

Användarreaktioner på VIKUS Viewer/generösa gränssnitt

Möjligheter och utmaningar med generösa
användargränssnitt för svenska museisamlingar

Författare

Sanna Vestin
UX Designer
Delorean AB

Uppdragsgivare

David Haskiya
Enhetschef Digital förmedling
Riksantikvarieämbetet

Sammanfattning

Syftet med den här rapporten är att dokumentera och analysera användarreaktionerna på det generösa gränssnittet VIKUS Viewer. VIKUS Viewer är ett färdigt ramverk som gör det möjligt att visuellt och systematiskt arrangera tusentals konstverk. I uppdraget ingår det att sätta upp prototypen med ett urval från Nationalmuseums samlingar och sedan testa den på sex användare. Tesen är att ett generöst gränssnitt ska locka till att utforska mer av samlingarna än vad ett traditionellt sökfält skulle göra, särskilt om du är en "digital flanör", d.v.s. någon som mer söker efter inspiration snarare än information.

Under testerna observerades hur testanvändarna interagerade med VIKUS och de fick även svara på frågor om hur de upplevde gränssnittet. Resultatet från både observationerna och enkäten pekade åt samma håll - VIKUS är ett lustfyllt och visuellt sätt att utforska samlingar på, men det har en del brister. Det saknas vedertagna designmönster för navigation och sökfunktionalitet. De redaktionella innehållet känns också magert, användarna upplever att det saknas information om konstverken. Detta till trots är användarna överlag positiva och anger att de blev inspirerade till att utforska mer. Flera användare ansåg att denna typ av gränssnitt tillgängliggör konsten, vilket de gladdes mycket åt.

Användarvänligheten av gränssnittet bedöms initialt som något lågt, men det finns mer eller mindre enkla förbättringar man kan göra för att vidareutveckla VIKUS. När det gäller mobilanvändning och tillgänglighetsanpassning lämnar VIKUS mycket att önska, där krävs det större åtgärder för att få gränssnittet att leva upp till moderna standarder.

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
1.1 Uppdraget	3
1.2 Syfte	4
2. Bakgrund/Tes	4
2.1 Generösa gränssnitt	4
2.2 Den digitala flanören	4
2.3 Tes	5
3. Metoder	5
3.1 Användartest	5
3.2 Enkät	6
3.3 Heuristisk utvärdering/Designprinciper	7
4. Material	9
4.1 Prototypen/VIKUS Viewer	9
4.2 Testanvändare	13
5. Testresultat	14
5.1 Resultat användartest	14
5.2 Resultat enkät	18
6. Diskussion/Analys	21
6.1 Användartest och enkät	21
6.2 Heuristisk utvärdering	22
6.3 Möjligheter med VIKUS/generösa gränssnitt	23
6.4 Utmaningar med VIKUS	24
7. Avslutning/Slutsats	27
Källförteckning	29
Bilagor	30

1. Inledning

På uppdrag av Riksantikvarieämbetet har Delorean AB dokumenterat, analyserat och rapporterat användarreaktioner på det generösa gränssnittet VIKUS Viewer med innehåll från Nationalmuseums samlingar. Riksantikvarieämbetet vill utvärdera om generösa gränssnitt är ett möjligt sätt för museisverige att göra sina digitala samlingar utforskningsbara på ett mer visuellt och inspirerande sätt.

I denna rapport finner du bakgrund till projektet, beskrivning av de metoder och material som använts samt dokumentation och analys av de användartester som gjorts. Tänka läsare av denna rapport är andra designers (främst UX- och IxD-designers) samt utvecklare. Rapporten är skriven av mig, Sanna Vestin, UX-Designer på Delorean AB. Det är även jag som utfört användartesterna. Delorean är en byrå med fokus på digital affärsutveckling som verkar inom områdena strategi, UX/design och teknisk utveckling.

1.1 Uppdraget

Delorean AB fick uppdraget av David Haskiya, Enhetschef Digital förmedling på Riksantikvarieämbetet att:

- Utveckla en fungerande prototyp baserad på VIKUS Viewer¹, samt att dokumentera utvecklingsprocessen med utvecklare som målgrupp (redovisas *ej* i denna rapport).
- Testa prototypen på ca 5 användare samt rapportera resultaten med designers och utvecklare som målgrupp (redovisas i denna rapport).

Innehållsurval till prototypen samt profil av testanvändare har tagits fram i samråd med Karin Glasemann, Digitaliseringssamordnare på Nationalmuseum. Delorean AB rekryterade testanvändare utifrån Karin Glasemanns profil och testerna utfördes på Deloreans kontor i Gamla Stan.

1.2 Syfte

Syftet är att undersöka möjligheterna och identifiera utmaningarna med att utveckla generösa användargränssnitt för svenska museisamlingar. Deloreans roll har varit att

¹ Ett färdigt ramverk för generösa gränssnitt

dokumentera processen med att sätta upp ett generöst gränssnitt (i detta fall VIKUS Viewer), samt observera och analysera användarreaktionerna på detta gränssnitt med hjälp av användartester. Fokus på användartesterna har varit att undersöka om användaren känner sig inspirerad. Det har också gjorts en enkel heuristisk utvärdering av gränssnittet för att starta en diskussion kring hur användarvänligt det är.

2. Bakgrund/Tes

2.1 Generösa gränssnitt

Enligt Mitchell Whitelaw finns det stora begränsningar i hur man utforskar konstsamlingar online, trots att vi i årtionden levt i en digitaliserad värld. Man är ofta förpassad till enbart ett sökfält, och för att hitta i en samling krävs det att man vet exakt vad man ska söka efter ([Mitchell Whitelaw, 2015](#)). Whitelaw vill istället undersöka ett mer visuellt sätt att utforska digital kultur på, och det är detta han kallar för *generous interfaces* - generösa gränssnitt.

Även Ben Ennis Butler skriver i sin avhandling, *Escaping the search box : developing digital interfaces that encourage exploration and discovery in cultural heritage collections*, att det finns lite utrymme för "icke-specialisten" i museivärldens digitala samlingar - det vill säga de som bara vill utforska, bläddra och leka. ([Ben Ennis Butler, 2016](#)).

2.2 Den digitala flanören

I sin rapport nämner Mitchell Whitelaw en typ av informationssökare: *the info-flaneur* (som i denna rapport är översatt till den *digitala flanören*), som dagligen tar till sig komplex information - men på ett avslappnat och mer lustfyllt sätt till skillnad från ett mer behovsdrivet eller instrumentellt sätt att söka information ([Mitchell Whitelaw, 2015](#)).

Denna typ av informationssökare är för optimerings-/UX-branschen även kända som *browsers*. *Browsers* till skillnad från *seekers* (de som söker efter exakt information) har mer uppfinningsrika sätt att hitta information på och tilltalas ofta av bilder och rörligt media ([Clicktale, u.å.](#)).

2.3 Tes

Tesen (eller förhoppningen) är att med ett generöst gränssnitt ska den digitala flanören finna *det hen söker* - det vill säga inspiration till att utforska mer av samlingarna - lära sig mer och att skapa själv. Kanske till och med hitta nya källor till inspiration som hen inte visste fanns.

3. Metoder

Nedan finns beskrivet vilka metoder som har använts för att undersöka och samla in användarreaktionerna på det generösa gränssnittet VIKUS Viewer. Det finns också beskrivet vilka designprinciper som använts för att bedöma gränssnittets användarvänlighet.

3.1 Användartest

Användartesterna utfördes hos Delorean under ledning av mig, Sanna Vestin. Testanvändarna rekryterades av Lotta Saxe, Senior projektledare på Delorean, via Nationalmuseums Facebook-sida och valdes ut efter de profiler som tagits fram av Nationalmuseum. Testerna utfördes på en *MacBook Pro* - men visades på en extern skärm med en skärmupplösning på *1920x1080px* och med webbläsaren *Safari 10.1.2*. Vi kopplade också in ett externt tangentbord samt mus med scrollhjul. Skärminspelning gjordes med hjälp av *QuickTime*, men inga inga ljud- eller videoinspelningar gjordes. Testanvändarna kompenseras med fribiljetter till en kommande vernissage samt en utställningskatalog.

Användartestet gick till så här:

1. Testanvändaren välkomnas och får en kort introduktion om projektet, hur testet går till och vilken data som kommer sparas.
2. Innan testanvändaren sätter sig vid datorn får hen instruktioner om att utforska gränssnittet på egen hand - kanske tänka att hen letar inspiration till ett projekt på jobbet eller hemma. Användaren blir också informerad om att hen ska tänka högt, att hela tiden säga vad hen gör så att jag kan anteckna.
3. Testanvändaren sätter sig vid datorn och får utforska gränssnittet under observation.

DELOREAN

4. Observationen avslutas efter ca 10-15 minuter, eller när testanvändaren känner sig klar.
5. Avslutningsvis får testanvändaren svara på några enkätfrågor via ett onlineformulär.
6. Användartestet avslutas, testanvändaren tackas och får sin kompensation.

Under användartestet var min roll att observera och anteckna. Jag interagerade så lite som möjligt och vid eventuella frågor gav jag motfrågor som "Hur tänker du nu?", eller liknande, för att undvika ledande frågor. Det som observerades för Riksantikvarie-ämbetets räkning var om testanvändaren blev inspirerad till att utforska mer - något som så klart inte är helt okomplicerat att observera, därav den kompletterande enkäten i slutet av användartestet. Jag observerade även för egen räkning (och andra UX- och IxD-designers) hur testanvändarna interagerade med själva gränssnittet för att göra en bedömning av användarvänligheten.

3.2 Enkät

Användartestet avslutades med några enkätfrågor via ett onlineformulär. Syftet med enkäten var att fånga upp det som annars kan vara svårt att observera under själva användartestet. Frågorna handlade till stor del om hur inspirerad testanvändaren kändes sig och vad hen gillade med gränssnittet. Enkäten bestod av tre olika typer av frågor - frågor som besvarades med en skattningsskala, öppna frågor med fritextsvar och slutligen frågor med flersvarsalternativ.

