

Design av grafiske brukergrensesnitt

Evelyn Saxegaard
Magnus Bärnholt
Lars Føleide
Marianne Magnussen

Innholdsfortegnelse

3-8

Introduksjon til Me 2.0

Om faget o Gruppen o Problemstilling o Metodikk

9-19

Feltstudie

Innledning o Intervju o Brukergruppe o Personas
Scenarier o Konseptutvikling o Kravspesifikasjoner

20-31

Iterasjon 1

Papirprototype o Brukertest o Resultat o Analyse

2

32-42

Iterasjon 2

Wireframe prototype i Proto.io o Resultat o Analyse

43-48

Iterasjon 3

Wireframe prototype i Proto.io o Resultat o Analyse

49

Veien videre

50-53

Konklusjon

Sammendrag o Evaluering av design og brukertest
Evaluering av løsning o Videreutvikling i samarbeid med NTNUi

54

Referanser

Om Faget

I forbindelse med faget IT3402 Design av grafisk brukergrensesnitt så vil denne rapporten presentere prosessen og arbeidet gjort i løpet av høsten 2017. Formålet med faget er å tilegne seg en dypere forståelse for teoriene og konseptene innenfor brukersentrert design, interaksjonsdesign og menneske-maskin interaksjon. Det ble lagt vekt på praktisk bruk av feltobservasjoner, den iterative design prosessen med ulike prototyper, og brukertester.

Teamet



Marianne Magnussen
Datateknologi
Interaksjonsdesign og spillteknologi
4. års student



Evelyn Saxegaard
Datateknologi
Interaksjonsdesign og spillteknologi
4. års student



Magnus Bärnholt
Datateknologi
Interaksjonsdesign og spillteknologi
4. års student



Lars Føleide
Informatikk:
Interaksjonsdesign, spill- og læringsteknologi
5. års student

Problembekrivelse

Vi har alle ting vi ønsker å oppnå/forbedre ved oss selv. Noen ting kan være små, som å sykle oftere til jobb, mens andre ting kan være større, som å spare mer penger. Ofte begynner man ut med et brennende engasjement, klare til å gjøre en endring, men man finner raskt ut at de gamle vanene sitter hardere enn man først antok. Mennesker er vanedyr og forandring kan være vanskelig. Vi streber hele tiden etter å forbedre ting ved oss selv for å bli bedre mennesker - spise sunnere, bli mer produktive eller være mer aktive for å nevne noen få. Problemet er at det er vanskelig å holde seg til den nye oppførselen når man først har satt i gang prosessen for å gjøre en endring.

Vi lever i et samfunn omkranset av teknologi og kunnskap om hvordan best utvikle seg selv, så hvorfor ikke benytte seg av det? Undersøkelser viser at nøkkelen til forandring som varer, ligger i vaner. Gode vaner er byggeklossene for et bedre, sunnere

og lykkeligere liv. Spørsmålet er bare hvordan får man gode vaner?

En framgangsmåte for hvordan dette kan oppnås er:

1. Start så smått at du ikke kan mislykkes
2. Jobb med den lille vanen helt til den blir et ritual, helst noe du dras mot og som ikke krever viljestyrke
3. Legg til mer på den vanen, og ankre det i noe eksisterende

Det å få hjelp til å bygge den første vanen kan ta deg langt på vei, og det er her vår oppgave kommer inn.

Følelsen av mestring oppnås primært av erfaring. At man setter seg mål som senere blir nådd. Andre faktorer er å observere hva andre klarer å få til. Det å bli oppmuntret er en medvirkende faktor, samt at psykologiske faktorer spiller inn (Bandura 1997).

I dette prosjektet har vi undersøkt adferden til potensielle brukere og spurt hva de kunne tenke seg å endre ved hverdagen sin. Vi startet kun med en beskrivelse av hvem det gjaldt og hovedideen for hva vi skulle produsere. Den initielle målgruppen var alle som hadde en vane de ønsket å gjøre noe med. Det kunne være knyttet til alt fra søvn, mat, trening eller studievaner. En intervjuprosess ble satt i gang hvor vi observerte og snakket med de ulike personene som falt inn under målgruppen. Tanken bak intervjuene var å avdekke hvilke vaner som hadde potensiale for å videreutvikles til en mobilapplikasjon.

Det ble avdekket en rekke interessante behov, hvor fellestrekkene er listet opp nedenfor:

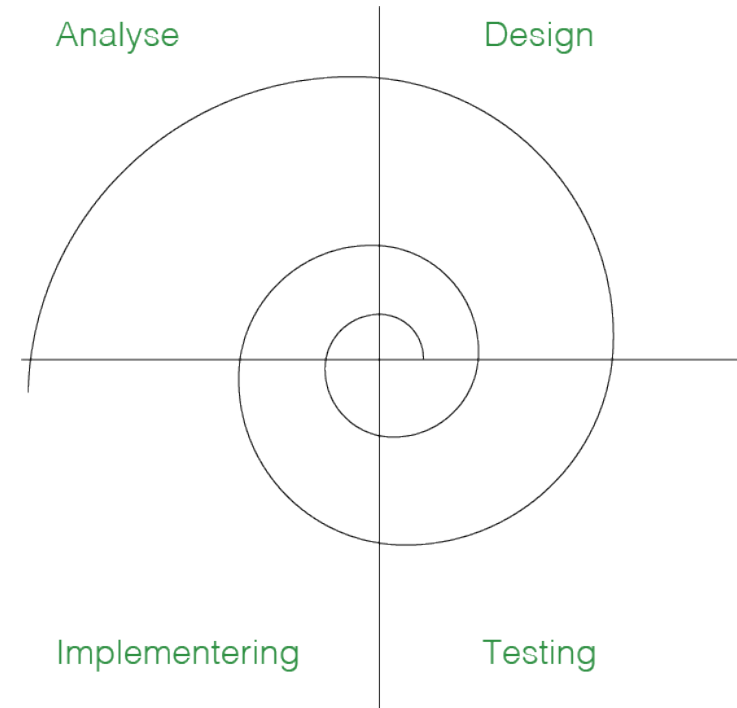
- Trening
- Mindre tid på mobilen
- Sunn mat
- Planlegge aktiviteter med venner
- Legge seg tidligere/stå opp tidligere
- Bedre studievaner
- Planlegge frem i tid

Vi valgte så å ta utgangspunkt i trening da dette var et av temaene som oftest ble nevnt under intervjuene. I en hektisk hverdag der de fleste benytter tiden sin sittende eller i ro, kan mangel på fysisk aktivitet bli et stort problem. Mange er ikke klar over hvor mye av tiden sin de faktisk tilbringer sittende. Forskning viser at voksne nordmenn bruker drøye 60% av sin våkne tid i ro. Ifølge Helse Norge kan dette øke risikofaktoren for generell dårligere helse, medvirke til smerter i nedre korsrygg, samt sykdommer som type 2-diabetes og hjerte- og karsykdommer.

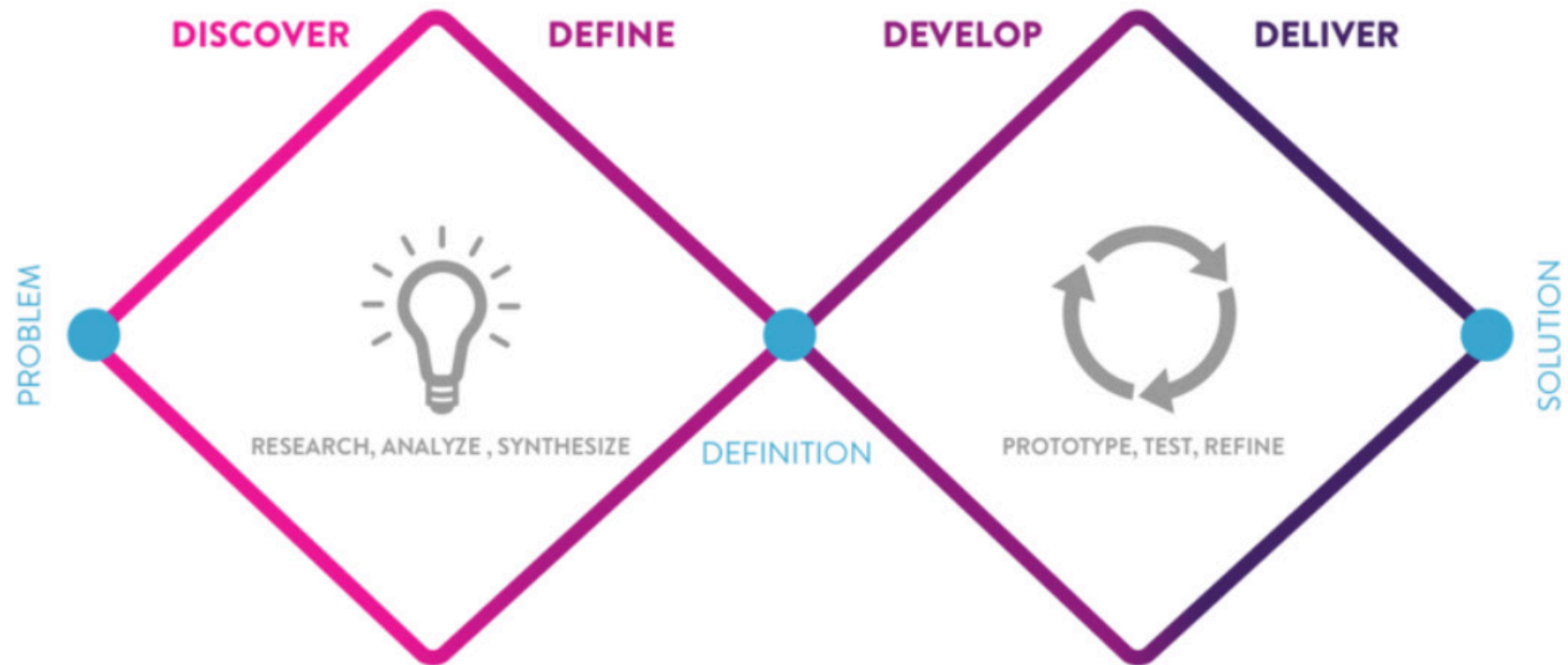
På bakgrunn av dette har vi valgt å fokusere på å få folk i aktivitet. Det skal ikke mye til for å forbedre livsstilen sin gjennom mosjon, men mange opplever at det å komme i gang er den største utfordringen. Grunnen til dette er at mange anser fysisk aktivitet og trening som samme sak. Derimot trenger man ikke å slite seg helt ut for å dra nytte av helsegevinstene. Det viktigste er å komme seg ut og i aktivitet.

Metodikk

Fra pensum brukte vi en dobbel diamantstruktur der det dreier seg om fire hovedfaser; utforske, definere, utvikle og levere. For oss var det å utforske og definere brukerens behov eller problem en viktige start for forarbeidet. Det er fordi all informasjon som ble hentet i denne fasen ble brukt til utredelse av konsept, og jo mer informasjon jo mer grundig og gjennomtenkt ville konseptet bli. Senere ble fokuset flyttet over til utviklingen av prototyper, tester og utbedringer. Vi gikk altså over til å bruke en spiralmodell, som passer svært godt inn i andre delen av dobbel diamantstruktur. Dette er en modell som kombinerer ideen om iterativ utvikling med de systematiske og kontrollerte aspektene ved vannfallsmodellen. Ved å bruke en spiralmodell hadde vi flere iterasjoner som inkluderte å designe, teste, analysere og planlegge, og som beveget seg i retning mot et ferdig produkt.



Figurtekst: Illustrasjon av spiralmodellen



Figurtekst: Illustrasjon av en dobbel diamantstruktur.

