



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

1IK418 Design och konceptvisualisering

## 2.Gether

*Designförslag och prototyp för en modern plattform. Skapad för och till användaren i fokus.*



*Författare: Melissa Lindskär  
Handledare: Morgan Rydbrink  
Examinator: Morgan Rydbrink  
Termin: HT23*



## Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Från koncept till wireframe</b>	<b>1</b>
1.1	<i>Introduktion och presentation av tjänsten</i>	2
1.2	<i>Presentation av persona</i>	2
1.3	<i>Kontextscenarier</i>	6
1.4	<i>Paper prototyping</i>	9
1.5	<i>Wireframe</i>	12
<b>2</b>	<b>Från mockup till interaktiv prototyp</b>	<b>15</b>
2.1	<i>Mockuper</i>	15
2.2	<i>Interaktiv prototyp</i>	18
<b>3</b>	<b>Resultat samt reflektion med litteraturstöd</b>	<b>21</b>
3.1	<i>Reflektion över prototypingmetoder</i>	21
3.2	<i>Resultatanalys</i>	22
3.3	<i>Reflektion</i>	24
<b>4</b>	<b>Referenser</b>	<b>26</b>



## 1 Från koncept till wireframe

För de flesta människor blir teknik i allt större utsträckning en viktig och stor del av vardagslivet. Det innebär att det tillkommer fler användare men också flera olika typer av användare, vilket i sin tur innebär att användbarheten hos digitala produkter behöver öka dramatiskt (Rubin & Chisnell, 2008). Eftersom tekniken är så pass centralt i våra liv, kan människor över hela världen genom tekniken, bland annat socialisera oss, utbilda oss eller underhålla oss, och som med det mesta i livet finns det två sidor av samma mynt – tekniken innebär alltså både positiva och negativa saker för människan. I denna rapport kommer jag att genom tidigare insamlade data presentera hur jag kommit fram till ett designförslag för en social medieplattform. Denna nya plattform är tänkt att kunna fylla de tilltänkta användarnas behov, som de idag saknar på de redan befintliga existerande plattformarna. Vidare är tanken att denna nya plattform kan ta udden av en del av de negativa sakerna som användaren idag upplever när de använder redan existerande plattformar.

Genom tidigare datainsamling har en persona, Vera Vilsson, arbetats fram. Vera Vilssons profil i sin helhet finns under 1.2 Presentation av persona. Vera är idag student och hon använder sin mobiltelefon flera gånger varje dag i olika syften. Till exempel lyssnar hon på musik genom telefonen på väg till universitetet och håller kontakt med sina vänner genom sociala medier plattformar. Vera känner sig ofta inte bekväm med att lägga ut innehåll på sociala medier plattformar, dels för att hon har tankar om ifall hennes inlägg uppskattas av andra, dels att den plattform hon använder idag inte inspirerar eller motiverar henne tillräckligt för att skapa mer innehåll att lägga ut på sociala medier.

### *Vision- och problemyttrande*

I ett led att kunna presentera de olika faserna som gått igenom för att nå ett slutresultat är det viktigt att utgå ifrån en vision och ett problemyttrande (Goodwin, 2009). Genom att tydliggöra dessa två delar innan arbetet påbörjas med att ta fram en design, minskas risken för oklarheter gällande den tilltänkta designen av produkten hos produktägaren samt ökar konsensusen mellan produktägaren eller produktägarna och designteamet.

Problemyttrande: Vera Vilsson upplever ibland känslomässiga hinder/svårigheter att publicera inlägg på sociala medier trots att hon gillar att skapa och dela innehåll. Vidare anser hon att ägaren ska ha rätt till sitt eget innehåll som hen publicerar på sociala medier. Idag stödjer inte det befintliga systemet hon använder hennes kreativitet och det stöttar inte heller hennes aktivitet att faktiskt posta det kreativa innehållet hon skapar, vilket är ett hinder för henne att ta sig över tröskeln att faktiskt publicera innehållet. Att hon inte heller vet vad som händer med hennes innehåll efter hennes inlägg publicerats på sociala medier plattform gör att hon saknar motivation att engagera sig mer med eget innehåll på sociala medier plattformen som hon använder idag.

Genom att skapa en plattform där Vera har rätt till sitt innehåll och får information om det används till något annat, kan det motivera henne att publicera hennes kreativa innehåll trots att hon ibland upplever känslomässiga svårigheter att publicera. Vidare kan en plattform med lättanvända verktyg som fångar hennes intressen där hon kan bidra med hjälp till behövande vilket skulle ge henne en positiv inställning till att publicera innehåll och även motivera henne till att publicera eftersom det ger henne ett incitament till att dela innehåll som skulle innebära något positivt för någon behövande. Dessa delar skulle gemensamt bidra till att Vera uppnår sina mål, vilka är att få uppleva olika saker genom att lyssna och titta på andras material, samt utforska eller få information via en social medieplattform och även möjligheten att få underhållning. Vidare är hennes mål även att kunna hålla kontakt med vänner på ett sätt som hon inte upplever att hon kan idag eftersom hon inte upplever ett engagemang att dela med sig av hennes egna material.

Vision: Den nya plattformen - 2.Gether, kommer att hjälpa Vera att uppnå ett högre engagemang och deltagande i sociala medieplattform genom att skapa en design med verktyg som möjliggör samt



innebär en lägre tröskel för Vera att genomföra aktiviteter såsom publicering av eget innehåll utan att uppleva känslomässiga hinder som hon hittills har gjort. Detta kommer att innebära att 2.Gether's användare kommer att uppnå en hög användbarhet och användarvänlighet, vilket i sin tur leder till nöjda användare och högre marknadsandelar på marknaden.

## 1.1 Introduktion och presentation av tjänsten

Plattformen 2.Gether är en tjänst som gör det möjligt för kreatörer att dela sitt material med andra kreatörer och prenumeranter. Det finns många sådana plattformar på marknaden idag redan men ett av de tyngsta argumenten för att just denna tjänst bör existera bygger på tjänstens grundidé, vilken är att kreatörer (användarna) ska kunna få skälig ersättning för det material de delar med sig av på sociala medieplattformen. Detta är en unik tjänst och som saknas på marknaden idag – en social medieplattform där användarna faktiskt får betalt för det material som man delar utan mellanhänder. Användaren kan dela material i många olika former, såsom musikfiler eller videos men även recept eller träningsprogram. Vidare behöver användaren varje månad välja ett annat konto som hen vill stödja. När en användare stödjer ett visst konto innebär det att varje gång den som stödjer tittar på till exempel ett videoklipp av det konto hen stödjer dras det ett visst belopp från användarens 2.Gether-konto, pengarna går direkt till det konto som man har valt att stödja. En annan viktig komponent i plattformen är att den fokuserar även på att hitta, skapa och designa en positiv plattform för användare med ett behov av att kunna bidra till andra som har det sämre genom att användaren ska kunna skänka pengar, vilka genereras från de inlägg hen publicerar och samtidigt kan få utlopp för sin kreativitet. Tjänstens tilltänkta användare finns under 1.2 Presentation av persona.

Nedan beskrivs en enklare affärsmodell.

- Det kostar 69kr/mån att vara medlem. Pengarna finns kopplat till användarens profil i tjänsten som en kontobalans.
- Så fort man blir medlem får användaren tillgång till allt innehåll på plattformen.
- Varje medlem har också möjlighet att skapa och lägga upp eget material samt skapa egna kanaler och sidor för detta.
- Alla medlemmar väljer varje månad ett konto de vill direkt stödja. Detta gör att när en följare/stödjare tittar på just denna persons innehåll så dras det pengar av deras inbetalade summa. Det dras alltså bara pengar när du tittar på material av en person som du valt att stödja, men utgifterna överstiger aldrig månadskostnaden, det vill säga 69kr.
- När en medlem laddar upp digitalt material bestämmer hen vad det skall kosta för de som valt att stödja hen denna månad. Användaren kan till exempel välja att varje gång någon som valt att stödja hen tittar på hans film så kostar det minst 3 öre och max 15 öre.
- Användaren som laddar upp materialet kan själv välja vart pengarna skall gå. Till en själv eller kanske 50% till en själv, 50% till Röda Korset. Pengarna betalas ut i realtid direkt till personens konto.
- 90% av intäkterna går direkt tillbaka till användarna. Övriga 10% används till drift av tjänsten samt ges till forskning och utveckling av området digital upphovsrätt och ägande.

## 1.2 Presentation av persona

En persona är en beskrivning av en arketyp/typisk användare i den målgruppen till en tilltänkt produkt/tjänst. En persona är ofta en idealkund och genom att ta fram en persona kan den hjälpa designprocessen framåt då den bidrar till att förstå behovet hos personen än endast insamlade data från till exempel användarundersökningar (Goodwin, 2009). Föreliggande persona som presenteras nedan



är framtagen ur tidigare insamlade data. Efter en grundlig analys av omfattande underlag har en persona växt fram på ett systematiskt sätt.

## Vera Vilsson

Använder sociala plattformar för att hålla kontakten med vänner och familj samt samla inspiration och uppdatera sig om olika intressen.

Ålder: 30 år

Civilstånd: Singel

Sysselsättning: UX-designer (student)

Bor: Jönköping, Sverige

Inkomst: CSN



30 åriga Vera är på väg till sina studier vid universitetet. På vägen funderar hon på hur hon ska inreda och göra fint hemma samtidigt som hon lyssnar på sin favoritmusik. Hon blickar ut över havet på vägen till skolan och får en frihetskänsla som hon gillar så mycket. Hon tänker att hon ska ta med sig sin kamera nästa gång för att fotografera den vidsträckta horisonten. Väl framme på skolan får hon lite tid över innan föreläsningen börjar, hon tar upp telefonen för att passa på att leta inspiration till hur hon ska dekorera lägenheten men i stället ser hon på en video av hennes favoritfotograf som lär henne nya knep med kameran. Vera tycker det är smidigt att utforska sina intressen via mobiltelefonen eftersom hon alltid har med sig telefonen och besöker varje dag olika plattformar för sociala medier.

På vägen hem från skolan funderar Vera på hur livet blir efter studierna och hur hon hoppas på att få en anställning inom IT-branschen, eftersom hon inte riktigt ser sig själv som egen företagare. Hon skulle nog inte heller vilja göra karriär av sina egna intressen, tänker hon för sig själv och funderar på om hon ens ska publicera några av sina fotografier eller om sin inredning hemma. Hon känner sig osäker på om någon skulle gilla det hon skapar. Men just idag publicerar Vera ändå en bild på Instagram med hennes drömräsa och hon tänker för sig själv att hon ska arbeta för att ha en god livsbalans så att hon både kan jobba och resa i framtiden. För jobbet är förvisso en viktig sak att lyckas med i livet men hon vill också ha en känsla av frihet, må bra och vara lycklig.

Vera skriver några ord till bilden med drömräsan och taggar sina bästa vänner och hoppas dom vill åka iväg tillsammans med henne. Hon tycker att Instagram är bra för att hålla sig uppdaterad om sina vänners liv -även om hon ganska sällan publicerar från sitt eget. Vera ser ett inlägg om att hennes kompis var och tränade på det nya gymmet i stan och känner sig nöjd över att kunna dela sin kompis vardag och även att ha fått en uppdatering om vad som händer i stan. Vera skriver en kommentar till kompisens inlägg och tänker att det är skönt att inte behöva kommentera andra personers kommentarer eftersom hon inte har behov att börja prata med nya personer.

Precis när Vera scrollat färdigt får hon en notis om att hennes favoritband har släppt biljetter till deras nästa turné. Hon blir glad och tittar vidare på vilka låtar det var på det senaste albumet. Hon tipsar sina vänner, som gillar samma band, via ett privat meddelande och diskussionen är igång huruvida de ska gå på konserten eller inte.

Studentlivet kan vara ganska hektiskt enligt Vera, så när hon kommit hem från skolan tycker hon det är avslappnande och kul att tänka på något annat än plugget och istället sjunka in i sina intressen



online. Förutom Instagram använder hon även Youtube eller Pinterest för att genom videos och bilder lära sig mer om sina egna intressen. Men ibland orkar hon faktiskt inte ta in mer information och då vill hon bara titta på något för att det är kul. Vera följer andra kreatörer som delar hennes intressen och emellanåt letar hon nya infallsvinklar och söker därför nya inslag eller personer att följa. På kvällen besöker hon sociala medier plattformarna igen och ser att det finns möjlighet att donera pengar till välgörenhet via sina egna publikationer. Detta tycker Vera är himla bra och väljer en organisation som ligger henne varmt om hjärtat för sitt födelsedagsinlägg.