Mot användaren benämns det generösa gränssnittet som "VIKUS", begreppet "generöst gränssnitt" anser jag inte tillhöra användarens lingo.

Följande frågor ställdes:

VIKUS är ett lustfyllt sätt att utforska konst på					
1 Tar helt avstånd	2 Tar delvis avstånd	3 Varken eller	4 Instämmer delvis	5 Instämmer helt	0 Vet ej
Jag blev inspirerad till att utforska fler konstverk, konstnärer och/eller genrer					
1	2	3	4	5	0

DELOREAN

Tar helt avstånd	Tar delvis avstånd	Varken eller	Instämmer delvis	Instämmer helt	Vet ej
Jag upptäckte nya konstverk, konstnärer och/eller genrer					
1 Tar helt avstånd	2 Tar delvis avstånd	3 Varken eller	4 Instämmer delvis	5 Instämmer helt	0 Vet ej
Jag blev inspirerad till att skapa själv					
1 Tar helt avstånd	2 Tar delvis avstånd	3 Varken eller	4 Instämmer delvis	5 Instämmer helt	0 Vet ej
Vad gillade du med VIKUS?					
(Fritextsvar)					
Vad gillade du INTE med VIKUS?					
(Fritextsvar)					
Hur ofta använder du mobiltelefon (smartphone) för att titta på konst/leta inspiration?					
<input type="radio"/> Aldrig	<input type="radio"/> Ibland	<input type="radio"/> Ofta	<input type="radio"/> Alltid	<input type="radio"/> Vet ej	
Jag är					
<input type="radio"/> Kvinna	<input type="radio"/> Man	<input type="radio"/> Annat			
Min ålder					
-XX-					

3.3 Heuristisk utvärdering/Designprinciper

Med några utvalda designprinciper gjordes en heuristisk utvärdering av prototypen/VIKUS Viewer ur ett interaktionsdesignsperspektiv. Designprinciperna fungerar som riktlinjer i hur användarvänligt gränssnittet är. Värt att nämna är att det är just riktlinjer, och att den faktiska uppfattningen av gränssnittet alltid ligger hos användaren. Denna utvärdering ska därför ses mer som ett diskussionsunderlag och ett komplement till det tidigare gjorda användartestet samt enkäten.

DELOREAN

Samtliga utvalda designprinciper (och varför jag har valt dem) är listade här nedan, de benämns vid deras engelska namn då det är så många i vår bransch är vana att se dem. En svensk förklaring följer för att undvika missförstånd och begreppsförvirring.

Affordance

Affordance är ett begrepp som kan vara svårt att översätta till svenska. I den här rapporten kommer begreppet affordance användas med följande betydelse:

- *Hög affordance* = Det är lätt att se och förstå vad ett objekt har för egenskaper och hur man interagerar med det.
- *Låg affordance* = Det är svårt att se och förstå vad ett objekt har för egenskaper och hur man interagerar med det.

Jag har valt denna designprincip som värderingsunderlag då det generösa gränssnittet skiljer sig både mentalt och visuellt/grafiskt från hur en användare vanligtvis söker i museisamlingar idag. Kommer användaren att förstå vad elementen i det generösa gränssnittet har för funktion?

Visibility

Ett gränssnitt med hög visibility (svenska ungefär *synlighet*) guidar och vägleder användaren att nå sitt mål. Det är tydligt var man ska klicka (eller andra typer av interaktioner) och vad som händer när man gör det. Gränssnittet hjälper användaren steg för steg genom hela interaktionsflödet. Om användaren stöter på hinder ska gränssnittet tydligt visa vilka handlingar som finns tillgängliga.

Jag har valt denna designprincip som värderingsunderlag då det generösa gränssnittet är ett visuellt gränssnitt som jag anser kräver en hel del interaktion från användarens sida. Kommer användaren att förstå hur man navigerar sig genom gränssnittet?

Feedback

Feedback, eller *återkoppling*, handlar om att göra det tydligt för användaren när hen utfört en handling (klickat, scrollat, zoomat eller liknande). Syftet med återkopplingen är att användaren ska förstå vad som händer, känna att hen har kontroll och inte funderar över vad som precis hände.

DELOREAN

Jag har valt denna designprincip som värderingsunderlag då det generösa gränssnittet är som ovan nämnt, väldigt interaktivt. Kommer användaren att förstå vad som händer vid varje interaktion?

4. Material

Nedan redovisas det material som använts för att genomföra användartesterna.

4.1 Prototypen/VIKUS Viewer

I uppdraget ingick att sätta upp en prototyp av det färdiga open source-ramverket VIKUS Viewer. Enligt VIKUS Viewers grundare är VIKUS Viewer ett webbaserat generöst gränssnitt med möjlighet att visuellt och systematiskt arrangera tusentals konstverk på en väldigt dynamiskt sätt. Gränssnittet möjliggör också för användaren att utforska stora samlingar efter tema och tid samt att snabbt visa högupplösta bilder ([VIKUS Viewer, 2014-2017](#))

I gränssnittet finns en tidslinje där konstverk tillhörande respektive tidsepok staplas i form av små, små tumnaglar. I startvyn finns en hjälpsektion till vänster som går att klicka bort och fram igen. I övre kant står alla nyckelord. De är snedställda och har en fontstorlek som också representerar hur många konstverk det nyckelordet har i relation till de andra. När användaren för musen över ett nyckelord "släcks" de nyckelord som inte har någon relation till det valda, medan de som har det står kvar. I tidslinjen släcks de konstverk som inte har med nyckelordet att göra.

Klickar man på ett nyckelord sorteras tumnaglarna i tidslinjen - de konstverk som inte har med nyckelordet att göra släcks och hamnar istället under tidslinjen. Klickar man på fler nyckelord får man fram de konstverk som har samtliga nyckelord. För att ta bort ett nyckelord ur sökningen klickar man på det igen. Längst upp till höger finns också en ikon för sök, klickar man på det får man upp ett enkelt sökfält.

För att navigera mellan konstverken zoomar man in och ut, antingen med scrollhjulet på musen eller med fingrarna på en pekplatta. Ju mer man zoomar in desto mer ser man av tumnaglarna. Man kan också dra och släppa ytan för att förflytta sig. För att få upp detaljinformationen om ett enskilt konstverk zoomar man in tillräckligt mycket på ett

DELOREAN

konstverk, eller klickar på tumnageln. För att komma tillbaka till startvyn zoomar man ut igen, eller klickar på det konstverk man är inne på.

Prototypen sattes upp av Mio Rogvall, Front End Developer på Delorean och Magnus Eriksson, System Developer på Delorean. Prototypen fylldes med data från EMuseumPlus med ett urval från Nationalmuseums samlingar. Innehållsurvalet gjordes av Karin Glasemann och temana utgjordes av följande kategorier:

- Motivkategori (porträtt, landskap, religion, etc)
- Konstnärens kön
- Konstnärens nationalitet
- Geografisk härkomst



Bild 1: Nyckelorden från prototypen

DELOREAN

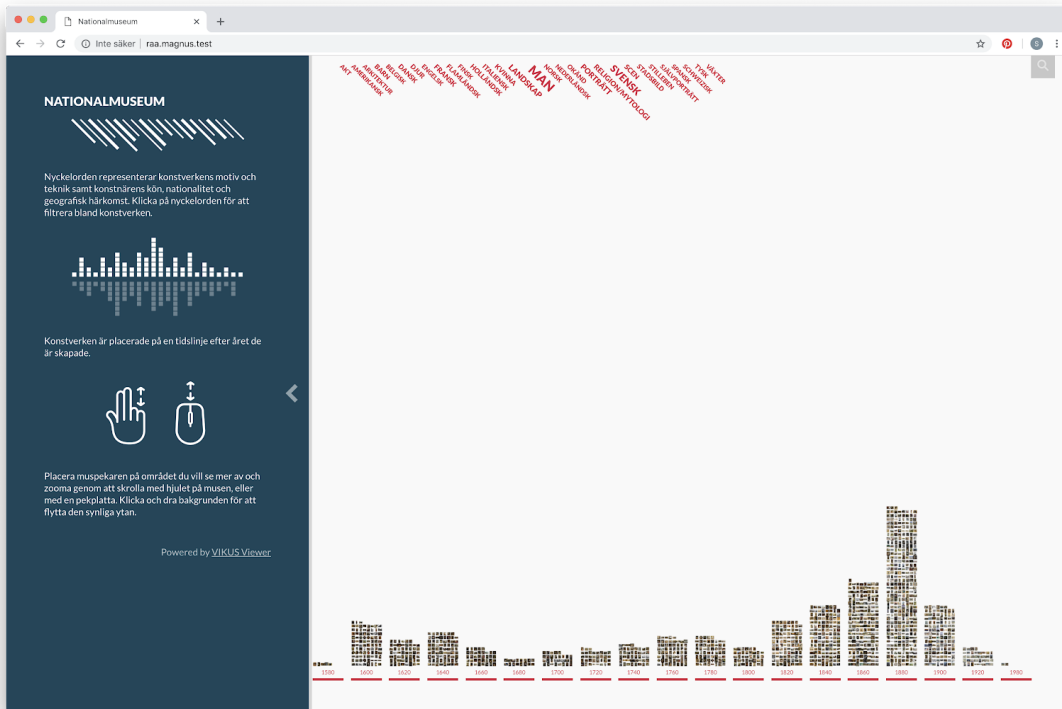


Bild 2: Prototypens startvy.