Feltstudie



Innledning

Faget la opp til at vi skulle finne ut hvordan en app kan gjøre selvutvikling enklere ved å oppnå en endring av vaner og få bedre rutiner i livet. Oppgaven ble gitt navnet Me 2.0, med forslag til intervju spørsmål som gikk på hvilke vaner intervjuobjektene hadde og om det var noe de ønsket å endre. Mye av det som gikk igjen var: mer struktur, bedre organisering av livet, trene mer, komme seg i seng tidsnok, stå opp i tide, bruke tiden mer effektivt og generelt oppnå en følelse av mestring.

Før man kan starte arbeidet er det viktig å tenke på at fokuset ikke bare kan ligge på å løse et problem, men heller på å utforske og definere hva problemet egentlig er. Gjennom flere intervjuer lærte vi at noen spørsmål burde endres og tilpasses bedre enn vi tenkte oss i starten.

Det ble i forslag til intervjuguide oppfordret til å stille et åpent spørsmål om intervjuobjektet har en eller annen vane eller atferd de ønsket å endre. Våre intervjuobjekt var stort sett studenter ved NTNU Trondheim. Vi gjennomførte et utforskende studie med semi-åpne spørsmål for å avdekke et mønster i vaner blant studentene som vi kunne fokusere på i den videre prosessen for å utvikle et brukergrensesnitt til vår Me 2.0 app.

Intervju

Det ble lagt opp til minst mulig ledende spørsmål. Første spørsmål omhandlet i hvilken grad det kunne være noe testpersonen ønsket å gjøre mer av, mindre av, ikke i det hele tatt, eller om de ønsket en ny vane. Vi ba intervjuobjektene skrive opp forslagene på post-it lapper. Etter å ha brainstormet rundt flere alternativer fikk de beskjed om å velge seg ut én post-it lapp for videre bearbeiding. Vi tok vare på post-it lappene.

Simen (3. klasse datateknologi) skrev for eksempel: “Legge seg tidligere, stå opp tidligere. Bedre rutiner“. Dette med søvn og bedre kontroll på hvordan man bruker tiden gikk igjen.

Etter å ha utført mange intervju merket vi oss en gjenganger, nemlig ønsket om å være mer i fysisk aktivitet. Studenter ved NTNU ønsker å trene mer enn det de gjør allerede. Dette opplevde vi som spennende, da teknologi representerer mange interessante muligheter for innhenting og visualisering av treningsdata. I tillegg til dette gjør inntreden av smarttelefoner, smartklokker, og sosiale media det mulig å utvikle apper med fokus på en sosial aspekt rundt dette med trening.

Brukergruppe

Det er svært viktig å definere en konkret brukergruppe ved utviklingen av en app. Fra de gjennomførte intervjuene og observasjonene gjort av oss ble det bestemt å rette fokus mot studenter. Mange i denne målgruppen er opptatt av å holde seg i form, men lite tid eller lite motivasjon kan gjøre det vanskelig å få til. En applikasjon som vår kan hjelpe studenter i denne situasjonen med å bedre planlegge kommende økter og få mer motivasjon ved å invitere med seg studievenner på ulike aktiviteter.

Det er ikke noe i veien for at appen på et senere tidspunkt utvides til å inkludere brukergrupper med flere type mennesker enn studenter. Spesielt mennesker i arbeidslivet kan dra nytte av en slik app. Det ble derimot ikke prioritert i denne versjonen av produktet, men kan has i bakhodet ved en potensiell videreutvikling.

Personas

Formålet med personas er å skape en link mellom observasjoner og designet. Det er med på å skape noe konkret designeren kan forholde seg til samtidig som det oppretter et skille mellom designeren selv og brukerne det designes for. På denne måten unngår man at produktet blir designet for designeren.

De fiktive personene som personasene baserer seg på skal brukes gjennom hele utviklingen av produktet. Tanken er å se produktet gjennom øynene til personasene og vurdere om de ville brukt den foreslåtte funksjonaliteten.



Julie Bjørnsen
Alder: 26 år
Jobb: Student
Sivilstatus: I et forhold
Boform: Leilighet

Julie studerer 4. året på NTNU. Hun bor sammen med kjæresten i en parhybel på Berg Studentby. Som tenåring var hun svært aktive innenfor langrenn, og var opptatt av trening og holde seg i form. Etter at hun begynte å studere forsvant mye av tiden og motivasjonen til å opprettholde de gode treningsrutinen. Hun er opptatt av å prestere godt på skolen, og tid som tidligere ble brukt på å holde seg i aktivitet, blir nå brukt på lesing og studering. Julie er nå på utkikk etter noe som kan hjelpe henne å finne tilbake til gleden av å komme seg ut og i aktivitet.



Martin Gullestad
Alder: 20 år
Jobb: Student
Sivilstatus: Singel
Boform: Kollektiv

Martin har akkurat startet på sitt første år på NTNU. Han er glad i å komme i kontakt med andre og bli kjent med nye folk. Han har alltid interessert seg for fotball, og drev ofte med det på fritiden sammen med kompisen sine.

Siden han er den eneste i vennekretsen som begynte i Trondheim, kjenner han ikke så mange ennå. Han skulle derfor ønske at det fantes noe som kunne få han i kontakt med andre som hadde de samme interessene som han.

Scenarier

Siden produkter ofte utarbeides av fagfolk med andre måter å forklare og kommunisere på enn målgruppen, er scenarier en fin måte å konkretisere tenkning på. De fleste brukere vil nemlig ikke forstå designerens abstraksjoner og forklaringer. Konkrete eksempler på situasjoner kan gjøre det enklere for brukeren å sette seg inn i problemstillingen.

Scenario for Julie

Før:

14

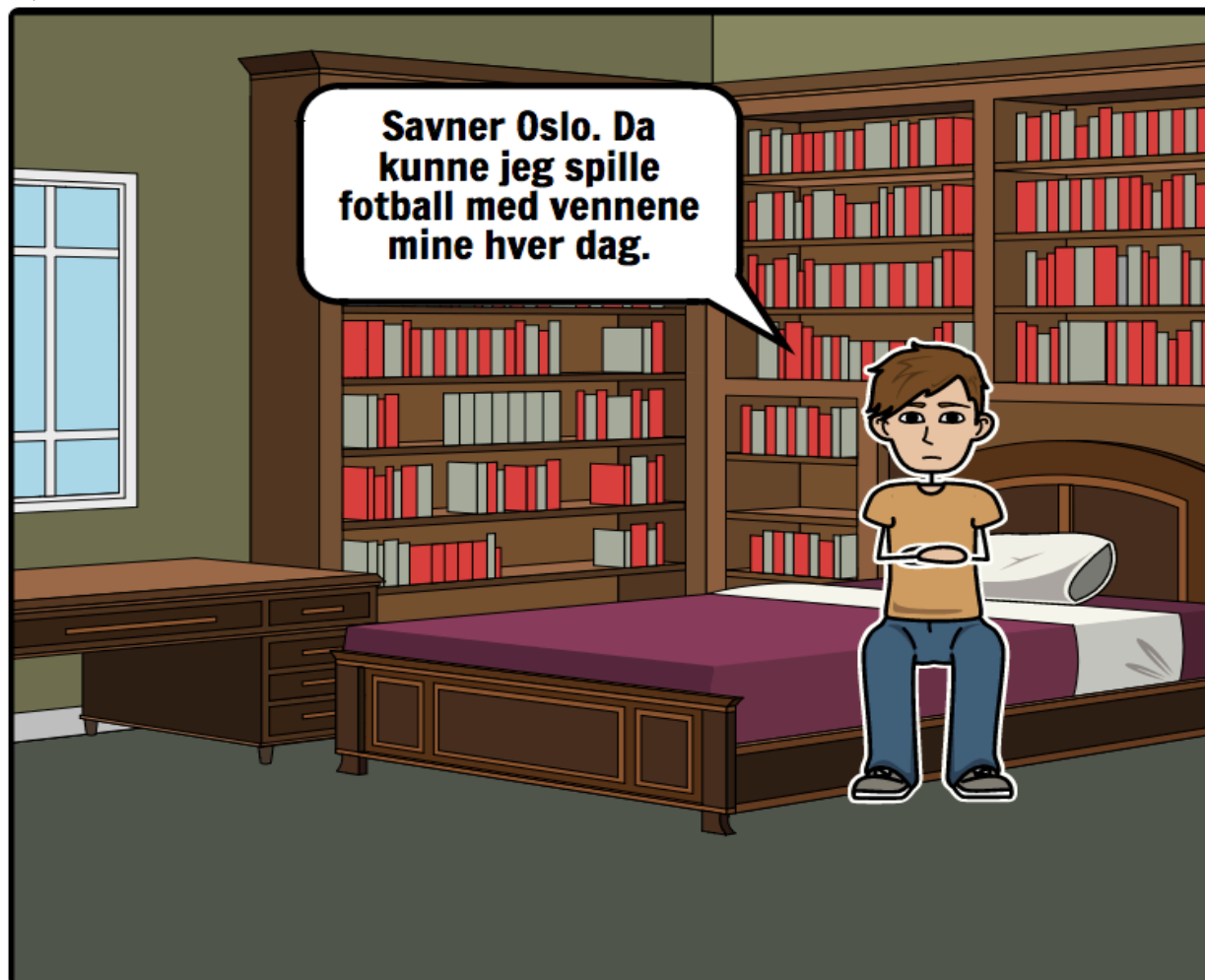


Etter:

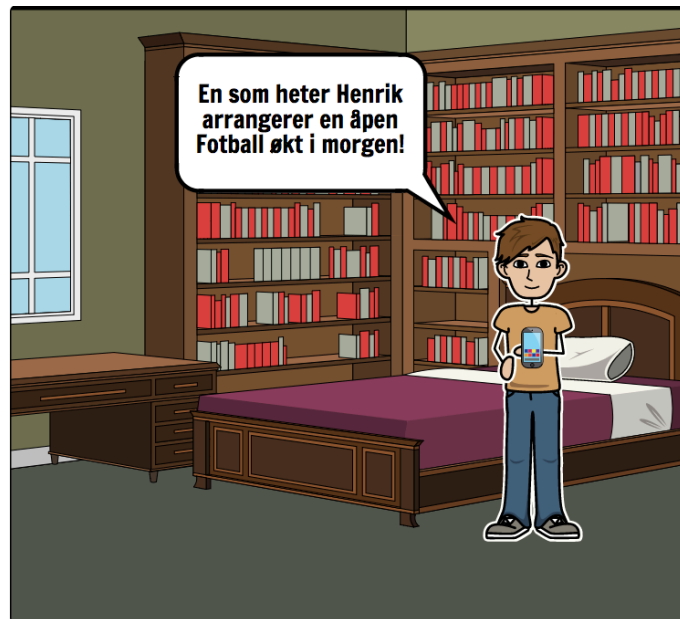


Scenario for Martin

Før:



Etter:



Konseptutvikling

For å konkretisere idéen vår og finne en løsning på hvordan en applikasjon kan få folk i aktivitet, måtte vi gå systematisk frem. Først tok vi kontakt med potensielle brukere for å få innspill og idéer til hva som kunne fungere motiverende og interessant for dem. Dette ga oss et innblikk i hva brukeren trengte og ønsket. Vår initielle idé var en treningsapp som kunne følge med på treningsøktene dine. Her skulle man legge inn økter, både styrke og utholdenhet, legge til vekter i kilo, antall repetisjoner, distanse og tid. Appen skulle deretter gi deg beskjed dersom det gikk for lang tid mellom treningsøktene dine, samt anbefale deg når du trenger å øke kilo på vektene eller at du burde utfordre deg selv til å løpe litt lenger.

Det første konseptet koblet også appen opp mot vennene dine for å se når de trente, slik at man skulle bli motivert til også å dra og trene. Hele dette første konseptet ble derimot forkastet da vi fort innså at det lignet altfor mye på eksisterende applikasjoner. Det ble også notert at varslinger hver gang venner er ute og trener kan føre til skyldfølelse for at man selv ikke trener, noe som er svært dårlig motivasjon. Det ble derfor satt i gang en ny idémyldringsprosess hvor vi

kom fram til sluttkonseptet.

