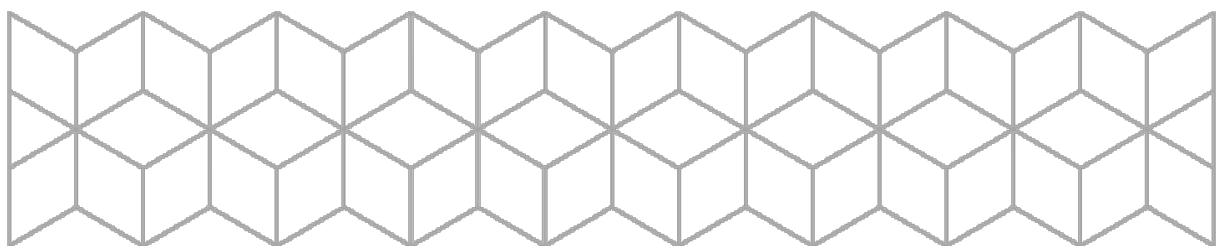


SENSORVEILEDNING

Emnekode:	ITM30210
Emnenavn:	Informasjonsarkitektur
Eksamensform:	Mappeeksamen
Dato:	12. mai 2021
Faglærer(e):	Tore Marius Akerbæk
Eventuelt:	



Om kurset

Kurset skal etablere en forståelse for grunnleggende teori, metoder og forståelse av informasjonsarkitektur, inkludert sammenhengen mellom brukere (ønsker, behov), innhold (typer, stil og mengde) og kontekst (eierskap, visjon, mål).

Kurset benytter obligatorisk pensumlitteratur:

- «Information architecture for the web and beyond», Orville, Arango
- “Don’t make me think (revisited)», Steve Krug

Emnebeskrivelse for kurset finnes på høgskolens nettsider, se

<https://www.hiof.no/studier/emner/it/2021/var/itm30210.html>

(Vennligst noter; eksamensform i emnebeskrivelsen inneholder muntlig eksamen. Dette er byttet ut med en videogjennomgang av prototypen som leveres sammen med mappen i eksamen våren 2021 pga Corona-tilpasninger).

Evalueringen skal fokusere på at studentene bruker fornuftige metoder for å avdekke utfordringer og eventuelle løsninger på utfordringene.

I evalueringen skal selvstendighet og arbeid utover minstekravene i oppgavetekstene premieres.

Kursets oppbygging

Kurset har bestått av ni online forelesninger via Zoom. De ni forelesningene har innført teori, metoder og verktøy studentene skal bruke i praktisk arbeid med redesign av et nettsted (mer om dette i «Om eksamensformen»). De ni forelesningene har hatt emnene

1. Introduksjon: hva er informasjonsarkitektur
2. IAs rammeverk: brukere, innhold, kontekst
3. Brukerinvolvering og tidlige testmetoder: intervju, fokusgruppe, kortsortering, tre-testing, heuristisk evaluering, usability testing
4. Informasjonsorganisering: Overordnet om merkesystemer, navigasjonssystemer og søkesystemer. Top-down og bottom-up tilnærming til informasjonsarkitektur. Organisasjonsskjemaer og -strukturer.
5. Merkesystemer: teori og hvordan designe/arbeide med dem
6. Don’t make me think: 20 sitater fra Steve Krug for å plassere brukeropplevelse i informasjonsarkitektur
7. Navigasjonsstrukturer: Global, lokal, kontekstuell og supplerende navigasjon.
8. Søkesystemer: Nøkkeltre, anatomi og algoritmer, resultatvisning og vokabular.
9. Forundersøkelse: oppsummering og sammenstilling av teori, verktøy og metoder som introduksjon til IA-prosjekt.

Fra uke 9 og ut kurset har studentene i arbeidsgrupper fått 20 minutter veiledning ukentlig mens de har arbeidet med prosjekt 2 og prosjekt 3 (se neste kapittel for utdyping).