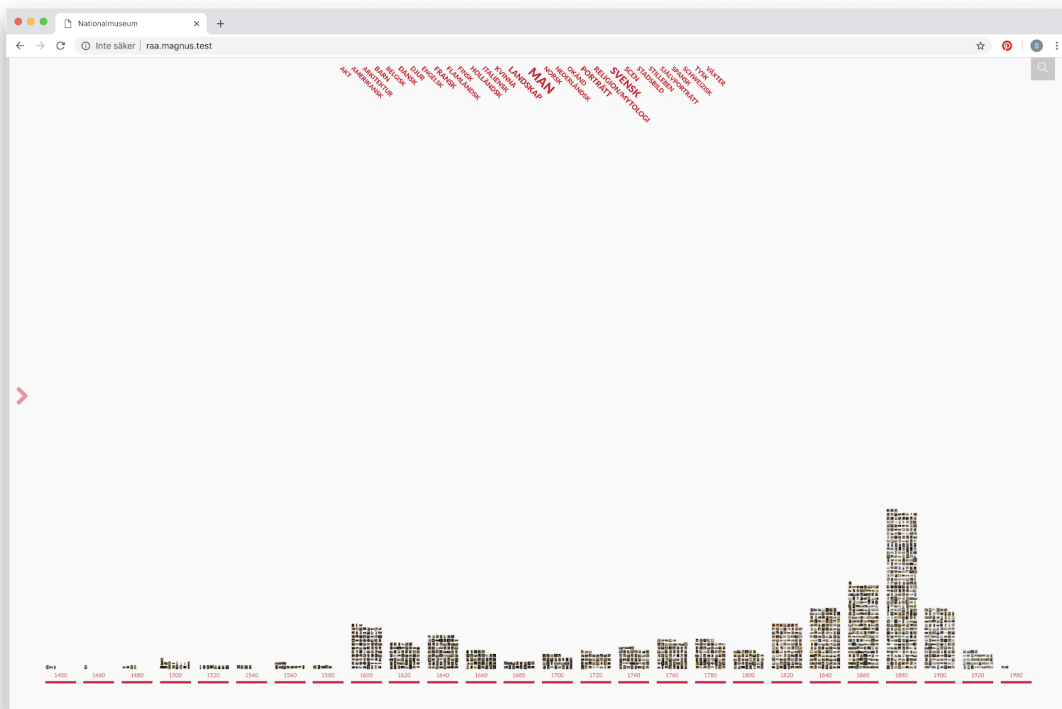


Bild 3: Startvy med hjälpsektionen stängd.

DELOREAN

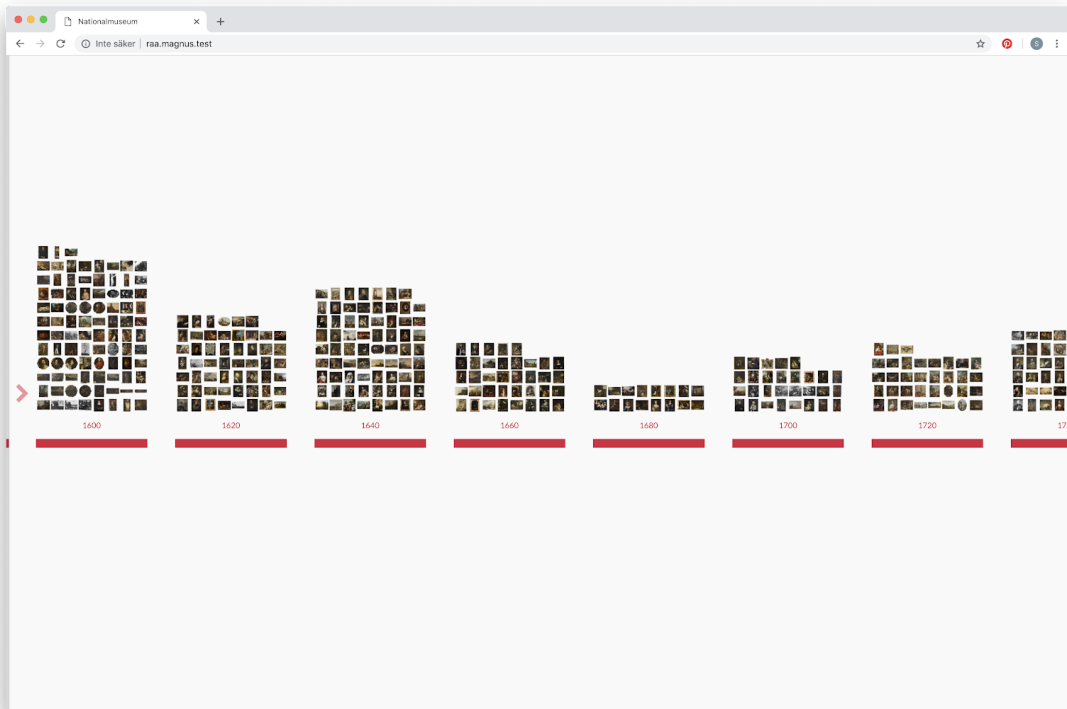


Bild 4: Lätt inzoomad vy.

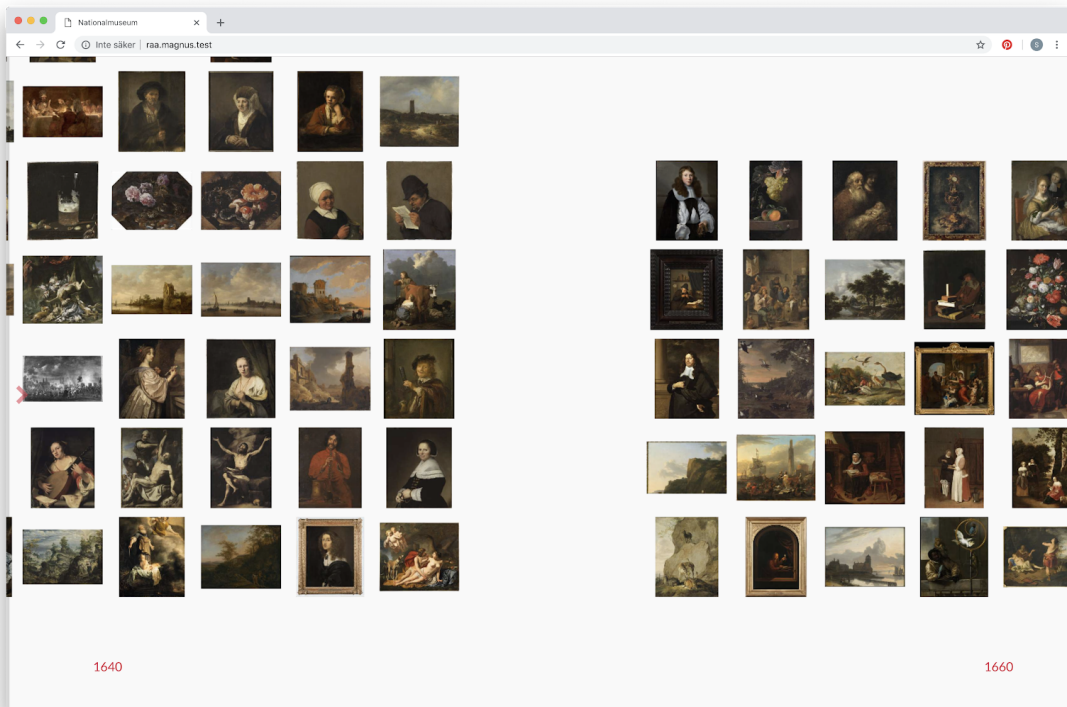


Bild 5: Mer inzoomad vy.

DELOREAN

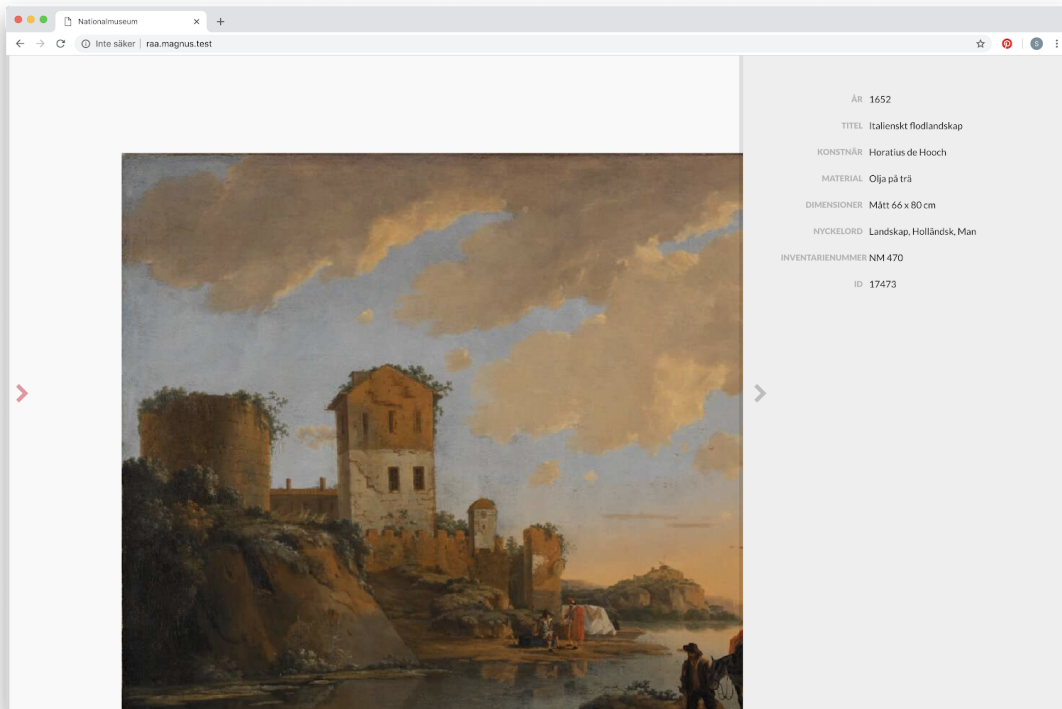


Bild 6: Detaljvy för konstverk.

Prototypen fanns under testperioden tillgänglig på denna länk:

<http://kontoret.delorean.se/raa/>

4.2 Testanvändare

Testanvändarnas profil togs fram av Karin Glasemann på Nationalmuseum och delades med oss på Delorean. Profilerna är framtagna som fyra personas och skrivna av Karin Glasemann. Samtliga personas finns som **bilaga 1**.

