

8. Web-sted: brug og design



- Brug af web-steder (informationssøgning)
- Model for surfing
- Fra analyse til design
- Eksempel på værktøj
- Design af et web-sted: struktur
- Realisering af design: filer i Unix

Web-sted: typiske forventninger



- ✓ Generel shell for en hel organisation, som afdelinger så producerer indhold til
 - ÷ Vanskeligt at orientere sig, når alt ser ens ud – navigering og indhold kan ikke adskilles.
- ✓ God grafik, ordentlige farver osv. (visuelt design)
 - ÷ Synes ikke at have hverken positiv eller negativ effekt.
Bortset fra animeringer, som brugerne hader.
- ✓ Godt side-layout
 - ÷ Får en anden betydning på websider end på papir eller skærm.

Spools resultater

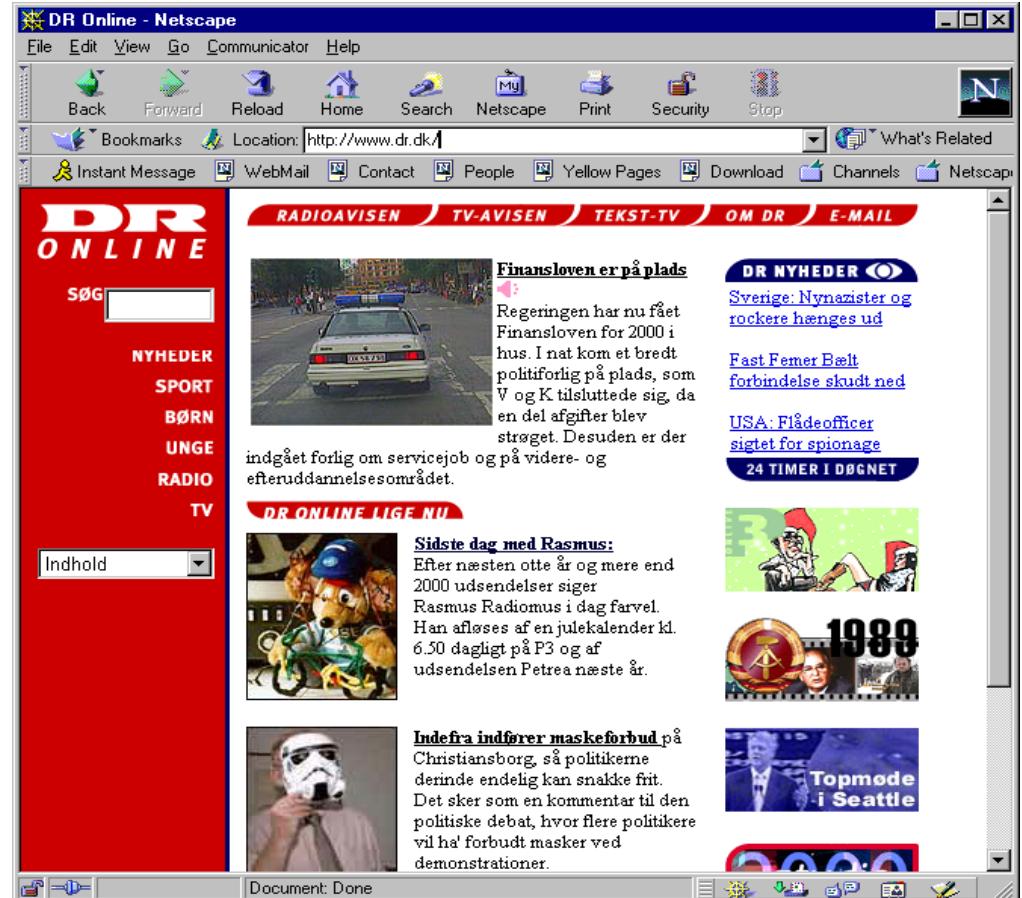


1. Grafisk design hverken hjælper eller skader
2. Tekst-links er vitale
3. Der kan ikke skelnes mellem navigering og indhold
- 4. Informationssøgning kontra surfing**
5. Web-steder er ikke software