Kursets innleveringer har vært delt i tre arbeidsperioder:

- 11. januar – 12. februar: prosjekt 1
- 15. februar – 31. mars: prosjekt 2
- 5. april – 12. mai: prosjekt 3 (eksamensinnlevering)

Om Eksamensformen

Studentene jobbet i grupper gjennom kurset. De har hatt to leveringsfrister gjennom kurset. Prosjekt 1 har vært en oppstart hvor studentene har valgt et nettsted de skal redesigne, og arbeide med gjennom kurset. I prosjekt 1 har studentene gjort en enkel rammeverkanalyse, en heuristisk evaluering og en initiell brukertest.

I prosjekt 2 utføres en mer komplett forundersøkelse som resulterer i en delvis ferdig strategirapport.

Strategirapporten brukes (og videreutvikles) i prosjekt 3 sammen med en prototype, som skal ferdigstille mappen studentene leverer til eksamen. Eksamensmappen skal bestå av

- Prosjekt 1-rapporten
- Endelig strategirapport (prosjekt 2 og 3)
- Video/skjermopptak med gjennomgang av prototype (prosjekt 3)
- Refleksjonsnotat (leveres som gruppe, ikke individuelt)

Kort om prototypen: En stor andel av studentene har kurset Utvikling av interaktive nettsteder (UIN) parallelt med kurset Informasjonsarkitektur. UIN er et teknisk kurs som underviser webutvikling med rammeverket React og CMS-løsningen Sanity. Grupper som har både IA og UIN er anbefalt å bruke nettstedet og arbeidet de har gjort i IA til å utvikle en prototype i teknologien de har benyttet i UIN. Dette utgjør eksamensprosjektet i UIN, samt prototypen i mappeeksamen i IA.

Noen grupper (som enten har hatt store utfordringer med UIN, eller ikke har tatt UIN samtidig som Informasjonsarkitektur) leverer prototype utviklet med WordPress. I uke 11 ble det gitt 2 2-timers WordPress-workshops med en gjennomgang av oppsett, innholdstyper, temaer, widgeter og utvidelser til WordPress. Studentene har hatt videoer og lenker fra workshopene tilgjengelig fra uke 11 og ut kurset.

Prototypeutvikling er planlagt (i begge kursene) i tidsrommet satt av til prosjekt 3.

Oppgavetekster

I prosjekt 1, 2 og 3 har studentene arbeidet etter følgende oppgavetekster.

NB: Studenter som har fulgt veiledning i veiledningsperioden godt har noen avvik fra oppgavetekststrukturen, hvor de har tatt bevisste valg rundt evalueringsmetoder for å oppnå mer passende resultater enn de ville ved å følge den foreslåtte strukturen i oppgavetekstene slavisk. Ved store avvik fra oppgavetekstene, bør evaluering gjøres basert på om metoder/arbeid mangler uten redegjørelse for hvorfor (negativt), alternativt om det er benyttet andre/flere metoder med gode resultater (positivt).

Prosjekt 1

I prosjekt 1 skal gruppen ta for seg nettstedet de har valgt å jobbe med. Det skal leveres en evalueringsrapport av nettstedet, som skal ta for seg bakgrunnen for hvorfor nettstedet finnes (se Rammeverk fra første forelesning), samt en analyse av nettstedets tilstand.

OBS: Før timelister for arbeidet. Dere skal levere timelistene som en del av eksamensinnleveringen, og det vil være til stor hjelp for dere når dere skal planlegge budsjett og tid i prosjekt 2. Bruk gjerne

et prosjektstyringsverktøy for å hjelpe dere med å holde styr på hvilke oppgaver dere må utføre, og føre tid. Et forslag er gratisversjonen av Asana (Lenker til en ekstern side.).

Evalueringsrapporten skal inneholde følgende som minimum:

Forside

Tittel, dato og sted, navn på forfattere og gruppenummer

Kontekst, innhold og brukere

Beskrivelse av nettstedet, inkludert formålet med nettstedet, hvem som eier det, hvem eier informasjonen og hvem brukere/målgruppe er.

En god oversikt over dette gir god bakgrunn for å planlegge det videre arbeidet med heuristisk evaluering og brukertesting.

