

Chas Challenge 2023

Behjat Babai

UXF 22

Projektrapport om grupparbetet Earth Heroes

Projektbeskrivning.

Inom ramen för vår forskning och utveckling av Earth Hero använde vi en semistrukturerad intervju som en metod för att samla in och analysera information från olika intressenter inom Green tech. Med denna metod kunde vi få en djupare förståelse för de problem och utmaningar som fanns inom hållbarhet och återvinning på arbetsplatser.

Earth Hero är en spelbaserad tjänst som syftar till att motivera och engagera anställda på arbetsplatser att delta i återvinningsaktiviteter på ett roligt sätt. Genom att omvandla återvinning till en tävling och erbjuda belöningar för prestationer, strävar vi efter att skapa en positiv och engagerande upplevelse för deltagarna.

Vi valde att skapa Earth Hero eftersom vi insåg att många arbetsplatser kämpade med att engagera sina anställda i återvinningsinsatser. Genom att utnyttja spelifieringselement och belöningssystem ville vi förvandla återvinning till en rolig och motiverande aktivitet. Genom att göra det till en tävling och erbjuda belöningar hoppades vi kunna öka deltagandet och medvetenheten om hållbarhetsfrågor.

Inom ramen för Green Tech strävar vi efter motivation och engagemang för återvinning på arbetsplatser. Genom att erbjuda Earth Hero som en lösning, hoppas vi kunna locka och inspirera anställda att delta aktivt i återvinningsaktiviteter genom en underhållande spelupplevelse och belöningar. Genom att göra återvinning till en mer interaktiv och givande upplevelse kan vi bidra till att öka hållbarhetsmedvetenheten och minska miljöpåverkan på arbetsplatser.

Roll(er) / Projektmetod.

Min roll var en av UX-designern i projektet Earth Hero. Mina ansvarsområden inkluderade att genomföra användarundersökningar och analysera användarbehov för att informera designbeslut.

Jag och mitt team arbetade tätt tillsammans för att skapa en strukturerad interaktionsdesign och användargränssnitt för att enkelt kunna förstå hur den används. Vi skapade skisser, wireframes och prototyper för att visualisera och testa olika designkoncept och en interaktionsflöde.

Jag hade inte en specifik enskild roll, eftersom vi inom UX-teamet samarbetade nära med utvecklarna för att säkerställa att designen implementerades korrekt och att den visuella estetiken överensstämde med vår vision för Earth Hero.

Vi tillämpade Scrum-metoden i vårt projekt, där en av våra utvecklare agerade som Scrum-master. Genom att använda Scrum-metoden strävade vi efter att skapa en välstrukturerad och välplanerad process för att hålla projektet på rätt spår.

Scrum-metoden innebär att vi organiserade vårt arbete i korta, iterativa perioder. Vi gjorde inte någon direkt sprintplanering, vilket ingår i Scrum-metoden, men med vår Scrum-master kunde vi fullfölja vår projektplan dag för dag för att få en strukturerad ram för vårt arbete och främjade en agil och effektiv arbetsprocess. Genom att följa Scrum-riktlinjerna kunde vi prioritera och leverera värdefulla funktioner och resultat till våra användare, samtidigt som vi säkerställde att projektet höll sig på rätt spår och var i linje med våra övergripande mål.

Sammanfattningsvis höll vi regelbundna veckomöten där vi diskuterade projektets framsteg, identifierade utmaningar och planerade kommande uppgifter. Dessa möten var värdefulla för att hålla alla teammedlemmar informerade och kunna lösa eventuella problem eller hinder som uppstod.

Vi UX-teamet hade en fin dialog med varandra. Istället för att dela upp projektet mellan oss föredrog vi att arbeta tillsammans och dela på olika uppgifter. Vi respekterade varandras kompetenser och åsikter, och när beslut behövde fattas

genomförde vi gemensamma omröstningar. Detta tillvägagångssätt möjliggjorde att dra nytta av vår samlade kompetens och skapa en kreativ och inkluderande arbetsmiljö.

