

Øget brugervenlighed af svejsemaskiner

Deltagelse i en temadag om usability og interaktionsdesign afholdt af innovationsnetværket InfiNT førte Martin Damgård Jensen, der på daværende tidspunkt læste Produkt- og Designpsykologi på Aalborg Universitet, sammen med virksomheden Migatronik A/S, som producerer svejseudstyr – til stor glæde for begge parter.

Af Anne Bloksgaard Nielsen.

"Jeg søgte efter en praktikplads til mit 9. semester i efteråret 2010, og i den forbindelse kom jeg i tanke om, at jeg havde deltaget i InfiNT-arrangementet i foråret. Jeg fandt deltagerlisten frem for at se, hvilke virksomheder der var interesserede i mit emne, og her faldt jeg over Migatronik, som laver nogle andre ting end de traditionelle produkter, man normalt tænker usability ind i. De laver svejsemaskiner, så der er tale om en lidt anden gruppe af brugere end for traditionelle elektronikprodukter, og så omfatter deres produkter både indlejret software og forskelligt hardware, så det kunne være en rigtig god udfordring at arbejde med brugervenlighed i den sammenhæng," fortæller Martin Damgård Jensen.

Med hans vejleder, Lektor Lars Bo Larsen fra Institut for Elektroniske Systemer på Aalborg Universitet som mellemmand blev der skabt kontakt til Anders Hjarnø Jørgensen, der er udviklingschef hos Migatronik A/S. Han kunne hurtigt se potentialerne i at gennemføre et praktikforløb i forbindelse med et af virksomhedens igangværende projekter om design af en grafisk brugergrænseflade til en ny svejsemaskine, og Martin Damgård Jensen startede sin praktik hos virksomheden d.30. august 2010.

BRUGERTEST AF PRODUKTER

"Jeg startede med selv at lave en førstehåndsundersøgelse af brugerfladen til den nye svejsemaskine. Denne førte til, at jeg kunne se et antal mulige usability-problemer, som senere blev undersøgt i en egentlig brugertest. Her deltog syv svejsere fra en anden virksomhed, der blev bedt om at løse en række opgaver i brugerfladen, og det gav virkelig meget," fortæller Martin Damgård Jensen.

"Det var rigtig godt at komme ud til rigtige brugere, hvor man kan få afprøvet den teori, man har lært, og hvor man skal leve op til andre krav. Gennem praktik i en virksomhed arbejder man som oftest med færdige produkter og ikke blot prototyper, så det stiller nogle andre krav, men også rammer eller begrænsninger for, hvad man kan. Nogle gange oplever man, at virkeligheden sparker en i hovedet, når man f.eks. står i en brugertest, og en af brugerne ikke kan læse materialet, fordi han ikke har fået sine briller med. Det har desuden været meget værdifuldt

at kunne teste med nogle brugere, der kender meget til produktet – det giver mange gode idéer. Så det har været enormt lærerigt, og så giver det en god portion selvtillid at se, at det, man har lært, kan bruges til noget," tilføjer han.

VIDEN OM NYT FELT

Hos Migatronik A/S er Anders Hjarnø Jørgensen også meget glad for samarbejdet. "Vi har fået nogle værktøjer til rådighed, som vi ellers ikke ville have haft kendskab til, og Martin kom med en viden fra sit studie, som vi ikke havde tilgængelig. Det er f.eks. værktøjer til det grafiske design og nogle systemer til brugertests, som vi ikke kendte til. Han har været ude at teste produktet hos slutkunder, hvor vi har fået evalueret designet og har kunnet se, hvilken oplevelse brugerne har haft ved at anvende det, og hvilke ting der burde justeres, fjernes eller tilføjes," forklarer han.

"Og så har vi fået afprøvet, om det at anvende designpsykologi kunne være noget for os. Vores udviklingsafdeling er ikke af en størrelse, hvor vi kan have vores egen designspecialist, så praktikforløbet har været en god anledning for os til at afprøve, om det vil kunne bidrage med noget og i det hele taget være relevant for os. Ved at gøre det på denne måde i stedet for eksempelvis at hyre et konsulenthus til opgaven, får vi desuden viden om og indsigt i selve processen og metoderne, og ikke blot det færdige resultat," understreger han og lægger ikke skjul på, at virksomheden er klar til at indgå nye samarbejder med Aalborg Universitet.

"De studerende på de afsluttende semestre har et fagligt niveau, der er meget højt. Det giver os en mulighed for at prøve nye ting af, før vi tager en beslutning om evt. at implementere dem i virksomheden. Ved at afprøve det gennem et studenterprojekt kan vi få noget baggrundsviden, så vi bliver bedre i stand til at træffe beslutninger om, hvorvidt vi skal anvende det eller ej. På denne måde kan vi trække lidt af risikoen ud af de tekniske beslutninger, og samtidig kan vi få en idé om sværhedsgraden af at anvende eller implementere tingene i virksomheden," afslutter Anders Hjarnø Jørgensen.

Anders Hjarnø Jørgensen, udviklingschef, Migatronik A/S.

FAKTA OM SAMARBEJDET

Virksomhed: Migatronik A/S
Antal medarbejdere: 313
Beliggenhed: Fjerritslev

Samarbejdstype: studenterpraktik
Varighed: 4,5 måneder

Udbytte for virksomheden:

- › test af brugergrænsefladen til nyt produkt
- › nye værktøjer og metoder
- › afprøvning af nye metoder til dele af produktudviklingen

Udbytte for praktikanten:

- › indblik i arbejdet i en virksomhed
- › afprøvning af teorier og metoder med rigtige brugere
- › større selvtillid

www.migatronik.dk



STUDENTERPRAKTIK

I slutningen af mange af AAU's kandidatuddannelser er der indlagt et semesters praktikforløb, som giver de studerende mulighed for at arbejde 3-6 måneder hos en virksomhed. Ved at tage en studerende i praktik får en virksomhed uden omkostninger en ekstra arbejdsressource i form af en motiveret medarbejder med en solid faglig baggrund, som kan bidrage med ny viden og input. Et praktikforløb er således en god lejlighed for en virksomhed til f.eks. at udvikle idéer eller gennemføre projekter, der ellers ikke ville være tid eller ressourcer til. Samtidig kan en praktikant være medvirkende til at skabe kontakt til den store mængde af viden og erfaring, som AAU's undervisere og forskere besidder.

