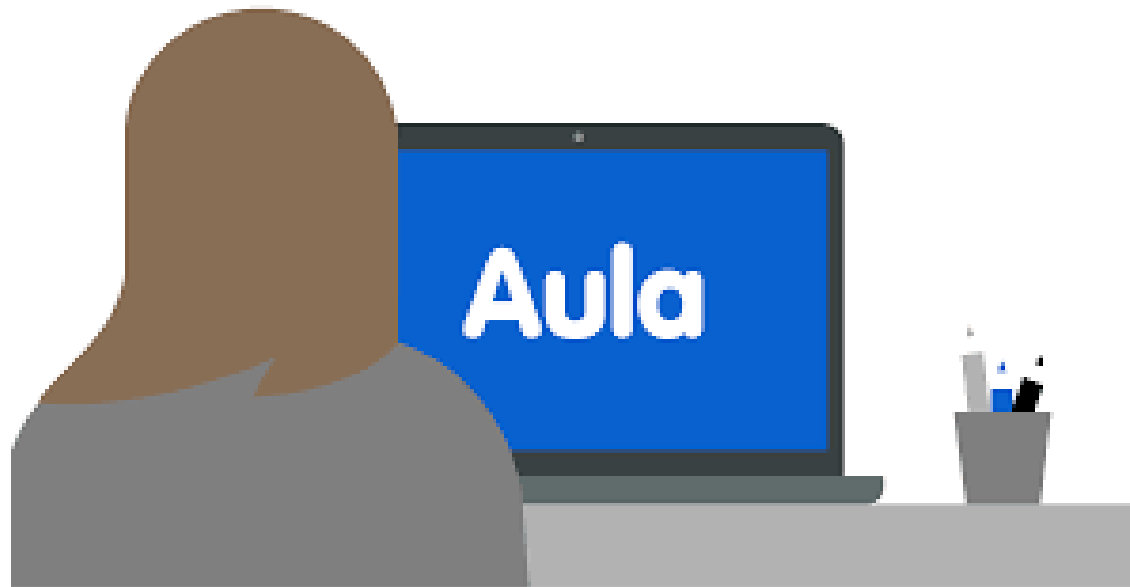
Persona

- En **persona** er en beskrivelse af en konkret person, som skal bruge IT-systemet, så man kan forestille sig, at det var en virkelig person.
- En persona indeholder også en beskrivelse af de udfordringer, som brugeren har ift. det aktuelle problem – kaldes for **pain points**.
- Tjek: <https://www.nngroup.com/topic/personas/>



Eksempel

- Vi forestiller os, at vi er udviklerne bag AULA.



Eksempel på persona

- Navn: Anja Sørensen.
- Alder: 35 år.
- Status: Gift med Keld.
- Børn: To drenge i 2. og 4. klasse.
- Arbejde: Lægesekretær.
- Fritid: Løb, kagebagning og familie.



På arbejde er Anja vant til at bruge lægeklinikkens it-systemer, selvom hun synes, at det var svært at lære. Hun har også nogle gange brug for hjælp til specielle funktioner, som hun ikke bruger så tit.

I sin fritid bruger hun Garmins løbe-app. Kageopskrifter finder hun på nettet, mens hun primært bruger sin Instagram-profil til billeder af børnene (og kager).

