Rapport:

I denne oppgaven har vi valgt å ta for oss FN sitt bærekraftsmål nummer 2 – utrydde sult (FN-sambandet, 2023). Målet med oppgaven er å undersøke problemområdet innenfor Østfold. Videre ønsker vi å finne en løsning som kan redusere matmangel hos mennesker som har økonomiske problemer. Grunnen til at vi valgte denne oppgaven er fordi vi ønsker å lage en tjeneste eller løsning som kan bidra til å hjelpe andre mennesker som virkelig trenger det.

Det første vi skulle gjøre var å intervjue mennesker som ikke alltid hadde råd til mat, for videre å lage personas. Vi sendte mail til ulike hjelpeorganisasjoner for å prøve å finne noen vi kunne intervjue. I første omgang ønsket vi å prate med personer i vanskelige situasjoner, men vi fant ingen å intervjue. Vi går ut ifra at et slikt tema som vi har valgt, kan være sjenerende for de det gjelder å prate om. Vi tok et gruppemøte og bestemte oss for at vi heller skulle finne noen i en av hjelpeorganisasjonene som har jobbet tett med brukergruppen. Grunnen til at vi valgte å gjøre dette var fordi en person som jobber med det, kan mye mer om temaet enn de aller fleste. Etter en stund fikk vi kontakt med en kvinne fra “Hjelp oss å hjelpe”, som ønsket å bli intervjuet.

Før intervjuet bestemte vi oss for å samle inn data i form av kvalitativ data. Vi valgte å utføre et semi-strukturert intervju med både lukkede og åpne spørsmål. Vi valgte et semi-strukturert intervju, slik at vi kunne få svar på spesifikke spørsmål som vi lurte på. Samtidig fikk den som ble intervjuet muligheten til å snakke mer fritt om temaet. Vi ønsket hovedsakelig at personen som ble intervjuet skulle fortelle oss om problemområdet, og målgruppen som bruker tjenester som forskjellige hjelpeorganisasjoner tilbyr (Sharp et al., 2019, s. 269-270).

Basert på dataene vi samlet inn fra intervjuet fikk vi en bredere forståelse av problemområdet og lagde to personas. Vi brukte en “User Persona Template” fra nettsiden “Figma” for å visualisere personas (Figma, 2023). Til bildene til personas brukte vi en AI bildegenerator til å generere personene (Gencraft, 2023).

Av de to personas har vi valgt å basere storyboardet på «Eira Williamsen», alenemoren som må forsørge for seg selv og et barn. Storyboardet er laget ved hjelp av nettverksverktøyet «storyboardthat». Dette verktøyet lot oss plassere inn bakgrunner, personer, gjenstander, tekstbobler med mer. Grunnen til at vi brukte dette verktøyet fremfor å for eksempel tegne for hånd eller liknende, er det flere av. For det første var det enkelt å legge inn det man ønsket av sceneinnhold, hvor innholdet/figurene/tingene er lett gjenkjennelig og ikke misforståes av for eksempel dårlig tegning. For det andre, var det lett å endre på i ettertid, og man trengte ikke å begynne på nytt hver gang man ville gjøre endringer. For det tredje var det lagret digitalt, som både gjorde det enklere å distribuere seg imellom, men også å holde styr på selve storyboardet, framfor flere fysiske ark. Etter å ha fullført tegningen av storyboardet lastet vi det ned og la de forskjellige scenene i et word-dokument hvor vi la til beskrivelser til de forskjellige scenene (Clever Prototypes, LLC, 2023).

Ved å ha tekstbobler og beskrivelser, har vi en blanding av dialog, og narrativ fortelling. Ved å ha dialoger i storyboardet gir det karakterene en stemme, og lar dem uttrykke følelser, intensjoner og ikke minst tanker. Beskrivelser i narrativet hjelper med å forklare handlingen, settingen og viktige detaljer som kanskje ikke er åpenbare i bildene alene. En blanding av dialog og beskrivelser gir sammen en mer helhetlig forståelse av historien, som gjør det vanskeligere å misforstå noe.

