

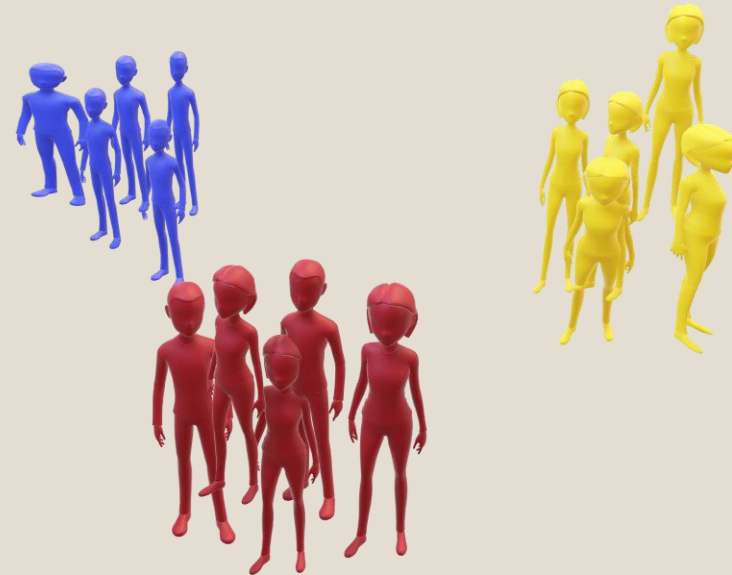


UX/UI 2

Målgrupp och Persona + Projektarbete

Målgrupp

- Intelligenta fördomar
- Påverkar UX och UI
- Påverkar medieval
- Påverkar kostnad



Målgrupp - Demografiska

- Ålder
- Kön
- Familjetyp
- Inkomst
- Yrke
- Etnicitet
- Bostadsort



Målgrupp - Livsstil

- **Vad man gör på fritiden**

- Sportig
- Kulturell
- Umgås med vänner
- Hemsnickrare
- Musikproducent
- Shopping
- Myser hemma
- Ute i naturen
- M m



Målgrupp - Psykografiska

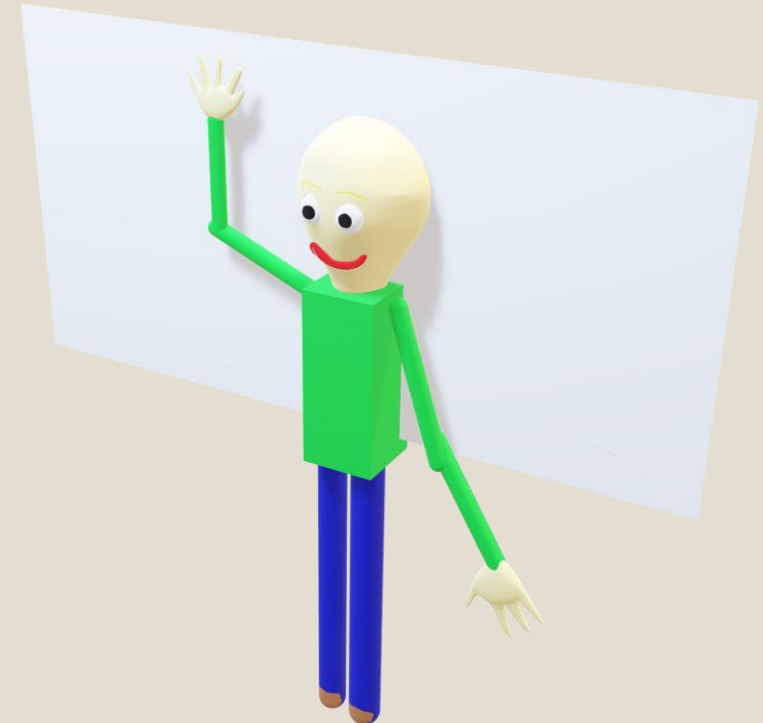
- **Personlighetsdrag, självbild och uppfattning om olika värden**

- Frihet
- Rättvisa
- Hänsyn
- Ansvar
- Hedonism (sätter njutning som centralt mål)
- Lugn och ro
- Renhet
- Fred
- Vänskap
- Hederlighet



Målgrupp - Normer

- Uttalade regler om hur individer ska bete sig i en viss grupp, på jobbet, i ett samhälle eller i någon annan sammanslutning som utgör ett socialt sammanhang
- Exempel:
 - Svara när någon tilltalar en
 - Hälsa tillbaka då någon säger hej
 - Uppträda artigt mot andra människor
 - Inte tränga sig före i kön
 - Kapten lämnar skeppet sist



Målgrupp – Medievanor/livssituation

- Beror oftast på demografi, livsstil och psykografiska egenskaper
- Medievanor handlar om vilka medier individen har tillgång till och föredrar att använda.
 - Inte ha TV, dator, mobil
 - Aldrig ser på linjär TV, bara Play
 - Använder telefonen barar till samtal
 - Läser tryckta tidningar
- Livssituation handlar om var individen brukar befinna sig och röra sig i vardagen, vilka transportmedel som används och på vilka rutter. Det handlar också om var i *livet* personen befinner sig.
 - Nybliven förälder
 - Arbetslös
 - Sjuk
 - Ekonomiskt oberoende