Heuristisk evaluering av nettstedet

- Formålet med den heuristiske evalueringen
- Forslag til egnede heuristikker
- Metode: Hvordan ble den heuristiske evalueringen gjennomført
- Resultater fra heuristisk evaluering

Brukertest

Basert på den heuristiske evalueringen, ta for dere resultatene og plukk ut to eller tre utfordringer dere har funnet.

Lag en enkel brukertest som testes på minimum tre personer innenfor målgruppen for å evaluere utfordringene ytterligere. Rapportkapitlet skal inneholde:

- Formålet med testen
- Problemer som skal testes
- En beskrivelse av metoder og gjennomføring
- Testomgivelse og observatørrolle
- Hva som skal evalueres – måldata
- Testoppgavene
- Resultater fra brukertesten
- Konklusjon

Ta for dere resultatene fra den heuristiske evalueringen og brukertesten, og besvar følgende spørsmål:

- Hva fungerer på nettstedet?
- Hva kan gjøres bedre på nettstedet?
- Husk å alltid veie resultater og funn opp mot nettstedets kontekst, innhold og brukere.

Videre arbeid

En oppsummering av funnene deres, og hva dere vil jobbe med videre i prosjekt 2 og 3 av analyser, evalueringer, testing og utbedringer.

Tips til prosjekt 1:

- En grundig jobb i prosjekt 1 gjør prosjekt 2 og 3 betydelig enklere.
- Les hele "Don't make me think"-boka før dere starter prosjektet.
- Gode heuristikker som analyseres grundig gir en god bakgrunn for benchmarking og brukertesting.
- "Jeg synes" er ikke en gyldig grunn for å velge eller inkludere noen løsninger, alle løsningsforslag må ha rot i teori eller testresultater.

Leveranse:

Et PDF-dokument med den endelige rapporten. Leveres under denne oppgaven her i Canvas.

Prosjekt 2

Prosjekt 2 består av en forundersøkelse og utarbeidelse av en strategirapport for implementering av nettstedet dere har valgt i prosjekt 1, hvor dere i tillegg til en tydelig kontekst for nettstedet og prosjektet deres skal planlegge det videre arbeidet dere skal gjøre gjennom kurset, samt utføre de viktigste analyse- og evalueringsarbeidene. Det er viktig at dere bruker et utvalg av de metodene fra kurset: Evaluering, intervjuer, spørreundersøkelser, brukertesting, kortsortering osv. Dere SKAL som et minimum involvere sluttbrukere/referansegruppe i forundersøkelsen, men det er fordelaktig å initiere kontakt med flere stakeholdere (eks. organisasjon/eier). Det er forståelse for at det ikke alltid er mulig å få aksept for intervjuer/evalueringer med organisasjoner/eier på en del av prosjektene som initieres av et skoleprosjekt, men gruppene oppfordres til å forsøke å nå stakeholdere utover sluttbrukere.

Tips: Start Prosjekt 2 som et nytt dokument, og hent deler fra prosjekt 1 der de passer inn.

Rapporten skal inneholde følgende som et minimum:

Forside

Tittel, dato og sted, navn på forfattere og gruppenummer.

Visjon

- Tydelig beskrivelse av eierne og formål/forretningside for nettstedet (kontekst)
- Redegjørelse for hvem som utgjør målgruppen til nettstedet.

Prosjektplan

En strukturert oversikt over planlagte oppgaver som skal utføres for å fullføre prosjektet. Dette skal inkludere

- Evaluerings- og analysemetoder, eksempelvis utvikling av personas, brukertester, spørreundersøkelser, intervjuer, kortsortering etc.
- (her må dere gå gjennom metodene og se hvilke dere vil bruke, og hvorfor. Beskriv forventet utbytte/hvorfor metodene brukes)
- Gjennomgang av resultater
- Skissering/prototyping
- Ytterligere testfaser
- Utvikling

Kapitlet skal også inneholde et budsjett med tidsestimater for hver av oppgavene, samt en timepris og utregning av prosjektkostnaden.