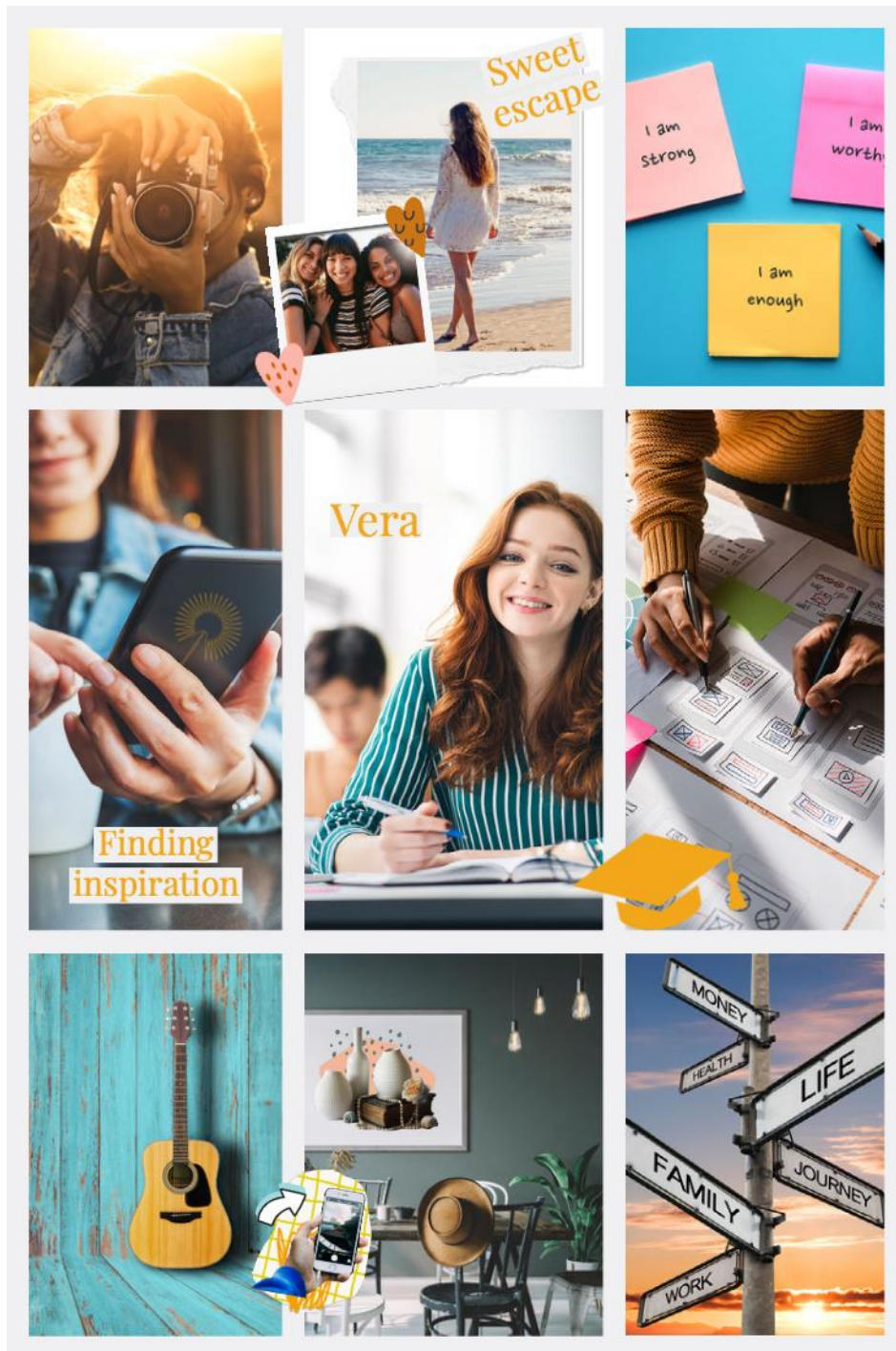
När hon sitter där i soffan funderar hon på vad som händer med allt som människor lägger upp på sociala medier. Det får Vera att tänka på den nya plattformen, 2Gether som hon testade häromdagen. Hon tycker det är viktigt att kreatörer ska kunna skydda sitt material samt behålla sin integritet på sociala medier och kom att tänka på att när hon själv publicerat sitt material på 2Gether fick hon information om vad som händer med material efteråt. Och även om Vera inte har ett stort behov av en ny plattform eller att börja publicera mer, så tycker hon det är bra att andra kreatörer får betalt för vad de gör. Samtidigt är hon själv inte beredd att betala några jättedyra avgifter för sociala medier plattformar. 2Gether hon hade en provperiod som hon testade och nu är den slut. Vera tänker att det har varit bra att haft tillgång till allt innehåll i tjänsten och vill signa upp sig på en prenumeration. Hon tittar på vilka betalningsalternativ som finns och hittar alternativet att kunna göra månadsbetalningar snabbt och enkelt med swish, vilket ger tillgång till allt i tjänsten. ”Det är dessutom så skönt att slippa störande reklam på 2Gether jämfört med andra sociala medier”, tänker hon innan hon stänger ner telefonen för dagen.

## **VERAS MÅL:**

- Vill uppleva, genom att lyssna och titta på, andras material
- Vill utforska sina intressen genom att få inspiration och/eller information, samt bli underhållen
- Kunna hålla kontakt med vänner



Till personan Vera Vilsson har även en tillhörande moodboard tagits fram. En moodboard är ett sätt att stärka det designkoncept man vill arbeta emot. Nedan i figur 1 presenteras Vera Vilssons moodboard.



Figur 1, Moodboard för personan Vera Vilsson






## 1.3 Kontextscenarier

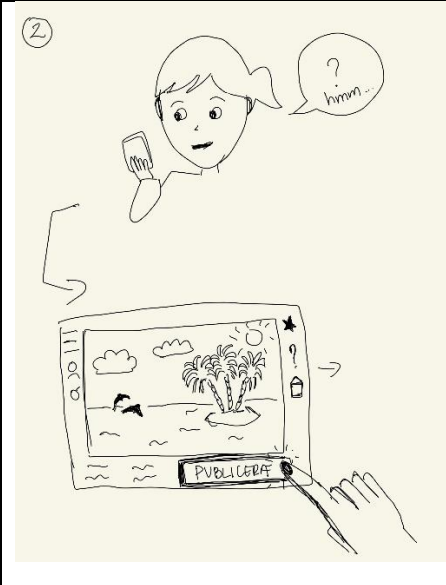
I en designprocess är det viktigt att kunna presentera designförslag till produktägarna på ett lättförståeligt sätt, därför behöver designteamet plocka ut kravdefinitionerna från scenarios och presentera dessa visuellt. På det sättet förenklar man det för produktägarna att kunna processa och smälta de idéer och kravdefinitioner som framkommit, som annars hade varit gömt i scenarierna och svårare för produktägarna att se (Goodwin, 2009).

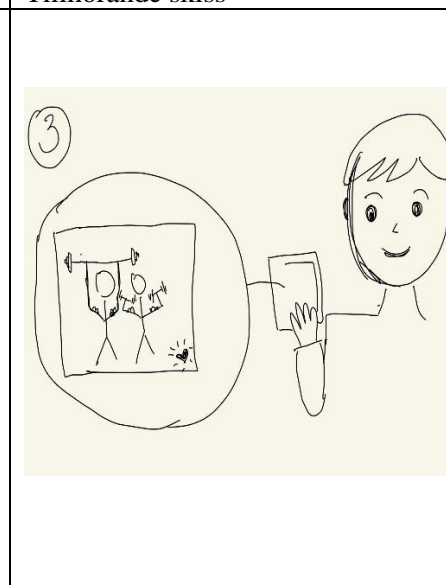
Nedan finns skisser framtagna utifrån kontextscenarie 1- 5. Kravdefinitionerna är baserad på persona för plattformstjänsten 2.Gether.

Kontextscenario 1	Kravdefinitioner	Tillhörande skiss
<p>30 åriga Vera är på väg till sina studier vid universitetet. På vägen dit lyssnar på sin favoritmusik. Väl framme på skolan får hon lite tid över innan föreläsningen börjar, hon tar upp telefonen för att passa på att leta inspiration till hur hon ska juldekorera sin lägenhet.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Användaren ska kunna lyssna på musik.</li><li>• Användaren ska kunna få inspiration till sina intressen genom plattformen, dvs kunna se och uppleva innehåll från andra kreatörer</li><li>• Användaren ska kunna besöka plattformen via mobiltelefon</li></ul>	

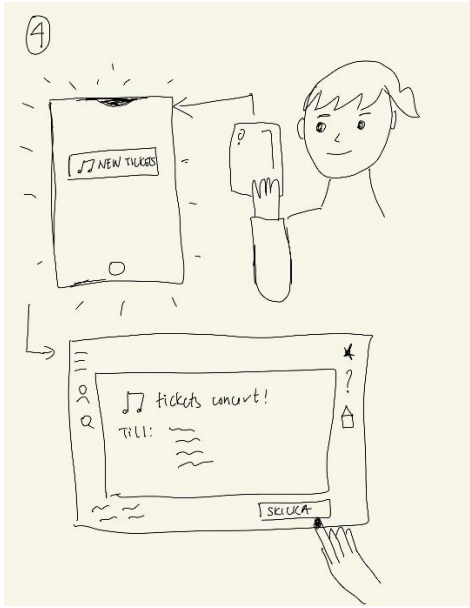





Kontextscenarie 2	Kravdefinitioner	Tillhörande skiss
<p>Vera funderar ibland på om hon ens ska publicera några av sina fotografier eller hennes inredning hemma. Hon känner sig osäker på om någon skulle gilla det hon skapar men just idag publicerar Vera ändå en bild på hennes drömrresa</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plattformen kan eller ska innehålla intressanta verktyg och/eller material som kan inspirera användaren att utmana sig själv på ett positivt sätt och uppmuntrar en användare med lågt självförtroende att våga dela</li><li>• Systemet ska ha förmågan att publicera användarens innehåll.</li></ul>	

Kontextscenarie 3	Kravdefinitioner	Tillhörande skiss
<p>Vera ser ett inlägg om att hennes kompis var och tränade på det nya gymmet i stan och känner sig nöjd över att kunna dela sin kompis vardag och även att ha fått en uppdatering om vad som händer i stan. Vera skriver en kommentar till kompisens inlägg som ett sätt att kommunicera med hennes vän genom sociala medier.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Användare ska kunna följa andra användare i tjänsten.</li><li>• Användaren ska kunna bli uppdaterad på de hon följer</li><li>• Systemet ska kunna visa användarens publikationer till de personer hon valt att ha i sitt nätverk.</li><li>• Användare ska kunna lägga in text till eget innehåll och kommentera andras</li></ul>	



Kontextscenarie 4	Kravdefinitioner	Tillhörande skiss
<p>Precis när Vera scrollat färdigt får hon en notis om att hennes favoritband har släppt biljetter till deras nästa turné. Hon blir glad och tittar vidare på vilka låtar det nu var på det senaste albumet. Hon tipsar sina vänner som gillar samma band via ett privat meddelande och diskussionen är igång huruvida de ska gå på konserten eller inte.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Systemet ska kunna uppdatera användaren på när musikevents och/eller musikkreatörer släpper låtar.</li><li>• Användare ska kunna dela innehåll mellan varandra</li><li>• Systemet ska ha förmågan att erbjuda användaren privata kontaktvägar till de hon följer</li></ul>	