Hovedtrekket vi kom frem til var å fokusere på det sosiale aspektet ved fysisk aktivitet. Det ble nevnt i tidligere intervjuer at trening sammen med andre økte sannsynligheten for at man kom seg ut, og senere fortsatte med treningen.

Vi kom derfor fram til at applikasjon vår skulle fungere som en sosial og motiverende aktivitetsapplikasjon. Tanken var å skape en sosial plattform for trening, der man kunne lage sine egne økter og invitere med seg venner eller ukjente. Det kunne være alt fra å møtes for å spille volleyball, fotball, løpe eller yoga i parken. Brukerne skulle selv bestemme hva de ønsker å delta på og hva som interesserer dem. Håpet var at det sosiale aspektet skulle gjøre det lettere å komme seg over dørstokkmila og bidra til økt motivasjon som skulle vare.

Kravspesifikasjon

Basert på det nye konseptet kom vi fram til en liste med kravspesifikasjoner. Disse ble senere utgangspunktet for papirprototypen som ble laget i iterasjon 1.

- Brukeren skal kunne opprette en ny økt for vennene sine
- Brukeren skal kunne opprette en ny økt for alle med samme interesse
- Brukeren skal kunne invitere med seg venner på økten
- Brukeren skal kunne legge til nye venner
- Brukeren skal kunne se både kommende og tidligere økter
- Brukeren skal kunne se venners aktivitet
- Brukeren skal kunne oppdage aktiviteter i nærheten av seg
- Brukeren skal kunne velge favoritt interesser
- Brukeren skal få varsler for nye forespørsler, samt nyopprettede aktiviteter som samsvarer med valgte interesser

Iterasjon 1



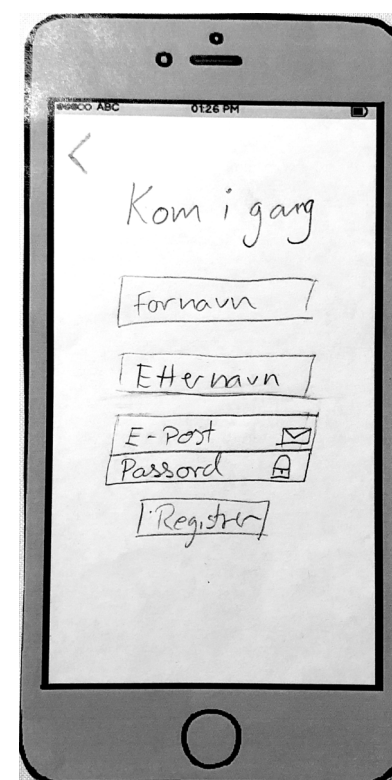
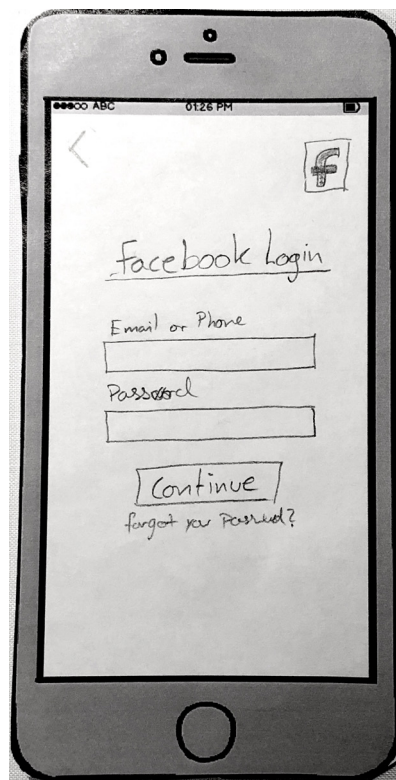
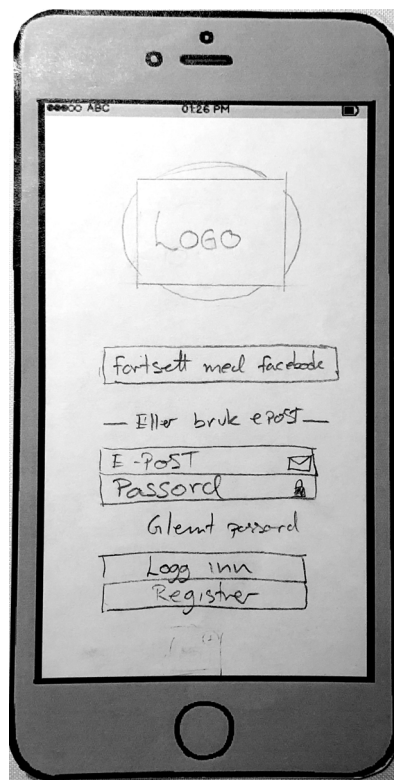
Iterasjon 1

I iterasjon 1 ble det laget en papirprototype for å teste konseptet vi kom fram til under feltstudiet. En papirprototype er av typen low-fidelity, og er en av de enkleste prototypene man kan lage. Hensikten er at det skal være raskt og billig å produsere, samtidig som det er lett å gjøre endringer. En viktig egenskap ved low-fidelity prototyper er at brukeren ikke får en oppfatning av at produktet er ferdig. Dette gjør det lettere for brukeren å komme med innspill og tilbakemeldinger ettersom produktet ikke oppleves som ferdigstilt [1]. At vi brukte papirprototypen gjorde at vi kontinuerlig kunne endre designet eller funksjonaliteten. Vi utførte sju tester med ulike personer, hvorav en av dem var med veileder i en UX-lab. De andre testpersonene var studenter på NTNU Gløshaugen.

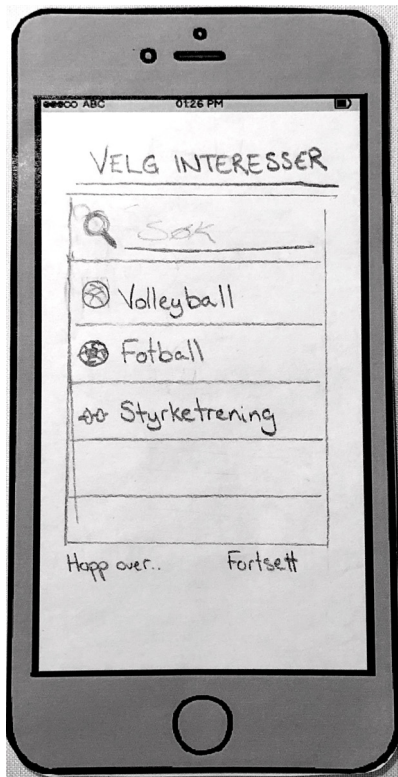
Papirprototype

Da vi skulle starte med utviklingen av papirprototypen var det viktig for oss med et brukervennlig grensesnitt. Vi baserte designvalgene våre på Don Normans designprinsipper [2], og hentet inspirasjon fra andre kjente applikasjoner som Facebook og Instagram. Hensikten med dette var å skape et design folk kunne kjenne seg igjen i, nettopp ved å benytte seg av prinsipper som konsistens og affordance.

Registrering og logg inn

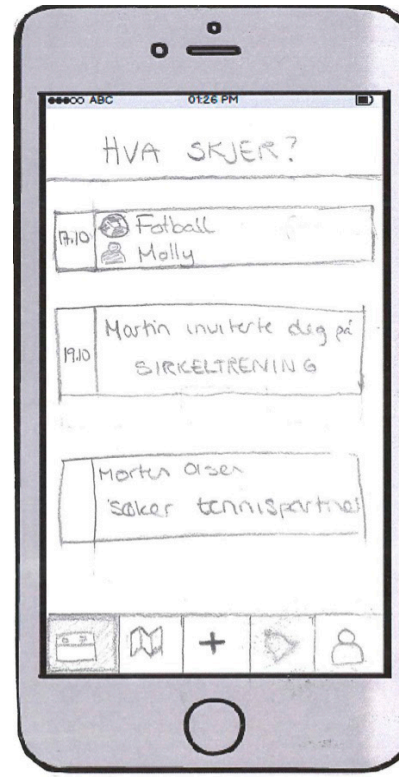


Den første siden brukerne møter i appen er en påloggingsside. Vi ønsket at det skulle være raskt, enkelt og smertefritt å komme i gang, derfor valgte vi å kombinere en gammeldags epost registrering kombinert med en raskere Single Sign-On (SSO) løsning fra Facebook. Da henter appen automatisk all informasjon den trenger og brukeren blir sendt videre til neste skjermbilde i appen. Velger brukeren Registrer dukker et standard registreringsform opp, der navn, epost og passord må fylles ut.



Interesser

Etter at en bruker har registrert seg, får brukeren en mulighet til å velge sine favoritt interesser. Dette er for at profilen skal bli skreddersydd for brukeren, slik at de får opp aktiviteter som matcher med valgte interesser. Vi la til muligheten for å hoppe over dette trinnet, og dermed komme direkte inn til "Hva skjer"-siden i tilfellet de ikke ønsket å ta stilling til dette akkurat der og da. Brukeren har da ikke valgt noen interesser, men kan enkelt sette disse inne på Innstillinger på profilsiden sin.

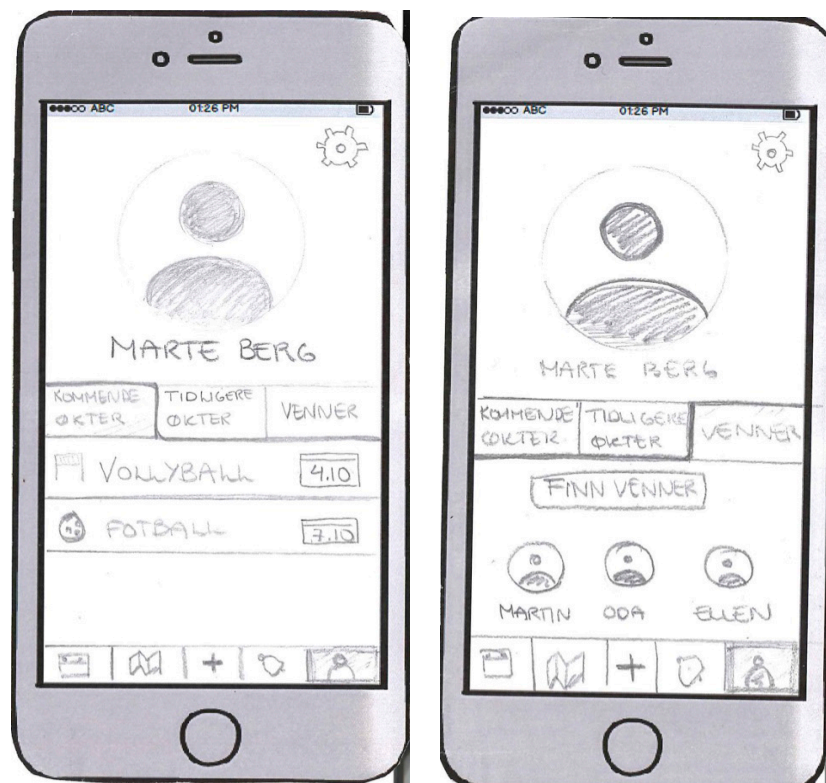


Hva Skjer?

Hovedsiden er en Hva skjer-side som viser venners aktivitet, åpne treningsøker eller invitasjoner for de idrettene man har valgt. Dette vises i form av en liste som kan scrolles. Siden hendelsene som kommer opp bare er en kort framvisning av de forskjellige aktivitetene, kan man trykke seg inn på dem for å få mer informasjon. Vi benyttet brukertestene til å finne ut hvilken informasjon som skulle inkluderes i sammendraget der brukerne mente at dato, idrett og ansvarlig person var det viktigste å få fram.