Utifrån dessa personas rekryterade Delorean, med hjälp av spridning av Nationalmuseum i deras sociala kanaler, sex testanvändare. Testanvändarna förblir anonyma vid namn, men beskrivs nedan med ålder, kön samt yrke/bransch och/eller koppling till ämnet

DELOREAN

Testanvändare:

#	Kön	Ålder	Yrke/Koppling
1	Man	35	Bildkonstnär - använder konstverk i samlingar för att skapa sina egna alster
2	Kvinna	53	Kommunikatör - har ett brett yrke och kommer ofta i kontakt med museum samt är själv intresserad av konst
3	Kvinna	41	Bildlärare - utbildar mellan-lågstadieelever i kultur och konst
4	Kvinna	62	Kostym & Scen - letar inspiration till kläder och miljöer med hjälp av gamla konstverk
5	Kvinna	38	Admin till museihemsida
6	Man	62	Antikvarie och arkeolog, läst grundkurs i konsthistoria och idéhistoria

5. Testresultat

5.1 Resultat användartest

Nedan presenteras en sammanfattning av varje enskild observation - mina kompletta anteckningar finns som **bilaga 2.1** till **bilaga 2.6**. Skärminspelningarna finns tillgängliga enbart för Delorean och kunds räkning.

Sammanfattning användartest #1

- Användaren ogillar att bilderna är för lågupplösta, enligt hans mått mätt.
- Upplever att animationerna är lite långsamma, är van vid bättre animeringar som han tycker gör mycket för användarupplevelsen.
- Användaren saknar mer information om konstverken - vill ha länkar, artiklar, pdf:er och liknande.
- Användaren påpekar att många museum är dåliga på att tillgängliggöra sina samlingar trots att de ofta har det som mål/vision.

DELOREAN

- Användaren saknar funktionalitet för nedladdning och delning av konstverk.
 - Användaren säger att han vill ha fler nyckelord.
 - Användaren tycker att gränssnitt som dessa är för ytliga, saknar djup.
-

Sammanfattning användartest #2

- Användaren har lite svårt att förstå nyckelorden till en början.
 - Användaren vill zooma in på ett visst tidsspann enbart, men hamnar istället på en enskild bild.
 - Användaren klickar på flera nyckelord, men förstår inte att hon begränsar urvalet ytterligare.
 - Användaren försöker backa, men hamnar istället på föregående webbsida.
 - Användaren säger att hon inte är van vid den här typen av interaktioner - dvs scrolla/zooma och att dra och släppa.
 - Användaren tycker att nyckelorden är lite knepiga - både att de är olika stora och att de står på sniskan - de blir svåra att både läsa och att klicka på.
 - Användaren ser hjälpsektionen men tar inte till sig den alls.
 - Användaren nämner att hon kanske skulle vilja ha funktionalitet för att jämföra bilder, som hon kan använda när hon visar konst för sin 15-årige son.
-

Sammanfattning användartest #3

- Användaren säger att hon inte associerar gränssnittet med ett museum, utan mer en arkitektkänsla och att staplarna ser ut som höghus.
- Användaren blir frustrerad för hon vill hitta snabbt.
- När användaren förstår gränssnittet tycker hon att det känns bättre, men att det krävdes lite tålamod.

DELOREAN

- Användaren tycker att det är för mycket text i hjälpsektionen.
 - Användaren blir glad över att man kan se skuggor och detaljer i bilderna - att de är högupplösta.
 - Användaren säger att hon blir nyfiken på ett annat nyckelord.
 - Användaren säger att hon skulle få mycket användning för denna typ av gränssnitt i sitt yrke (bildlärare).
 - Hon tror att hennes elever skulle älska det och att det verkligen tillgängliggör konsten.
 - Hon nämner också att hon tycker det är en bra ersättning för de som inte fysiskt kan ta sig till ett museum.
-

Sammanfattning användartest #4

- Användaren påpekar att hon är ovan vid att använda mus - att hon vanligtvis använder pekplattan på en laptop.
- Användaren läser hjälpsektionen flera gånger.
- Användaren försöker bläddra mellan bilderna (vilket inte går i gränssnittet).
- Användaren påpekar att hon vill ha mer information om konstverken (hittar inte detaljvyn).
- Användaren kämpar med att både navigera tillbaka och att hitta detaljvyn.
- Hon hittar tillslut detaljvyn och blir glad.
- När användaren börjar klicka på nyckelorden förstår hon inte varför vissa tumnaglar hamnar under tidslinjen och blir "suddiga".
- Användaren påpekar att hon vill ha mer förklarande texter, så hon förstår hur hon ska använda gränssnittet.
- Användaren önskar att det fanns ett omvänt sätt att hitta bilder på, att man istället skulle utgå ifrån text (jag tolkar det som t.ex. webbturer).

Sammanfattning användartest #5

- Användaren verkar direkt förstå hur sidan är uppbyggd, både med tumnaglar och nyckelord - och hur nyckelorden är representerade (med olika storlek och opacitet).
- Användaren har svårt att hitta tillbaka till startvyn, klickar runt längre men förstår tillslut att hon kan scrolla ut.
- Användaren tycker det är smidigt när man väl kommit på det, och att det är häftigt med zoomen.
- Användaren tycker bilderna har hög upplösning och gillar att man också ser ramar på vissa konstverk.
- När användaren klickar lite på nyckelorden säger hon att det tar lite tid att komma in i, men att hon gillar upplägget med nyckelorden (att de highlightas).
- Användaren förstår att prototypen bara innehåller ett urval och menar att det att det skulle nog bli mycket med hela samlingen.
- Användaren tycker det är smidigt när man väl förstår att man får en bra överblick.
- Hon gillar också att tumnaglarna highlightas när man för musen över nyckelorden.
- När jag frågar om hon saknar något i gränssnittet har hon först svårt att komma på något, men säger sen att hon hade önskat att man kunde klicka på konstnärens namn för att få fram alla hens tavlor.
- Efter testet officiellt är avslutat går hon tillbaka för att testa sökfunktionen, men stavar fel och får inget resultat - hon upplever att det är hon som gjort fel för gränssnittet ger inget svar tillbaka.

Sammanfattning användartest #6

- Användarens första intryck är att han inte fattar någonting - tror att nyckelorden är en språkväljare. Förstår sedan att det är kategorier.

DELOREAN

- Användaren har problem med att förstå hjälpsektionen (både text och illustrationer).
 - Användaren klagar på att texten på årtal är väldigt liten (vyn är här något inzoomad).
 - Användaren tycker att beskrivningen av konstverket är mager. Han anser också att titeln säger mer en nyckelordet.
 - Användaren försöker klicka på nyckelorden samt konstnärens namn i beskrivningen, vilket inte fungerar.
 - Användaren upplever att upplösningen på bilderna är låg, det blir pixligt när han zoomar in mycket.
 - Användaren vill komma tillbaka till startvyn, men har problem med att hitta tillbaka. När han av misstag zoomar ut och hamnar på startvyn förstår han vad som hände men säger att han inte fattade att det var så man skulle göra. Men att det blev enkelt när han förstod.
 - Användaren säger att det märks att det bara är en prototyp (det vill säga att den är innehållsfattig).
 - Användaren säger att han blir sjösjuk av allt zoomande, önskar en knapp för att snabbt komma tillbaka till startvyn.
 - Användaren önskar att man kan lägga till egna nyckelord.
 - Användaren tycker tumnaglarna är för små.
-

5.2 Resultat enkät

Nedan presenteras resultatet av den enkät som gjordes i slutet av användartestet. Första delen av testet fick testanvändaren svara på frågorna med en skattningsskala där

- 1 = Tar helt avstånd
- 2 = Tar delvis avstånd
- 3 = Varken eller
- 4 = Instämmer delvis

DELOREAN

- 5 = Instämmer helt
- 0 = Vet ej

I denna tabell representeras fritextsvaren med ett referensnummer till de faktiska kommentarerna som går att utläsa i tabellen under.

Användare #	1	2	3	4	5	6	
Bakgrund/Vana							
Ålder	35	53	41	62	38	62	
Kön	M	K	K	K	K	M	4K / 2M
Använder mobiltelefon för inspirationssökande	Alltid	Ibland	Ofta	Aldrig	Ofta	Alltid	Typvärde: Ofta/Alltid
Inspiration							
VIKUS är ett lustfyllt sätt att utforska konst på	4	4	4	4	5	5	Medel: 4,33 Median: 4
Jag blev inspirerad till att utforska fler konstverk, konstnärer och/eller genrer	5	4	5	5	5	5	Medel: 4,83 Median: 5
Jag upptäckte nya konstverk, konstnärer och/eller genrer	3	5	5	4	4	4	Medel: 4,16 Median: 4,5
Jag blev inspirerad till att skapa själv	3	3	3	3	3	5	Medel: 3,33 Median: 3
Fritextsvar om VIKUS							
Vad gillar du med VIKUS?	se s1a	se s2a	se s3a	se s4a	se s5a	se s6a	
Vad gillar du INTE med VIKUS?	se s1b	se s2b	se s3b	se s4b	se s5b	se s6b	

Fritextsvar
POSITIVA
s1a
Snyggt, gillar iden med zoom och att det gör en tråkig "bibliotekssökning" kul genom att det är bildbaserat, fint sorteringsystem visuellt, gillar minimalismen

DELOREAN

s2a
Sökfunktionen fungerar
s3a
Jag uppskattade att det gör konsten mer tillgänglig för alla
s4a
Gillade att kunna förstora varje målning för sig och att den textinfor var tydlig och att målningarna var indelade i tidsperioder. Filterfunktionen var också tydlig och bra
s5a
Flödet i visningen, det visuella. positivt sätt att visa konst. Lite lurigt i början, men bra med de olika tydliga kategorierna! Konsten tar plats stället för kategorierna.
s6a
tidslinjen, sökorden
NEGATIVA
s1b
För lågupplöst, för lite verk, för lite text/bakgrundsinfo, buggande klick när man tryckte på verken, sådant måste verkligen vara 100% för att det ska kännas skönt att använda.
s2b
Att den inte är lite mer självinstruerande
s3b
Det jag upplevde som mindre tillgängligt eller tydligt, var första sidan, jag skippar ofta att läsa instruktioner av ren lättja, och i detta fall förstod jag inte vad staplarna längst ner var
s4b
Kunde inte hitta sökfunktionsrutan
s5b
Lite svårt i början, missade också sökfunktionen. Vore bra om konstnärerna var länkade.
s6b
zoomandet, lite sjösjukevarning

6. Diskussion/Analys

6.1 Användartest och enkät

Många blev inspirerade till att utforska mer

Är VIKUS inspirerande? Utifrån användartesterna och enkäten framstår det som att det är mer inspirerande än ett vanligt sök. Samtliga testanvändare instämde helt eller delvis i påståendet att VIKUS var ett lustfyllt sätt att utforska konst på. Och på frågan om de blev inspirerade till att utforska fler konstverk, konstnärer och/eller genrer svarade fem av sex att de instämde helt. Dock kan man ifrågasätta om VIKUS kan leva upp till användarnas förväntningar på filtrering och sök när de sedan vill utforska mer.