Kontextscenarie 5	Kravdefinitioner	Tillhörande skiss
<p>Vera följer andra kreatörer som delar hennes intressen och emellanåt letar hon nya infallsvinklar och söker därför nya inslag eller personer att följa. På kvällen besöker hon plattformarna igen och ser att det finns möjlighet att kunna donera pengar till hennes välgörenhet via sina publikationer. Detta tycker Vera är himla bra och väljer en organisation som ligger henne varmt om hjärtat.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Användaren ska kunna scrolla runt bland övriga användares innehåll utan att aktivt följa den personens konto.</li><li>• Systemet ska ha förmåga att erbjuda användaren möjlighet att donera pengar till välgörenhet via publicerat innehåll.</li></ul>	



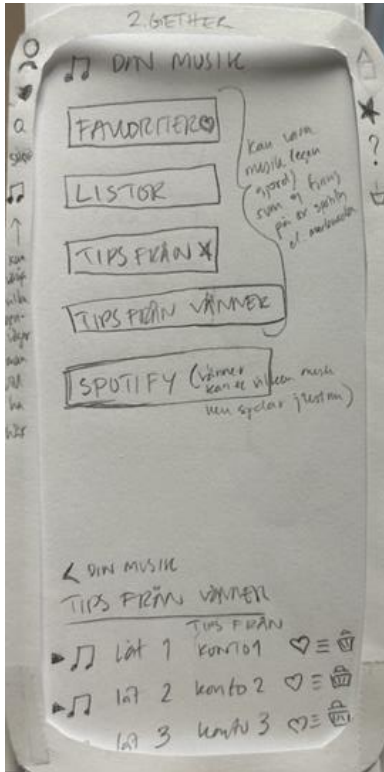
## 1.4 Paper prototyping

Ett sätt att skapa en känsla för en produkt som är under designfasen är att tillverka en pappersprototyp. En pappersprototyp tas fram genom att klippa, klistra eller skissa på ett material som finns lättillgängligt. Så länge materialet är lättarbetat och inte kräver en stor fysisk insats att till exempel vika eller klippa är det ett sätt att ge produkten "liv". Genom att skapa en pappersprototyp innebär det inte bara att tid och pengar sparas i designprocessen utan den har även en stor positiv betydelse för produktens slutgiltiga design och även framgång (Coleman & Goodwin, 2017).

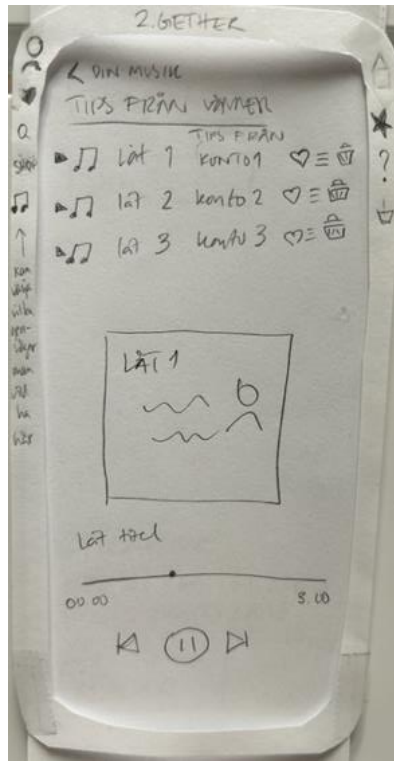
Coleman & Goodwin (2017) tar också upp vikten och fördelarna av att testa en produkt ofta och gärna i ett tidigt skede eftersom varje steg i den iterativa processen blir mer realistisk. Även Rubin & Chisnell (2008) tar upp i boken *Handbook of Usability testing* fördelarna med att testa en produkt i ett tidigt skede, vilket hjälper designteamet att skapa en användarvänlig produkt med användaren i fokus och på så sätt genom hela designprocessen kunna agera efter hur användarna upplever produkten, i stället för att tvinga användaren att ändra på sina instinkter och lära sig tjänsten. Detta innebär att varje iteration av processen ger en tyngd i designbesluten då den har itererats fram genom designteamet som representerar själva tekniken och även med användaren i fokus (Rubin & Chisnell, 2008).

Jag började med att bygga ihop en ram som skulle representera själva skalet på telefonen och tog det material fanns tillgängligt i min närhet, i detta fall vanligt A-4 skrivpapper. Jag klippte och tejpade ihop den med öppna kanter för att pappersprototypen skulle ha möjligheten att scrolla upp och ner, och även sidledes. Jag föreställde mig en fast menypanel vilket innebar att jag skissade den fasta menyn på själva skalet. Därefter skapade jag själva innehållet och gränssnittet i längre pappersremсор som skulle göra det möjligt för användaren att scrolla då pappersremmen kan dras upp och ned. Innehåll för scrollning sidledes uteblev i pappersprototypen, då behovet för att scrolla sidledes inte bedömdes vara av vikt i detta läge. Här gäller det att ha en balans mellan skapa ett gränssnitt som kan ge tjänsten ett ansikte utan att vara för detaljerad.

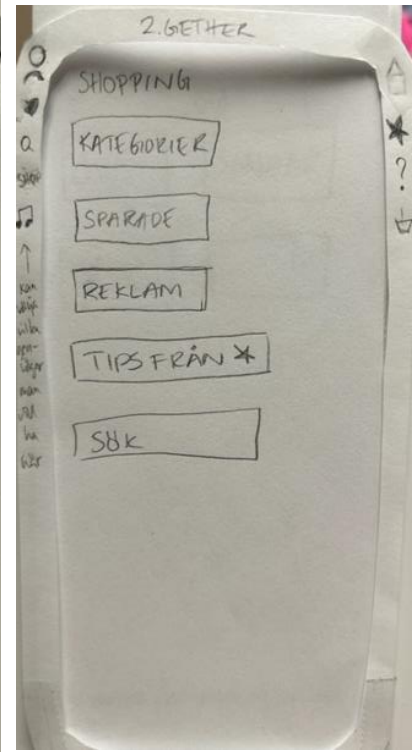
Pappersprototypen skapades relativt snabbt vilket styrker Coleman & Goodwins (2017) argument att det är ett lättarbetat sätt att komma framåt i designprocessen. Jag hade nytta av pappersprototypen även i de kommande faserna i designprocessen eftersom jag alltid kunde gå tillbaka till den och känna samt se hur den var tänkt vid det tillfället och hur jag skulle iterera vidare utifrån nya insikter längs designvägen. Följande figurer 1–15 visar stillbilder av pappersprototypen.