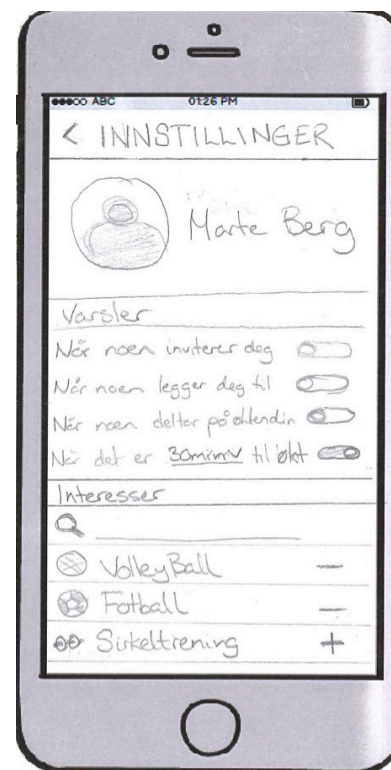
Under alle sidene, med unntak av innstillinger og ny økt, ligger det en navigasjonsbar. Denne har fem knapper, som i følgende rekkefølge linker til Hva skjer?, Kart, Opprett økt, Notifikasjon, Profil. De fleste symbolene er hentet fra facebook. For Opprett økt brukte vi et tegn fra Instagram, hvor det samme tegnet i Instagram brukes til å opprette et nytt bilde. Dette var på bakgrunn av "J. Nielsen" sine UI prinsipper om å benytte design som brukerne allerede er godt kjent med.

Profilsiden



På profilsiden kan man se all informasjon om seg selv. Øverst vises profilbilde og navn, etterfulgt av tre faner som består av Kommende økter, Tidligere økter og Venner. Øverst i høyre hjørnet vises et tannhjul som tar brukeren videre til Innstillinger. Trykker man på en økt vil man komme til en side som viser mer informasjon om denne økten.

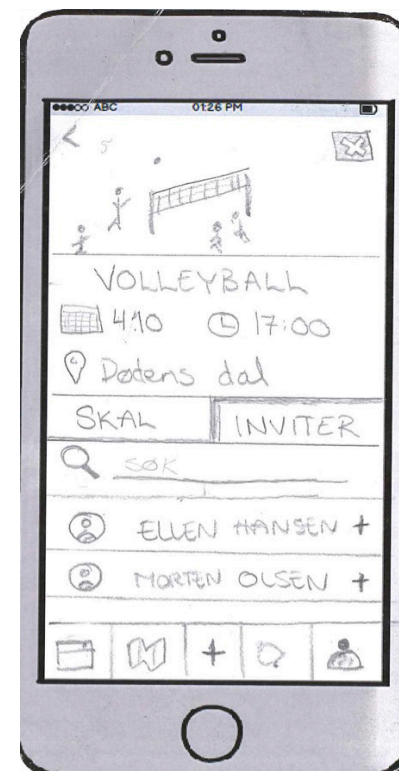
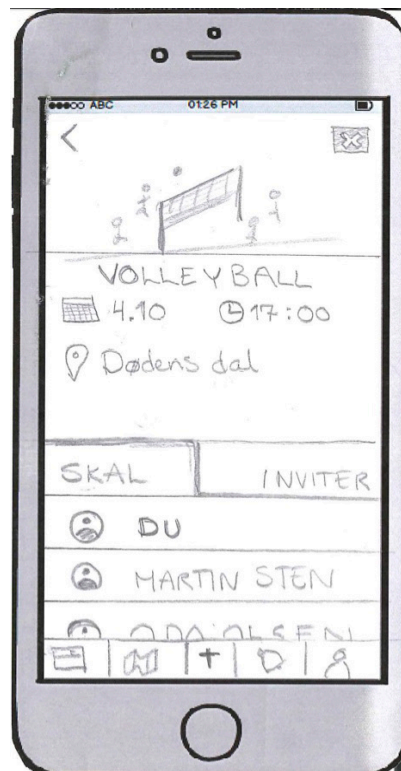
Innstillinger

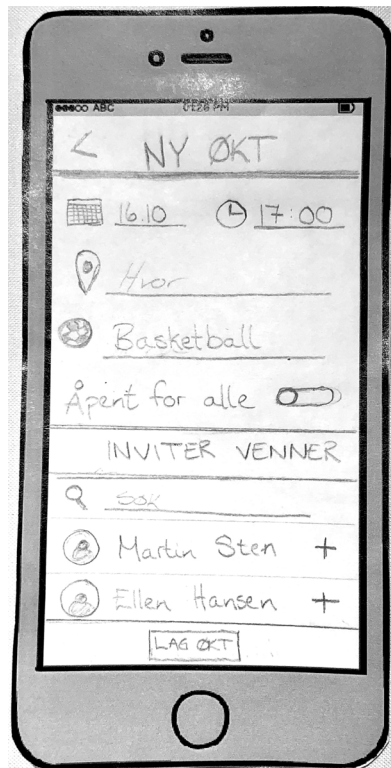


Innstillinger er en side for å fjerne eller legge til interesser, endre profilbilde og endre hvilke type varsler man ønsker. Denne siden kan bare nås fra profilsiden, og den går bare tilbake igjen til profilsiden.

Økt

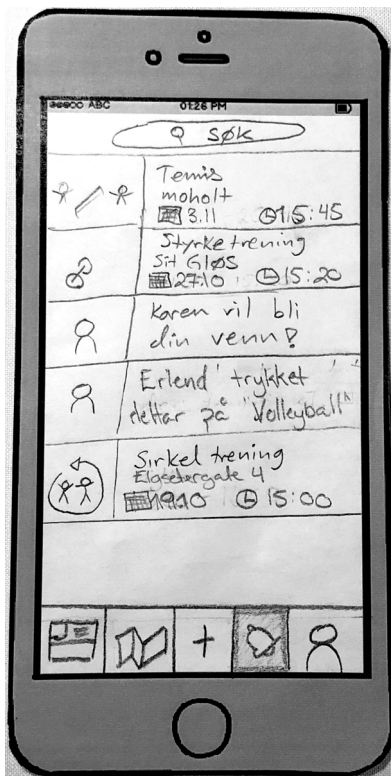
Denne siden vises dersom man trykker inn på en økt som kommer eller har vært. Den viser informasjon om når, hvor og hva som skal skje, i tillegg til hvem som skal. Dersom brukeren selv har opprettet økten, finnes det et rødt kryss i høyre hjørne som vil gjøre at økten kan slettes. Ved siden av Skal-fanen har man også en Inviter-fane for å invitere flere med på økten. Denne vil igjen bare være synlig hvis brukeren selv har opprettet økten eller hvis personen som har opprettet den har valgt å gjøre den åpen for alle.





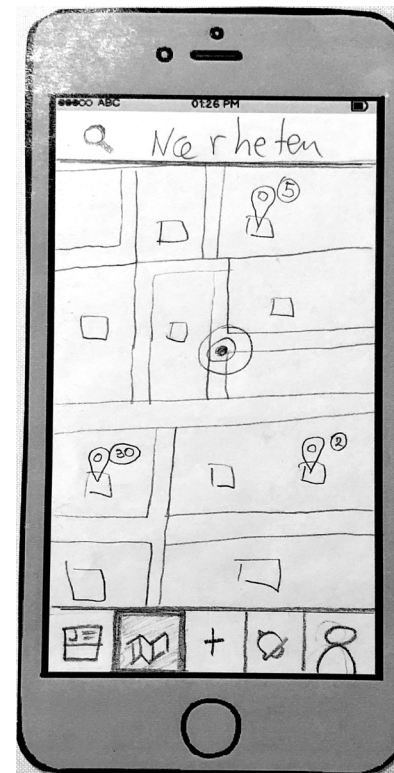
Opprette en ny økt

For å komme til dette grensesnittet trykker man på plusstegnet i navigasjonsbaren. Her finner man felter for å fylle inn når, hvor og hva som skal skje, og man kan trykke på en toggle for å slå av eller på åpen for alle. Åpen for alle gjør at økten vil synes for alle som er interessert i aktiviteten. Under kan man invitere venner med på økten. De vil da få et varsel og økten blir lagt til på sin Hva skjer?-vegg. Når økten er ferdig trykker man på Lag økt og man vil komme videre til siden om økten, tilsvarende illustrasjonen av Økt over.



Notifikasjoner

Notifikasjoner viser hendelser som har skjedd og som angår gjeldende bruker. Dersom man har opprettet en økt vil man få opp et varsel når folk trykker delta på økten. Man får også varsel dersom noen har lagt brukeren til som venn, eller om noen av de kommende øktene nærmer seg.



Kartet

Kartet viser åpne økter i nærheten. Man skal også kunne få opp alle økter, og ikke bare økter som passer med valgte interesser. Dersom man trykker på pekerne på kartet vil man åpne økten og få opp et tilsvarende grensesnitt som i Økt

Brukertest

For å gjennomføre brukertestene benyttet vi oss av en standard skrevet av to psykologer, K. Gommoll og A.Nicole, som jobbet hos Apple. Standarden består av 10 steg som skal gås gjennom sammen med testbruker [3].

Under brukertesten benyttet vi oss av Wizard of Oz-teknikken. Den går ut på å simulere responsene til systemet ved hjelp av menneskelig interaksjon. Den største fordelen med denne måten å teste på er å kunne utforske funksjonalitet før den blir implementert. Rollefordelingen under brukertesten var som følger: vi hadde én testleder, én som hadde ansvar for navigasjon i papirprototypen, og én eller to observatører. Vi utførte brukertesten i et rolig rom der brukerne kunne føles seg komfortable med å utforske appen og komme med tilbakemeldinger.

Vi ønsket å sette brukeren inn i tankegangen om trening før selve testen startet. Derfor starter vi med noen enkle spørsmål vedrørende brukerens forhold til trening. De innledende spørsmålene vi stilte var:

- Skulle du ønske du trente mer enn det du gjør?
- Hvor ofte trener du?
- Hva liker du å trene?
- Har du et medlemskap i SIT eller NTNUI-gruppe?
- Har du eller har du hatt andre idretts medlemskap, isåfall hvilke?

Etter litt innledende spørsmål, valgte vi å stille spørsmål som gikk over på gamle og nye interesser, motivasjon, apper de har brukt og hvordan de har vært. De stilte spørsmålene var:

- Hva kunne du tenkte deg å gjøre mer av?
- Hva skal til for at du prøver noe nytt?
- Hva motiverer deg til å trene?
- Bruker du eller har du prøv en treningsapp, isåfall hvilke?
- Hvordan kan en app hjelpe deg å bli motivert til å trene?

På denne måten gjorde vi brukeren var på disse problemstillingene, noe som kunne gjøre det lettere å komme med relevant tilbakemeldinger senere. Til slutt rundet

vi av spørsmålsrunden med et litt mer humoristisk spørsmål for å gjøre brukeren trygg og senke stressnivået. Det var viktig for å skape en atmosfære som ikke lenger virket som et intervju.

Spørsmålet var:

Hva skal til for at du velger å dra på en aktivitet i stedet for å se en episode til på Netflix?

I de to første brukertestene fikk vi veldig bra resultater. Testbrukerne klarte alle oppgavene uten å måtte tenke seg om, noe som førte til at vi fikk lite å gå på. Dette fikk oss til å innse at oppgavene vi hadde brukt ikke var helt optimale. De var veldig forklarende, og sa omtrent nøyaktig det de så i brukergrensesnittet. For eksempel hadde vi oppgaven “Finn oversikten over kommende økter” etter at de hadde gått inn på profilen der kommende økter var å finne. Det gjorde at de ikke trengte å tenke over hvor det kunne ligge i applikasjonen, fordi de så det med en gang. Derfor bestemte vi oss for å gjøre litt om på oppgavene før neste brukertest.