Information kontra surfing (I4)

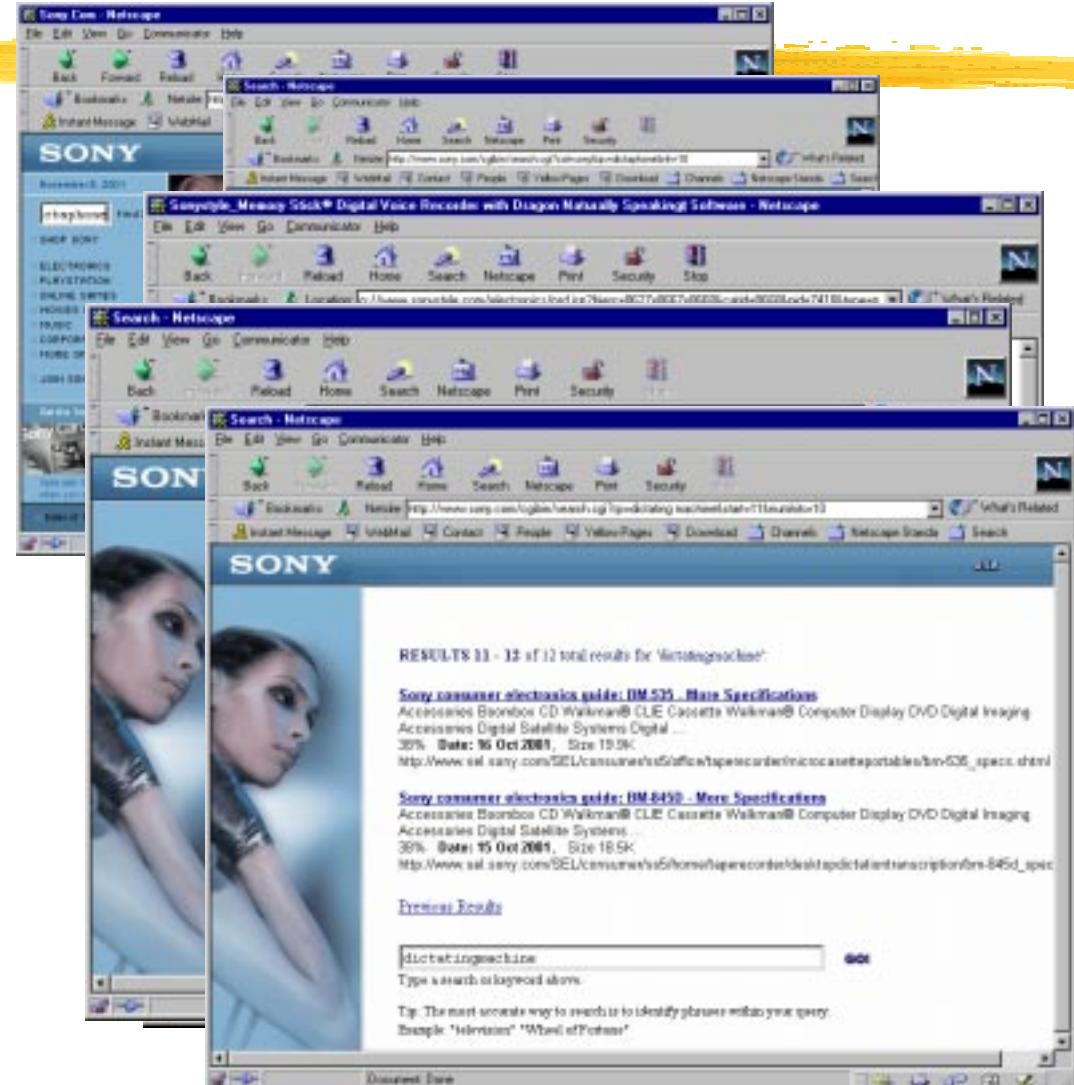
Informationssøgning:

- Resultaterne er fra studium af informationssøgning. Det er formålsbestemt.
- Typisk web-sted:
 - Informationer på forsiden, som kan læses direkte
 - Et antal links til andre informationer
 - Et søgevindue
- Går efter de mest sandsynlige links til den relevante information, og grafiske symboler hjælper ikke her.
- Annoncer er visuel støj, og brugerne tildækker animeringer.