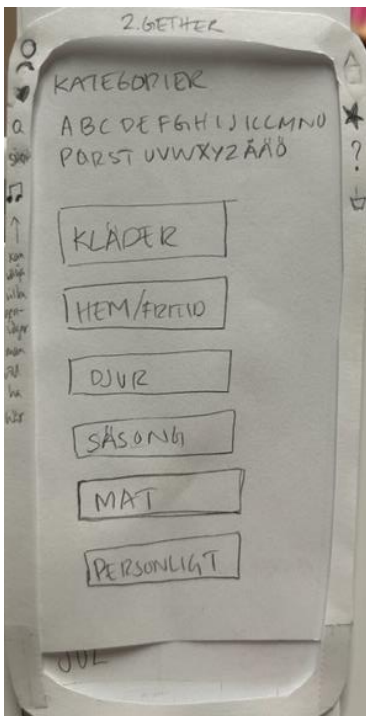
Figur 1, Möjligheten till musik



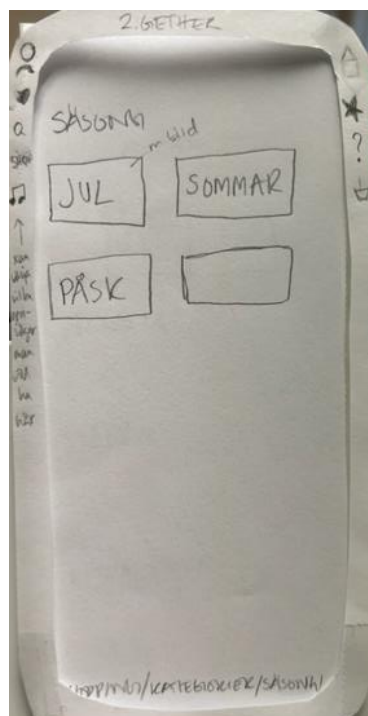
Figur 2, fortsättning på musik



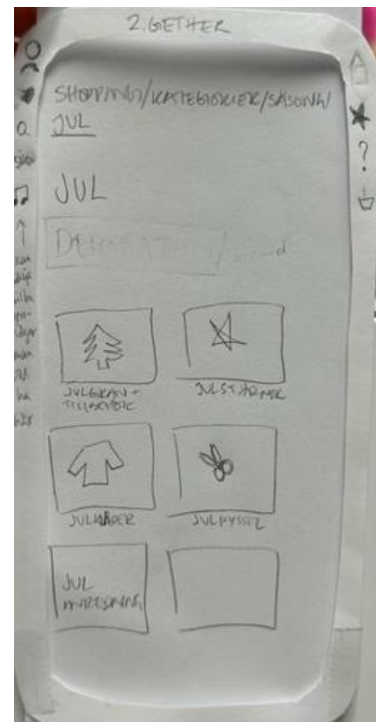
Figur 3, Möjlighet till shopping



Figur 4, Kategori i shoppingen

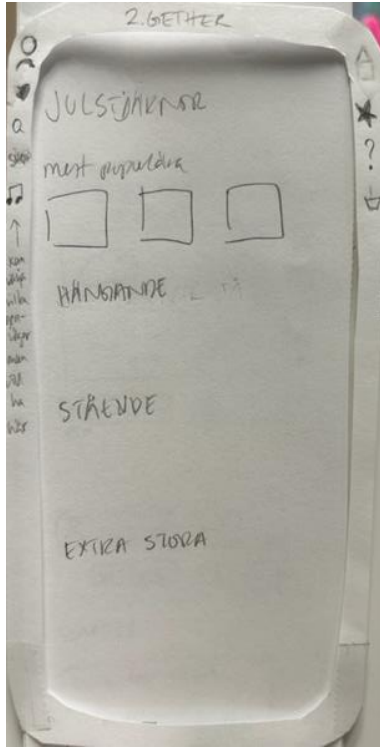


Figur 5, Kategorisering

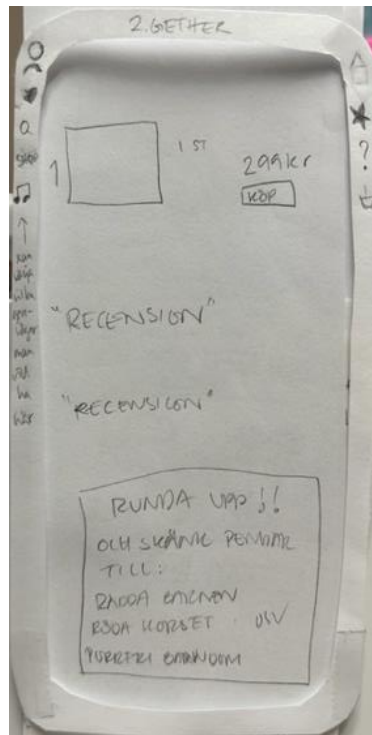


Figur 6, Säsongsbetonad shopping

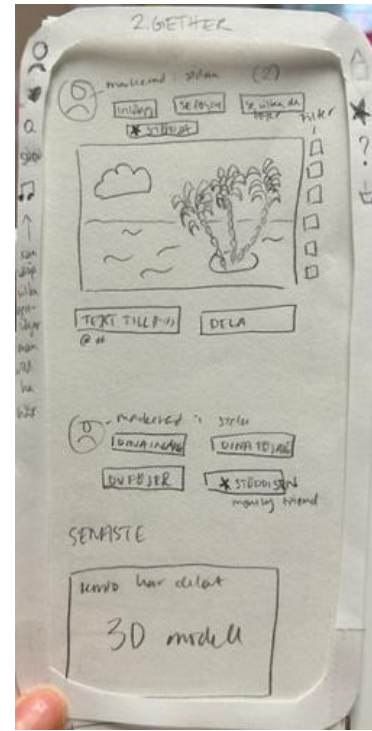




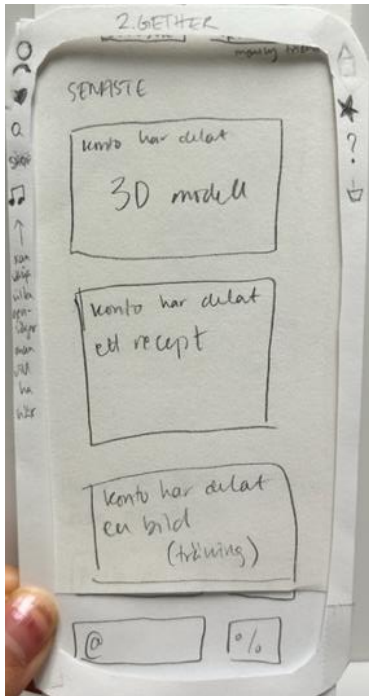
Figur 7, Shopping



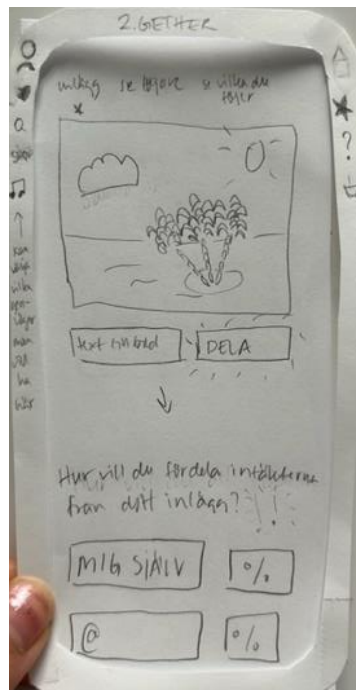
Figur 8, Shopping



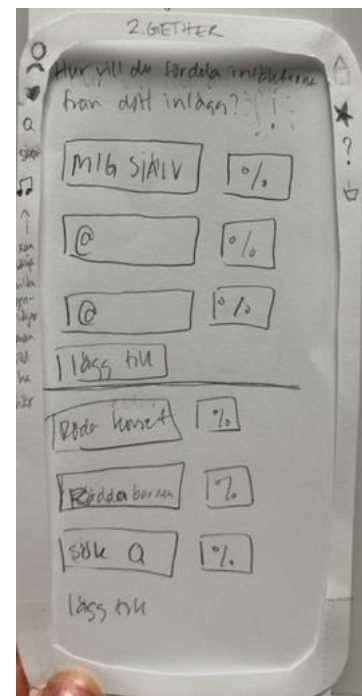
Figur 9, Användarens profil



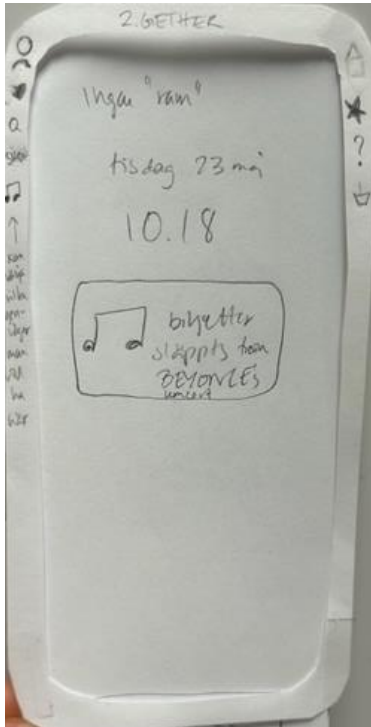
Figur 10, Användarens profil



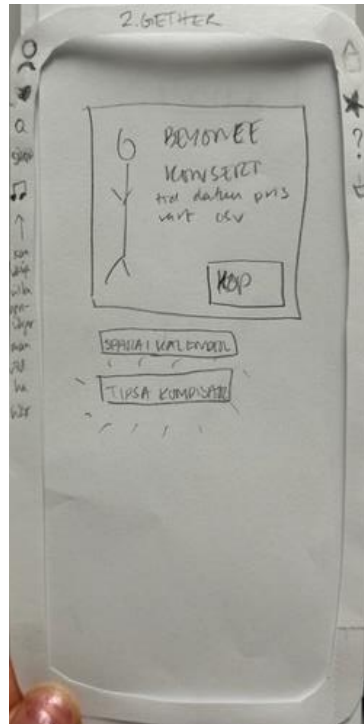
Figur 11, Användaren delar ett inlägg



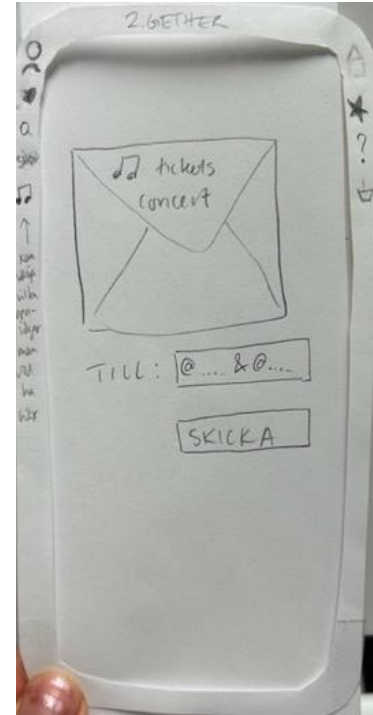
Figur 12, skänka pengar genom ett inlägg



Figur 13, Användaren får en notifikation



Figur 14, Användaren tar upp notifikationen



Figur 15, Användaren skickar till vänner

## 1.5 Wireframe

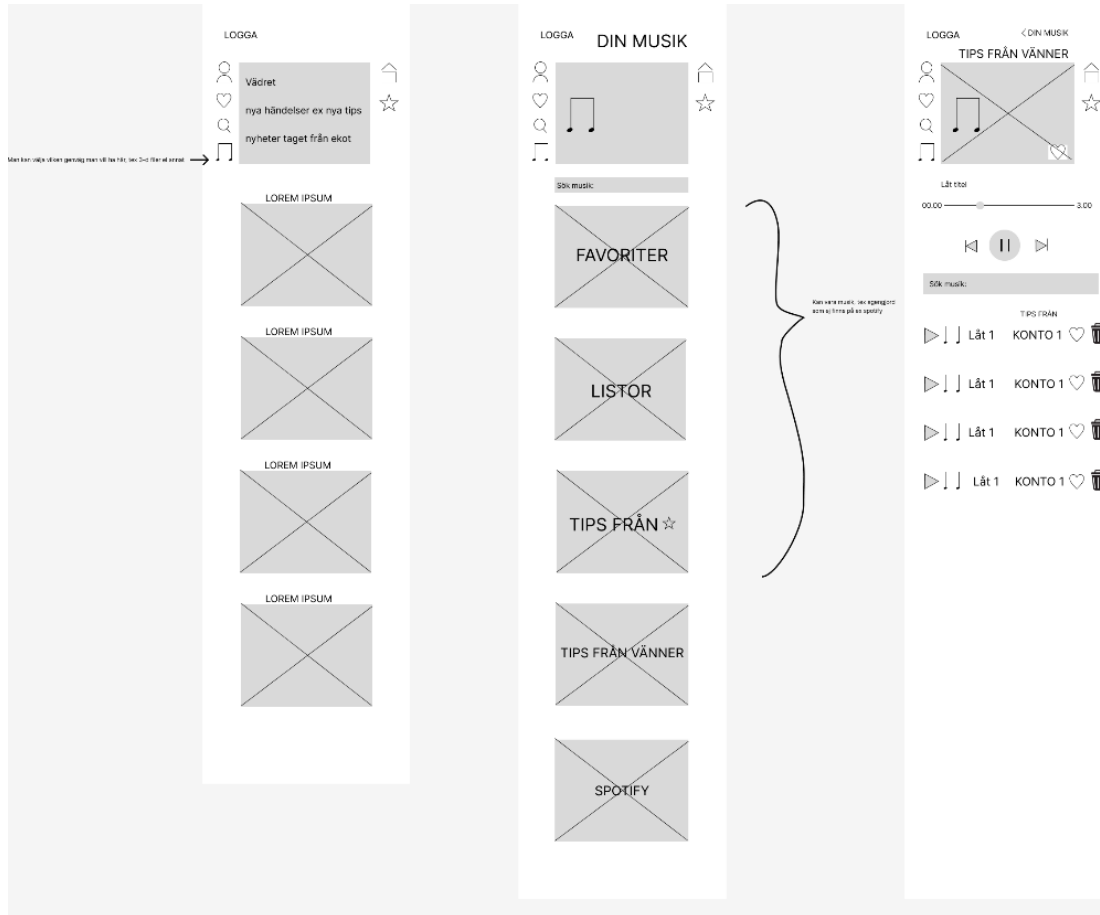
En wireframe är ytterligare ett sätt att komma vidare i designprocessen. En wireframe visar den tilltänkta strukturen på gränssnittet. En prototyp kan vara low-fidelity eller high-fidelity. En prototyp med low-fidelity är till exempel sketcher eller vissa pappersprototyper som beskrevs i tidigare avsnitt 1.4 Paper prototyping, medan en high-fidelity prototyp representerar nästintill den färdiga produkten. Fördelen med en low-fidelity prototyp är att den inte ger ett för stort intryck på åskådaren och därmed låser den visuella bilden för användaren och på det sättet hindrar kreativitet. Dock innebär det också en negativ sida, att åskådaren inte kan bilda sig en uppfattning gällande designen för gränssnittet, till exempel på grund av en ytlig sketch på gränssnittet Goodwin (2009). Vidare beskriver Goodwin (2009) även att när det kommer till prototypfasen wireframe, är det branschstandard med ett kryss i en ruta som representerar en bild i gränssnittet, men många gånger förstår inte användarna vad den innebär. Detta innebär inga större bekymmer vid enklare visningar av prototyp men blir viktigare vid innehållsrika data som man vill visa.

I designprocessen valde jag efter pappersprototypen att gå vidare till att skapa en wireframe för den nya sociala medieplattformen 2.Gether. Denna skapade jag i det digitala verktyget Figma. Här hade jag stor hjälp av pappersprototypen eftersom jag utgick från den. Jag fokuserade på att layouten skulle vara neutral utan färger och allt för mycket text eftersom wireframen endast ska visa själva strukturen av gränssnittet och inte själva grafiken. Det var också viktigt för mig i detta skede att skapa en bra och tydlig struktur för kommande åtgärder i framtiden gällande framtagning av prototypen.

Under arbetet med framtagning av wireframen jobbade jag en del mot att Vera Vilsson skulle kunna shoppa genom tjänsten. Det var en del av kontextscenariet att Vera, i väntan på att en föreläsning skulle börja, scrollade runt för inspiration för juldekoration. Först under arbetet med wireframen ifrågasattes funktionerna med shoppingen genom tjänsten och huruvida det fanns med i

