

# Contents

Operativsystemer finnes det mange av som eksempelvis *Windows*, *macOS*, *Chrome OS* eller *Linux*. De som brukes mest på personlige datamaskiner er Microsoft Windows på PC, *Chrome OS* på Chromebook og *macOS* på Mac. På mobile enheter som smarttelefoner og nettbrett er *iOS* fra Apple og *Android* fra Google de vanligste.

I løpet av 2014 ble *Chromebook* lansert i Norge. Chromebook er en rimelig laptop/nettbrett med tastatur som kjører på operativsystemet *Chrome OS* fra Google. Chromebook og Chrome OS har fått større innpass i kommuner og skoler de senere åra. For å kunne bruke en Chromebook må du logge på maskinen med en Google-konto.

Alle disse er operativsystemer med et grafisk grensesnitt som betjenes med mus, fingerbevegelser eller hurtigtaster.

Ideen bak alle grafiske operativsystemer er at programmene skal være oversiktlige, likt oppbygd, enkle å bruke og gi umiddelbar respons på en handling.

## **Operativsystemer og leselistbrukere**

Ideen bak forskjellige operativsystemer og programvare er at de skal være oversiktlige, noenlunde likt oppbygd, enkle å bruke og gi umiddelbar respons på en handling. For å illustrere hva vi mener med umiddelbar respons, kan vi ta et eksempel som mange brukere vil kjenne igjen. Ved bruk av mus kan en flytte filer mellom mapper på en meget enkel måte ved å merke dem, dra dem med over i en annen mappe og slippe filene fra seg i den nye mappa. Ved å følge med på skjermen har en hele tiden visuell kontroll på at en flytter filene og legger dem i ønsket mappe. Bruk av mus gir en mental forbindelse mellom handling og handlingens konsekvenser. Blinde databrukere må bruke hurtigtaster i stedet for mus, og vil derfor ikke få den samme kontrollen under utførelsen av en slik handling. Leselistbrukeren vil heller ikke få umiddelbar bekreftelse på at oppgaven blir riktig utført.

Et skjermleserprogram kan gjengi tekst på skjermen som punktskrift på leselista. Bilder og annen grafikk kan ikke gjengis. Leselistene kan vise fra 12 til 88 tegn, avhengig av modell. Leselistbrukeren har derfor begrenset oversikt over helheten i skjermbildet. I tillegg tilsvarer størrelsen på fingertuppen omtrent ei punktcelle på leselista, og følgelig kan en ikke lese mer enn én bokstav om gangen. Dette fører til at det er enda mer krevende å tilegne seg innholdet på skjermen. I motsetning til tekst på leselist, har skjermbildene flere dimensjoner. Vinduer kan overlape hverandre, og flere program kan kjøres samtidig. En kan for eksempel arbeide i et tekstbehandlingsprogram samtidig som en mottar e-post. Seende personer vil da med et enkelt blikk få oversikt over ulike vinduer og hvilke program som kjøres parallelt, mens leselistbrukere må forholde seg linjevis til skjermen og bevege seg mellom ulike vinduer og programmer med tastekommandoer. Derfor får leselistbrukere ikke samme oversikt over det som foregår på skjermen som seende.

En annen utfordring for leselistbrukere er at programvare og operativsystemer delvis bruker metaforer fra den fysiske verden til å forklare ulike objekter i programmene. Tanken med metaforer som for eksempel "skrivebord", er at det gir en umiddelbar gjenkjennelseeffekt av den fysiske verden. Dermed vil en intuitivt forstå hvordan ulike funksjoner betjenes.

På grunn av slike utfordringer må en prøve å forenkle skjermbildet og gjøre det så oversiktlig som mulig for leselistbrukeren, som da vil kunne bruke programmene mer rasjonelt. I tillegg vil syntetisk tale være et nyttig supplement for mange. Dette er grunnlaget for mange av de anbefalingene som gis i forbindelse med tilrettelegging for leselistbrukere.

Kapitler i denne delen:

- [Microsoft Windows](#)
- [Chrome OS](#)
- [mac OS](#)