Tips: Hvis dere bruker et prosjektstyringsverktøy ala Asana som foreslått i prosjekt 1, bør oppgavene og tidsestimaterne gjenspeiles der. Bruk timeføringen fra prosjekt 1 for å anslå tidsbruk på oppgavene i prosjekt 2. Dette er estimater, altså anslag på tid og pris.

Driftsplan

En oversikt over:

- Valg av teknologisk plattform og infrastruktur.
- Administrasjon: Hvordan skal det driftes? Hvem har ansvar?
- Forstå organisasjonens kultur og de menneskelige ressursene. Har de tid/kompetanse til å drifte dette selv, eller bør eksterne stå for drift?
- Hvem skal lage innholdet og vedlikeholde det? Har organisasjonen og menneskene i den kompetansen og tiden til å gjøre dette selv, eller bør eksterne stå for produksjon og vedlikehold av innhold?

Brukeranalyse

I brukeranalysen skal dere ta for dere målgruppen, og ved hjelp av passende metoder evaluere brukere for nettstedet for å avdekke ønsker og behov de har.

Som et minimum bør kapitlet inneholde

- Brukerprofiler
- Intervjuer
- Scenarier og Brukeroppgaver

(relevante aksjoner og handlinger brukerne vil gjennomføre, eksempelvis et kjøp i en nettbutikk)

Tips: En god brukeranalyse vil gi et godt grunnlag for deler av brukertesting!

Kapitlet skal gi en velbegrunnet oversikt over hvem forventede brukere av nettstedet er, og typiske oppgaver og utfordringer disse vil møte.

Benchmarking (beat the competition)

Sammenlign nettstedet deres med to til tre konkurrenter. Ta spesifikt for dere heuristikker fra prosjekt 1 som har vist noen utfordringer på deres nettsted, og sammenlign dette med konkurrentene. Har konkurrentene bedre løsninger?

Diskuter (med rot i teori og rammeverk innen informasjonsarkitektur og brukervennlighet) hvilke løsninger som foretrekkes, alternativt om det finnes andre løsninger som kan passe bedre enn både nettstedet dere jobber med og konkurrentene sine nettsteder. Se også om det finnes noen "normer" (fellestrekk "alle" benytter seg av. Hvis det er noe alle gjør likt, er det en grunn til det? Finnes det bedre løsninger enn det "alle" gjør?)

Utfør også en **brukertest** med passende brukere. Brukertesten kan brukes for å

- Teste eksisterende løsninger
- Teste alternative løsninger avdekket gjennom heuristikker og benchmarking

Obs: Dere må selv lage testplan og tydelig beskrive formålet med testen - hva er det dere ønsker svar på? Hva er det viktig å få svar på?

Med resultatene fra benchmarkingen og brukertesting, redegjør for hvordan man kan "slå konkurransen".

Kortsortering

Gjennomfør en kortsortering med stakeholdere for å etablere et merkesystem for navigasjon og/eller kategorisering av nettstedet.

Dokumenter gjennomføringen med bilder.

Wireframes

Konklusjonen av analyse og evaluering gjennom prosjekt 2 skal være et førsteutkast av et sett med lo-fi wireframes som viser informasjonsstruktur med merker og navigasjon. Wireframes skal basere seg på resultatene dere har fått av brukertesting. Det bør foreligge cirka 4-5 wireframes for å vise de viktigste sidene/delene av informasjonsarkitekturen.

Tips: For å ligge i forkant i kurset, lag og gjennomfør en brukertest på settet med wireframes i prosjekt 2.

Prosjekt 3

Den siste prosjektfasen er å levere en endelig rapport fra idé til en fungerende prototype av nettstedet dere utvikler. Hvis dere tar Utvikling av interaktive nettsteder (UIN) samtidig som dere tar Informasjonsarkitektur, er den fungerende prototypen prosjektet dere skal lage i UIN. Hvis dere IKKE tar UIN, lager dere prototypen ved hjelp av WordPress.