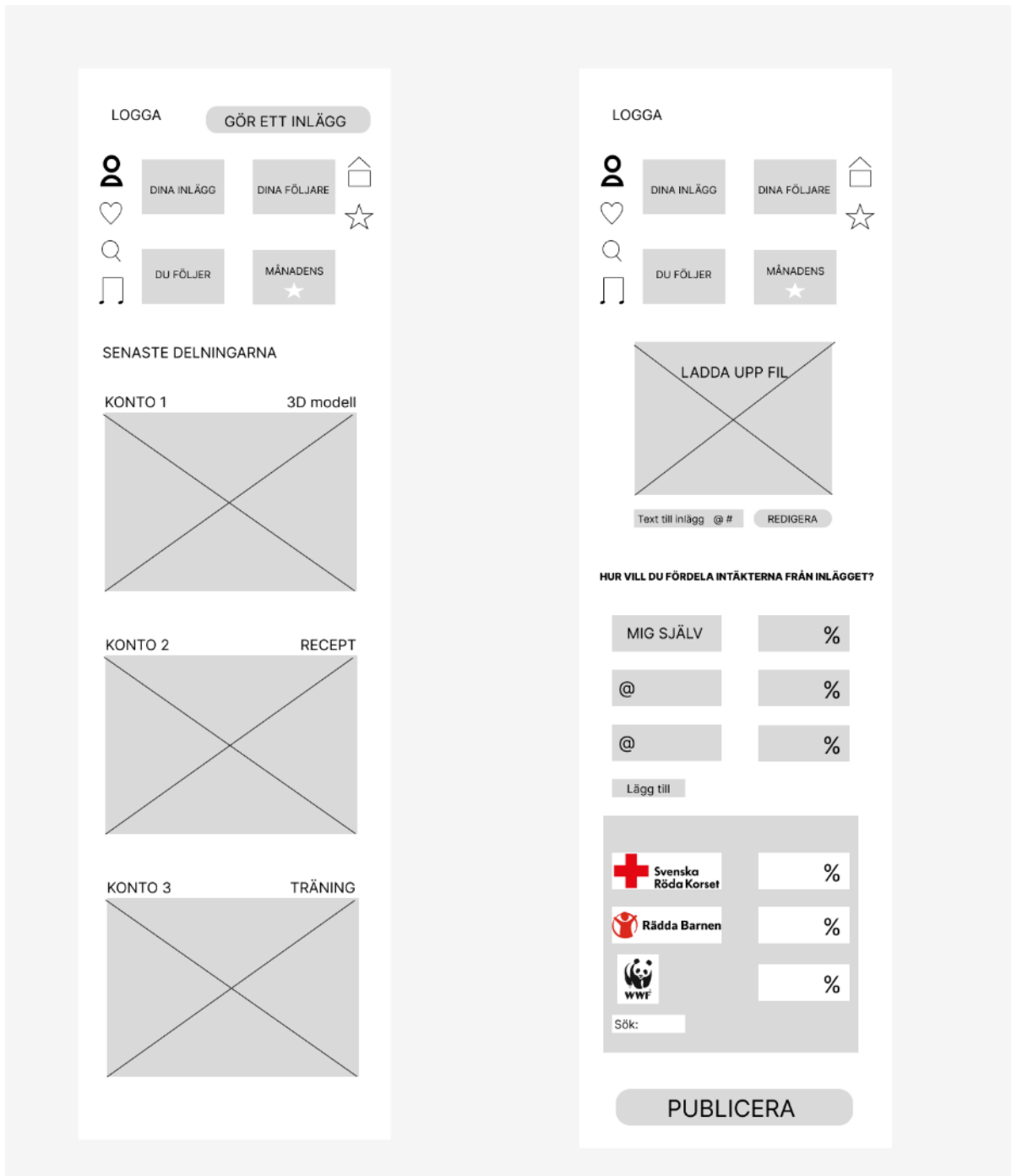
kravdefinitionerna eller inte. Bedömningen gjordes att den funktionen inte ingick i kravdefinitionerna vilket också innebar att den delen av skisserna inte vidareutvecklades i wireframen eller i de kommande faser av framtagningen. Diskussion gällande denna avvikelse tas upp i avsnitt 3.3 Reflektion.

Figur 16–18 visar den tilltänkta strukturen på gränssnittet för 2.Gether.

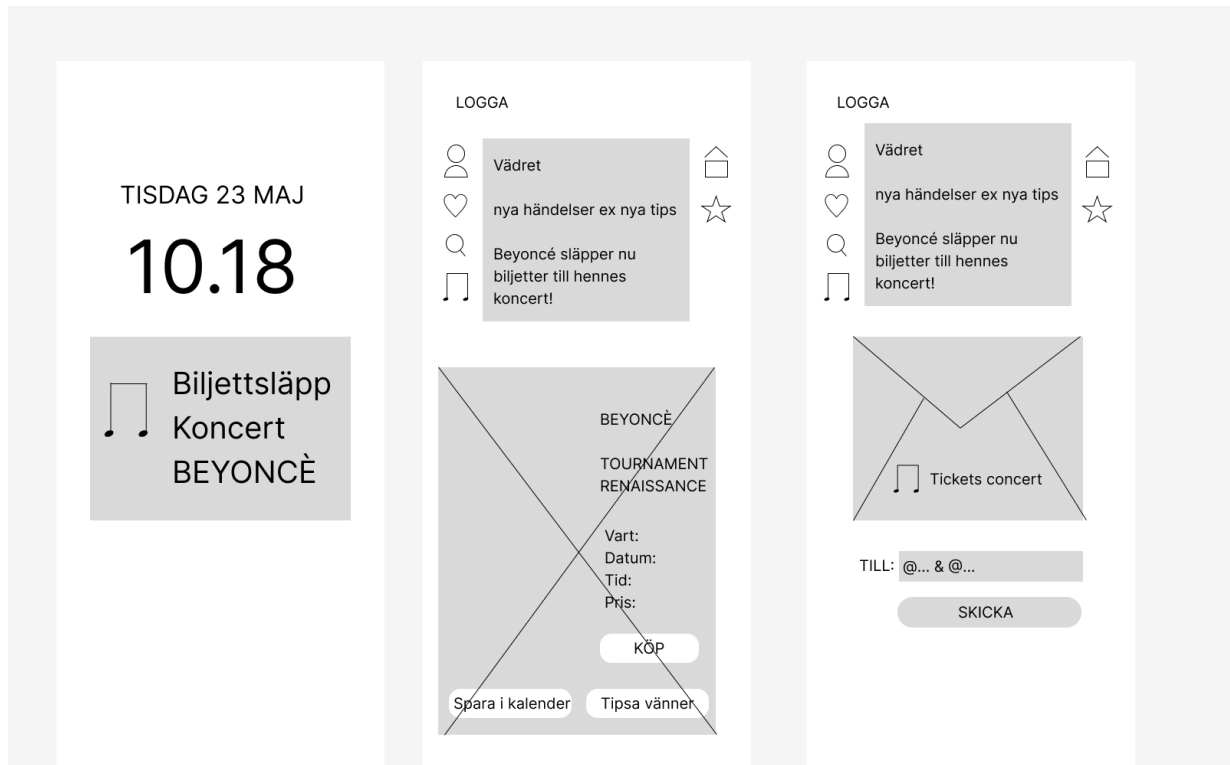


Figur 16, Wireframe för tjänsten 2.Gether. Startside och musiksida





Figur 17, Wireframe för tjänsten 2.Gether. Profilsida och när användaren vill publicera innehåll.



**Figur 18,** Wireframe för tjänsten 2.Gether. När användaren får en notis och hanterar den. Även skickar vidare information till andra användare.

## 2 Från mockup till interaktiv prototyp

### 2.1 Mockuper

Med Vera Vilssons moodboard och personaberättelse som grund arbetade jag vidare framåt i designprocessen. En aspekt jag tog med tidigt i designfasen i mockupen är att Vera bland annat gillar inredning och att fotografera. Därför tänkte jag att en mindre lekfull layout och gränssnitt är att föredra eftersom det visuella är viktigt för Vera. Både i inredning, fotografering och antagligen i tjänstens gränssnitt. Med mindre lekfullhet menar jag i detta fall ett mer minimalistiskt uttryck än klottrigt eftersom det är innehållet som är det viktiga för Vera. Innehåll såsom tips på inredning och se eller publicera egna fotografier, vilka då skulle få mer fokus än själva gränssnittet. Jag resonerade som så att om gränssnittet är av minimalistisk karaktär och mer åt det neutrala hållet ger det innehållet som publiceras av användarna mer utrymme att synas och ta plats. Veras mål är ju trots allt att bland annat kunna uppleva andras kreativa innehåll och även att dela med sig av sitt eget kreativa innehåll.

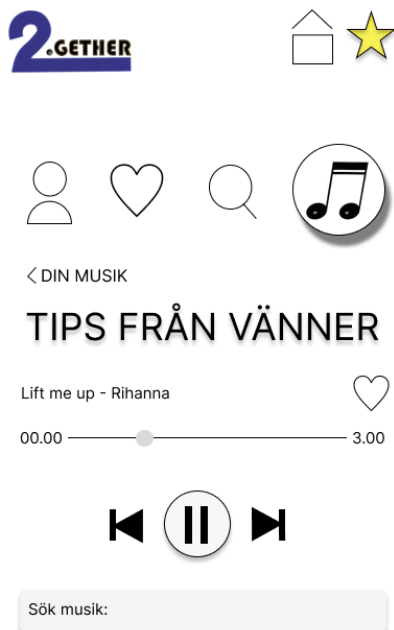
En annan aspekt är att målgruppen är i 30 års åldern vilket innebär att det är en målgrupp som sannolikt har använt smartphones och datorer större delen av deras uppväxt. Detta i sin tur innebär att de sannolikt har en viss förkunskap gällande sociala medieplattformsvärlden och hur en sådan tjänst fungerar på de webbsidor och applikationer som redan existerar idag, vilket även framgår av personaberättelsen, att Vera redan idag använder sociala medieplattformen Instagram. Krug (2014) menar att ett bra designarbete inte handlar om att uppfinna hjulet varje gång utan att vad som gör en design bra är att ta tillvara på sådant som redan fungerar och som finns på marknaden idag, och som användarna känner igen. Det gör det lättare för användaren att skapa sig en uppfattning om hur hen kan använda tjänsten, men att det är bra att ytterligare finslipa och skapa en tilltalande design för användaren (Krug, 2014). Jag har således tagit inspiration av redan existerande sociala medieplattformar och utgått ifrån att vissa ikoner är lätta att känna igen och på så sätt behöver inte



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

användaren tänka särskilt mycket på hur hen ska navigera sig på plattformen. En av ikonerna är till exempel en ruta med ett plusstecken i för att ladda upp en bild eller annat material. Denna ikon finns bland annat på sociala medieplattformen Instagram som är en social medieplattform med flera miljoner användare (Instagram). En annan ikon som sannolikt är lätt för användaren att känna igen är huset som representerar startsida, vilken även är en ikon som anses vara en branschstandard (Nielsen, 2014). En annan viktig aspekt att ta i beaktande vid designarbete är att det ska vara lätt för användaren att lära sig och komma ihåg hur hen gjorde för att leta och hitta information. Det handlar således om att skapa en låg inlärningskurva för användaren och att tjänstens informations arkitektur ska vara intuitiv för användaren. Ytterligare tankar gällande tjänstens informationsarkitektur är strukturen på navigationens djup och bredd, att den inte ska vara för djup eller för bredd, utan att en balans är att föredra. Även att kategorisera innehållet på ett lättförståeligt sätt som hjälper användaren att hitta det hen söker (Rosenfeld et al., 2015). Till en början gjorde jag ikonerna i huvudmeny svart/vita, till exempel en halv streckgubbe (rund ring för huvud och sedan en båge för kropp), se figur 19, för profilsidan men efter en del itererande ansåg jag att det var en med tilltalande design att använda ikoner som gör att gränssnittet blir mer levande, kanske åt det mer lekfulla hållet än stilrent men tillräckligt stilrent för att fortfarande passa målgruppen, se figur 20. Jag la även förhållandevis mycket tid på att arbeta fram en logotyp, som även syns i figur 19. Jag ansåg inte att den representerade tjänsten tillräckligt bra och valde att inte gå vidare med den iterationen med hänsyn till begränsning i tid för projektet att ta fram en interaktiv prototyp samt tillhörande rapport till tjänsten.



