

# INDIVIDUELL RAPPORT

---

Projekt i Interaktiva Medier  
Hampus Nyberg

Södertörns Högskola Hötterminen 2014

INNEHÅLL	SIDA
Inledning	3
Projektbeskrivning	3
Gruppen	3
Förarbete	3
Design och funktionalitetsutveckling	4
Tekniskt webbramverk	4
Sandwich-filmen	5
Projektkritik	5
Min roll	5
Avgränsning	6
Källor	10

## INLEDNING

Detta är en rapport vars syfte är att avhandla den individuella delen av ett grupp-projekt för delkursen Projekt i Interaktiva Medier, i kursen Medieteknik B för programmet It, Medier och Design på Södertörns Högskola Höstterminen 2014. Resultatet för projektet skall vara en interaktiv prototyp av en digital artefakt eller objekt på annat sätt kopplat till Medieteknik. Ramen som givits i uppgiften är att resultatet skall vara relaterat till "IT och hälsa". Rapporten är skriven för läsare med förkunskap inom området Medieteknik, det förekommer således termer, namn och begrepp som inte förtydligas.

Gruppens idé och vision är en responsiv webbplatsform med användargenererat innehåll. Innehållet ska styras mot idégenerering och med mjuka medel såsom marknadsföring, slogans och grafik styra innehållet mot hälsorelaterade idéer. Det är dock viktigt att poängtera att gruppens utgångspunkt är att inte ersätta redan existerande projekthanteringsplattformar eller finansieringsplattformar, såsom *Github* eller *Kickstarter*. Tanken är därför att innehållet delas och blir en form av kollektiv intelligens liknande *www.Stackoverflow.com* eller *www.Wikipedia.com*. Inga rättigheter kan åberopas för idéer förmedlade på vår webbplats, så kallat CC0 (*creative commons noll*) detta för att främja samarbete och handlingskraft över ett proprietär och begränsande tankesätt. Innehållet sorteras hierarkiskt utifrån demokratiska system.

## PROJEKTBESKRIVNING

### Gruppen

Projektgruppen bestod av fem medlemmar som framgångsrikt arbetat tillsammans i tidigare projekt. Gruppen utsåg efter många om och men en projektledare. Utöver det utsågs inga konkreta roller för projektet då vi är en grupp med mycket överlappande kompetenser. Ingen ansåg att de ville ta sig ann områden man anser sig själv svag inom. Personligen anser jag att det finns en poäng med det och att det är mer relevant att fokusera sig inom områden man har ett framtida intresse av att fortsätta fördjupa sig inom. Kompetens på djup framför bredd speciellt då utbildningen i helhet kan anses vara förhållandevis bred.

Konsekvensen av en löst definierad rollfördelning är att vi som grupp ges fördelar när vi jobbar agilt. Medvetenheten om gruppens ställningstaganden blir således påtaglig vilket gynnar mindre enskilda beslut då varje medlem har mer information tillgänglig för sig. Avståndet från idé till beslut blir längre men mer genomarbetat då mycket ventileras inom gruppen på ett smidigt sätt. Det medför till exempel att tre medlemmar kan fatta beslut som den tredje medlemmen utför istället för tvärtom (att en medlem fattar beslut åt tre medlemmar som utför), eller ännu värre, att tre medlemmar fattar beslut inom sina respektive avdelningar fränkopplat från gruppen. Gruppen har från tidigare erfarenheter uppmärksammat fördelarna med ett agilt upplägg och valde att använda det igen. Det som talar emot är att många beslut passerar flera personer vilket ökar belastningen för gruppen i helhet, det krävs alltså både mer tid och mer fokus från gruppen för att uppnå eftersökt resultat.

## Förarbete

Inledningsvis utfördes en brainstorm för att kunna påbörja en idé. Brainstormen fungerade som en katalysator och först efter själva brainstorm-momentet började idén om en idégenereringssida ta form. För att säkerställa att vår idé ens behövs utförde vi en sorts konceptvalidering. Vi försökte helt enkelt lämna förbättringsförslag om att högkostnadskortet inom vården bör digitaliseras. Ingenstans gick detta och vi blev runtkopplade till IT-avdelningar, service desks och växlar. Då detta visade sig vara, om inte omöjligt, tillräckligt svårt upplevde gruppen att vår tjänst kan fylla ett behov.