I de neste brukertestene fikk vi mye bedre tilbakemeldinger fordi oppgavene var satt opp slik at de i større grad måtte navigere seg rundt i applikasjonen. Oppgavene skulle være innom alle sidene og benytte seg av de viktigste funksjonalitetene, som det å opprette en ny økt.

Oppgavene:

1. Registrer deg på appen
2. Velg Volleyball og Fotball som dine interesser
3. Meld deg på sirkeltreningen til Martin
4. Finn oversikten over dine kommende økter
5. Finn ut hvor volleyballøkten skal være
6. Inviter Ellen Hansen på denne økten
7. Finn ut hvor mange økter du har vært med på tidligere
8. Legg til Maria Skaar som venn
9. Opprett en ny basketball økt som skal være åpen for alle
10. Sjekk om du kan se om du er i nærheten av noen økter
11. Sjekk hvilken økt det er 30 stk som skal på
12. Slett basketballøkten du lagde istad
13. Finn ut hvilke interesser du har
14. Hva er dine notifications?

Resultat

I de to første brukertestene fikk vi som nevnt ikke så mye ut av selve brukertesten, men vi fikk derimot noen tilbakemeldinger ved hjelp av intervjuene vi hadde før og etter. Blant annet var varsler en kritisk del, da det både kan motivere, men også bli så slitsom at de avinstallerer applikasjonen. Det sosiale aspektet var svært viktig for motivasjon og bruken av applikasjonen, og vi fikk tilbakemelding på at vi burde legge mer vekt på dette.

Etter at vi endret oppgavene våre fikk vi se mye mer av hvordan brukerne opplevde applikasjonen; hva som funket bra, og hva som funket mindre bra. Alle testpersonene mestret store deler av applikasjonen, men det var noen sider og symboler flere slet med. Dette kan tyde på at vi ikke hadde lyktes helt med affordance og mapping på dette stadiet.

Det første problemet var å finne Kommende økter. Det mange gjorde var å gå til forsiden, Hva skjer, hvor man fant oversikt over både sine egne, men også andres økter, samt de nyeste hendelsene. Da måtte vi si at dette ikke var helt riktig før testpersonen prøvde

videre. Noen klarte da å tenke seg frem til at det lå under Profil, mens andre måtte gjennom flere sider før de fant frem.

Et annet problem var å forstå symbolene i navigasjonsbaren. Da de fikk beskjed om å sjekke notifikasjoner var det noen som gikk til Hva skjer veggen. Dette var det flere grunner til:

1. De husket elementene i Hva skjer og sammenlignet dem med notifikasjoner
2. De kjente ikke igjen “bjelle”-symbolet som i Facebook og lignende applikasjoner tilsvarende notifikasjoner
3. De så ikke at symbolet for notifikasjoner var en bjelle

En positiv bekreftelse vi fikk etter gjennomføringen av brukertestene, var at en gammeldags epost registrering kombinert med en raskere Single Sign-On (SSO) løsning fra Facebook falt best i smak. Dette skulle derfor tas videre til wireframe prototypen som ved videre testing, ga en bekreftelse på at dette var det riktige valget for en påloggingsløsning. Det var enkelte brukere som ønsket Google som SSO løsning i tillegg, men ettersom appen bruker

venner som en funksjonalitet mener vi Facebook leverer en mer passende tjeneste.

Gjennom de oppfølgende intervjuene etter brukertestene fikk vi også en del tilbakemeldinger angående konseptet vårt. Tilbakemeldingene var som følger:

1. Mer fokus på det sosiale kan føre til mer motivasjon
2. Flere detaljer og farger i prototypen kunne gjort det enklere å finne frem
3. Viktig å kunne styre mengden av varsler selv
4. Applikasjonen må bli brukt av venner dersom man skal laste den ned selv

Analyse

Resultatene fra brukertestene med papirversjonen ble analysert og brukt til forbedring av applikasjonen vår. Noen enkle grep ble gjort underveis mellom brukertestene, mens andre ble tatt med til wireframe prototypen. Noe av det som ble gjort underveis var det å kunne styre varsler selv. Vi løste dette ved å legge til en Innstillinger knapp på profilsiden hvor både varsler og interesser kunne endres. Det ble også finpusset på design, muligheten til å slette egne økter ble lagt til og man kunne nå velge interesser ved registrering.

For å kunne evaluere de problemene som oppsto under brukertestingen, og finne en løsning på det, var vi nødt til å analysere problemene. Det første problemet var å finne Kommende økter. De som slet med dette gikk alltid til Hva skjer først. Ved hjelp av intervjuet etterpå fant vi ut av at dette var fordi de husket å ha sett økter på Hva skjer-siden, og dermed antok at det var riktig sted å gå. Kommende økter lå under profilsiden, da vi tenkte at dette var informasjon brukeren ikke prioriterte høy, men som de likevel ville ha oversikt over.

Det viste seg derimot at dette var et viktig element for flere av brukerne og at de i mye større grad ønsket å ha det lett tilgjengelig. Det ble derfor gjentatte ganger diskutert av gruppa hvordan vi best kunne løse det. Derimot var det vanskelig å se hvordan dette kunne løses på best mulig måte uten å ta plass fra andre vesentlige elementer. En avgjørelse ble derfor tatt på å implementere den daværende versjonen av Kommende og tidligere økter i den første wireframe versjonen. På denne måten kunne vi diskutere det ytterligere med potensielle brukere.

Når det gjaldt å finne frem til notifikasjoner var det som nevnt flere grunner til at dette ble betraktet som en utfordring. At symbolet ikke lignet på en bjelle ville løse seg selv ved hjelp av wireframeverktøyet vi valgte, da det har ferdige symboler som ikke påvirkes av tegneferdigheter. Derimot ble det verre å løse det at folk ikke skjønnte at en bjelle tilsvaret notifikasjoner. Vi kunne valgt å gå for et annet symbol, eventuelt tekst, men fordi det var hentet fra Facebook, som er en av verdens mest brukte applikasjoner [6], valgte vi

å beholde symbolet. Grunnen til at folk blandet Hva skjer med Notifikasjoner var at vi ikke klarte å være konsistente nok med hva som skulle vises hvor. Vi diskuterte også løsningen med å fjerne notifikasjons-siden. Ved å fjerne notifikasjoner unngikk vi å ha to ganske like sider, men vi mistet også muligheten til å enkelt finne igjen forespørsler. Løsningen ble å være ekstra bevisste på hva som skulle vises hvor, for så å se om problemet kom frem med wireframe prototypen.

Sett bort ifra brukertestene hadde vi også tilbakemeldinger på selve konseptet som var verdt å ta med seg videre. For å skille oss fra andre treningsapplikasjoner var det viktig at vi inkluderte det sosiale i stor grad. Dette trodde vi ville komme tydeligere frem når man hadde en faktisk bruker og sine ordentlige venner i en eventuell ferdig applikasjon. Vi la også til et valg under innstillinger som kunne skru på varsler dersom venner trykket deltar på økter.



Iterasjon 2

Iterasjon 2

Etter gjentatte brukertester med papirprototypen videreutviklet vi den til en mer funksjonell wireframe prototype i iterasjon 2. Denne baserte seg på tilbakemeldingene og erfaringene vi tilegnet oss i den første iterasjonen, og ble deretter testet for å se om endringene som ble gjort førte til forbedring.

Wireframe og prototype i Proto.io

Etter tilbakemeldingene fra papirprototypen gikk vi i gang med å utvikle en interaktiv, high-fidelity prototype. Vi benyttet oss av det nettbaserte verktøyet kalt proto.io til å utvikle wireframe prototypen. Det er et program som gjør det mulig at flere jobber sammen. Det er i tillegg enkelt å laste opp hva man skulle trenge av ekstra ressurser eller man kan benytte seg av de allerede eksisterende ressursene. Når man er ferdig med implementasjonen av appen, kan man sømløst laste den over til mobilen for så å teste på brukere.

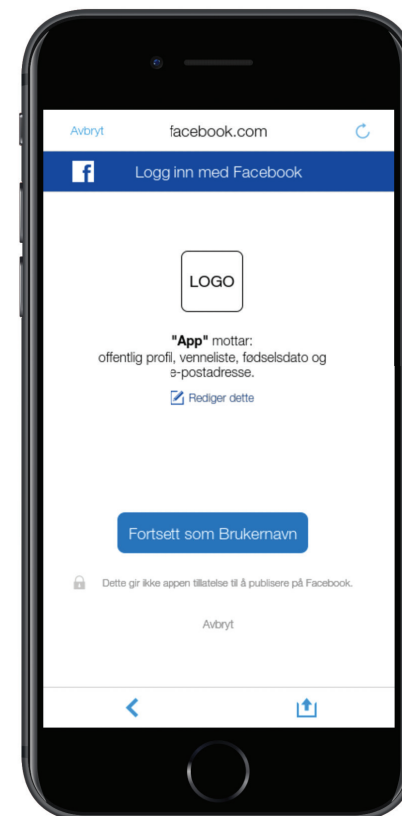
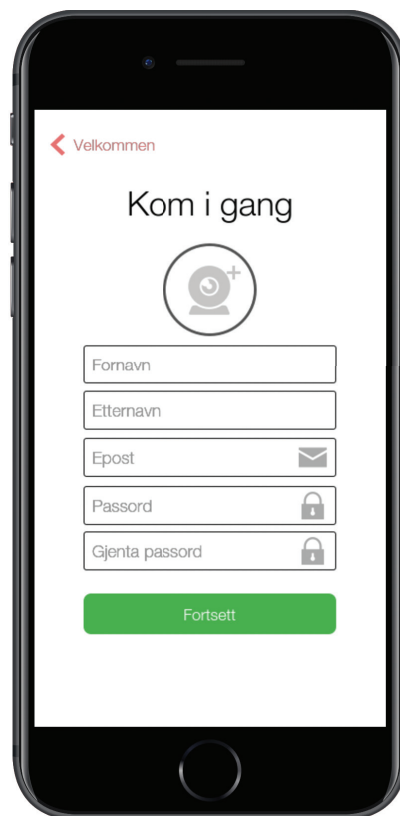
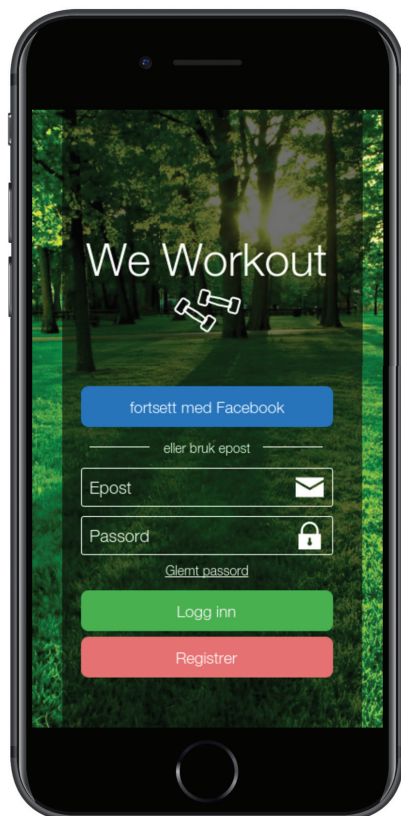
Vi startet utviklingen av wireframe prototypen ved å ta utgangspunkt i det siste utkastet av papirprototypen. Etter tilbakemeldingene vi fikk gjennom brukertestene i forrige iterasjon var det lite vi ville endre på. Det hadde blitt kommentert at noen av ikonene var litt utydelige, men dette så vi på som en feil av våre tegneevner, ikke brukbarheten av appen. Vi ønsket derfor å teste med digitale versjoner av ikonene før vi eventuelt gjorde endringer på dem. Som nevnt lot vi også Kommende økter forbli der det var, for å få

mer innspill fra bruker om hvor de hadde ønsket det.