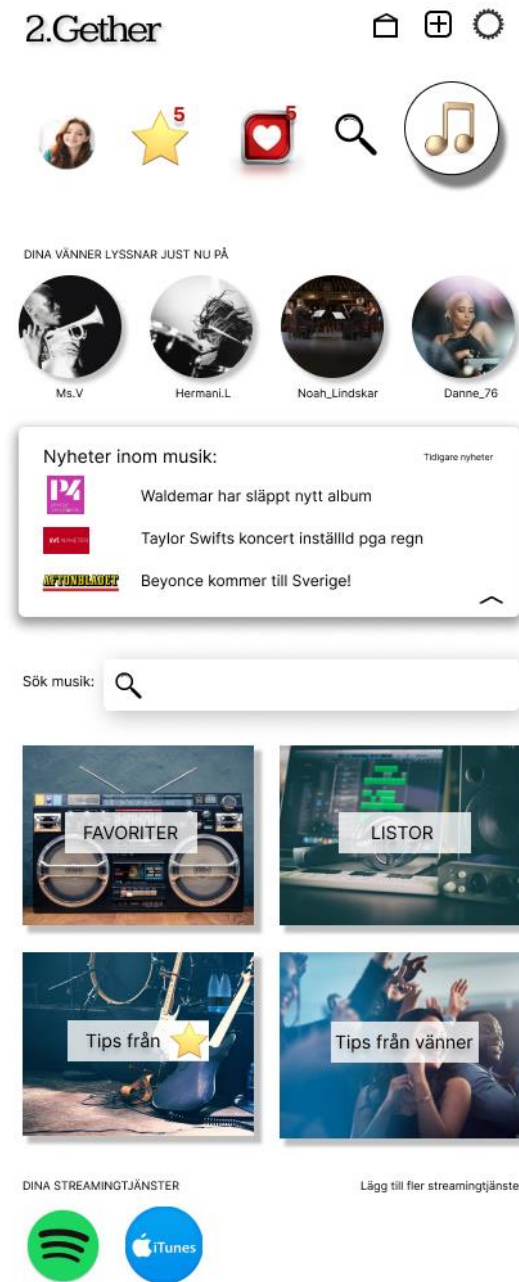
Figur 19, En del av iterationen på bl.a ikoner



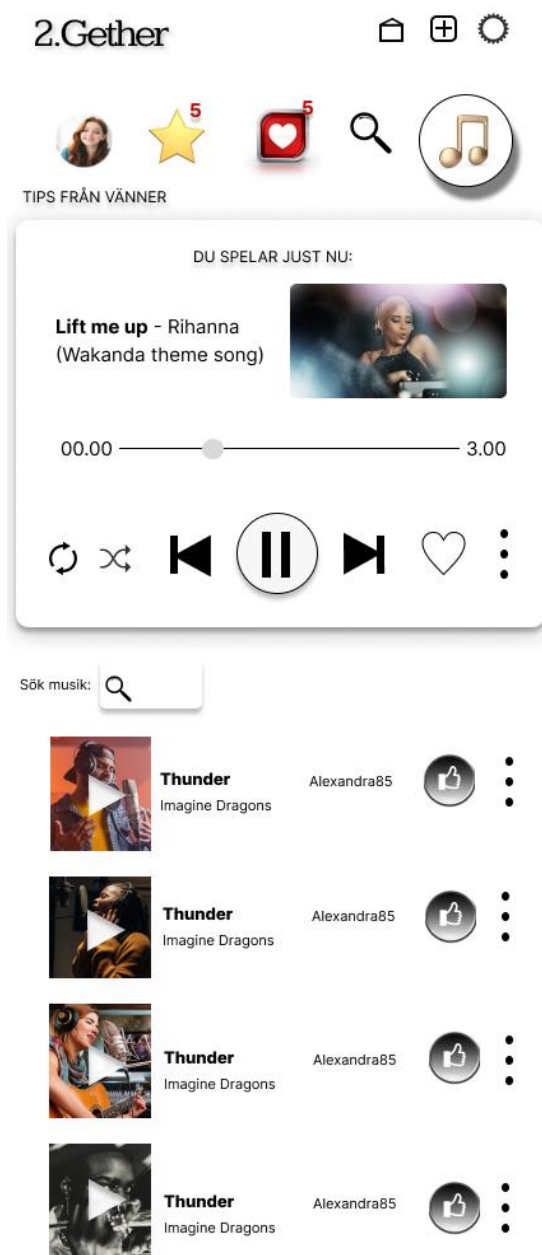
Figur 20, Flödet i profilen



Eftersom gränssnittet är av minimalistiskt uttryck innebär det färre färgval. De färger som ändå finns med i gränssnittet är främst från bildikoner eller en ikon som är en figur med färg. Bilderna 19 – 23 visar hur gränssnittet och grafiken tar form i mockupen.








Figur 21, Startsidan på musiksidan



Figur 22, Spela-musik på sidan ”tips från vänner




2.Gether 🏠 + ⚙️

 5   5  

Vera Vilsson 98 DINA DELNINGAR 98 DINA FÖLJARE 98 DU FÖLJER


Vilken intressant fil du håller på att publicera! Jpeg



Skriv en text till din publicering 💡 REDIGERA




Tagga ett konto med @ eller använd # för att märka din publicering Tips/inspiration

**HUR VILL DU FÖRDELA INTÄKTERNA FRÅN INLÄGGET?**

 Eget konto	%	▼	<input type="button" value="Skriv ett meddelande"/>
@	%	▼	<input type="button" value="Skriv ett meddelande"/>
@	%	▼	<input type="button" value="Skriv ett meddelande"/>

Du vet väl att du har möjlighet att skänka en hela eller delar av dina intäkter från dina publikationer till välgörenhet! Se [här](#) för att spåra pengarna och hur de används hos vald organisation.

Just nu samarbetar 2.Gether med nedanstående organisationer.

 Svenska Röda Korset	%	▼
 Rädda Barnen	%	▼
 WWF	%	▼

Sök/lägg till organisation:

Vill du ha tips och inspiration på hur du kan publicera intressanta inlägg? Titta då under [tips/inspiration!](#) PUBLICERA

Figur 23, Publicera ett inlägg med möjlighet till att skänka en del av intäkterna

## 2.2 Interaktiv prototyp

Det finns ofta fördelar och nackdelar med de olika sätten att arbeta fram en prototyp. Att skissa till exempel har fördelen att vem som helst kan utföra det, lätt att påbörja och har en låg kostnad (Goodwin, 2009). Däremot är nackdelarna att skisserna sällan är (och ska inte vara) särskilt detaljerade och har oftast en egenskap av low-fidelity och har även ofta en låg flexibilitet, vilket gör den svårare att testa på marknaden och på användare (Coleman & Goodwin, 2017). Går man vidare i designprocessen till interaktiva prototyper finns det många verktyg på marknaden idag. Coleman & Goodwin (2017) tar upp i boken *Designing UX: Prototyping* olika digitala verktyg som kan användas till att ta fram en interaktiv prototyp, även dessa verktyg har för- och nackdelar. Det finns till exempel funktioner såsom att konfigurera grid och därmed hjälpa till att positionera innehåll av olika sorters



element. De erbjuder även en visuell hjälp och verktyg att skapa innehåll av olika storlekar, vilket gör att ett sammanhängande gränssnitt kan skapas på ett bättre sätt. En av nackdelarna är att inte vem som helst kan utföra de utan ofta är det avancerade program som kräver en del inläring innan de kan användas fullt ut.

Det finns många olika inställningar och verktyg i de olika digitala programmen som Coleman & Goodwin (2017) tar upp, men som till mockuperna har jag även i denna fas av framtagning av prototyp till tjänsten 2.Gether använt mig utav det digitala verktyget Figma. Figma (Figma), är en webbapplikation som är framtagen för att kunna ta fram gränssnittsdesign med olika grad av fidelitet och funktionalitet. En av fördelarna med figma är att det bland annat är möjligt att samarbeta mellan alla projekt-medlemmar, då alla i projektet kan arbeta digitalt via distans i samma fil samtidigt. Detta är en styrka då flera personer många gånger arbetar med samma projekt, vilket i sin tur ger en hög flexibilitet hos användarna. Vidare kan Figma bland annat dölja eller visa element i prototypen beroende på användarens interaktion med prototypen.

Det finns fler för- och nackdelar med Figma men i slutskedet av framtagning av föreliggande prototyp har jag sammanställt alla delar i prototypfasen och med hjälp av de tidigare stegen skapat en interaktiv prototyp. Jag har utgått från alla skisser, wireframes, mockuper och tidigare iterationer i den interaktiva prototypen. Det mesta av gränssnittet har behållits men med en ny liten tvist eller omflyttning men en del har också tillkommit som en del av det iterativa arbetet. Den interaktiva prototypens delar hanterar personan Vera Vilsson kontextscenarier och är således begränsade i sin utformning. Sannolikt hade ytterligare iteration tillkommit om tid för projektet hade utökats, men i sin helhet bedöms ändå den interaktiva prototypen har nått en tillräcklig slutfinish gällande layout, design och grafik.

Gällande designarbetet är den interaktiva prototypen en förlängning och fördjupning av mockupen, vilket innebär att mycket av det visuella är samma som för mockupen, men att funktioner har tillkommit i den interaktiva prototypen. Jag ville fortsätta på den minimalistiska banan men jobbade även att förtydliga hierarkin i informationsarkitekturen. Bland annat jobbade jag fram hur användaren skulle kunna klara av "the trunk test". The trunk test är ett sätt att testa om användaren kan lokalisera vart hen befinner sig på webbtjänsten utan att veta hur hen kom dit. I den fysiska världen kan detta test appliceras genom att undersöka om en person befinner sig i ett bagage och körs runt för att sedan släppas någonstans, vilka landmärken kan hen ta till sig för att lokalisera och navigera sig? Detta sätt kan även appliceras och översättas till den digitala miljön. Till exempel förstörades ikonerna på huvudmenyn och en relativt rejäl skuggning lades till, se figur 24. Detta för att ge användaren en tydlig men diskret förevisning och indikation om vart hen befinner sig i navigeringen.



**Figur 24,** Förstoring och skuggning på profil-ikonen och även skuggning och pricken för ikonen att lägga upp innehåll.

Eftersom siktet fortfarande var inställt på ett minimalistiskt uttryck bedömdes det att denna tillägg i grafiken var tillräcklig för användaren att klara trunk testet. Även i den sekundära globala navigeringen, längst upp till höger, där användaren kan lägga upp innehåll genom att klicka på rutan med ett plusstecken, lades det till en röd prick samt skuggning för att visa användaren att hen har klickat på den, se figur 24. Denna åtgärd är förhållandevis liten och lätt att missa kanske men här lutar





jag detta beslut mot att det finns liknande layout på de redan existerande sociala medieplattformarna vilket innebär en hög sannolikhet att användaren förstår vad den pricken innebär.

Vidare försökte jag skapa ikoner som inte är allt för stora eftersom de då kan upplevas överdrivna (Goodwin, 2009), men samtidigt som de inte ska vara för stora är det viktigt att tänka på vilken skärm designen är tänkt att visas på så gränssnittet erbjuder användaren klickbara länkar som är tillräckligt tydliga även på en mindre skärm, såsom en mobiltelefon. I linje med det minimalistiska gränssnittsdesignen har jag även valt färre antal färger, dels för att ge användarnas innehåll mer fokus än gränssnittet, dels eftersom det annars lätt kan bli en kognitiv belastning för användaren (Goodwin, 2009).

Som en överordnad insats i den interaktiva prototypen har jag fokuserat på att finlipa hur elementen är placerade i förhållande till varandra. En flytande rubrik är sämre för användaren att kunna scanna över sidan och bilda sig en uppfattning på vilken information som hör ihop. Det är till exempel lättare för användaren att förstå vilka delar som hänger ihop beroende på avståndet mellan rubrik och efterkommande innehåll (Krug, 2014). Vidare har jag fokuserat på det interaktiva, det vill säga det klickbara i själva prototypen och taskflowen som kommer ifrån kontextscenarierna och som skapades i det tidigare skedet av designprocessen. Användaren ska kunna utföra de uppgifter som går att spåra tillbaka till kontextscenarierna med tillhörande skisser.

Gällande färgval har det tidigare nämnts att det finns relativt få färger i gränssnittet. Dock finns det en del som till exempel *skicka knappen*. När användaren har kommenterat ett inlägg ändras färgen när det är utfört. Jag ville utnyttja Figma's verktyg med att skapa komponenter, vilket är ett smidigt sätt att arbeta i Figma. Även att kunna skapa sidor som lägger sig över originalsidan, istället för att skapa en helt ny sida, så kallad overlays.

Goodwin (2009) menar att helt färgblinda personer inte kan se skillnaden på olika nyanser om alla har samma värde, det vill säga ljushet eller mörkhet, men det är möjligt för användaren att urskilja färger om de har olika värde i ljushet/mörkhet. Detta är en viktig aspekt att ta hänsyn till vid design av prototyp - att produkten ska vara tillgänglig för alla, därför valde jag grönt och lila till *skicka knappen* då de båda tillhör kategorin kalla färger och har en hög kontrast mot den ljusa bakgrunden. Man kommer långt med lite färg enligt Goodwin (2009) vilket även styrker den strategin jag valt att ha få färger i det minimalistiska gränssnittet, men en annan färg som finns i gränssnittet är till exempel färgen röd. Färgen röd tillhör de varma färgerna, vilket bör användas när man vill betona något (Goodwin, 2009). Detta har tagits i beaktande för till exempel pricken under ikonerna *lägga till innehåll*, eller siffran som indikerar att något nytt har hänt inom den kategorin, se figur 24.