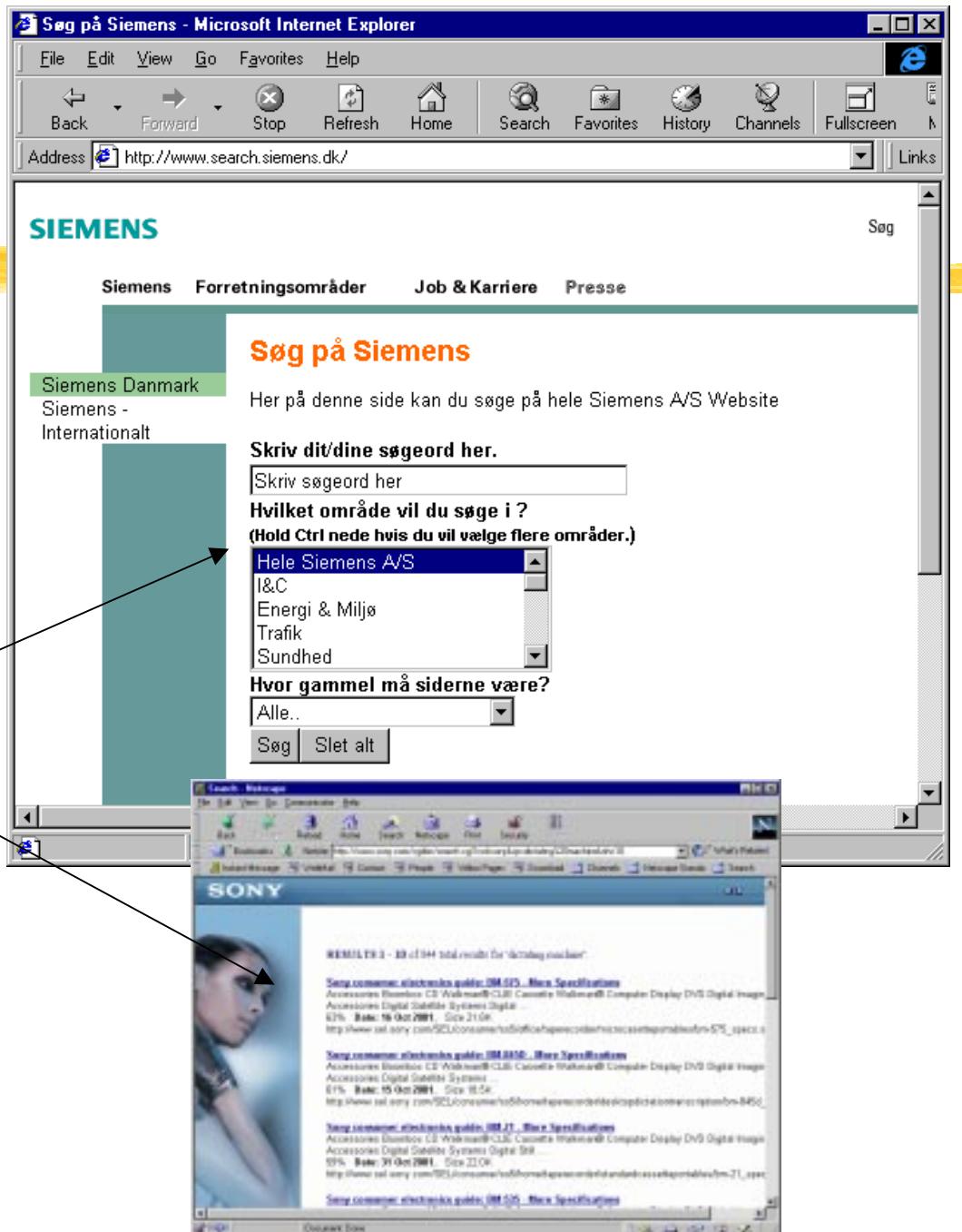
Søgevinduet: eksempel

- Sony laver en serie af elektroniske diktafoner
- Vi søger denne på forsiden som "dictaphone" – det giver 2 irrelevante henvisninger
- Vi bevæger os ned i web-stedet, fordi vi ved, at apparatet findes
- I beskrivelsen af apparatet finder vi termen "dictating machine"
- Søgning med denne på forsiden giver 844 hits hvoraf nogen af de første er direkte relevante
- Ved bladring til næste side er der pludselig kun 12 hits



Søgning

- Søgning er en typisk strategi tidligt i en opgave.
 - To typer af problemer:
 - Forstår ikke, hvilket område der søges i (del af web-stedet). Dette problem kan afhjælpes
 - Kan ikke fortolke resultaterne af søgningen:
 - organisering (sortering)
 - for lidt information på et link
 - redundans (flere forekomster af det samme resultat)
 - irrelevant information