I storyboardet ser vi først en alenemor som har spist restemat fra dagen før. Videre ser vi at hun får en epost, som inneholder en regning. Regningen overrasker henne og sender henne i tenkeboksen hvor hun må tenke over hvordan hun skal forsørge både seg selv og barnet, samtidig som hun skal få betalt regningen. Deretter kommer datteren til alenemoren inn i bildet, og er sulten. Moren ber henne sjekke i skapet, usikker på om det faktisk er noe der. Barnet finner en halv kjeks i skapet og går. Både den tomme tallerkenen til moren, og kjeksen til datteren skal illustrere at familien på to, ikke har råd til fullstendige måltider. Storyboardet skal vise til hvordan nok mat ikke er en selvfølge for alle, og hvordan kostnader som en regning mange tar forgitt kan sende noen i tenkeboksen, eller i finansiell krise.

Før vi startet med å hente inn informasjon om målgruppen vår, hadde vi flere ideer og tanker om hvem målgruppen bestod av og hvilke problemområder de var knyttet til. Vi trodde at vi hadde en løsning før vi i det hele tatt startet med datainnsamlingen. Etter at vi hadde utført interjuvet med en som kjenner målgruppen godt, så fikk vi et helt annet inntrykk av hvem brukergruppen var og hva noen av problemområdene kunne være.

Basert på intervjuet lærte vi at målgruppen vår hovedsakelig består av mennesker som er uføre, gjerne unge mennesker med små barn og innvandrerfamilier. Noen var også eldre uføre. Vi lærte at unge uføre gjerne sendte meldinger via en facebookgruppe til “Hjelp oss å hjelpe” for å spørre om hjelp til å få nok mat eller klær til barna sine. Innvandrerfamilier tok sjeldnere kontakt, men dukket oftere opp på matutdelinger i Østfold i regi av andre hjelpeorganisasjoner. Med økte matutgifter og dyrere strøm har brukergruppen blitt større enn den tidligere var.

Personen som ble intervjuet fortalte mye om brukergruppen som brukte tjenesten “Hjelp oss å hjelpe” og gav oss et bedre innsyn om hvordan de arbeider. Videre snakker den som ble intervjuet om at de alltid undersøker om personene som spør om hjelp faktisk trenger det. Hun forteller også om at det er vanskelig å vite om andre tjenester blir utnyttet. Eksempelvis ved at en person som ikke trenger hjelp, benytter seg av flere hjelpeorganisasjoner samtidig, uten å ha behov for det. Noe som kan ødelegge for andre som trenger hjelp.

Hun forteller videre om at hun skulle ønske at hjelpeorganisasjonene samarbeidet med hverandre, slik at det blir enklere å levere tjenester til de som trenger det. Videre forteller hun at det er få som vet om tilbudene som er, og at det er mange mennesker som trenger hjelp til å få nok mat. Hun skulle ønske at flere privatpersoner også visste om problemområdet slik at flere ville vært villig til å hjelpe de som trenger hjelp.

Kvinnen som ble intervjuet forteller om flere brukere som hun tidligere har arbeidet med som har gått ut til avisen og fortalt om at de ikke har råd til mat, hvor de i etterkant har fått mye mer hjelp, enn de ellers ville fått. Basert på det spekulerer vi i at hvis flere privatpersoner også blir informert om problemområdet, vil det også føre til mer veldedighet til de som trenger det.

Etter intervjuet har vi kommet frem til at vår digitale løsning bør fokusere på å prøve å lage en løsning som kan bidra til å hjelpe til et bedre samarbeid mellom de ulike hjelpeorganisasjonene. En annen ting som også burde inngå i den digitale løsningen er en oppsummering av ulike tjenester som brukerne kan benytte seg av, hvor de kan henvende seg og hvem de kan kontakte i forhold til ulike tjenester. Vi ønsker også ha en funksjon i den digitale løsningen som bidrar til at privatpersoner også kan være med på å hjelpe, slik at det blir flere instanser som kan bidra til å redusere matmangel hos de som trenger det.

Kilder:

Clever Prototypes, LLC. (2023). *Free Storyboarding Software — Online Storyboard*  *Creator | StoryboardThat*. <https://www.storyboardthat.com/>

FN-sambandet. (2023, 02. februar). *Utrydde sult.*

<https://www.fn.no/om-fn/fns-baerekraftsmaal/utrydde-sult>

Figma. (2023, 16. september). *The Collaborative Interface Design Tool.*

<https://www.figma.com/>

Gencraft. (2023). *Genrcraft* (17. September versjon) [Bilde Generator].

<https://gencraft.com/>

Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2019). *INTERACTION DESIGN – beyond human-* *computer interaction* (5th Edition.). Wiley.