Delvis enkelt att hitta nya konstnärer och alster

Testanvändarna upplevde också att de delvis hittade nya konstnärer, konstverk och genrer - värt att tillägga är att samtliga redan var väldigt konstintresserade. Min uppfattning är dock att de snabbt skulle "få slut" på (för dem) nya konstnärer/konstverk/genrer med det urval vi hade i prototypen. Att få VIKUS att bli en outtömlig källa till ny inspiration kan nog bli en utmaning både redaktörmässigt och visuellt. Jag har svårt att se att hela Nationalmuseums samling skulle få plats i själva gränssnittet, något som även en av testanvändarna påpekade.

Kanske inspirerade till att skapa själv, kanske inte inspirerade till att skapa själv

Nästan alla testanvändare var överens om att på frågan om de blev inspirerade till att skapa själv var svaret "varken eller". Detta kan ju givetvis bero på urvalet i prototypen, hur kreativ personen i fråga är samt hur länge man utforskade gränssnittet. Man bör också ha i åtanke att användartestet utfördes i en för dem främmande miljö med en främmande person (jag) som observerade dem. Allt detta gör frågan svår att besvara. Om man vill ha ett bättre svar på denna fråga bör man kanske göra någon form av uppföljning. De kanske fick massa kreativa idéer på vägen hem? Eller drömde om Frans Floris natten därpå?

Många användare saknade mer information och ett sammanhang

Flera användare påpekade att de saknade information - de ville veta mer om konstverken, läsa artiklar och ladda ner PDF:er. De ville också utforska liknande konstverk genom att klicka på konstnärer t.ex. Flera upplevde att gränssnittet var lite ytligt och magert. Detta ser

jag som den största utmaningen, och jag kommer att redovisa detta vidare under "Utmaningar med VIKUS".

6.2 Heuristisk utvärdering

Den heuristiska utvärderingen är gjord med hjälp av de tidigare nämnda designprinciperna. Utvärderingen gäller *användarvänligheten av gränssnittet* och har egentligen inget att göra med hur inspirerande det eventuellt är - även om de till viss mån hänger ihop. Ett användarvänligt gränssnitt blir ju med största sannolikhet också mer inspirerande att använda.

Svårt att direkt förstå hur man interagerar med gränssnittet

Utifrån de observationer som gjordes under användartesterna anser jag att tidslinjen och staplarna med konstverken har en ganska *låg affordance*, det vill säga att det är relativt svårt att direkt se och förstå hur man interagerar med det. Flera användare förstod inte syftet med att dra och släppa eller förstod till en början inte alls att det gick att klicka/zooma bland tumnaglarna, eller hur de skulle ta sig tillbaka när de väl hade lyckats.

Hjälpsektionen förvirrar och/eller lämnas oläst

Jag upplever också att *visibiliteten* är låg. Att det krävs en hel hjälpsektion är också en indikation i sig på att gränssnittet kanske inte är helt intuitivt. Problemet förvärrades av att ingen tycktes läsa hjälpsektionen (för mycket text). Detta kanske skulle kunna lösas med en mer guidad hjälp som visas under tiden man utforskar gränssnittet.

Svårt att navigera fram, tillbaka och mellan konstverk

Det är också något som verkar vara svårt med att navigera i gränssnittet, flera användare försökte bläddra eller förflytta sig bland bilderna genom att klicka på pilarna till vänster och höger, men de öppnar bara hjälpsektionen resp. detaljinfo. Det tog också lång tid för många att hitta tillbaka till startvyn - det var inte helt intuitivt att scrolla, eller att åter klicka på konstverket för att komma ut ur detaljvyn och gå tillbaka. Många försökte också backa i webbläsaren när de kört fast, vilket inte fungerar i VIKUS då man istället går tillbaka till föregående besökt webbplats/sida.

Animeringarna uppskattades men nyckelord och filtrering svårare att greppa

Jag upplever att *feedbacken/återkopplingen* i gränssnittet är ganska bra, med hjälp av animeringarna vid in- och utzoomning förstår användarna vad det är som händer. Alla användare, utom en, gillade zoom-funktionaliteten. Dock ser jag att det finns mycket man kan förbättra, främst nyckelorden och tidslinjen. Även sökfunktionaliteten bör ses över, den

DELOREAN

är väldigt spartansk, och det märktes tydligt av användartesterna att ett bra sök var något som saknades.

Användarna gillade VIKUS när de väl hade lärt sig hur det funkade

Det är självklart en inlärningskurva för användaren, och de flesta blev alltmer positiva desto mer de använde och lärde sig utav gränssnittet. Med tanke på att testet bara pågick i ca tio minuter, var det ingen lång inlärningskurva - som mest fem minuter, vilket är OK för denna typ av gränssnitt. Nästan alla användare avslutade testet med en positiv syn på VIKUS.

6.3 Möjligheter med VIKUS/generösa gränssnitt

Nedan följer en analys av det som jag tycker fungerar väl med VIKUS, eller snarare där det finns potential. Flera utav punkterna kan man ha i åtanke oavsett vilket generöst gränssnitt det än gäller, de är inte VIKUS-specifika.

Tillgängliggör och demokratiserar

Jag anser att VIKUS skulle kunna vara ett steg mot att tillgängliggöra samlingar digitalt. Som två av användarna var inne på så finns det något väldigt demokratiskt med att göra konstverken tillgängliga i ett gränssnitt som VIKUS. Konstverken är relativt högupplösta, man kan navigera mellan tidsepoker och nyckelord utan att behöva ange specifika söktermer och upplevelsen blir mer likt ett besök i ett fysiskt museum.

Gör allt nedladdnings- och delningsbart

Att göra konstverken nedladdningsbara och delningsbara skulle också bidra till de flesta museums mål att tillgängliggöra och sprida konsten. Användaren får då möjlighet att själv experimentera med konstverken och dela förlagan i sina sociala kanaler. *Detta skulle dock kräva vidareutveckling av ramverket.*

Göra mer klick- och sökbart

Ett sätt att förbättra VIKUS är att göra termerna i detaljvyn klickbara, det efterfrågade flera testanvändare. Jag tror att gränssnittet skulle vinna på att ha just fler sätt att hitta konstverk på. *Detta skulle dock kräva vidareutveckling av ramverket.*

Enkelt åtgärda brister i navigationen

Något som återkom i alla användartester var den bristande navigeringen. Jag tror att man med enkla designmönster skulle kunna lösa detta. Knappar för att stänga och navigera tillbaka, samt en mer guidad hjälp. *Detta skulle dock kräva vidareutveckling av ramverket.*

DELOREAN

Individualisera/Personifiera

Likt nederländska Rijksmuseum (<https://www.rijksmuseum.nl/en/>) skulle man kunna satsa på att göra VIKUS lite mer personligt. Jag tänker att användaren kanske vill spara sina favoriter, skapa bevakningar eller liknande. Det vore också intressant att på något sätt använda sig av *machine learning*, maskininlärning i gränssnittet - kanske att man får förslag på visuellt liknande konstverk utan att det krävs någon mänsklig handpåläggning?

“Content first” - visa mer av konstverken

Något som slog mig under användartesterna var att startvyn - eller översiktsvyn snarare - saknar egentligt syfte. Eller snarare, om tidslinjen hade varit det viktigaste är det en bra vy, men för många var det viktigare att hitta konsten via nyckelord. Det var också svårt för många att förstå vad tumnaglarna var för något, eftersom de var så små. Min tanke är om det inte hade varit mer inspirerande om man istället för en översiktsvy skulle mötas av konsten direkt? Jämför med sociala medier som t.ex. Pinterest (<https://www.pinterest.se/>) eller Instagram (<https://www.instagram.com/>). Där möts man av innehåll direkt och man kan sedan utforska hur man vill.

Men tidslinjen då? Jo, den är fortfarande viktig - men jag anser att det finns flera sätt att lösa det på visuellt. Det jag är ute efter är att konsten är viktigast, och den ska synas först.

6.4 Utmaningar med VIKUS

Det finns flera utmaningar med just VIKUS och de har jag samlat här nedan. De är baserade på min erfarenhet från tidigare projekt, min kunskap om användarvänlighet samt det som vi fångade upp under både uppsättning och testning av VIKUS.

Att fylla VIKUS med innehåll

Det är skillnad på data och innehåll. Att fylla VIKUS med data är inte den stora utmaningen, utan utmaningen är att få datan att bli *innehåll*. Med innehåll menar jag i detta fall tilltalande nyckelord (kategorierna som står snedställda i toppen i VIKUS) samt beskrivningar av konstverken. Vad tilltalar den digitala flanören? Om hen letar inspiration så kanske nyckelordet “nederländsk” inte känns så klickvänligt.