Designprocessen

I designprocessen för Earth Hero tog vi ett iterativt tillvägagångssätt som involverade flera faser och använde olika principer, metoder och verktyg för att skapa en användarvänlig och engagerande spelupplevelse. Nedan beskriver jag varje fas och de resurser vi använde:

1. Forskningsfas: Vi genomförde användarundersökningar via Google- form för att förstå användarnas behov, och förväntningar när det gäller återvinning och motivation. Vi använde metoder som semi-strukturerade intervjuer och användartester för att samla in åsikter och feedback från potentiella användare. Forskningsresultaten hjälpte oss att forma designbeslut och fatta välgrundade val.

2. Koncept- och prototypfas: Baserat på forskningsresultaten skapade vi designkoncept och prototyper för att visualisera och testa olika idéer och interaktionsflöden. Vi använde verktyg som Figma för att skapa wireframes och prototyper. Dessa verktyg gav oss möjlighet att iterera och snabbt testa olika designalternativ innan vi tog fram en slutgiltig design.

3. Under design- och implementeringsfasen tillämpade vi principer och riktlinjer för användargränssnittsdesign (UI-design) och användarupplevelse (UX-design) för att skapa en lockande och intuitiv spelupplevelse. Vi beaktade olika faktorer såsom färgval, typografi, ikoner, layout samt använde oss av både low-fi och hi-fi skisser för att iterativt förbättra användarupplevelsen. För att inspireras och hitta bra designlösningar utforskade vi även idéer på Pinterest och utnyttjade dess kreativa resurser.

4. Testningsfas: Vi genomförde användartester och utvärderingar för att validera designens effektivitet och användarvänlighet. Vi använde metoder som användartester, heuristisk utvärdering och användarfeedback för att identifiera eventuella problem och göra nödvändiga justeringar i designen.

Genom att använda en kombination av användarcentrerade metoder, branschstandarder och forskningsresultat kunde vi skapa en design för Earth Hero som var välgrundad, användarvänlig och inriktad på att lösa problemområden inom Green Tech.

Agilt samarbete

Vi tog hänsyn till vår grupps kompetens och kapacitet när vi anpassade designen för Earth Hero-projektet. Vi utvärderade våra färdigheter och resurser för att säkerställa att vi kunde leverera en högkvalitativ design inom våra ramar.

Under designprocessen stötte vi på en utmaning när det gällde att implementera drag and drop-funktionalitet i spelapplikationen. Efter att ha bedömt vår grupps tekniska kompetens och tidigare erfarenheter insåg vi att det skulle vara svårt att genomföra denna funktion på ett effektivt sätt inom den givna tidsramen.

För att övervinna detta hinder fattade vi beslutet att ersätta drag and drop-funktionen med en klickbar spelfunktion. Genom att klicka på objekt i spelet kunde användarna interagera och utföra önskade åtgärder istället för att dra och släppa. Denna anpassning möjliggjorde en smidigare utvecklingsprocess och gav oss möjlighet att leverera en fungerande och användarvänlig design inom projektets ramar.

Vid utformningen av vår design tog vi även hänsyn till externa källor för att tillgodose branschstandarder och bästa praxis inom spelutformning och användarupplevelse. Vi använde olika designtips och relevanta branschstandarder som referens för att säkerställa att vår design byggde på etablerade metoder och insikter inom UX-design och spelutveckling.

Reflektion

Under projektets gång har jag lärt mig vikten av samarbete med utvecklare och DevOps för att skapa en framgångsrik webbplats eller applikation. Jag har också

fördjupat min förståelse för designprocessen och dess steg för steg-progression. Det har varit en fantastisk resa, full av utmaningar men positiva sådana. Inom vårt team, Earth Heroes, har vi haft en enastående samarbetsanda och det har varit tråkigt att inte fortsätta arbeta tillsammans. Vi kom nära varandra som grupp. Vi respekterade varandras kompetenser och hjälpte varandra. Om utvecklarna stötte på hinder eller inte visste hur de skulle gå vidare, vände de sig till oss och vi kunde ställa upp och bistå med design kunskapen.

Jag har under projektets gång lärt mig värdet av effektiv kommunikation, agila arbetsmetoder och att respektera varandras kompetenser i ett team. Det har varit en fantastisk erfarenhet och jag kan ärligt säga att jag har haft det bästa teamet man kunde önska sig.