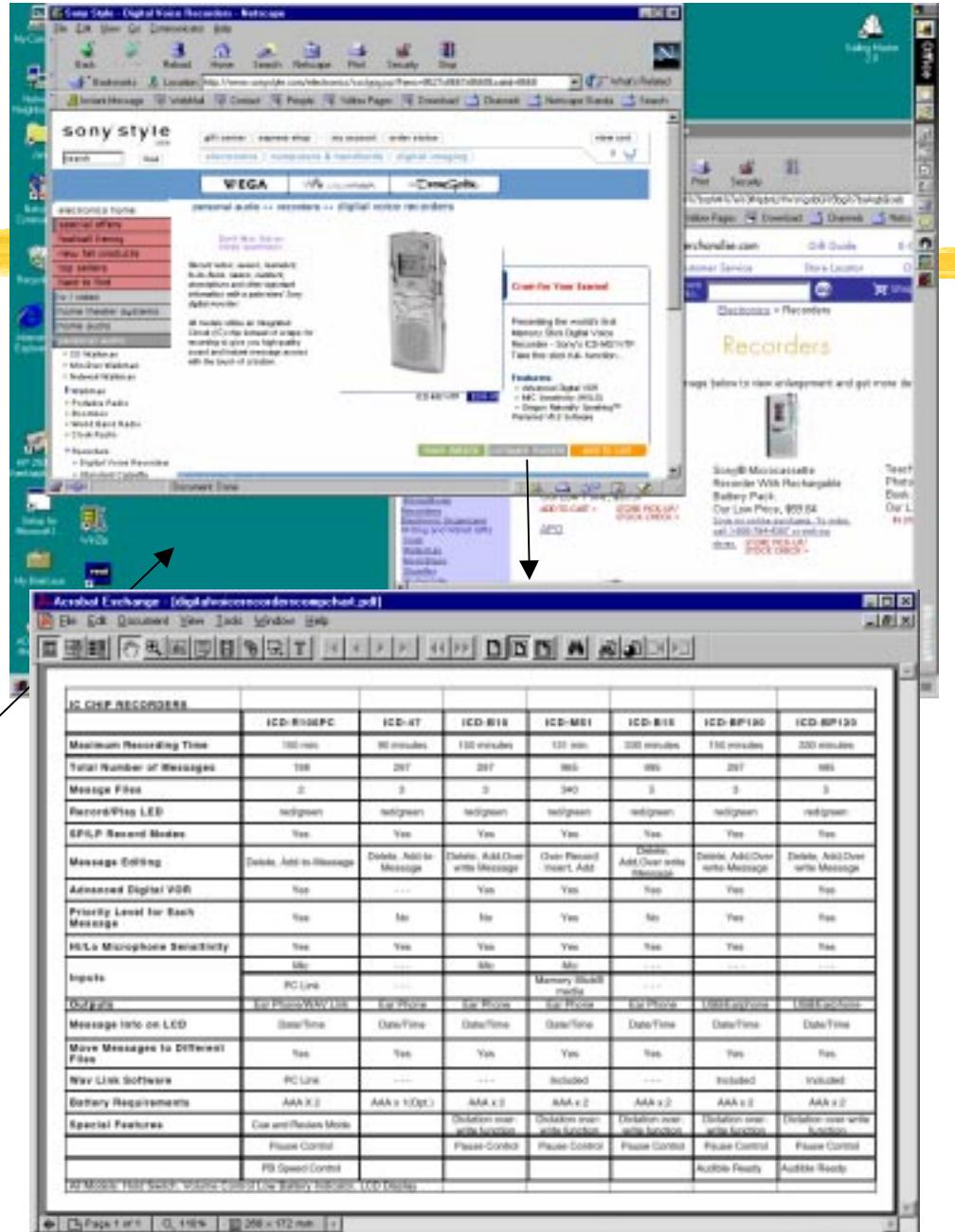
Sammenligning

- Sammenligning er dårligere understøttet end fremfinding af fakta.
 - Klassisk designregel: "Støt brugerens hukommelse"
- Praksis ved sammenligning:

- Husker
- Skriver ned
- Skriver ud
- Åbner flere vinduer

Alle disse bryder designreglen!

- Lettere at støtte hvis kriterium kendes (f.eks. pris, faciliteter).



Surfing (modsat søgning)



Typiske udsagn om surfing:

- Formålet er at blive underholdt og finde det sjoveste
- Vælger de mest spændende links, som derfor gerne kan være grafiske symboler
- Vanskeligt at bruge både til analyse og design
- Vi har brug for en bedre model

Empiriske undersøgelser:

- Logning med browser-klient af brugerens handlinger
Fortolkning gennem identificering af mønstre, f.eks. gentagne forløb.
- Analyserne er interessante, fordi de er baserede på så store mængder data.
Men de forklarer ikke hvorfor brugere gør noget bestemt.

Surfing som furagering



Teori: informations-furagering
(at spise, søge føde):

- Baseret på logfiler og videooptagelser af brugere, som arbejder med web'en.
- Eftervises med et større empirisk eksperiment.

- Beskriver hvordan den tilgængelige information påvirker søgning, indsamling og anvendelse af information:
 - Informationsklumper (patches): de stumper af information, som brugeren har tilgængelig.
 - Informationsfært (scent): den (ufuldstændige) opfattelse af værdi, omkostninger og tilgang til informationskilder, som opnås fra nærhedsindikationer (proximal cues) såsom www links.
 - Den nærhedsmæssige opfattelse bruges til at udvælge og prioritere mellem informationskilder.

