

# Lektionsplanering i Mjukvarudesign

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Mjukvarudesign

**Tema:** Användartester och feedback i mjukvarudesign

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar vikten av att genomföra användartester under mjukvarudesignprocessen, hur man samlar in och analyserar användarfeedback samt hur denna information kan användas för att förbättra programvaror.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och analysera metoder för användartester och feedback samt tillämpa denna kunskap i praktiska designprojekt.

## Lärlädda instruktioner

### Introduktion till användartester (10 min)

- Diskutera vad användartester är och deras syfte i mjukvarudesignprocessen.
- Förklara hur tester kan identifiera användarproblem och förbättra användarupplevelsen.
- Presentera olika typer av tester, inklusive usability testing, A/B testing och beta testing.

### Genomförande av användartester (15 min)

- Gå igenom stegen för att genomföra ett användartest, inklusive att definiera testmål, rekrytera deltagare och observera användning.

- Diskutera vikten av att ställa rätt frågor och samla in både kvalitativ och kvantitativ data under testerna.
- Presentera exempel på frågor och uppgifter som används i vanliga användartester.

### **Analysera feedback från användartester (15 min)**

- Diskutera hur man kan analysera data som samlats in från tester och hur man identifierar mönster och problemområden.
- Gå igenom metoder för att prioritera feedback och bestämma vilka åtgärder som behöver vidtas.
- Ge exempel på hur feedback har använts för att förbättra kända produkter.

### **Praktisk övning: Planera ett användartest (10 min)**

- Dela in eleverna i grupper och ge dem i uppgift att planera ett användartest för en specifik mjukvara eller applikation.
- Grupperna ska definiera mål för testet, välja testmetoder och skapa en lista med användaruppgifter.
- Läraren är tillgänglig för att ge feedback och stöd.

### **Sammanfattning och reflektion (10 min)**

- Sammanfatta lektionens centrala punkter och diskutera hur användartester kan förbättra mjukvarudesign.
- Fråga eleverna om hur de kan tillämpa denna process i sina egna designprojekt.
- Diskutera insikter och vikten av användarbeteende i design.

## **Aktivitet**

Grupperna presenterar sina användartestplaner och får feedback från läraren och klasskamrater, vilket ger dem möjlighet att justera och förbättra sina tillvägagångssätt.

## **Exit-ticket**

- Vad lärde du dig idag om vikten av användartester i mjukvarudesign?

**Svar:** Jag lärde mig [exempel].

- Vilken typ av användartest tycker du verkar mest nyttig och varför?

**Svar:** Jag tycker att [exempel] verkar mest nyttig för [exempel].

- Hur kan du se att tester kan förändra din designprocess?

**Svar:** Tester kan förändra genom [exempel].

- Nämn en utmaning du tror kan uppstå under användartester.

**Svar:** En utmaning kan vara [exempel].

- Vad skulle du vilja veta mer om medan du utför användartester?

**Svar:** Jag skulle vilja veta mer om [exempel].

## Hemuppgift

Att formulera en detaljerad plan för ett framtida användartest baserat på lektionens innehåll och insikter.

Tags: [Gymnasiet](#), [Mjukvarudesign](#)