Fordi idéfasen var nokså krevende ved at man på kort tid måtte finne et konsept som skulle føre til en atferdsendring, gjorde det at planleggingen av papirprototypen fikk mindre tid enn vi ønsket. Derfor var det noe funksjonalitet som ble glemt, og som vi ønsket å få med i wireframe prototypen. Dette ble lagt til sammen med de små endringene som nevnt over. Noe av denne funksjonaliteten var blant annet en logg ut knapp og dobbelt passordfelt.



Registrering og logg inn



Innloggingssiden er det første brukerne møter når de starter appen. Vi ønsket at det skulle være raskt, enkelt og smertefritt å komme i gang. På bakgrunn av brukertestene vi gjorde med papirprototype, oppdaget vi at en gammeldags epost registrering kombinert med en raskere Single Sign-On (SSO) løsning fra Facebook falt best i smak.

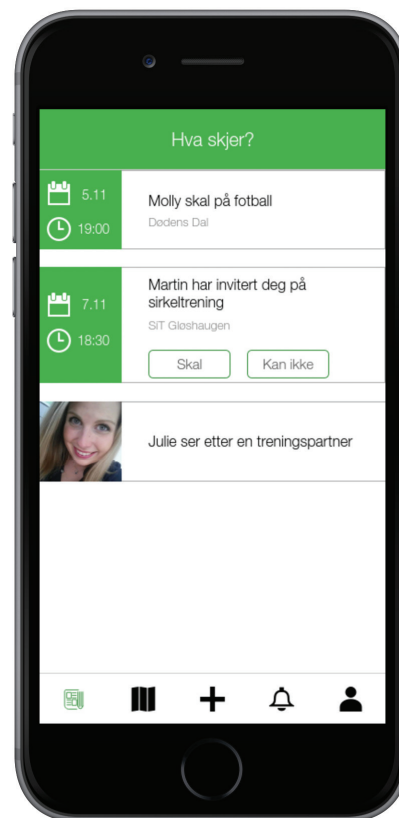
Dette tok vi med oss videre til wireframe prototypen som ved videre testing, ga en bekreftelse på at dette var det riktige valget for en påloggingsløsning. Det var enkelte brukere som ønsket Google som SSO løsning i tillegg, men ettersom appen bruker venner som en funksjonalitet mener vi Facebook leverer en mer passende tjeneste.

For å sikre at ikke brukeren taster feil passord har vi valgt en dobbel passord utfylling. Dette er en godt kjent metode fra andre systemer som de aller fleste brukere er kjent med fra før. Dette er også spesifisert i Normans mentale modeller, der en brukers mentale modeller er basert på stimuli fra andre steder [3].



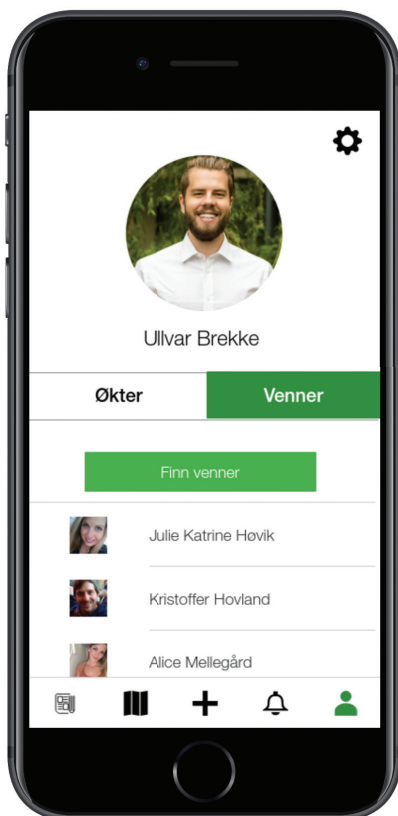
Interesser

Første gang man logger inn kan man velge hvilke aktiviteter man er mest interessert i. Disse aktivitetene vil være mer fremtredende i nyhetsfeeden til brukeren. Dersom en bruker av appen oppretter en ny økt åpen for alle, der aktiviteten er en av interessene valgt, vil dette også dukke opp i nyhetsfeeden slik at brukeren får kjennskap til det.



Hva skjer?

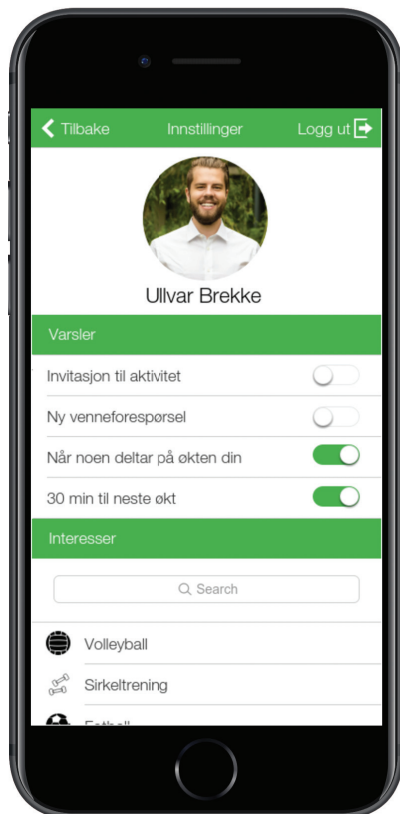
Det er det første brukeren kommer til når de har logget inn i appen. Her har vi hentet inspirasjon fra Facebooks nyhetsvegg for å gjøre det mer gjenkjennelig for brukerne. I 'Hva skjer?' får man opp aktiviteter man er invitert til, oppdateringer på venners aktiviteter, samt aktiviteter som kan interessere brukeren ut fra interessene som er valgt.



Profilsiden

I det første utkastet av wireframe-prototypen så profilsiden slik ut. Her finner man sine økter og venner. Under økter kan man swipe sidelengs for å bevege seg mellom kommende og tidligere økter. Dette er indikert ved hjelp av sidekontrollørene, eller “prikkene” nederst på siden. Disse fungerer som en fremstilling av hvor mye innhold som finnes utenfor brukerens synsfelt i appen. Gjennom bevisste fargevalg gjør vi relevante elementer mer synlig. Dette gjelder for eksempel fanen man er under. Ser man på sine økter, så er “økter” markert grønn. Samme for “venner”. I tillegg er profilikonet nederst i navigasjonsbaren også markert grønn for å vise brukeren hvor de befinner seg i applikasjonen.

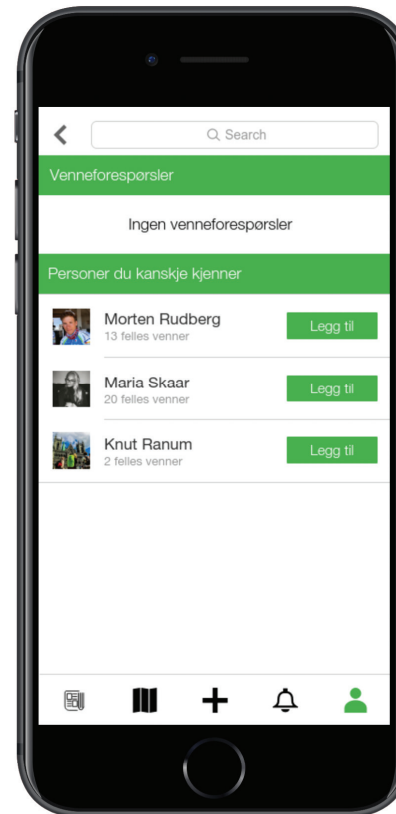
Fra profilsiden kan man navigere seg til to viktige sider, nemlig Innstillinger og Finn venner.



Innstillinger

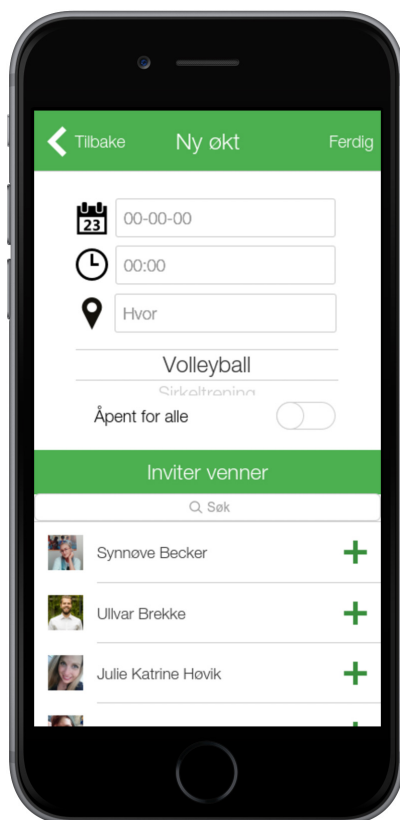
Ved å trykke på tannhjulikonet plassert øverst til høyre på profilsiden beveger brukeren seg til Innstillinger. Her kan de stille på ulike innstillinger for varslinger, samt endre på hvilke aktiviteter de har valgt som favoritt interesser.

Handlingen å logge ut av appen skjer også her. Dette er standard for mange av de mest kjente appene, noe som gjør det lett for brukeren å finne ut hvordan de skal gjøre det.



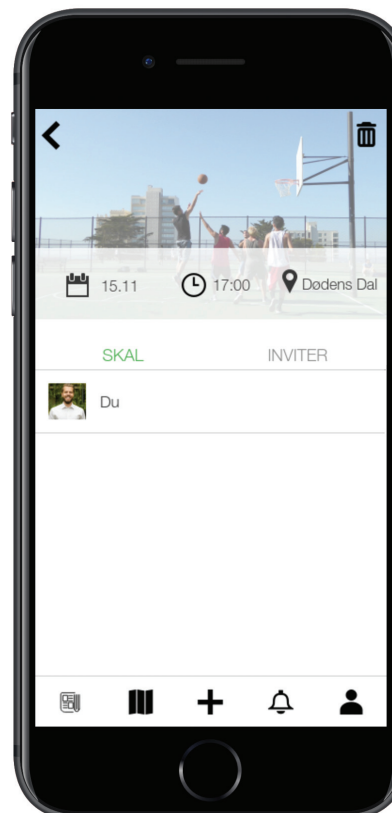
Finn venner

Ved å trykke på Finn venner-knappen plassert under vennetablen på profilsiden blir brukeren tatt hit. Her kan de søke etter venner, se venneforespørsler eller legge til venner appen foreslår.



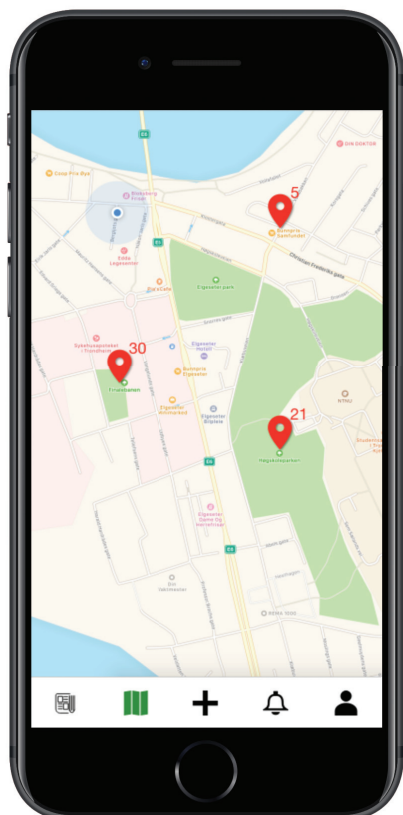
Ny økt

Ved å trykke på plusstegnet i navigasjonsbaren blir brukeren tatt hit. Dette er siden for å opprette en ny økt. Her velger de aktivitet, samt hvor og når det skal foregå. Hvis de ønsker kan de også gjøre aktiviteten åpen for alle. Da vil brukere som har satt den spesifikke aktiviteten som en av sine favoritt interesser få et varsel på at dette skal skje. Man kan også invitere med seg sine egne venner.