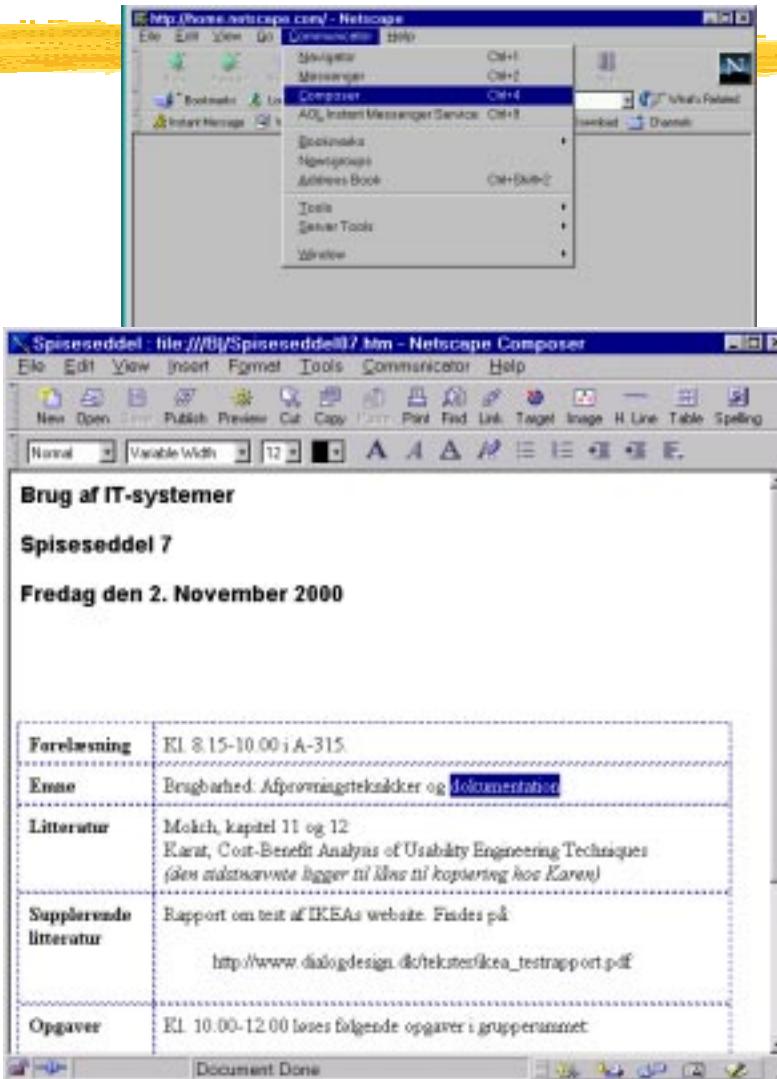
Fra analyse til design



- Metoder til vurdering af brugbarhed fokuserer på analyse – vi har arbejdet med at analysere kvaliteten af et web-sted.
- Tilsvarende findes der mange metoder og teknikker til design – både af systemer generelt og af web-steder.
- Designorienterede teknikker og metoder anviser:
 - Hvad er godt design: kvalitetskriterier og forbilleder.
 - Hvordan laver man et godt design: fremgangsmåde.
- Disse elementer kan også bruges analytisk.

Hvordan laver jeg et web-sted?

- Netscape omfatter et værktøj til udarbejdelse af web-sider: Composer
- Værktøjet er meget enkelt at bruge til at udarbejde simple sider med tekst, tabeller osv.
- Fungerer som almindelig tekstbehandling



Web-sted: Strukturering

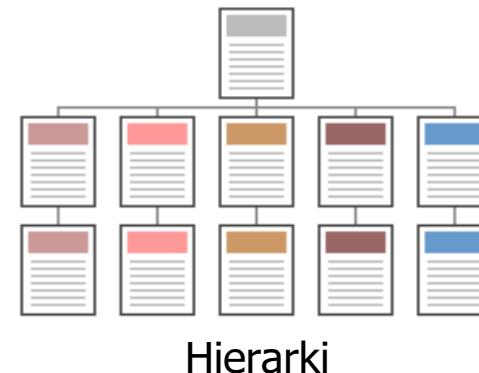
- Fokus på organisering og sammenhæng mellem informationer
- En konventionel tekst er opbygget og læses sekventielt.
- En hypertext er opbygget som et netværk af forbundne sider. Hyperteksten kan læses på flere måder.
- Fire basale former for sammenkædning:
 - Sekvens (1 variabel)
 - Net (2 variable)
 - Hierarki (1 variabel + flere niveauer)
 - Web