Utöver det gjordes en omvärdsanalys av en lättare variant. Vi undersökte sidor som [www.Stackoverflow.com](http://www.Stackoverflow.com), [www.Kundo.se](http://www.Kundo.se), Spotifys idélåda (<https://community.spotify.com/t5/ideas/v2/ideaexchangepage/blog-id/ideaexchange>) och så vidare. Sidor där innehållet kan sorteras efter en kollektiv bedömning av vad som anses "bra".

När vi lyckats svara på "vad?" och "varför?" försökte vi svara på "vem?" Vi skapade därför tre personas baserade på ytterligheter i vår målgrupp; Agda, Magnus och Piere. Vi gjorde även en tasklist över vilka uppgifter användarna tilltänkt skulle kunna utföra. Uppgiftslistan gjordes senare om till en low-fi prototyp där vi knöt navigering och sidor till uppgifterna.

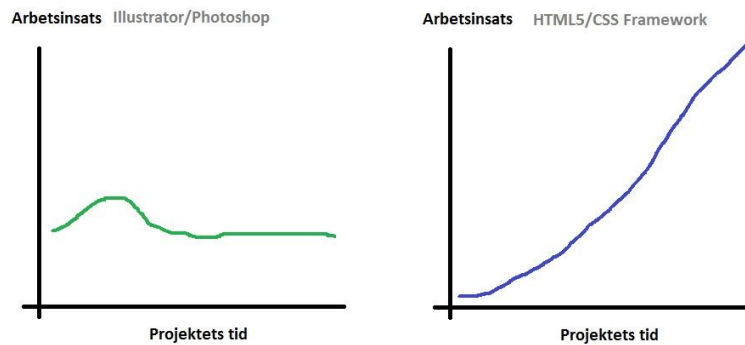
## Design och funktionalitetsutveckling

Innan vi gick vidare till att skapa mock-ups gjorde vi en site map som ett mellansteg för att kolla av oss själva att vi hade med allt för att gå vidare i projektet. I nästa skedet skapade vi wireframes via [www.Lucidchart.com](http://www.Lucidchart.com) för att kunna visualisera uppgifterna och innehållet samt kunna strukturera upp en förståelig navigation. Vidare skapade vi en grafisk profil med anknytning till Googles Material Design (<http://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html>).

## Tekniskt webbramverk

Vi valde <http://materializecss.com/> som ramverk ([http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_application\\_framework](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_application_framework)) på grund av vårt tidigare designval. Fördelarna med ett ramverk är att vi snabbt kan skapa och verka i den miljön slutprodukten kommer att befinna sig i och bestå av, på webben i kod. Kod kan även återanvändas i den slutgiltiga produkten. Vi kunde alltså skapa animationer, dynamik och enkelt länka ihop sidor. Det negativa är att det kräver mycket tid (arbetsinsats) att ändra detaljer, där det ens går (se figur 1). Desto längre vi kom med prototypen desto mer

innästlad blev koden och strukturen bakom (1).



Figur 1 Val av prototyp

För oss var alternativet primärt att länka bilder skapade i Adobe Photoshop och/eller Adobe Illustrator med olika prototypverktyg, till exempel Invision (<http://www.invisionapp.com/>). Fördelen är att det är lättare att ändra detaljer och kräver mindre insats att göra ändringar vilket möjliggör en högre iterationshastighet. Nackdelen är att det kräver en inledande större arbetsinsats samt att det blir en avsaknad av dynamik och animeringar vilket minskar interaktionsmöjligheterna för prototypen.

### Sandwich-filmen

När prototypen började komma till sitt senare skede valde vi att skapa en film för att bättre förklara och förmedla grundidén då vi upplevde att prototypen i sig själv dåligt förmedlade vår vision. Det blev ett naturligt sätt att förmedla idén i en liten men effektiv produktion. Se <http://sandwichvideo.com/> de skapar videos för främst start ups, ofta mot en andel av företaget. Vi upplevde samma behov som många andra projekt av att förklara oss på ett effektivt sätt.