Målgrupp - Mentalt avstånd

- Kunskapsnivå och attityd
- En målgrupp kan ha "rätt" kunskap men "fel" attityd
 - Alla vet att det är bra att sopsortera, men många har attityden att det är onödigt och jobbigt.
 - "Jag vet att jag borde, men jag vågar nog inte"
 - "Det där med datorer kommer jag aldrig begripa"
- Kan bara ändras om avsändaren, budskapet och mediet upplevs som trovärdiga och sakkunniga



Några produktexempel

Gissa målgruppen

- App från snabbmatskedja
- Datingsajt
- Träningsapp
- App för att hålla reda på TV-serier
- Facebook
- Actionspel
- App om lag och rätt

Persona Den ideala kunden

- En buyer persona är en fiktiv representation av din ideala kund
- Utgå från målgruppsparametrarna och lägger till följande frågor:
 - Personens utmaningar
 - Personens tankar
 - Personens agerande
 - Personens orosmoment
- Exempel: Kvinna i 35-årsåldern som bor i Stockholm, har en akademisk bakgrund med en inkomst över genomsnittet. Hon jobbar inom IT, är småbarnsförälder samt använder Facebook 3 timmar per dag. Ser ofta på TV och tränar sällan.
- Vad heter hon?
- Vilka utmaningar, tankar agerande och orosmoment har hon?

Inlämningsuppgift - Betygsättning

- Välj två av de tre apparna, och bygg wireframe och fungerande prototyp:
- **App 1:** Spelet "Labyrintjakten".
- **App 2:** Dating för pensionärer "Ljuva Livet"
- **App 3:** Modehuset fLuX
 -
- **Extrauppgift: App 4:** Tidsrapportering för hantverkare "Tidsreg" (VG)
- Tänk på att samtliga kravspecifikationer kommer ändras framöver, precis som i verkligheten.
- Inlämning:
 - Wireframe lämnas in
 - XD-fil lämnas in
 - Fungerande prototype
 - Resonemang kring val av färg, form, upplevelse, flöde, struktur, beskriv Persona

App 1: Labyrintjakten

- Spelet går ut på att utmana vänner I att jaga varandra i en labyrint.
 - Registrering och inloggning
 - Utmana vänner
 - Spelet
 - Topplista
 - Inställningar
 - Svårighetsgrad
 - Ljudnivå
- Tag fram en relevant målgrupp och persona med namn.
- Wireframe
- Prototyp
- Dokumentera alla val, tankar och beslut. (Kommunicera UX/UI)

App 2 – Ljuva Livet

- En app för äldre människor att få kontakt och prata med varandra, och kanske träffas.
 - Registrering och inloggning
 - Berätta om sig själv
 - Ange egna preferenser, cirka 5 st.
 - Få upp lista på de som passar preferenserna
 - Skicka flirt
 - Chat
- Tag fram en relevant målgrupp och persona med namn.
- Wireframe
- Prototyp
- Dokumentera alla val, tankar och beslut. (Kommunicera UX/UI)

App3 – Modehuset fLuX

- Nylanserat modehus med trendiga kläder.
 - Om modehuset
 - Om deras designers, cirka 3 olika.
 - Webbshop med 5 plagg
 - Möjlighet att köpa, med kundkorg (Lägga till, ta bort)
 - Möjlighet att betygsätta plaggen
 - Kontakt
- Tag fram en relevant målgrupp, minst 5 parametrar, och persona med namn.
- Wireframe
- Prototyp
- Dokumentera alla val, tankar och beslut. (= Kommunicera UX/UI)

App 4 – Tidsreg (VG)

- Ställer högre krav på verkshöjd, smarta lösningar och svår målgrupp.
- **Målgrupp:** Hantverkare, stressade, god inkomst,
- **Persona:** Gunnar är egenanställd elektriker, drygt 60, bor i Stockholm, är gift och dricker gärna ett par glas efter jobbet med sina kollegor. Kollegorna lyssnar på Gunnar.
- Fritiden ägnar han åt naturen, lyssnar på Elvis och ser gärna sport på TV. Han har aldrig ägt en dator, men har nyligen skaffat sig en modern mobiltelefon. "Det där med datorer kommer jag aldrig att begripa" brukar han säga.
- En av hans uppdragsgivare vill att han använder "Tidsreg". Han irriterar sig över att det inte duger att tidrapportera på papper, och han tycker att mobilen är till för att ringa med. Gunnar oroar sig också för att han inte ska klara av appen. Om något krånglar, eller känns omständigt blir Gunnar arg.

App 4 – Tidsreg (VG)

- Innehåll:
 - Startside
 - Tutorial av appen
 - Inloggning (Registreringen sköter uppdragsgivaren)
 - Val av arbetsuppgift: Kabeldragning, Montering av elskåp, lampor, uttag m m
 - Möjlighet att lägga till egna arbetsuppgifter
 - Tidsrapporteringen (fundera på flera alternativa metoder)
 - Appen ska ha en kontrollfunktion, där tidsregistrering inte kan ske var eller när som helst.
 - Ett incitament som gör att användaren “vinner” något på att använda appen.
 - Chat med uppdragsgivaren: Fråga, Problem eller avstämning.
- Alla moment måste vara EXTRA enkla och intuitiva.
- Användaren ska vara nöjd och lugn.

Till nästa gång

- Välj dina två appar att bygga.
- Researcha liknande appar, så du har en bild av hur de är upplagda och fungerar.
- Bestämt målgrupp och persona. Prata med läraren under dagen, och få godkänt.

Länkar

- <https://sv.wikipedia.org/wiki/Marknadssegmentering>
- <https://www.doidea.se/blog/vad-ar-skillnaden-mellan-malgrupp-och-buyer-persona>