Prosjekt 3 består av følgende deler/arbeid:

Rapport

I prosjekt tre jobber dere videre med den samme rapporten som fra prosjekt 2. Denne skal utvides med:

Brukertest lo-fi

Utfør en brukertest av lo-fi wireframes. Hvis dere fulgte tipset til slutt i prosjekt 2 er dette allerede gjort.

Kapitlet skal vise mål for og design av testen, samt resultatene dere har kommet fram til (ref. beskrivelse av brukertest i prosjekt 1).

Hi-fi prototype

Sørg for å implementere resultatene fra lo-fi brukertest i hi-fi prototype.

For studenter som tar UIN, er selve utviklingen eksamensprosjektet i UIN-faget. IA-prosjektet fungerer dermed som en arbeidsplan og skisse for det dere skal utvikle i UIN. For dere som ikke har UIN, skal dere utvikle en enkel prototype i WordPress.

I kapitlet om hi-fi prototype skal dere begrunne og redegjøre for designvalgene dere har tatt, og vise hvordan ide, analyse og implementasjon henger sammen.

Brukertest hi-fi

Utfør en brukertest av lo-fi wireframes. (Hvis dere fulgte tipset til slutt i prosjekt 2 er dette allerede gjort.)

Kapitlet skal vise mål for og design av testen, samt resultatene dere har kommet fram til (ref. beskrivelse av brukertest i prosjekt 1).

Tips: Følg Jakob Nielsens prinsipper om brukertesting, og kjør små brukertester ofte under utviklingen av Hi-fi prototype for flest og best resultater.

Konklusjon / videre arbeid

Oppsummering av prosjektet, egen evaluering av metoder brukt og arbeid utført. Har dere oppnådd de resultatene dere ønsket? Fungerte metodene dere har brukt som forventet? Kunne andre metoder gitt andre resultater?

Redegjør også for eventuelt videre/gjenstående arbeid med nettstedet.

Det er i dette kapitlet dere kan vise kunnskap om informasjonsarkitektur dere ikke nødvendigvis har klart å programmere for nettstedet deres (altså integrere/utvikle i hi-fi prototype). Tips til emner som enten bør være inkludert eller reflekteres over for prosjektet:

Merkesystemer; var det åpenbare utfordringer med å lage merkesystemer i prosjektet? Var det utydelige/tvetydige merker eller vokabularer. Kunne flere/andre merkesystemer vært brukt (eks. utarbeidelse av flere indextermer/større vokubular for å lage et bedre søkesystem)?

Søkesystemer; er det inkludert et søkesystem? Hvis det skulle vært inkludert et søkesystem, hvordan burde det vært bygget opp for å tilby søk best tilpasset nettstedets innhold? Hvilket innhold dere har arbeidet med hadde/burde vært benyttet for å bygge søkesystemet?

Navigasjonssystemer; Hvilke alternative navigasjonssystemer ble vurdert og testet i forhold til de valgte navigasjonssystemene som er integrert på nettsiden? Kunne flere/andre navigasjonssystemer vært brukt for å forbedre brukeropplevelsen?

Video

I denne videoen skal dere vise frem prototypen. Dere skal gi en forklaring av prototypen, det vil si tanker rundt designet, valg dere har tatt og begrunnelser for informasjonsarkitekturen basert på teori og resultater av arbeidet. Videoen er et supplement til redegjørelsen i Hi-fi prototype-kapitlet.

Videoen bør være mellom 5-10 minutter

Dere blir ikke vurdert ut fra hvor bra videoen er redigert, men heller på hvordan dere viser frem prototypen og designvalgene som er tatt.

Refleksjonsnotat

Gruppen skal sammen skrive et refleksjonsnotat som redegjør for gruppemedlemmens bidrag (hvem har gjort hva?) og opplevelse av arbeidet.

Timelister for hvert gruppemedlem skal inkluderes i refleksjonsnotatet.

Leveranse

Prosjekt 1, prosjekt 3, video og refleksjonsnotat samles i en komprimert (zippet) mappe og lastes opp i Inspira. Det betyr at det ikke skal leveres noe i Canvas for prosjekt 3.