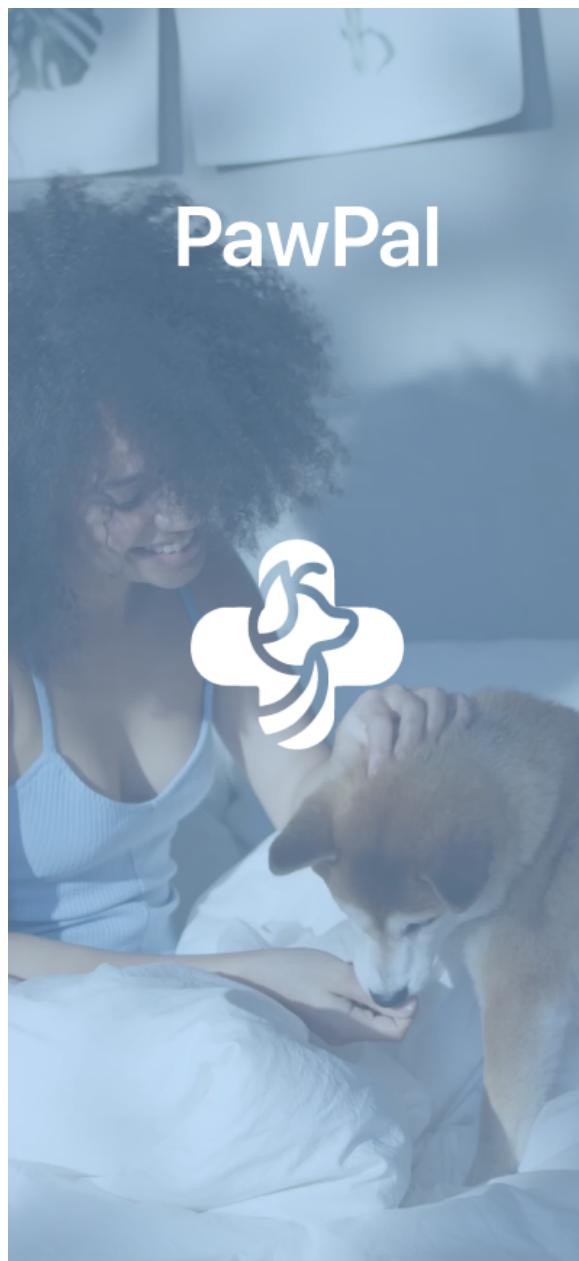


Interaksjonsdesigneksamen - DS3302

PawPal: Ditt Kjæledyrs Helse i Fokus



Kandidatnr: 97, 53, 40, 9

PawPal Figma Lenke

<https://www.figma.com/design/sBZkK3eBPh0SgUusWleJf1/Examen-Besvarelse?node-id=0-1&t=Z8oISIZp660vO9VB-1>

Les Rapporten på Notion for å få riktig oppsett og funksjoner som bilde-zoom.

<https://scalloped-trombone-704.notion.site/Interaksjonsdesigneksamen-DS3302-118c6974a5c580e59781ff69e74b1cb6>

Innholdsfortegnelse

PawPal: Ditt Kjæledyrs Helse i Fokus

Innholdsfortegnelse

1.0: Prosess, ide og konsept

1.1: Faser fra start til mål:

1.2: Beskrivelse av Ide/Løsning

2.0: Innsikt og kartlegging

3.0: Målgrupper

4.0: Prototype og forankring

4.1: Hvilke valg vi har gjort i utarbeidelsen av prototypen

4.2: Hvorfor appen har høy grads brukskvalitet for brukergruppen

4.3: Hvordan vi har jobbet med universell utforming (UU)

5.0: Refleksjon

5.1 Hva som har gått bra:

5.2 Hva som kunne vært bedre:

5.3 Ta med oss videre

5.4 Avsluttende:

6.0: Bibliografi

Introduksjon til Interaksjons-design av Tone Nordbø

1.1: Faser fra start til mål

2.0: Innsikt og Kartlegging

4.3: Hvordan vi har jobbet med universell utforming (UU)