Opprettet økt

Slik så det ut dersom man opprettet en basketballøkt. Her kan man navigere mellom hvem som skal og hvem som kan bli invitert.



Kartet

Kartet skal være en måte å se hvilke aktiviteter som skjer i nærheten av bruker. Dette er aktiviteter alle kan delta på, og skal oppmuntre brukerne til å ta del i ting som skjer.

Nummeret ved siden av hver lokasjonspinn sier noe om hvor mange aktiviteter som er der akkurat nå.



Notifikasjoner

I likhet med Facebook fungerer varslinger som en måte å gi brukeren beskjed om hendelser som kan være av interesse. Det kan være at noen har godtatt en venneforespørsel eller at man har blitt invitert med på en økt. Det skal være en oversiktlig og intuitive liste med relevante varsler.

Resultat

I brukertestene fra iterasjon 1 var det problemer med å finne frem til Kommende økter. Dette valgte vi å ikke gjøre noe med, for å få innspill fra brukere på hvor de ønsket dette. Dette problemet kom da selvfølgelig også i denne runden med brukertester, og vi undersøkte hva brukeren ønsket ved hjelp av intervjuet etterpå. Flere sa at de ønsket at det skulle komme tydeligere fram, fordi det var noe av den viktigste informasjonen. Det var også noen som foreslo at det burde være det første man så i applikasjonen.

Under brukertesten klarte testbrukerne å opprette en ny økt, men gjennom intervjuet etterpå ble det bemerket at de syntes siden var uoversiktlig og inneholdt litt for mye informasjon. De syntes det var vanskelig å få oversikt over hva som var de viktigste elementene. Skrollehjulet for aktivitetene var også for liten og dermed vanskelig å bruke. I tillegg mente flere at siden valget av aktivitet var den viktigste delen av siden, så måtte den komme tydeligere fram.

Analyse

Under denne brukertesten følte vi at testbrukerne fikk satt seg bedre inn i produktet, noe som førte til enda bedre og utfyllende tilbakemeldinger og ønsker. Dette kan være fordi de fikk testet prototypen på en faktisk mobil, noe som ga dem mer opplevelsen av en ordentlig applikasjon, eller at vi var mer trent i intervju- og brukertestprosessen, noe som ga dem en bedre opplevelse.

På bakgrunn av dette ble det oppdaget flere forbedringspotensial for applikasjonen. Siden det var andre gang Kommende økter var vanskelig å finne, ble det raskt bestemt at dette måtte endres. Testbrukerne ønsket at det var noe av det første de så, og fordi Hva skjer? er den første siden de kommer til, valgte vi å få inn Kommende økter her. Vi mente også at Hva skjer? ville passe godt til dette da Kommende økter faktisk er noe som skjer.

Vi var derimot bekymret for å ta den avgjørelsen etter kun noen få tester med wireframe prototypen, men da vi allerede hadde gått igjennom det samme problemet i papirprototypen, visste vi at dette var en nødvendig endring som måtte skje før utførelsen av flere brukertester. Å gjennomføre flere brukertester med dette oppsettet ville heller ha virket mot sitt formål da vi kun hadde fått bekreftelse på det samme problemet i stedet for å oppdage potensielt nye.

Siden flere av brukerne hadde vanskeligheter med Ny økt-siden under brukertesten, ble det bestemt å gjøre et par endringer på den. Hovedelementet som ble nevnt var at aktiviteten man skulle opprette burde være det første man bestemmer. Listen med aktiviteter ble derfor flyttet øverst.

Siden inneholdt også mye informasjon som noen ganger kunne virke distraherende på brukeren. Inviter venner ble derfor flyttet lengre ned slik at opprettelsen av selve økta kom mer i fokus. En idé til videre utvikling av denne siden er å la Inviter venner komme for seg selv på en ny side etter at aktivitet, tid og sted har blitt bestemt. Da får brukeren mulighet til å fokusere på opprettelsen av selve økter før de bestemmer seg for hvem de vil be. Dette er derimot ikke tatt med i iterasjon 3, fordi vi først ønsket å se om de endringene vi hadde kommet frem til ville løse problemet.

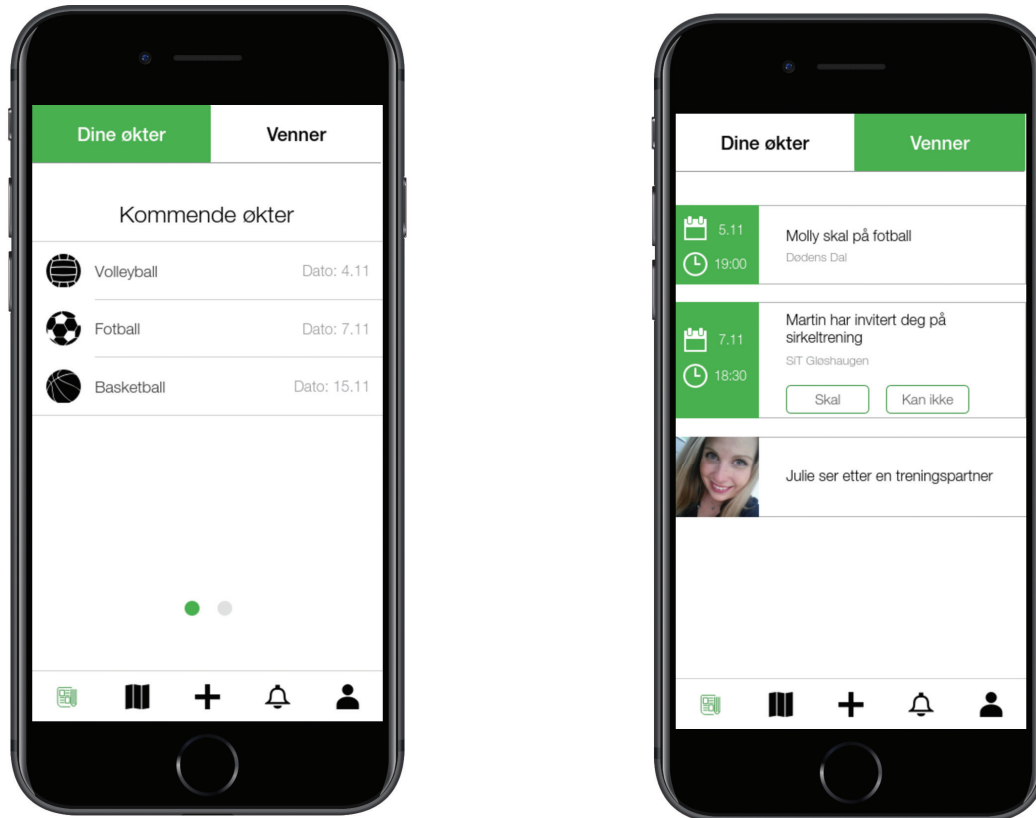
Iterasjon 3



Iterasjon 3

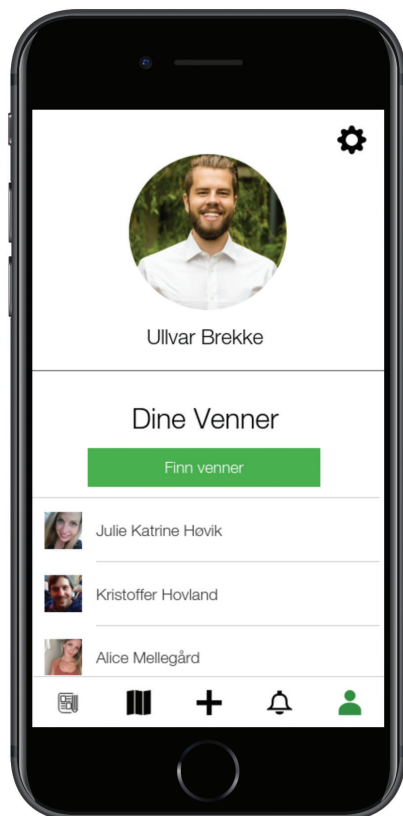
I den forrige iterasjonen kom det fram mange gode tilbakemeldinger fra testpersonene vi snakket med. Det var spesielt to viktige elementer vi ønsket å ha fokus på i denne iterasjonen, og det var plasseringen av Kommende økter og fremstillingen av Opprett ny økt. Flere brukere slet med å finne Kommende økter. I tillegg hadde den digitale versjonene av Opprett ny økt blitt for full av informasjon. Vi valgte derfor å konsentrere oss om dette i iterasjon 3.

Wireframe prototype i Proto.io



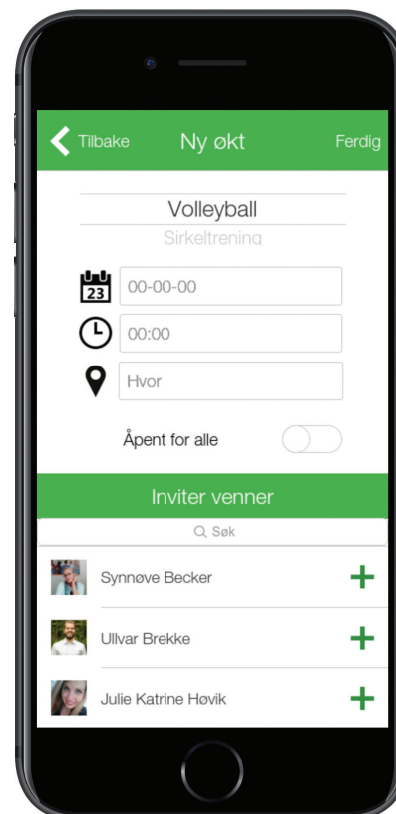
Dette er endringene som ble gjort for å løse problemet med Kommende Økter. Hva skjer? ble byttet ut med en tabbar som inkluderte både Dine økter og Venners aktiviteter. På denne måten ble to av appens viktigste elementer mer fremtredende og lettere å oppdage.

Under Dine økter finner man fortsatt den samme funksjonalitet som da den sto under Profil, nemlig at man kan sveipe sidelengs å se både kommende og tidligere aktiviteter. Derimot er den nå mye mer fremtredende slik brukerne ønsket.



Profilsiden

I lyset av at økter ble flyttet til hovedsiden, ble profilsiden kun et sted hvor man kan se og legge til venner. I tillegg kan man fortsatt gå til innstillinger herfra.



Ny økt

For å fremstille informasjonen på opprettelse av ny økt ble det gjort noen valg for å gjøre siden mer ryddig. Valg av aktivitet ble flyttet øverst, og Inviter venner ble flyttet lengre ned slik at opprettelsen av selve økta kom mer i fokus.

Resultat

I den forbedrede versjonen ble det med en gang mye lettere å finne igjen sine kommende og tidligere økter. Første oppgave etter innlogging var å finne kommende økter, og mer spesifikt hvor skulle volleyball økten være? Dette klarte alle fint, noe som vil si at omplasseringen av Kommende Økter lyktes.

Da de skulle finne venners økter oppstod det noe forvirring. Først prøvde de å trykke på venner fra Hva skjer? siden. Her finner de kun økter som venner skal delta på. Videre prøvde de seg gjennom profil siden. Her fant de vennene sine og fikk lagt til den gjeldende personen som venn. Dette designvalget gikk fra å gjøre det enklere å finne øktene sine, til å skapte forvirring når man skulle finne vennene sine.

Det ble notert at mange hadde problemer med å skjønne hva kartikonet skulle forestille. Det var

derfor flere som slet med oppgaven å finne fram til “ting som skjer i nærheten av deg”.