Figur 25, En overlay med komponenter som ändrar färg efter utförd uppgift

Vera Vilssons kontextscenarier och kravdefinitioner var viktiga att ha med i åtanke i arbetet med att ta fram den interaktiva prototypen. Jag skapade sidor där användaren skulle kunna utföra de delar som





fanns listade i kravdefinitionerna samt i ett flöde som speglade kontextscenarierna. Till exempel kan Vera lyssna på musik genom tjänsten, följa intressanta konton, dela eget material och även skänka en del eller hela av intäkterna hon får från hennes publikationer. Ikonen som är utformad som en stjärna representerar den person eller det konto som användaren stödjer varje månad. Den funktionen har inte fått mycket uppmärksamhet i detta läge. Främst beror det på att det saknas en uppgift kopplat till kontextscenariet men även en begränsning i tid att bygga en interaktiv prototyp. Eftersom fokus i den interaktiva prototypen bör ligga på Vera Vilssons uppgifter i kontextscenarierna bedömde jag att vidareutveckling av den kategorin inte kunde få mer utrymme.

Länk till wireframe, mockup och den interaktiva prototypen finns här:

<https://www.figma.com/file/cLWiWuUoDGHAUuVCGx5tMo/2.GETHER?type=design&node-id=98%3A628&t=9xEIGB0Rco6TASy2-1>

## 3 Resultat samt reflektion med litteraturstöd

### 3.1 Reflektion över prototypingmetoder

Det har varit lärorikt att arbeta igenom alla olika prototypingmetoder i denna uppgift. Skissandet gav en snabbt en första-bild av hur produkten kunde tänkas se ut och är lättarbetad eftersom det krävs en liten insats i form av material samt i uppstart eftersom en penna och papper är naturligt för de flesta. Skissande var också ett lätt sätt att komma igång med processen. Att få ner tankar på ett papper och faktiskt se det utanför huvudet och att kunna artikulera genom att skissa gav en frihet att få ut och ner den faktiska ideén. Vidare är tröskeln till skissandet låg eftersom om ens skiss inte motsvarade de ideér man hade i huvudet var det bara att börja om eftersom man inte har lagt ner tid på detaljer som man kanske är "rädd om". Ingen större tidsåtgång eller kostnad gör det också att det är lätt att utföra samt att vem som helst kan skissa eftersom det inte handlar om att skapa ett konstverk med detaljrikt innehåll. Svagheten är å andra sidan att skissen kan bli lite luddig och att det är svårt för användarna eller produktägaren att se hur gränssnittet kan komma att se ut. Den är på det sättet inte särskilt flexibel och har en low-fidelity. I detta fall skissades det endast för kontextscenarierna och inte för själva prototypen men jag tycker att det gav en liknande upplevelse.

När det kommer till pappersprototypen är den också lätt att påbörja i likhet med skissandet. Pappersprototypen är en förlängning och fördjupning av skissen och var en naturlig övergång till att skapa något mer påtagligt att jobba vidare på. Den gav mig ytterligare ideér som blev artikulera genom pappersprototypen och på det sättet var det en naturlig iteration från skissandet. En av nackdelarna i pappersprototypen är att den är oftast av low-fidelity. Det gör det svårare att testa på användare även om det är möjligt. Pappersprototypen är också ett fysiskt objekt vilket gör att man måste träffa användaren rent fysiskt för att låta någon testa den.

Vad gäller wireframen var det ett ytterligare sätt att förtydliga gränssnittet fast den endast omfattar själva strukturen. Wireframen hjälpte mig att lämna grafiken i gränssnittet som jag hade fokuserat till viss del i pappersprototypen, och att tänka och fokusera på själva strukturen. Det är en logisk väg att ta från pappersprototypen och också ett bra sätt att lära sig (i detta fall) Figma. Här skapar man ett enkelt gränssnitt utan grafik och endast lättare textrader med rutor för bilder och knappar. Det gav mig en liten mini-lektion i verktygen som hjälpte mig att bli mer bekväm med Figma. Vi har tidigare arbetat i Figma i en annan uppgift men repetition är alltid bra i en lärandesituation. Har man låga kunskaper i Figma är det ett bra sätt att komma igång med det digitala verktyget. I övrigt anser jag inte att det finns stora nackdelar med att jobba fram en wireframe. Den är ett stort stöd för framtida åtgärder i designarbetet och även om vissa delar kan vara tvetydiga (såsom att tolkning av ruta med kryss över representerar en bild kan misstolkas av användare enligt Goodwin (2009), anser jag att det också är ett bra sätt att tänka på strukturen utan innehåll, vilken kan stjäla ens uppmärksamhet ifrån planering av strukturen på webbtjänsten.



Mockupen var den fasen som tog längst tid för mig att skapa, räknat i timmar i relation till omfattningen/storleken på materialet som skapades. Här skulle jag få ner alla de tidigare delarna och få till ett gränssnitt med personan i åtanke. Eftersom jag fortfarande har begränsningar i kunskap i programmet Figma bidrog det säkerligen till fler extra timmar som jag jobbade med endast mockupen. Här itererade jag i flera omgångar och jag hade väldigt stor hjälp av personan, skisserna, pappersprototypen samt wireframen. Den största nackdelen här är att inte vem som helst kan skapa en mockup i ett digitalt program utan förkunskaper. Att skapa en mockup kräver kunskaper i ett digitalt program för att den ska bli visuellt tilltalande. Vidare är en mockup en statisk bild och användare kan således inte testa den utan den är ett ansikte för gränssnittet utan funktioner. Den största fördelen är att mockupen ger en stadig grund inför den interaktiva prototypen eftersom den bör vara så lika slutprodukten som möjligt, vilket innebär att den är väldigt detaljerad.

Slutligen arbetade jag med att ta fram den interaktiva prototypen. Eftersom jag hade lagt ner en hel del arbete på mockupen så var uppstartsfasen för den interaktiva prototypen relativt kort. Det var en enkel, naturlig och smidig övergång från mockup till den interaktiva prototypen. Här har jag också blivit mer van vid Figma och kunde arbeta i den i ett jämnare flöde utan att fastna i någon del. Här fokuserade jag på det interaktiva och även ytterligare finslipning av gränssnittet. Den största hjälpen jag hade här var kontextscenarierna och kravdefinitionerna, de hjälpte mig att begränsa omfånget av prototypen och att hålla mig inom banan för uppgiften. Här skedde många mindre iterationer. Största nackdelen är precis som för mockupen, att man behöver ha kunskaper för att skapa en interaktiv prototyp men en stor fördel är att den ger användaren och produktägaren en bra bild av slutprodukten samt att den är digital och kan testas utan att någon fysiskt behöver närvara med användaren. En ytterligare fördel är just att den är så pass detaljerad att den motsvarar slutprodukten, vilket ger användaren och produktägaren en känsla för hur den slutgiltiga gränssnittet kan komma att se ut men att ändringar fortfarande är möjligt. Har teamet dessutom arbetat agilt tänker jag att produktägaren/produktägarna och användarna har varit med under de tidigare stegen vilket innebär att inga större överraskningar bör ske i detta läge.

Sammanfattningsvis har varje steg hjälpt mig framåt i framtagningen av prototypen och det har också gett mig en förståelse för processen. Det har varit som att ta ett steg i taget i en trappa och ett steg har gett en mer kött på benen för att gå vidare. Det är alltid möjligt att gå tillbaka ett trappsteg för att landa på det tidigare steget om man behövde en ny infallsvinkel. Det tidigare steget har ju då fått nya insikter som gör att ens infallsvinkel som fanns tidigare har fått nya insikter och på så sätt ser man saker annorlunda än man gjorde när man tog det förra steget. Metoderna kompletterar varandra på så sätt att de hugger tag i varandra i varje del och ger en mer att jobba mot samt att det är lätt att itererera och inte fastna i ett visst mönster. Metoderna ger en även perspektiv på slutprodukten ur olika synvinklar eftersom varje metod fokuserar på olika delar och man jobbar även på olika sätt beronde vilken metod man befinner sig i. Tillsammans ger det arbetssättet en rik variation som sammantaget skapar en bättre produkt än om endast en metod hade använts. Arbetar man dessutom agilt kan man se hur funktionerna och funktionalitet arbetas fram och har man användarna med sig under processen är det ett bra sätt att skapa riktigt bra användarupplevelse samt öka användbarheten i produkten.

## 3.2 Resultatanalys

Goodwin (2009) beskriver hela processen med att ta fram en persona för en digital tjänst. Hon beskriver hur man tar fram personaberättelser och sedan utav den bryta ner den i kontextscenarier med tillhörande skisser och även kravdefinitioner. Personan Vera Vilsson, se avsnitt 1.2 Presentation av persona, växte fram systematisk ur tidigare insamlade data. Det var lärorikt att applicera Goodwins metoder för att tratta ner/bryta ner en berättelse till kontextscenarier och sedan plocka fram kravdefinitionerna. Det gjorde uppdraget mycket tydligare än om man endast hade haft tillgång till en stor mängd data. Arbetssättet att ta fram en persona gjorde att processen blev mer strukturerad och även mer tydlig. Det finns en del skillnad mellan personan som har tagits fram i denna rapport och Goodwins (2009) exempel. Till exempel utvecklar Goodwin (2009) personans mål medan Vera



Vilssons mål endast finns i punktform. I övrigt har Vera Vilsson genererat de många fördelar i designarbetet och varit en stor del av iteration då hon i ett tidigt skede hjälpte till att definiera vad som är mest åtråvärt i tjänsten och sedan senare i processen hjälpte hon mig att iterera fram specifika lösningar för tjänsten, precis som Goodwin (2009) menar i boken *Designing for the digital age*. En av de specifika lösningarna var bevakningsikonen. Istället för att få osorterat innehåll i ett flöde där en algoritm står bakom vad som visas för henne, skapades en möjlighet för Vera att bevaka ämnen som intresserar henne, till exempel fotografering eller inredning.

Coleman & Goodwin (2017) tar upp hur man kan planera framtagningen av prototyp på ett bra sätt. En del är att ta reda på vad man vill uppnå, vilket kravdefinitionerna gav en bra riktning på. En annan del är att tänka ut vad man ska testa och demonstrera, vilka man också kunde hitta i kravdefinitionerna. Vidare menar Coleman & Goodwin (2017) att man bör fastställa begränsningen av prototypen. Återigen hjälpte det här med kravdefinitionerna att sätta begränsningar för prototypen. Ytterligare en del att ta med i planeringen är att ta reda på hur prototypen ska användas, vilka som kommer att jobba på samma prototyp, hur mycket tid och resurser som finns till förfogande samt vad som är startpunkten på prototypen. Dessa delar gav jag inte mycket eftertanke till under projektets gång eftersom jag arbetade ensam utan resurser med en angiven tid för deadline. Samtidigt hade projektet redan startat eftersom personen var framtagen sedan tidigare, vilket blev startpunkten av prototypen – att ta fram skisser till kontextscenarierna.

De följande delarna med alla prototypmetoder gav tidigt en samlad bild av helheten av projektet med att ta fram prototypen. Eftersom upplägget i projektet var att ta sig fram genom skiss, pappersprototyp, wireframe och sedan mockuper och en interaktiv prototyp blev det en naturlig process genom alla delar och planeringen därefter skedde också naturligt. Misstankarna om att vissa delar skulle gå snabbare än andra besannades och därför var det behändigt att jag planerade mer tid åt vissa moment än andra. Dock skedde misstaget att underskatta hur mycket tid som skulle behövas till att skriva rapporten, vilket är en lärdom jag tar med mig framöver. Att planera framtagning av prototypen är en viktig del för att få till ett bra flöde men här fanns en stor skillnad mellan min planering och hur Coleman & Goodwin (2017) beskriver en bra planering. Samtidigt som det är viktigt att planera arbetet är det också viktigt att påbörja, som Coleman & Goodwin (2017) uttrycker med "Get on with it". Jag hoppade direkt in i prototypen och planerade utifrån en önskelista/prioriteringslista. Även om jag hade en helhetsbild av processen, arbetade jag med ett moment i taget tills den blev tillräckligt bra innan jag gick vidare. Detta arbetssätt påminner mycket om det agila arbetssättet Scrum. Schwaber (2004) beskriver Scrum som en projektmetodik, där man jobbar i sprintar och som kan appliceras som ett arbetssätt för att skapa en digital produkt av hög kvalitet. Må hända att iterationen ibland kunde gå bakåt för att sedan gå framåt igen, men det steget gav den aktuella sprinten en skjuts mot en "shippable" produkt av kvalitet.