Konstverk är komplexa - de är ju ofta mer än ett motiv, en teknik och en konstnär - det finns upplevda färger, underliggande meningar och starka känslor! Hur får man fram detta i en filtreringsfunktion? Under användartesterna framkom det också att det saknades en kurators touch på detaljinformationen, eller snarare att det saknades en kontext. Det kanske är ett utnött begrepp, men “*storytelling*” (historieberättande) kommer nog alltid

DELOREAN

tilltala besökaren - precis som på ett fysiskt museum - och är något man även borde applicera i generösa gränssnitt. Detta kräver som sagt resurser och mycket handpåläggning, vilket det inte alltid finns möjlighet till.

Att tillmötesgå både den digitala flanören och informationssökaren

En kommentar från en av testanvändarna var att han ansåg att "låganvändaren" inte skulle använda denna typ av gränssnitt ändå, att den typen av användare mer är intresserad av interaktionerna än av innehållet. Det kanske stämmer, men vad som slår en är att det kan bli en utmaning att tillmötesgå både den digitala flanören, låganvändaren och experten i ett och samma gränssnitt.

Experterna (som vi förutsätter även är en visuell människa) tilltals också av generösa gränssnitt men sukter efter mer information. Gärna så detaljerat som möjligt samt med fler möjligheter att söka och filtrera. Kommer detta bli för överväldigande för den digitala flanören? Och det omvända, skulle ett "lättare" gränssnitt som kanske tilltalar den digitala flanören få experterna att rynka på näsan? Går det att möta dessa målgrupper halvvägs utan att skapa ett gränssnitt som egentligen inte tillfredsställer någon?

Att använda VIKUS på mobilen

Att använda VIKUS på mobilen går nämligen inte alls. Man möts istället av texten "*This visualization is not optimized for mobile phones and needs WebGL enabled. Please come back on a computer*" (ungefär "Denna visualisering är inte optimerad för mobiltelefoner och kräver att WebGL är aktiverat. Var vänlig besök sidan med en dator").



Bild 7: Skärmdump på prototypen i en mobiltelefon.

DELOREAN

Detta känns extremt (med betoning på extremt) omodernt och tillbakasträvande. Det var också därför jag ville fråga testanvändarna hur ofta de använde mobiltelefon för att leta inspiration och titta på konst. Deras svar lutade åt "ofta" och "alltid" vilket väl representerar hur internetanvändandet ser ut idag. Utmaningen blir alltså att undersöka hur VIKUS skulle te sig i mobila enheter och sedan utveckla det.

Att tillgänglighetsanpassa

Då museum är offentliga, och Nationalmuseum en myndighet, finns det från EU-direktivet krav på att deras webbplatser och mobila applikationer följer WCAG 2.1 riktlinjer för tillgänglighetsanpassning nivå AA (där applicerbart).

Jag har gjort en snabb analys av VIKUS för att få en uppfattning om hur tillgänglighetsanpassat det är, och min slutsats är att VIKUS *inte uppfyller samtliga applicerbara riktlinjer från WCAG 2.1 nivå A-AA*. Slutsatsen har jag dragit genom att dels titta i HTML-koden och dels interagerat med själva gränssnittet med mus och tangentbord. Listar i tabellform nedan de riktlinjer jag direkt ser att VIKUS brister.

Riktlinje	Nivå	Beskrivning	Uppfyller
1.1.1	A	Beskriv med text allt innehåll som inte är text	NEJ
1.3.1	A	Ange i kod vad sidans olika delar har för roll	KANSKE ¹
1.4.10	AA	Skapa en flexibel layout som fungerar vid förstoring eller liten skärm	JA & NEJ ²
1.4.12	AA	Se till att det går att öka avstånd mellan tecken, rader, stycken och ord	NEJ
2.1.1	A	Utveckla systemet så att det går att hantera med enbart tangentbordet	NEJ
2.4.2	A	Skriv beskrivande sidtitlar	NEJ ³
2.4.3	A	Gör en logisk tab-ordning	NEJ
2.4.4	A	Skriv tydliga länkar	NEJ
2.4.5	AA	Erbjud användarna flera olika sätt att navigera	NEJ ⁴
2.4.6	AA	Skriv beskrivande rubriker och etiketter	NEJ
3.1.1	A	Ange sidans (mänskliga) språk i koden	NEJ ⁵
3.3.2	A	Skriv beskrivande ledtexter och etiketter	NEJ
4.1.2	A	Se till att skraddarsydda komponenter fungerar i hjälpmedel	NEJ

DELOREAN

4.1.3	AA	Se till att hjälpmedel kan presentera meddelanden som inte är i fokus	NEJ
-------	----	---	-----

1. Komponenternas roller är angivna som klasser i DIV-element, men WAI-ARIA saknas och jag kan heller inte se att HTML-element för t.ex. rubriker och liknande finns - se även 4.1.2 och 4.1.3
2. Layouten i sig är ju ganska flexibel, men fungerar INTE på liten skärm.
3. VIKUS består av enbart en sida, varje konstverk borde ha en egen sida med egen beskrivning.
4. Eftersom det i nuläget enbart går att navigera med mus/pekplatta.
5. Men är enkelt att utveckla/lägga till i koden.

Utmaningen blir alltså att vidareutveckla gränssnittet samt testa det igen ur ett tillgänglighetsperspektiv för att uppfylla de riktlinjer som finns i WCAG 2.1 för nivåerna A-AA.

7. Avslutning/Slutsats

Det råder inga tvivel om att VIKUS är ett mer lustfyllt och inspirerande sätt att utforska konst på, i alla fall i jämförelse med en mer traditionell sökfunktion. Testanvändarna uppskattade att de enkelt kunde förflytta sig mellan nyckelord och årtal utan att ange några söktermer. VIKUS layout och animationer tilltalade de flesta, det är ett väldigt visuellt och spännande sätt att arrangera konst på. Det skapar nyfikenhet och lust till att utforska mer. Testanvändarna tyckte också att detta var ett bra sätt att tillgängliggöra konsten på.

Det fanns dock två återkommande saker som de flesta saknade - de saknade innehåll och de saknade fler sätt att utforska konsten på. Flera testanvändare ville ha mer information om konstverken, artiklar och nedladdningsbart material. De upplevde gränssnittet som något ytligt, de saknade sammanhang. De upplevde också att det var svårt att hitta något specifikt, den sökfunktionalitet som fanns var inte tillfredställande och det var också dåligt att man inte kunde klicka sig vidare via beskrivningarna av konstverken.

Den heuristiska utvärderingen av VIKUS pekar också på att det finns brister i navigationen, de skulle dock vara hyfsat enkla att åtgärda och vidareutveckla. De största bristerna i användarvänligheten är dock att VIKUS inte fungerar på mobilen och att det krävs större åtgärder för att tillgänglighetsanpassa. Just tillgänglighetsanpassningen känns kritisk då många museum har som krav att uppfylla vissa av de riktlinjer som finns.

DELOREAN

Avslutningsvis kan man säga att de största utmaningarna med VIKUS att fylla det med innehåll, få det att kännas mer levande och att få gränssnittet att leva upp till moderna standarder. Men då VIKUS är ett gränssnitt som också är enkelt att vidareutveckla finns det många möjligheter att både förbättra och förändra.

Källförteckning

- Katrin Glinka, Christopher Pietsch, Marian Dörk. 2014-2017. *VIKUS Viewer - Explore cultural collections along time, texture and themes*. VIKUS Viewer.
<https://vikusviewer.fh-potsdam.de/> (Hämtad januari 2019).
- John Stack. 2018. *Exploring museum collections online: Some background reading*. Science Museum Group Digital Lab.
<https://lab.sciencemuseum.org.uk/exploring-museum-collections-online-some-background-reading-da5a332fa2f8> (Hämtad januari 2019).
- Mitchell Whitelaw. 2015. *Generous Interfaces for Digital Cultural Collections*. DHQ.
<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/1/000205/000205.html> (Hämtad januari 2019).
- Utan författare. 2018. *Följ WCAG 2.1 nivå AA*. Webbriktlinjer.
<https://webbriktlinjer.se/riktlinjer/1-utga-fran-wcag-2-1-niva-aa/> (Hämtad januari 2019).
- Utan författare. 2018. *Översikt av Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 nivå AA (inklusive A)*.
https://webbriktlinjer.se/files/2018/08/wcag21_oversikt.pdf?file=2018/06/wcag21_oversikt.pdf (Hämtad januari 2019).
- Utan författare. Utan årtal. *Seekers & Browsers*. Clicktale.
https://www.clicktale.com/media/2635/psychologycx_seekersbrowsers.pdf (Hämtad januari 2019)
- Don Norman. 1998. *The Design of Everyday Things*.
- Alan Cooper, Robert Reimann and David Cronin. 2007. *About Face - The Essentials of Interaction Design 3*.

Bilagor

Bilaga 1 - personas

1 Tiffany

Tiffany är 27 år gammal och läser litteraturvetenskap. På sin fritid sysslar hon mycket med DIY, syr kläder åt sig själv och vänner. Tiffany vill få en annorlunda ingång i 1800-talet som hon läser mycket om i sina studier. Hon är ute efter en bildvärld eller en illustration som gör det lättare för henne att förstå texterna hon jobbar med. Hon blir extra glad när hon upptäcker nya idéer till lite annorlunda klädesplagg som hon kan försöka sy.

2 Gustav

Gustav är 40 år, konstintresserad och ska ta sina två barn på 5 och 7 år till Nationalmuseum nästa vecka. Han undrar om det finns något på paddan som de kan leka med för att få en föreställning vad Nationalmuseum handlar om och för att förbereda besöket. Han vill hitta något som har lite roliga funktioner, men blir glad om barnen kan upptäcka stora bilder som han själv kan berätta lite om. Han tycker det är kul om barnen får se många olika bilder. Barnen vill helst se bilder med djur eller andra barn.

3 Marie

Marie är 52 år och sysslar med släktforskning på sin fritid. Hon vill hitta bilder av personer och landskap som är relevanta för hembygden. Hon känner till Nationalmuseums online databas och likadana sökgränssnitt men vet aldrig vad hon ska söka efter. Hon vill kunna bläddra från en bild till nästa. Hon blir extra glad när hon upptäcker en landskapsbild eller en person som hon kan hjälpa till med att identifiera.