### PROJEKTKRITIK

Jag tänkte ta upp lite korta punkter där vårt arbete kunde förbättrats. Prototypens teknik, det bör vara lätt att slänga en prototyp. Att välja att koda prototypen bör naturligt komma efter vårt projekt i en tidslinje. En tydligare rollfördelning, vi har jobbat platt och tätt, vilket kan bli intensivt. Det är ett bra upplägg om man ges mer tid för projektet, men med ont om tid kan det vara en fördel att fördela upp arbetet på mindre grupper i gruppen. Iterera fler gånger, kortare cyklar krävs när man jobbar agilt, även det kopplat till vårt val av prototypeteknik. Det blir lätt att man hamnar i vattenfallsstrukturen med en för stel prototyp. Sist men inte minst är det viktigt att versionshantera. Sammanlagt har jag dock förmodligen lärt mig mer av detta projektet än tidigare projekt i utbildningen just på grund av de motgångar vi utsatt oss för.

### MIN ROLL

Vi valde att överlappa rollerna i gruppen förhållandevis som beskrivet tidigare. Den tydligaste rollen blev kodning av prototypen. Till den rollen avvarade vi två medlemmar inledningsvis. Mot slutet av projektet behövdes

mer timmar för att klara av att kunna testa och presentera prototypen, då övergick två medlemmar, inklusive mig, till kodning. Resterande tid i projektet tog jag på mig generella utvecklingsbeslut och framtagande av dokumentation. Tillsammans med två andra medlemmar beslutade vi gemensamt om all design, skapade wireframes, grafisk profil, personas och scenarier. I efterhand önskar jag att jag hade lagt en större vikt vid interaktionsdesignen. Prototypens struliga natur gjorde den svårtestad samt att jag upplever att jag ändå fick in en hel del under tiden i projektet samt att jag påminde gruppen om våra personas i tid och otid. Vi utvärderade en hel del under testerna och försökte bättre kommunicera ut vår idé genom prototypen. Jag upplevde nog det många projekt upplever i en skarp miljö, att det inte finns tid för att genomarbeta alla beslut ur ett användarperspektiv. Vi skulle behövt testa ännu mer och skapa en prototyp som lättare går att iterera, något som är helt centralt i en agil användarcentrerad designdisciplin.

Författarna till *Smashing UX* uppmanar till exempel *stakeholder interviews* (2) redan innan projektet startar. En process som är viktigare inom *inhouse-utveckling* men som är högst tillämpningsbar även inom ett mer projektliknande format. Det hjälper projektet helt enkelt att ta reda på vilka behov som redan existerar vilket underlättar att göra rätt från början med förhållandevis små medel. Tidsramarna för wireframes kan variera stort, ett projekt av samma författare innehåller tre månader av wireframing och tester av dessa innan de gick vidare (3) för en slipsförsäljnings-webbplats. Några sådana tidsramar existerar inte inom detta projekt tyvärr.

För min del hade jag i efterhand gärna lagt mer tid på personas då jag senare i projektet hittade bra material för när och hur man effektivast använder sig av dem. Jag är dock nöjd över att vi sedan lyckats hitta tre personer i vår omgivning som på nästan samtliga plan delar de egenskaper vi gav våra personas. Vi utgick alltså från oss själva och lyckades hitta mycket effektiva och träffsäkra personas, men mer korrekt hade varit att läsa på mer innan. Till exempel *Smashing UX* har ett dedikerat kapitel (4) om personas samt Lene Nielsen har nyligen skrivit och släppt en bok inom ämnet (5) med många bra råd som att gå ut och fotografera egna porträttbilder till exempel.