En refleksjon fra brukertesten var at vi fant brukernes meninger forskjellig fra hva vi hadde testet i papirprototypen. Brukerne kritiserte flere ting under iterasjon 2 enn de gjorde under iterasjon 1. Vi valgte å derfor å gjøre små forbedringer underveis i iterasjon 2. Fordelen med dette var at vi sparte tid og raskere fikk brukertestet de nye endringene. Ulempen med å gjøre dette er at brukerne ikke alltid har rett og at man burde teste på flere før man gjør endringer på designet. Vi valgte likevel å la noen endringer slippe til underveis, fordi vi selv så at dette faktisk var en verdifull endring som ikke krevde mange ekstra brukertester. Vi lærte også at det tar tid å bygge opp en god struktur i applikasjonen, det er derfor viktig at man kjører gjennom noen

kritiske brukertester på seg selv og gruppemedlemmene, sånn at enkle forbedringer kan oppdages tidligere.

Analyse

Under denne brukertesten følte vi at testbrukerne fikk satt seg bedre inn i produktet, noe som førte til enda bedre og utfyllende tilbakemeldinger og ønsker. Dette kan være fordi de fikk testet prototypen på en faktisk mobil, noe som ga dem mer opplevelsen av en ordentlig applikasjon, eller at vi var mer trente i intervju- og brukertestprosessen noe som ga dem en bedre opplevelse.

Noen av tilbakemeldingene vi fikk var fortsatt at noen symboler var vanskelig å forstå, men denne gangen var det andre symboler. Som forslag til kartsymbol ble det nevnt at en lokasjonål kanskje er mer kjent for folk. Siden ingen bruker kart mer, ble analogien ansett som utdatert.

Som nevnt i resultater var det noe forvirring da de skulle finne venners økter. Dette er på grunn av navnevalget av den ene fanen på Hva skjer-siden. Venners aktiviteter ble hetende kun Venner, noe som skapte en del forvirring da de fikk i oppgave å finne hvilke venner de hadde i applikasjonen. Disse to er separate funksjonaliteter, og fanen Venner burde derfor navngis på en bedre måte. Grunnen til at den ble kalt nettopp dette var at det skulle være et kort ord som passet inn i fanen, men dette burde helt klart endres til noe mer beskrivende.

Veien videre

Etter brukertesting av wireframe prototypen satt vi igjen med et litt bedre produkt, men fortsatt med noe forbedringspotensiale. Det neste steget ved utviklingen av prototypen vår ville vært å fortsatt med iterasjoner. Dette er fordi vi fortsatt fikk en del tilbakemeldinger som gjelder designet av grensesnittet, og som enkelt kunne forbedres ved en ny prototype.

Ved å flytte Kommende Økter fra profilsiden, ble profilsiden nokså tom. En idé vi hadde fra starten, men som vi aldri prioriterte, var å legge til statistikk over tidligere økter. Denne statistikken er noe vi kunne tenkt oss å få inn på profilsiden.

Konklusjon

Sammendrag

I løpet av dette prosjektet har vi gått fra en problemstilling til en interaktiv wireframe prototype. Vi startet med et feltstudie for å undersøke hvilket behov en potensiell bruker hadde, før vi beveget oss videre til å utarbeide et konsept som skulle løse dette problemet. Deretter var vi gjennom tre iterasjoner, som innebar testing og forbedring av konseptet, først med en papirprototype, deretter med en wireframe prototype. Vi har som enkeltindivider og som gruppe en rekke lærdommer fra dette faget vi kan ta med oss videre i senere prosjekter.

Evaluering av design og brukertest

Når man skal designe et helt nytt system kan man enten velge å basere seg på design fra eksisterende systemer eller bruke kreativiteten til å lage noe nytt. Ved å basere seg på et eksisterende system får man en fordel ved at mye er kjent for brukeren, og det vil gå forttere å sette seg inn i systemet. Samtidig skaper det begrensninger ved at man blir låst til å følge designet hele veien. Dette merket vi svært godt. Vi brukte som nevnt Facebook til inspirasjon da vi skulle designe prototypen vår. Vi ble fort veldig opptatt av å sette opp ting på samme måte som de gjør, og vi bandt oss til de lignende ikonene i stedet for å vurdere andre. Noe å ta i betraktning er at selv om Facebook er en svært kjent applikasjon er det heller ikke gitt at det alltid det beste designet for andre applikasjoner.

Som nevnt under kapitlet Brukertest i Iterasjon 1, hadde vi problemer med oppgavene vi lagde til brukertesten. Oppgavene var selvforklarende og testbrukeren slapp å tenke for å løse dem. Dette var et resultat av at vi ikke hadde testet oppgavene nok selv før vi begynte med ordentlige brukertester. Vi kunne også spart både egen og testbrukernes tid da resultatene fra de første testene ikke ble realistiske. Til kommende prosjekter ville vi derfor brukt mer tid på å lage gode oppgaver, da de har svært mye å si for tilbakemeldingene vi får.

Oppfatningen av design kan være svært forskjellig fra person til person. Da vi skulle lage prototypen av konseptet vårt kom dette veldig godt fram i gruppen. Man måtte ofte begrunne hvorfor en ting var bedre enn en annen fordi vi ikke alltid var enige. Dette var tidkrevende, men kan også ha ført til et enda bedre og finere design siden det ble nøye valgt. Vi har også lært hvor viktig det er å ikke binde seg for mye til designet i starten da det vil skje endringer. Det man som interaksjonsdesigner syns er best, er ikke nødvendigvis det brukeren anser som best.

Evaluering av løsning

Problemstillingen dette semesteret var å bruke digital teknologi for å oppnå en atferdsendring. Vi baserte konseptet vårt på uvaner som ble nevnt i intervjuer med potensielle brukere, samt å gjennomføre et nøye forstudie av konseptet før en eventuell prototyping. Dette var for å forsikre oss om at vi hadde kommet fram til et konsept folk trodde kunne endre uvanen. Likevel kan man ikke stole hundre prosent på ordet fra brukere. Om den ferdige applikasjonen faktisk ville ført til en atferdsendring er vanskelig å si noe om ved å kun basere seg på utsagn i en brukertest. Derimot har vi hele tiden jobbet mot dette målet ved å kontinuerlig spørre testbrukere om hva som skal til for at de hadde tatt applikasjonen i bruk.

Kommentarer fra brukerne på hvordan dette skal oppnås har gjennom hele prosessen vært at fokuset må ligge på det sosiale. Dette har vi prøvd å få frem i applikasjonen ved at de fleste funksjonaliteter har noe med venner å gjøre. Det sosiale er også den viktigste

motivasjonsfaktoren i konseptet vårt, i tillegg til at det er det som skiller oss fra andre treningsapper. Vi ser på dette som det mest essensielle for at vår applikasjon skal bli levedyktig. Vår antagelse er at dersom noen først starter med å arrangere én vellykket økt sammen med sine venner, vil dette skape et ønske om gjentakelse, noe som igjen vil føre til faste avtaler og dermed en vane som vil fortsette uten applikasjonen vår. Dette sier derimot ikke at de vil slutte å bruke applikasjonen vår, da applikasjonen fortsatt kan brukes til å planlegge den faste økten, finne ut om det skjer noe interessant i nærheten, eller å få i gang en ny type økt.

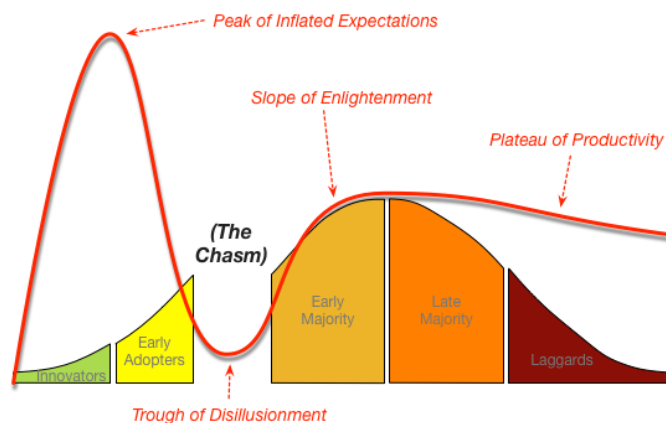
Hvis vi spoler frem i tid og ser for oss at prototypen har blitt til en ordentlig applikasjon, da kan vi stille oss selv et viktig spørsmål: kommer denne applikasjonen til å bli lastet ned? Flere svarte at de ville brukt den dersom venner brukte den, noe som gjør at vi står overfor en stor utfordring. Vi er nødt til å oppnå en kritisk masse der

noen må være de første. Vi tror at ved å samarbeide med NTNUI og å ha en stor kampanje for applikasjonen ville det vært mulig å få det i gang. Samarbeidet med NTNUI ville gjort applikasjonen interessant ved at det blir enklere å følge med på uttakstreninger, samt åpne treninger for hver av de 60+ idrettene de driver med. En stor kampanje ville fått folk observante på applikasjonen, som igjen ville ført til at de kanskje ønsker å teste den ut.

Videreutvikling i samarbeid med NTNUi

Den største utfordringen med videreutviklingen av et velutviklet brukergrensesnitt er å treffe markedet på riktig tidspunkt [5]. Fra noe er teknisk mulig til markedet er stort nok kan det ta svært mange år. Et stort antall selskaper fikk oppleve dette på 90-tallet da det var enkelt å få tilgang på kapital. Derimot var selskapene ikke rustet til å overleve en korreksjon etter at den irrasjonelle over-optimismen fikk en hard landing. Vi er nå inne i den andre digitaliseringsbølgen, hvor store og tradisjonsrike organisasjoner som NTNUi har skjönt at de må ta grep for å leve opp til studentenes forventninger. NTNUi IT ble derfor sommeren 2017 opprettet for å heve den digitale kompetansen sentralt og for de 60+ gruppene.

NTNUi IT er for tiden opptatt med å få på plass mer grunnleggende funksjoner som felles innlogging for alle gruppene, samt en standardisert løsning for at de ulike gruppene skal kunne sende ut vakre eposter til sine medlemmer. Men på sikt er det tenkelig at de vil ha kapasitet for å utvikle en slik app. De kan for eksempel videreføre ordningen de har hatt i høst, hvor NTNUi IT er oppdragsgiver i et kundestyrt prosjekt. Vår prototype og presentasjonen blir da bestillingen for en gruppe datateknologistudenter skal utvikle til en app som NTNUi senere får ansvaret for å drifte.



Figurtekst: Illustrasjon av både Hype Cycle og adopsjonskurven sammen med dødens kløft (Technology Adoption Life Cycle and The Chasm).

Referanseliste

[1] J.Preece, H.Sharp, Y.Rogers, Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John Wiley & Sons, Inc, 2002, p. 243

[2] Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. (2002), Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, New York: Wiley, p.21.

[3] Nielsen Norman Group, “Mental Models by Jakob Nielsen” [Besøkt 21.11.17]. [Online]. Tilgjengelig: <https://www.nngroup.com/articles/mental-models/>

[4] Blackboard rom - Design av Grafiske Brukergrensesnitt, “Brukbarhetstesting v.h.a. Papirprototyper” [Besøkt 15.11.17]. [Online]. Tilgjengelig: https://ntnu.blackboard.com/bbcswebdav/pid-186339-dt-content-rid-3277375_1/courses/194_IT3402_1_2017_H_1/Vedlegg%20papirprototyper.pdf

[5] Moore, G. A. (1991). Crossing the

chasm: Marketing and selling technology products to mainstream customers. New York, N.Y.: HarperBusiness.

[6] Avery Hartmans, “These are the 10 most used smartphone apps” [Besøkt 22.11.17]. [Online]. Tilgjengelig: <http://www.businessinsider.com/most-used-smartphone-apps-2017-8?r=US&IR=T&IR=T/#1-facebook-10>

[7] Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control, Worth Publishers.