4. Peter

Peter är 34 år och jobbar som designer/kommunikatör på reklambyrå. Han letar inspiration men är också ut efter annorlunda bilder som han kan använda i sitt jobb. Han tycker det är roligt om han hittar spännande innehåll till sina privata sociala media konton under researchen.

Bilaga 2.1 - anteckningar användartest #1

Testanvändare

Ålder 35, Man, Bildkonstnär

- Användaren börjar med att orienterar sig, få en uppfattning om vad han ser

DELOREAN

- Ser strukturer och tidslinje
- Läser hjälptexten
- Testar att scrolla med musen
- Klickar för att kolla upplösningen på bilderna, upplever att upplösningen är låg och att det är tråkigt.
- Upplever att gränssnittet zoomar långsamt
- Börjar prata om att han jämför med Prezi (ett webbaserat presentationsverktyg han använder) som han tycker påminner om detta, men att Prezi har mycket mjukare animationer - "studsar" bättre som han säger.
- Sägar att han tycker det saknas info - varför finns det inga länkar, artiklar och pdf:er kopplat till konstverken?
- Försöker sedan komma tillbaka till nyckelordsvyn genom att zooma ut
- Sägar att han funderar över hur det är strukturerat - är det kronologiskt?
- Jag frågar om han använder museisamlingar i hans yrke (bildkonstnär) - han svarar att han använder gamla konstverk som material i sina egna (jag tolkar det som att han gör kollage och liknande)
- Han börjar sedan diskutera att han upplever att många museum är dåliga på att digitalisera sina samlingar, ofta låg upplösning - han menar att högre upplösning ger fler möjligheter. Påpekar också att han tycker det är lustigt när i princip alla museum har som mål/vision att tillgängliggöra och sprida konsten men att få verkligen gör det (jag tolkar det som att han menar då just nedladdning, högupplöst, delningsfunktionalitet)
- Han fortsätter med klicka runt bland nyckelorden och ser att det förändras - förstår att man begränsar urvalet när man klickar
- Påpekar att det är bra att man ser nyckelorden i den detaljerade vyn, men att det hade varit roligt med fler nyckelord
- Jag frågar - "ponera att du ska göra ett konstverk, vad saknar du då i denna vy?" - Han svarar att han inte kan göra något ändå, för att det är för lågupplöst - påpekar även att det saknas funktionalitet för att ladda hem samt dela/länka till specifikt konstverk.
- Sägar återigen att han saknar en kurators expertis på konstverken, vill ha mer beskrivningar, texter från kataloger osv
- Sägar att han saknar instruktion om hur det är organiserat, han vill veta varför man har strukturerat som det är och veta mer om nyckelorden - han jämför med bibliotek där man ofta får en bättre beskrivning av katalogiseringen

DELOREAN

- Säger att många liknande gränssnitt (jag tolkar det som att han menar även VIKUS) ofta är ytlig - saknar djup
- Säger att han tror att "låganvändaren" (icke-specialisten) inte använder sånär ändå, detta är mer intressant för djupdykarna
- Anser att låganvändarna mer testar att se vad som händer när man trycker på något (jag tolkar det som att han menar animeringar osv) än själva informationen/innehållet

Testet avslutas efter ca 15 min, användaren svarar på enkätfrågorna - tackas, får sina fribiljetter

Bilaga 2.2 - anteckningar användartest #2

Testanvändare

Ålder 53, Kvinna, Kommunikatör

- Börjar med att försöka läsa instruktionerna
- Säger att hon kollar hur det är uppbyggt
- Undrar varför vissa nyckelord är större än andra?
- För musen över nyckelorden och undrar varför vissa försvinner.
- Säger sedan att hon tror att hon fattar "aha, man är mer representerat"
- Hon klickar bort hjälpen
- Vill gå in på en viss tidsepok - klickar på 1900 (tror hon) men hamnar istället direkt på en bild
- Jag frågar om hon försöker se ett visst årsspann. Ja, svarar hon.
- Jag ger tipset att hon ska läsa hjälpsektionen igen, vilket hon gör.
- Klickar sedan på tre olika nyckelord, men tycker att det ger för få resultat (tror det bara var en bild)
- Hon försöker igen med färre nyckelord - klickar på ett konstverk
- Tycker det är konstigt att konstverket liksom hamnar lite i nederkant (detta kan vara en bugg - min anm)
- Försöker gå tillbaka till ursprungsläget genom att backa i webbläsaren (vilket inte backar i gränssnittet utan byter till föregående sida - i detta fall vår startsida)

DELOREAN

- Jag får efter ett tag förklara att man kan scrolla/zooma ut och klicka på själva konstverket för att komma tillbaka till ursprungsvyn
- Jag får också förklara att man drar och släpper för att flytta tidslinjen i webbläsaren
- Hon säger att hon inte är van vid den här typen av gränssnitt (jag tolkar det som att hon menar själva interaktionerna, skrolla, dra och släppa osv)
- Hon säger att hon är mer van att klicka än att skrolla
- Hon tillägger också att hon tycker det är lite knepigt med nyckelorden - att det inte är helt självklart att större typsnitt betyder att det är mer representerat)
- Hon tycker också det är svårt att klicka på nyckelorden när de har olika storlekar och ligger lite sådär på sniskan
- "Svårt att läsa" säger hon - "Kanske bättre om de hade legat till vänster" (jag tolkar att hon menar som en traditionell vänstermeny) - hon tillägger också att det kanske hade varit annorlunda om hon använde en padda
- Säger sedan att det är väldigt få konstverk (i hela prototypen) och förstår inte syftet med att man ska dra och släppa
- Hon skulle vilja ha en indikation på att det fanns mer till höger och vänster (när man är lite inzoomad - min anm). Hon föreslår en hjälpruta (vilket indikerar att hon inte tog till sig den första hjälrutans alls - min anm)
- Hon ursäktar sig om att hon ser så dåligt - men säger att hon kanske skulle vilja ha större bilder, eller fler rader - hon har svårt att formulera hur hon menar.
- Jag frågar om saknar något i gränssnittet
- Hon nämner att det kanske vore intressant att veta mer om upphovsrätt, men ångrar sig sedan
- Nämner att hon kanske skulle vilja ha funktionalitet för att jämföra bilder - titta på två utvalda samtidigt - hon använder som exempel om hon skulle prata om/visa konst för sin 15-årige son

Testet avslutas efter ca 15 min, användaren svarar på enkätfrågorna - tackas, får sina fribiljetter

Bilaga 2.3 - anteckningar användartest #3

DELOREAN

Testanvändare

Ålder 41, Kvinna, Bildlärare

- Användaren sätter sig ner och startar VIKUS Viewer
- Säger att hon inte associerar det med ett museum, utan mer får en arkitektkänsla - staplarna ser ut som höghus
- Hon säger att hon väljer nyckelordet "arkitektur" då det är ett tacksamt ämne för henne som bildlärare
- (Resultatet ger bara en träff som hon inte ser för det är så smått)
- Hon förstår inte riktigt vad som händer och klickar på fler nyckelord (som bara begränsar urvalet ytterligare)
- Försöker dra och släppa och säger att hon inte förstår varför man ska dra och släppa
- Tills slut förstår hon att tumnaglarna är konstverk, hon verkar lite frustrerad och säger "Man vill ju hitta snabbt"
- Hon tillägger att "folk som inte vanligtvis går på museum kanske inte förstår"
- Hon upplever nu att hon har greppet gränssnittet och känner sig lite lättad, tillägger "men det kräver lite tålamod"
- Hon läser hjälpavsnittet igen, påpekar att det är förmycket text och att man inte läser
- Hon tillägger "man vill att det ska stå typ klicka här" samt "det kanske hade varit bättre med hjälpstycket i mitten av skärmen"
- Påpekar att hon gillar de snedställda texterna, för att de kräver att man skärper sig lite (jag tolkar det som att hon menar att de är svåra att läsa och att man måste koncentrera sig för att läsa dem, vilket inte känns helt användarvänligt - min anm)
- Hon klickar upp några konstverk och blir positivt överraskad - tycker det är bra upplösning att man tydligt ser skuggor och detaljer - det gör henne glad.
- Hon känns nu mer positivt inställd när hon greppat hur det funkar, börjar titta noggrannare på nyckelorden och säger "nu blir jag nyfiken på växter!"
- Hon börjar återigen prata om hennes första intryck när hon trodde att staplarna var höghus "det var nog därför jag klickade på arkitektur, det kändes som ett naturligt val"
- Jag frågar om hon, ur sin yrkesroll som bildlärare, saknar något - ber henne berätta hur hon skulle använda gränssnittet - hon berättar att hon i åk9, där man

DELOREAN

läser en del om kultur/konst, har en utmaning för de läser inte böcker. Istället får hon googla för att få dem intresserade, och då upplever hon att hon bryter mot upphovsrättslagar. Hon gillar VIKUS för där har hon inte alls det problemet (jag tolkar det som att hon menar att eftersom det är skilt från google blir det mer isolerat, säkert och man vet vad som gäller med upphovsrätt).

- Hon känns alltmer positiv och säger att VIKUS skulle vara jättebra för henne att använda i sitt yrke. Att det verkligen tillgängliggör konsten, att det är en bra ersättning för ett fysiskt besök (för de som inte kan ta sig till ett museum). Eftersom hon har ett uppdrag och en skyldighet att visa sina elever konst och att VIKUS skulle hjälpa henne med det.
- Hon tillägger att hon tror att hennes elever skulle gilla det mycket också - hon tar som exempel ett spanskt museum som har en virtuell tur av museet (med rum och allt) som hennes elever älskar.

Testet avslutas efter ca 15 min, användaren svarar på enkätfrågorna - tackas, får sina fribiljetter

Bilaga 2.4 - anteckningar användartest #4

Testanvändare

Ålder 62, Kvinna, Kostym & Scen

- Hon klickar igång VIKUS och säger "nu ska vi se..."
- Klickar direkt på nyckelordet "svensk", men fortsätter sedan med att läsa instruktionerna/hjälpinfon
- Jag upplever att hon har lite problem med datorn - svårt att hitta muspekaren osv
- Hon läser hjälpinfon igen och förstår att hon ska scrolla för att zooma, hon påpekar att hon är ovan att använda mus - att hon använder laptop vanligtvis. Jag erbjuder henne att istället använda en laptop men hon tackar nej.
- Hon läser återigen hjälpinfon
- Klickar sedan upp en bild, och försöker bläddra mellan bilderna men får bara upp hjälpinfon igen (eftersom den ligger dold bakom en pil till vänster).