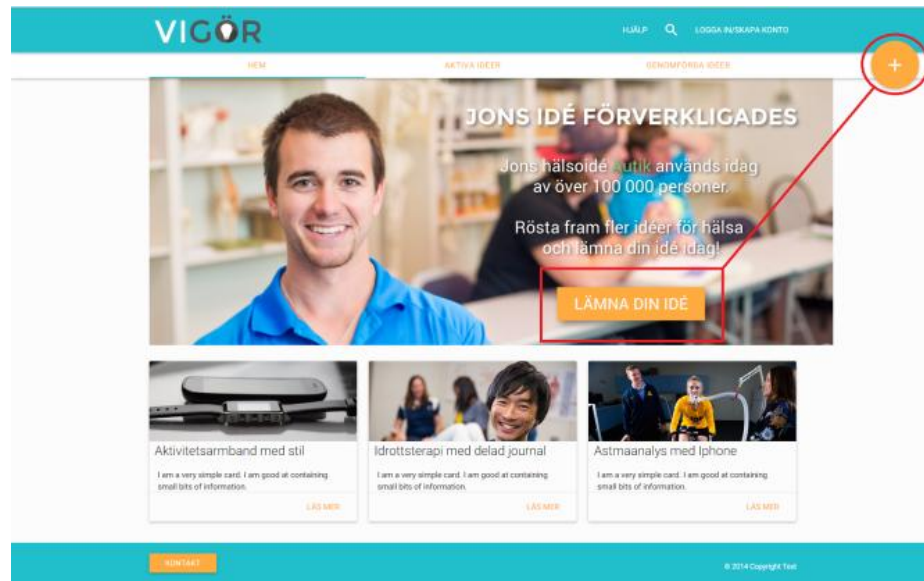
Utöver interaktionsdelen deltog jag aktivt i filmproduktionen. Framför allt genom att skriva manus, skapa storyboard och leta CC-fritt material, jag var även inblandad i så gott som samtliga kreativa beslut kring filmen och utförde även en mindre testvisning för familjen. Vi utpekade dock en medlem som huvudansvarig för att klippa och regisera filmen då allt material och program endast fanns tillgängligt på en dator.

## AVGRÄSNING

En analys av nästa iteration av webbplatsen ur ett användarcentrerat synsätt. Den rollen jag gärna skulle grävt mig djupare inom under projektet. Vilka frågor som återstår att besvara med test. Att skapa en grund för nästa iteration.

Som utgångspunkt i analysen använder jag delar ur Jakob Nielsen heuristiska utvärdering (<http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>).

Efter ett kort användartest på min familj avslöjades att användaren gärna går tillbaka till Start(index)-sidan för att klara uppgiften "lämna en idé". Detta trots att Plus-ikonen (lämna idé) uppe till höger är global och färgad för att öka knappens affordans (se figur 2).



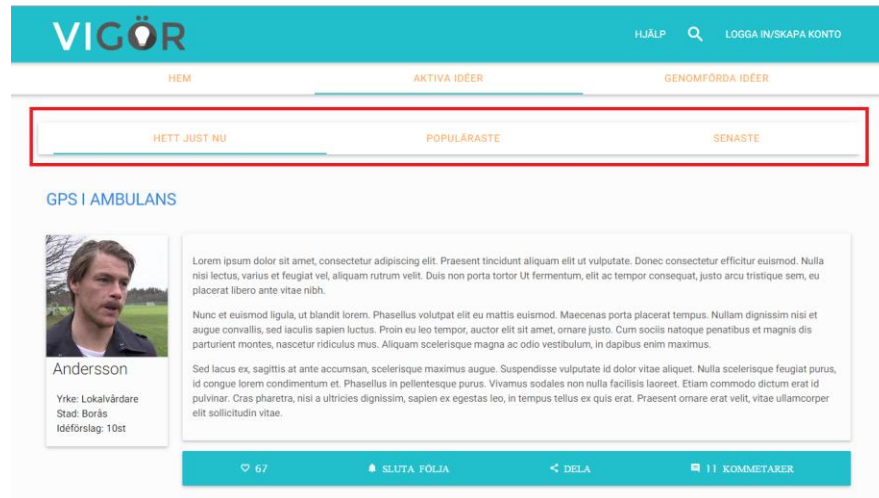
Figur 2 Startside

Ursprunget till problemet förmodar jag är för att användaren minns texten "lämna din idé" på förstasidan samt att plus-ikonen inte är tillräckligt enkel att koppla ihop med funktionen "lämna idé" vilket resulterar i onödiga extra steg, något som i sig sannolikt är skadigt för en sida som vår. Problemet går under *recognition rather than recall* (i Nielsens punktlista) där jag gärna ser att användaren inte ska behöva komma ihåg vad det stod på förstasidan. Syftet med Plus-ikonen är att användaren inte ska behöva gå omvägar för att lämna en idé. Vi prioriterar uppgiften "lämna idé" högt då hela sidan blir tom utan idéer och risken för kallstart är som bekant redan påtaglig i ett projekt som detta.