En del av varför en prototyp är bra att ta fram och använda är enligt Coleman & Goodwin (2017); 1) testa produkten, 2) spara tid och pengar, 3) ta in användarna i processen, 4) involvera intressenter på ett meningsfullt sätt, 5) att designa över olika enheter och plattformar samt att kunna skapa och testa produkten med riktigt innehåll och data (Coleman & Goodwin, 2017). Det är tydligt att med större kunskaper och mer erfarenhet i de metoder som använts i föreliggande prototyp finns det massor med tid, och således även pengar, att spara. Det skulle såklart vara fördelaktigt om även användare och intressenter hade kunnat delta i framtagningen av prototypen men eftersom det är ett fiktivt ärende finns det begränsningar att involvera både användare och intressenter. Oavsett kan man med en interaktiv prototyp testa på användare och på så sätt kan produkten få feedback från riktiga användare, samt och därigenom öka användbarheten hos produkten. Användarupplevelsen kan förväntas bli mer positiv än om användarna inte har tagits med i designprocessen.

Även andra författare inom branschen understryker vikten av att testa tidigt. Rubin & Chisnell (2008) menar att många inom branschen anser att de inte har varken tid eller pengar att skicka en viss produkt för testning men de menar att det i långa loppet är en fördel om slutprodukten ska ha en större chans att lyckas på marknaden. Slutprodukten är samtidigt en levande produkt som ständigt behöver utvecklas och förbättras samt anpassas för nya och fler användare och därför behöver den även testas



regelbundet. Särskilt eftersom det tillkommer fler användare men också flera olika typer av användare, vilket i sin tur innebär att användbarheten hos digitala produkter behöver öka dramatiskt (Rubin & Chisnell, 2008). I föreliggande prototyp finns det möjlighet att testa ett antal begränsade uppgifter som är kopplade till kontextscenarierna i persona-avsnittet. Prototypen har således skapats med de förutsättningar att kunna genomföra vissa uppgifter som användaren kan testa och ge feedback på. Men eftersom tidsåtgången för framtagning av prototypen var snävt tilltagen enligt mig (främst av den anledning av den gav lite utrymme för dagar då annat behövdes prioriteras, t.ex. VAB), har det varit svårt att skapa en produkt med fler funktioner och därför anser jag att prototypen inte har tillräckligt många funktioner att testa. Samtidigt anser jag att prototypen ger användaren möjligheten att utföra de uppgifter som beskrivs i kontextscenarierna och även tillräcklig med information för att hen ska kunna bilda sig en uppfattning om produktens gränssnitt. Men antagligen behövs fler funktioner för att ge användaren en djupare förståelse för tjänsten och även kunna ge feedback på ett meningsfullt sätt, så som både Rubin & Chisnell (2008) samt Coleman & Goodwin (2017) menar.

Coleman & Goodwin (2017) tar även upp i boken *Designing UX: Prototyping* vilka prototypen är till för, däribland designers, utvecklare, projekt och account managers, business analysts samt representanter för kundtjänst support. I framtagningen av prototypen upplevde jag att alla delar skulle kunna vara bra information för just dessa parter. Det blev framför allt tydligt under wireframen, eftersom den skulle ge utvecklarna struktur på "skelettet" av det som ska byggas. Mockupen och den interaktiva prototypen ger de som arbetar i projekt, där prototypen är en central del, en klarhet när de ska kommunicera med projektteamet. Med en prototyp kan de bättre visualisera och förstå produkten, och samtidigt förklara och argumentera för om det finns några problem som behöver lösas.

### 3.3 Reflektion

Denna uppgift var lärorik på många sätt och från flera synvinklar. De delarna är; 1) Arbetsätt och 2) Tekniska system samt 3) Lära av misstag.

#### 3.3.1 Arbetsätt och koppling till litteratur

Även om det inte var enligt konstens alla regler upplever jag att det agila arbetssättet, Scrum, är en bra metod som passade denna uppgift. Sprintarna blir ju lite kortare och det innebär även att en del flyter ihop när man arbetar ensam i ett projekt. Vidare finns det inget team att rapportera till och alla de delarna med de dagliga mötena, men det är tankesättet som har gjort avtryck i mig - att tänka sprintvis och att varje del ska vara "shippable", samtidigt finns iterationen i ryggmärgen redan. Den har verkligen visat sin fulla styrka i denna uppgift och har både gett mig mod att komma igång snabbt utan press och prestige eftersom den tillåter en att testa en sak, för att sedan omvärdera och förbättra. Det har således varit väldigt lärorikt var att se iterationen på nära håll. Den blir väldigt tydlig i ett sådant här projekt när man får arbeta fram en prototyp. Och tillsammans upplever jag att dessa två arbetssätt är en bra kombination. Här är det främst litteratur från Goodwin (2009) och Schwaber (2004) som satt sina spår, men även Rubin & Chisnell (2008) väckte ett intresse i mig under tidigare kurser då jag upplystes om vikten av testning och hur viktig det är att testa i ett tidigt skede. Att ta fram en prototyp som man kan testa på användare utifrån kontextscenarierna knöt verkligen ihop säcken. Under tidigare kurser har vi även fått studera informationsarkitekturen på webbtjänster och hur viktigt det är att skapa webbtjänster som gör att användaren kan hitta och även förstå informationen de letar efter (Rosenfeld et al., 2015). Jag upptäckte under hemtentamens gång att kunskaperna gällande informations arkitektur fanns med i mina tankar vid framtagning av prototypen och hur jag tänkte strategiskt gällande att skapa en webbtjänst där navigeringen var strukturerad på ett lättförståeligt sätt. Även Krug (2014) har gett mig många verktyg att arbeta med i detta projekt. I boken *Don't Make Me Think* beskriver han bland annat *the trunk test* som är ett kompletterande sätt att tänka och arbeta fram en bra och lättförståelig informations arkitektur.

Cooper (2004) beskriver i boken *The inmates are running the asylum* hur programmerare är de som håller låda i ett digitalt projekt eftersom de programmerar och designar till och för de själva och har sällan en vanlig användare i åtanke. Jag tycker att boken beskrev fenomenet på ett intressant sätt och det fanns en underton av denna insikt hela tiden under framtagning av prototypen. Jag är såklart ingen



programmerare men tanken slår mig då och då att jag under detta år som gått på interaktionsprogrammet är inne i ”tugget” och ju mer jag blir insatt desto mer tar jag saker för givet att alla andra jag pratar med förstår vad jag menar när ämnet interaktionsdesign eller UX-design kommer på tal. Detta är en viktig aspekt att ha med i åtanke eftersom man lätt blir hemmablind och det påverkar hur man tänker i designprocessen. Att alltid ha användaren i åtanke är en förutsättning att bibehålla objektivitet. Även att det finns en bred användargrupp med många olika förutsättningar samt hur varje individ tolkar information på ett subjektivt sätt, detta kan hjälpa en interaktionsdesigner att skapa produkter utanför ens egna förutfattade meningar.

En annan reflektion är att jag i början av interaktionsprogrammet arbetade mycket på egen hand, men under andra halvan av första året har jag samarbetat med andra studenter, vilket jag upplever har varit lärorikt. Dels för att man ser saker på olika sätt och man kommer ur sitt eget skal och öppnar vyerna, samtidigt som man hjälps åt med uppgifter som kanske är mer krävande på egen hand. Och även om man alla har bidragit på sitt sätt har vi försökt att inte dela upp arbetet allt för mycket, utan att alla ska göra alla delar. Med det sagt blir det ändå ofta att någon som är bekväm med en viss del av arbetet tenderar att jobba mer med den delen, vilket har gjort att jag har vant mig vid att lägga mindre tid på vissa delar, såsom referenser. Min svaghet har inte varit att göra kopplingar till litteraturen men att praktiskt skriva ut de i texten enligt det aktuella systemet som universitetet presenterat, så de delarna har jag fått lägga ner en del energi på.

### 3.3.2 Tekniska system

Vad gäller de tekniska bitarna finns det förbättringspotential. Till exempel la jag ner relativt mycket tid på en logotyp. Denna ville jag göra i illustratör och hade även tankar på andra delar i Photoshop. Tyvärr så låste sig programmet och också min dator vid flera tillfällen. Jag upplevde att jag inte kunde lägga ner särskilt mycket tid på att söka och hitta problemet för att sedan åtgärda det vilket innebar att det var rätt mycket tid som gick till spillo utan avkastning på nerlagt arbete. Här kunde jag varit mer förberedd och sett till att programmen fungerade felfritt innan hemtentamen sattes igång. Ytterligare förbättringsområde inom detta är att de gånger programmen faktiskt fungerade behövde jag ganska mycket tid att komma ihåg hur verktygen fungerade. Kunskap är en färskvara och jag behövde repetera en del verktyg för att få ett flyt i arbetet.

Vad gäller arbetet i Figma så behövde jag lägga ner olika lång tid på olika moment. En del som skulle ha förenklats och gjort att jag kunnat jobba snabbare var att tidigt skapa ett bibliotek där vissa komponenter och ikoner kunde återanvändas. Samtidigt fanns en del från tidigare inlämningsuppgifter men jag ville också fokusera på att lära mig Figma som verktyg och valde ändå ”den långa vägen”.

### 3.3.3 Lär av misstag

Det finns såklart mycket mer att diskutera, analysera och ta upp i detta ämne men i just denna uppgift tycker jag även att personen var till stor hjälp, att kunna gå tillbaka till vem som är arketyper av användaren och att hen är personifierad genom en persona. Jag kunde backa från mina egna tyckande och tänkande och fokusera på Vera Vilssons behov samt vilka kontextscenarier som jag skulle fokusera på att skapa i den interaktiva prototypen. Vidare fick jag en stor ahaupplevelse av att ta hjälp av kravdefinitionerna. Det visade sig framför allt när jag blev hemmablind i mina egna skisser då jag skissade fram ett shoppingsscenarie och fick för mig att det var en del av kravdefinitionerna. Men när jag sedan kände olust över den delen, kunde jag backa tillbaka till kontextscenarierna och se vilka kravdefinitioner som fanns, varpå jag insåg att Vera använde ju bara sin telefon för att surfa runt, inte att tjänsten skulle innehålla möjlighet till att shoppa. Jag misstänker att ute i den riktiga världen skulle antagligen produktägare eller kollegor reagerat redan vid pappersprototypen men den mänskliga faktorn kommer säkert skapa fler scenarion i framtiden där man missar viktiga ”keypoints” eller tolkar saker lite tokigt i ögonblicket. På det sättet är jag tacksam över att ha haft erfarenhet genom ett skolarbete där ens egna tolkningar och ensamma tankar kan få en ut på vift. Det gör att jag sannolikt och i större utsträckning kommer att undvika att hamna i samma situation



## 4 Referenser

Cooper, A (2004). *The inmates are running the asylum*. Indianapolis: Sams Publishing

Figma. (u.d.). *Design*. Hämtat från Figma: <https://www.figma.com/design/>

Goodwin, K. (2009). *Designing for the digital age: How to create human-centered products and services*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.

Instagram. (u.d.). Hämtat från Instagram: <https://www.instagram.com/>

Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited : A Common Sense Approach to Web Usability*. Berkeley: New Riders.

Nielsen, J. (den 27 Juli 2014). *Icon Usability*. Hämtat från Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/icon-usability/> den 31 maj 2023

Coleman, B., & Goodwin, D. (2017) *Designing UX: Prototyping*. Australia: Publisher Sitepoint Pty Ltd.

Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.

Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information Architecture: For the Web and Beyond* O'Reilly Media, Inc.

Schwaber, K. (2004). *Agile Project Management with Scrum*. Redmond, Washington: Microsoft Press.



# **Linnéuniversitetet**

Institutionen för informatik

351 95 Växjö / 391 82 Kalmar

Tel 0772-28 80 00

Lnu.se