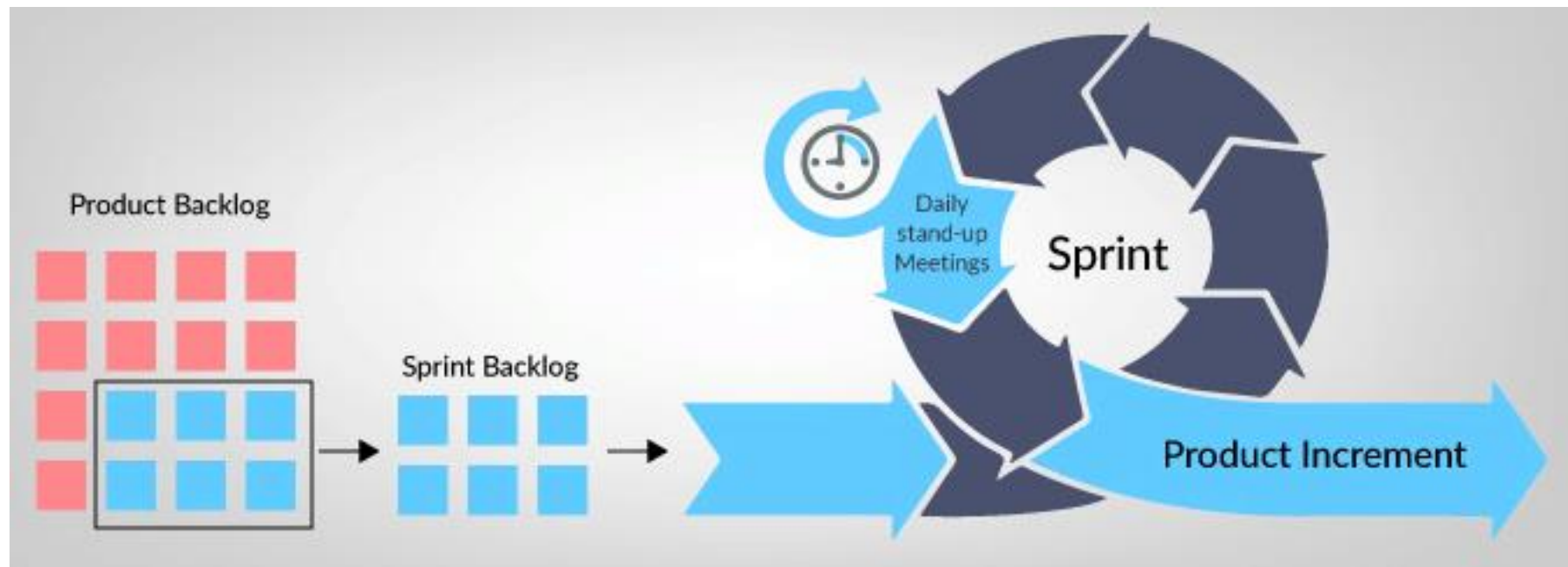
Anja er aktiv bruger af det nuværende forældreintra - hun tjekker for opdateringer flere gange dagligt. Men hun synes, at det er svært at skabe sig et overblik og hun kommer altid i tvivl om, hvor og hvordan hun skal sygemelde sine drenge.

Øvelse (skriv i logbogen)

Skriv en-tre
personer til din
webshop (det kan også være en
administrator)

Husk SCRUM...

- Product backlog
 - en liste over alt det man ved skal være en del af IT-systemet
 - ofte beskrevet vha. user-stories (se næste slide)



User stories (beskriver et behov)

“Som en <brugertype>
<skal/kan/vil/må> jeg
<handling>, så jeg
<formål>”

AULA:

Som forældre skal jeg kunne skrive en besked til en lærer, så jeg kan kontakte ham/hende, hvis mit barn skal til tandlæge

Øvelse (skriv i logbogen)

Skriv mindst tre
user stories til din
webshop

“Som en <brugertype>
<skal/kan/vil/må> jeg
<handling>, så jeg
<formål>”

Brugsmønstre



- Et **brugsmønster** beskriver en mulig interaktion mellem en bruger og IT-systemet
- Et **brugsmønster** skal være formuleret, så det kan forstås af IT-systemets slutbrugere
- Et **brugsmønster** beskriver overordnet men trin for trin, hvad en bruger gør med et IT-system
- Undgå at inddrage konkrete elementer i brugerfladen – ”...derefter trykkes på knappen...” ☹️

Skabelon til brugsmønstre

- Titel
- Formål
- Brugertyper
- Forudsætninger
- Standardforløb, beskrevet ved en sekvens af delopgaver
- Evt. afvigelser, undtagelser
- Resultat

Eksempel på brugsmønster

- **Titel:** Sygemelding af barn.
- **Formål:** At gøre lærerne opmærksomme på at et barn er syg på en bestemt dag.
- **Brugertyper:** Forældre.
- **Forudsætninger:** Forældrene skal være oprettet som brugere på AULA og være logget ind.
- **Standardforløb, beskrevet ved en sekvens af delopgaver:**
 - Der vælges "Sygemelding/Fravær"
 - Det konkrete barn, som skal sygemeldes, vælges.
 - Dato og tidsrum for sygdomsperiode vælges.
 - Eventuelle kommentarer til lærerne tilføjes.
 - Der godkendes.
- **Evt. afvigelser, undtagelser:** Ingen internetforbindelse.
Ikke logget ind.
- **Resultat:** Barnet er sygemeldt.



Øvelse (skriv i logbogen)

Skriv mindst to
brugsmønstre til
din webshop

Brugsmønster - skabelon

- Titel
- Formål
- Brugertyper
- Forudsætninger
- Standardforløb, beskrevet ved en sekvens af delopgaver
- Evt. afvigelser, undtagelser
- Resultat