En lösning på detta kan vara att A/B-testa olika ikoner, gruppen föreslog samma lampa som finns i O:et på loggan. En annan lösning som jag gärna testat är att texta ikonen, men även kanske byta plats på den. Det kan vara att den är för påklistrad på den globala navigationen för att stå ut, en fristående ikon kan vara tydligare. Apples iOS HIGs (Human interface guidelines)

([https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Iconography.html#//apple\\_ref/doc/uid/TP40006556-CH59-SWI](https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Iconography.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH59-SWI)) förespråkar text + ikon över enbart grafiska ikoner framför allt i navigation. Nu har vi valt Googles Material Design som designspråk men jag anser att det inte är fel i vårt fall att plocka russen ur kakan och testa lösningar som kan vara användbara för oss. Det vill säga testa göra en ikon av texten "Lämna idé" eller slå ihop en ikon med texten.

Ytterligare begreppsanalys behövs för sorteringen av idéer, för tillfället är de "Hett just nu", "Populäraste" och "Senaste" (se figur 3).



Figur 3 Begrepp och textfärg

Samtliga tre begrepp innefattar ett förhållande till tid. Framför allt "Hett just nu" och "Populäraste" kan upplevas som snarlika och svåra att direkt särskilja. Spotifys lösning (<https://community.spotify.com/t5/ideas/v2/ideaexchange/blog-id/ideaexchange>) är att använda "Hot ideas", "Top ideas" och "New ideas", det vill säga att direkt deklarerar att det rör sig om idéer i varje sorteringsalternativ. Ett alternativ för oss är att direkt översätta dessa till "Heta idéer, Toppidéer och Nya idéer." där framför allt Toppidéer kan upplevas som ottydligt, framför allt för att det blir ett ord men även för att Toppidéer inte är en vanligt förekommande term. Det vore även här fördelaktigt att vidare analysera för att sedan eventuellt testa nya förslag.

Vidare till färgvalet på namnen i huvudnavigation (figur 4) riskerar att bli svårläst på skärmar med dålig färgåtergivning eller låg kontrast. Jag anser att vi bör omarbota vår globala navigation visuellt. En förbättringspunkt vore att förstärka "du är här"-streckket under nuvarande menyval (figur 4) (6).



Figur 4 "Du-är-här" feedback

Jag tar även gärna tillfället i akt och påpekar en, enligt mig, brist i tankesättet mobile first. Hamburgarmenyn i desktop-webbplatser upplevs inte effektiv eller användbar och även om det varit en trend 2014 både tror och främst hoppas jag att det blåser över. Sådär kan det se ut på till exempel



www.Fotosidan.se med en hamburgarmeny uppe i väntra hörnet (figur 5).



Figur 5 Hamburgarmeny för desktopsidor

När man måste förklara sin dolda globala meny för användaren hamnar vi återigen i *recognition rather than recall*. Vi bör röra oss mot att förstå vad vi har framför oss snarare än att behöva lära sig en webbplats. Det finns även data som styrker påståendet (7) att det inte är en användbar lösning. I en omarbetning av huvudnavigationen hade jag alltså undvikit denna lösning trots att den har blivit populär.

## KÄLLOR

- 1) Lean UX - Jeff Gothelf, 2013, O'Reilly sida 65
- 2) Smashing UX - Jesmond Allen & James Chudley, 2012, John Wiley & Sons Ltd. sida 140 (iBook)
- 3) Smashing UX - Jesmond Allen & James Chudley, 2012, John Wiley & Sons Ltd. sida 76 (iBook)
- 4) Smashing UX - Jesmond Allen & James Chudley, 2012, John Wiley & Sons Ltd. sida 430 (iBook)
- 5) Personas - User focused design - Lene Nielsen, 2013, Springer
- 6) Designing Interfaces 2nd - Jenifer Tidwell, 2010, O'Reilly sida 369 (iBook)
- 7) <http://exisweb.net/mobile-menu-abtest>  
Besökt 2015-01-15. Av James Foster, *Mobile Menu A/B Tested: Hamburger Not the Best Choice?*