DELOREAN

- Förstår tillslut att hon ska scrolla för att zooma ut, börjar sedan dra och släppa.
- Hon säger att hon vill ha mer info om konstverken (jag förstår att hon menar den detaljinfo man får upp när man klickar på ett konstverk), men hon hittar inte den. Hon säger, något frustrerat, att hon inte förstår hur man gör.
- Hon försöker backa tillbaka, men kommer då till startsidan.
- Kämpar fortfarande med att hitta detaljinfo, det har nu gått 5 minuter in i testet.
- Kämpar sedan med att dra att släppa.
- Klickar till slut på en bild och ser detaljvyn - blir glad.
- Hon scrollar sedan ut igen och klickar återigen fram hjälpsektionen. Jag frågar vad hon försöker göra, hon svarar "jag försöker få fram kanten" (nyckelorden, min anm).
- Hon säger "vad är akt?" (ett nyckelord min anm) - klickar men får ett för litet urval och ser inte vad som går att klicka på. Hon tar bort nyckelordet.
- Klickar på "växter" (nyckelord). "Varför ligger de på undersidan?" frågar hon om de konstverk som "sorteras bort" när man filtrerar "De är suddiga, det är nåt som inte är ok.." (jag tolkar det som att hon tror att hon gjort nåt fel).
- Klickar på "norska" och "djur", men får ett för litet urval och ser inte.
- Klickar ut och ur några nyckelord men kämpar lite med urvalet.
- Hon tillägger "det funkar ändå ok när man förstår" - "kanske att man kunde få lite mer info" (jag tolkar det som att hon menar hjälptexter).
- "Ah, när jag dubbelklickar så får jag fram info" säger hon och får upp detaljinfo om ett konstverk.
- Jag frågar om det är något hon saknar ur ett yrkesperspektiv - hur hon skulle använda VIKUS i arbetet. Hon svarar att hon gör mycket research om kostymer och scener. Kollar på material och färger och miljöer. Hon tillägger att hon saknar ett omvänt sätt att hitta bilderna på, att man skulle börja med texten och sen få fram bilderna (jag tolkar det som att hon vill ha ett mer kurerat innehåll, typ som webbturer).

Testet avslutas efter ca 15 min, användaren svarar på enkätfrågorna - tackas, får sina fribiljetter

Bilaga 2.5 - anteckningar användartest #5

DELOREAN

Testanvändare

Ålder 38, Kvinna, Admin till museihemsida

- Hon klickar igång VIKUS och säger "nu verkar det byggas upp"
- Tillägger "Ah, årtal är där och ämnen är där"
- Användaren förstår direkt hur nyckelorden fungerar (att de som är större är mer representerade och att de relaterade nyckelorden highlightas när man hovrar över ett nyckelord)
- Hon klickar upp en bild
- Hon frågar "Hur kommer man tillbaka?" - Hon försöker hitta en tillbakaknapp, klickar istället upp hjälpen och sedan bort detaljinfon. Säger att hon inte hittar tillbaka, jag uppmanar henne att försöka lite till. Hon förstår tillslut att man kan scrolla ut, tillägger "Det var smidigt när man kom på det!"
- Hon tycker det är häftigt med scrolle/zoomen
- Jag noterar att hon snabbt förstår hur gränssnittet fungerar och hon klickar runt och vet precis vad hon gör för något.
- "Hög upplösning!" säger hon. "Det är också spännande med ramar", tillägger hon nöjt.
- Hon scrollar tillbaka till ursprungsvyn och noterar staplarna med tumnaglar både under och över tidslinjen och förstår direkt att de undre är bortfiltrerade.
- Klickar sedan på nyckelordet "akt" säger "det var inte många"
- "Det tar lite tid att komma in i" säger hon "men jag gillar att flera nyckelord highlightas"
- Hon tillägger att "ibland känn det som att den rensar och ibland inte" (hon pratar om när hon klickar ut och ur nyckelorden - upplever att hon känner att hon gjort nåt fel).
- Gränssnittet buggar lite - tidslinjen försvinner, vilket förvirrar henne.
- Tidslinjen kommer fram igen och hon klickar, hon påpekar att hon alltid hamnar på en bild när hon klickar. Jag tolkar det som att hon förväntar sig att bara zooma in mer, och inte få upp en specifik bild. Hon tillägger "men, man vänjer sig".
- "Det blir nog mycket med hela samlingen", säger hon.
- Hon tycker att det är smidigt när man förstår och att man får en bra överblick.
- Hon klickar sedan på nyckelordet "engelsk" får bara ett resultat men ser det direkt.

DELOREAN

- Hon gillar också att man kan flytta (dra och släppa) tidslinjen där man vill ha den, men stör sig lite på att den alltid flyttar till botten av skärmen när hon klickar på nyckelord.
- Hon gillar också att när man för musen över ett nyckelord så highlightas tumnaglarna i staplarna.
- Nu hänger sig gränssnittet helt och vi får ladda om sidan.
- Jag frågar om hon saknar något.
- Hon tycker egentligen inte det, men får tänka efter. Hon menar att all basinfo finns ju där och det är inte alltid det finns mer information. Jag frågar om det inte är en yrkesskada - "jo, det är det nog" svarar hon och skrattar lite.
- Hon tillägger att det vore intressant att veta om konstverket fanns att titta på fysiskt någonstans och isf var, eller om den bara var magasinerad någonstans.
- Efter att hon tänkt efter lite säger hon också att hon önskar att man kunde klickat på konstnärens namn (i detaljvyn) och få fram alla konstverk med hen.
- Vi avslutar officiellt testet.
- Hon frågar sen om man kunde söka någonstans - jag svarar att det kan man, och ger henne ett nytt försök att hitta sökfunktionen. Hon ser den tillslut (ljusgrå uppe till höger) och försöker söka på "frans floris" men stavar fel och får därför inte upp något sökresultat. Hon upplever att hon gjort något fel men förstår inte vad - gränssnittet ger heller inga hintar (utöver att alla staplar är utgråade).

Testet avslutas efter ca 15 min, användaren svarar på enkätfrågorna - tackas, får sina fribiljetter

Bilaga 2.6 - anteckningar användartest #6

Testanvändare

Ålder 62, Man, Antikvarie och arkeolog

- Startar VIKUS och säger spontant "jag fattar ingenting"
- Läser hjälpsektionen
- Tror först att nyckelorden är någon slags språkväljare men inser sedan att det är kategorier

DELOREAN

- "Man är stor.." säger han.
- Läser hjälpsektionen igen "ah, höga staplar - många konstverk"
- Försöker förstå bilderna i hjälpsektionen (en bild på fingrar som symboliserar rörelsen på en pekplatta samt en mus som illustrerar att man scrollar med scrollhjulet på musen).
- Läser igen, frågar vad det betyder. Tillägger att det här kunde vara tydligare (hjälpsektionen).
- Han tycker texten på årtal är väldigt liten, och anar att tumnaglarna är förkrympta bilder.
- Klickar på nyckelordet "Landskap"
- Vill få fram gamla landskap och tar sig bakåt på tidslinjen
- Klickar på en bild och säger "nu kom det faktiskt fram", "Här är infon.."
- Läser nyckelorden som står i detaljvyn/beskrivningen av konstverket, tycker det är lite magert
- "Titeln säger mer än nyckelordet"
- Han försöker sedan klicka på orden i beskrivningen (nyckelord och konstnär) men det fungerar inte.
- Han zoomar in på en bild som blir alldeles pixlig (vilket beror på att bilden inte är mer högupplöst än så. Sägar "vinner inget på att zooma, bilden är pixlig"
- Han zoomar sedan ut lite och hittar bilden bredvid, klickar på den.
- Läser beskrivningen/detaljinfo. Sägar att han tycker att konstnär är mer intressant än titeln (titeln ligger över konstnär).
- Nu vill han backa tillbaka till ursprungsvyn, börjar föra musen över olika knappar som tillhör själva webbläsaren men förstår att de är fel.
- Börjar sen zooma ut och hamnar i startvyn "det fattade inte jag" säger han (han menar att han inte förstod att han behövde zooma ut för att komma tillbaka till start). "Blev enkelt när jag kom på det" tillägger han.
- Klickar sedan på två olika nyckelord "ah, då kombinerar jag" säger han. Han får bara 1 träff. Han tycker det fattas bilder - jag förklarar att detta bara är ett urval. "Ja det känns att det är en prototyp", tillägger han.
- Fortsätter med att läsa beskrivningen, säger "Samma som står på utställningen".
- Han säger att han vill ha något slags "snabbhopp" tillbaka till start "man blir sjösjuk av allt zoomande".
- Han frågar om han kan hitta på egna sökord - och börjar scanna av gränssnittet - hittar sökfunktionen.
- Söker på "LORRAIN".

DELOREAN

- Säger "det blir mycket scrollande", "nog kört i mobilen"
- Testar sedan att söka på "LORRAIN+RUBINS" men får inte upp något (då man inte kan kombinera ord så).
- Han blir lite irriterad över att han inte får något svar från gränssnittet att det inte går att söka på det.
- Han gör ett nytt urval och får ett sökresultat som han först inte ser, men tillslut upptäcker "ser ut som en liten flugskit" säger han.
- Jag frågar om han saknar något - han skulle vilja plocka bort nyckelord och istället plocka in egna. Eller något slags självlärande gränssnitt. Han jämför med google där han bara behöver skriva "H" och direkt få förslag på "Hästar" om han sökt mycket på det.

Testet avslutas efter ca 15 min, användaren svarar på enkätfrågorna - tackas, får sina fribiljetter