Sekvens



Net

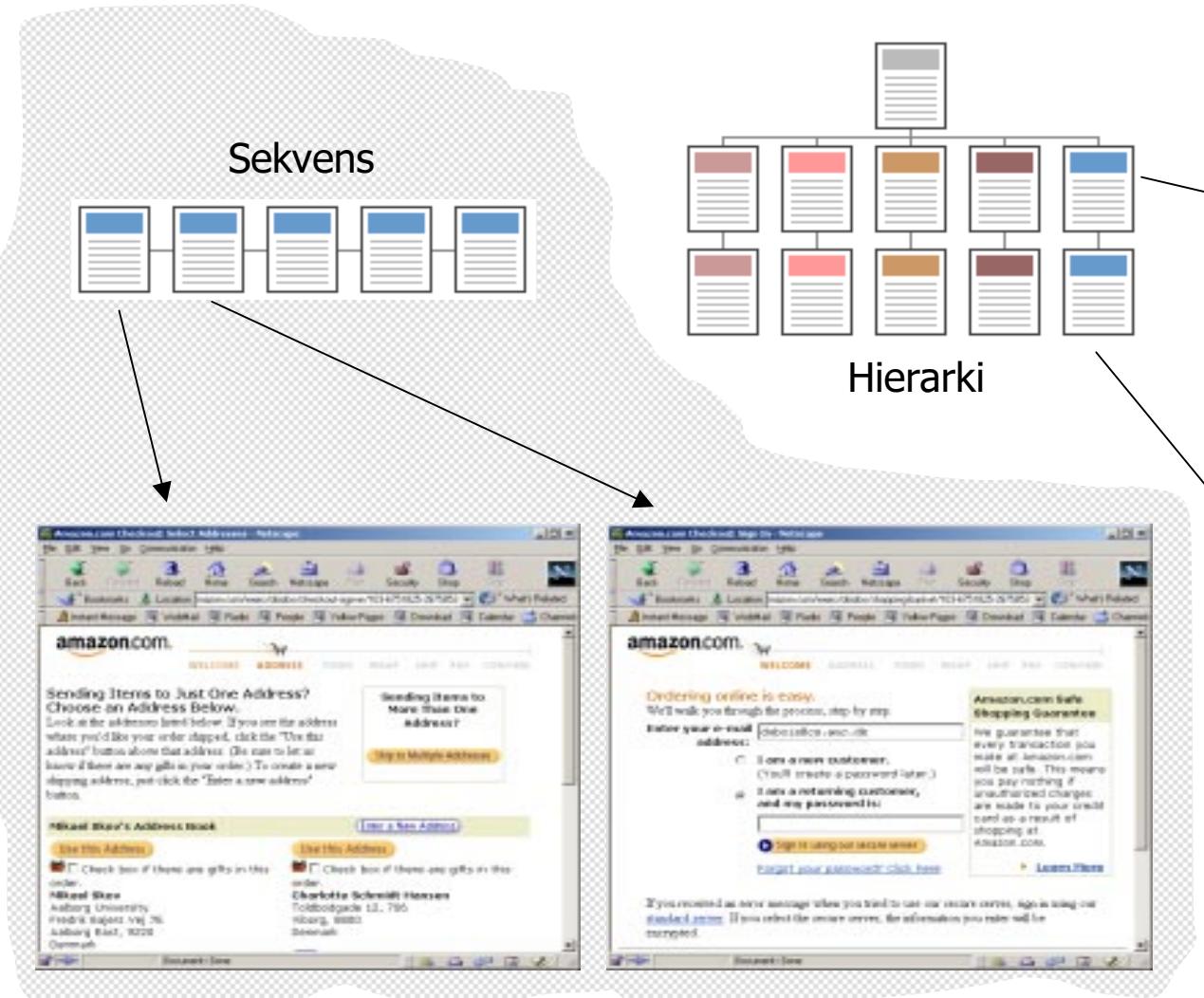


Hierarki

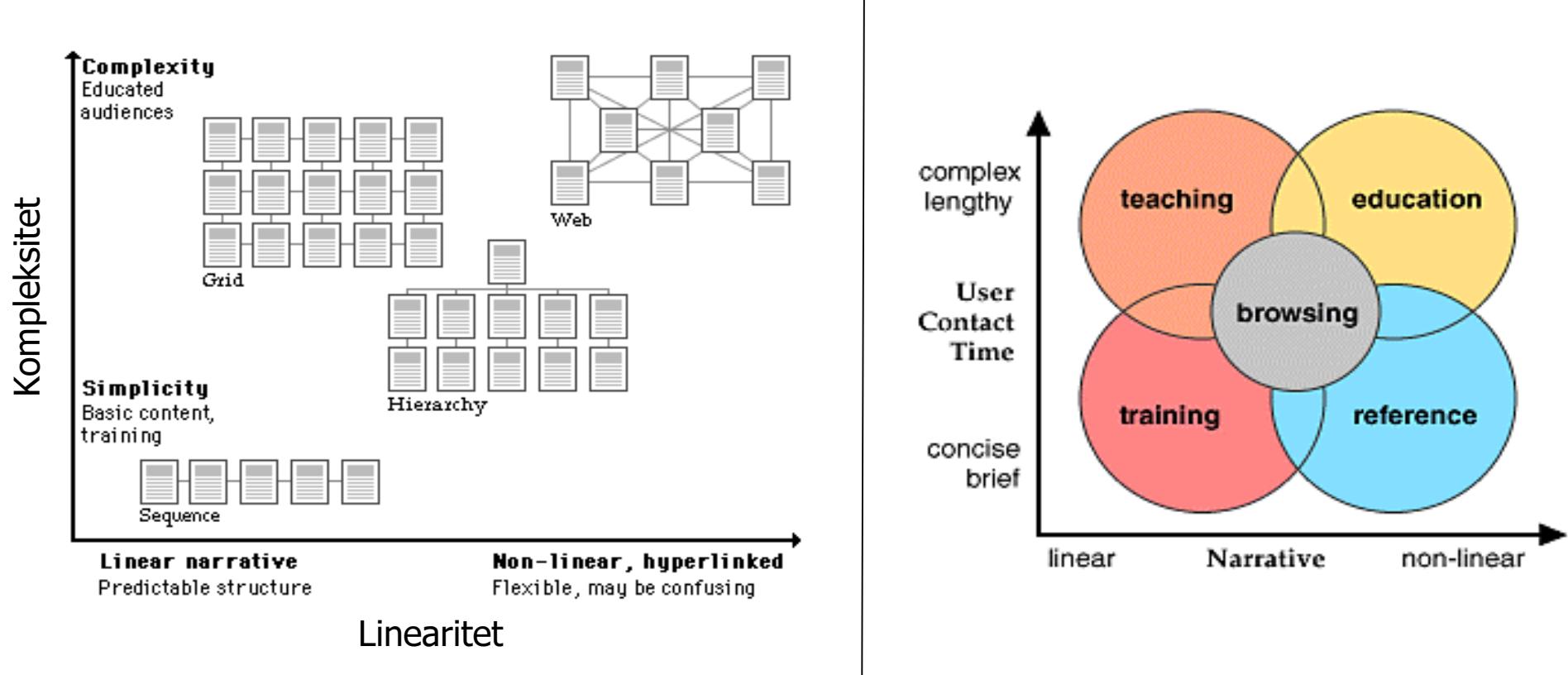


Web

Web-sted: Eksempler på struktur



Web-sted: Struktur versus brug



Kilde: Yale Style Guide

Filer i Unix

- Web-sted placeres på filserver.
 - Filserveren anvender Unix som operativsystem.
 - Filsystemet på Unix er hierarkisk opbygget.
 - Web-stedet kan opbygges med et relevant hierarki.
 - De første niveauer findes allerede på jeres brugernavn
 - Der kan laves foldere, som ligger under det øverste niveau
 - Strukturen i foldere afspejler sig i strukturen på links; f.eks.

<http://www.cs.auc.dk/~jans/courses/bit/Spiseseddel08.htm>