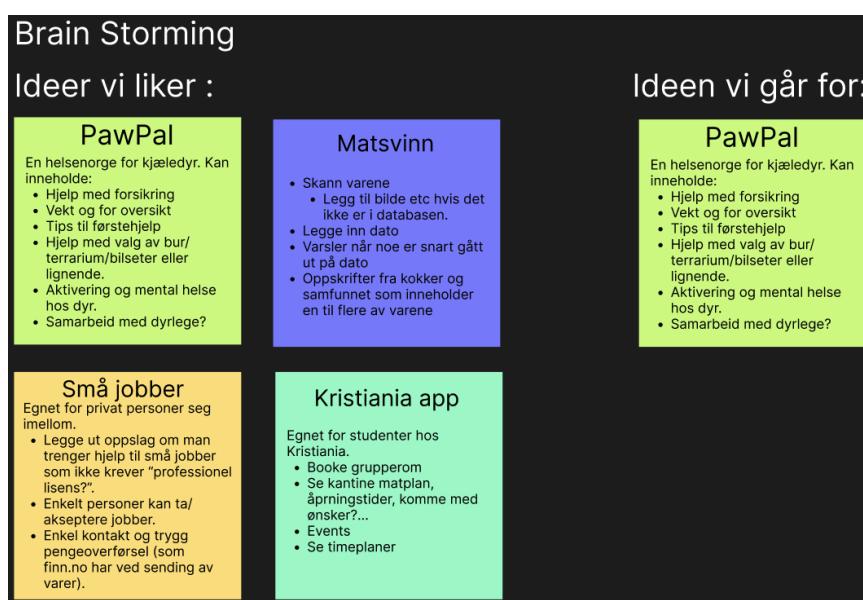
1.0: Prosess, ide og konsept

1.1: Faser fra start til mål:

Vi har fått som mål å utvikle et nytt digitalt produkt/digital tjeneste, hvor den skal kunne hjelpe brukeren i en bestemt situasjon. Det er samtidig svært viktig at vi har fokus på målgruppen gjennom hele prosessen, da vi ønsker å utvikle og designe i henhold til universell utforming og brukervennlighet. Bruker skal kunne navigere effektivt og trygt, uten å bli forhindret i sine mål og ønsker.

Fase 1: Ideutvikling og Oppstart

Vi startet med en brainstorming økt hvor vi løftet ulike ideer. Vi så inn i vår egen hverdag om det var noe vi følte vi manglet eller noe som kunne bli gjort mer effektivt. Vi fikk notert ned totalt 13 forslag og deretter reduserte vi dem til fire, før vi til slutt valgte én idé som vi ønsket å utvikle videre.



Valget ble en dyrlæge/dyre helse app for privatpersoner, på det grunnlag av at flere på gruppen er dyreeiere og hadde både frustrasjoner og ønsker til en bedre og mer effektiv hverdag som dyreeier. Vi følte det var et behov for en mer utbredt app for kjæledyr-velferd, derfor har vi valgt å ta utgangspunkt i en app som Helsenorge bare for dyr.

For å kunne følge en effektiv og grundig designprosess har vi valgt å ta utgangspunkt i en forenklet prosessmodell. Modellen består av å utforske, utforme og utvikle. Modellen blir beskrevet i dybden med ulike aktiviteter for hver fase, i boken *Introduksjon til Interaksjonsdesign* av Tone Nordbø, side 90-

92. Dette vil kunne holde oss ansvarlig til å ikke gå for raskt frem eller hoppe over essensielle steg.

Da hovedideen var valgt, begynte vi å utforske og kartlegge hvilken funksjonalitet appen skulle ha. Vi vurderte hvilke funksjoner som ville være mest relevante for målgruppen, og kom frem til at brukerne skulle kunne lage en profil for sitt kjæledyr, bestille avtaler med veterinæren, ha direkte dialog med veterinæren, og ha oversikt over informasjon, som vekt, vaksiner, og kosthold. Det var også viktig for oss å inkludere informasjon om eventuelle resepter, medisiner og epikriser. I tillegg ønsket vi å tilby en seksjon med skreddersydde tips for kjæledyreiere.

Fase 2: Spørreundersøkelse

For å være sikker på at vår app og funksjonene vi ønsker å se, faktisk vil være nyttige for brukerne, sendte vi ut en spørreundersøkelse. Undersøkelsen ble hovedsakelig sendt ut til studenter, for å få tilbakemeldinger fra en teknologikyndig og relevant målgruppe. Begrunnelsen for at vi prioriterte studenter i denne fasen er for å få innsikt fra en gruppe som ofte har god kontroll på teknologi og er opptatte av enkle og praktiske løsninger. Senere i prosessen fikk vi mer innsikt fra andre målgrupper via brukertester, men den første spørreundersøkelsen ga oss et godt grunnlag for å gå videre med funksjonaliteten vi hadde tenkt for appen. Vi fikk nemlig se at store deler av dem som svarte var enige med de funksjonalitetene vi ønsket å se.

Spørreundersøkelse

Vi har valgt å publisere et spørreskjema som et første steg i datainnsamlingen, for å få en helhetlig forståelse av brukernes behov.

93% Av brukerne ville likt å kunne chatte direkte med dyrlege.

96% Av brukerne hadde likt om man enkelt kan se hvilke dager og tidspunkter som er ledige hos sin nærmeste dyrlege.

78% Av brukerne liker muligheten til å bestille dyrlegetime via app.

84% Av brukerne tenker at man kan spare både dyrlegens og privatpersonens tid ved å ha en app som legger inn avtaler.

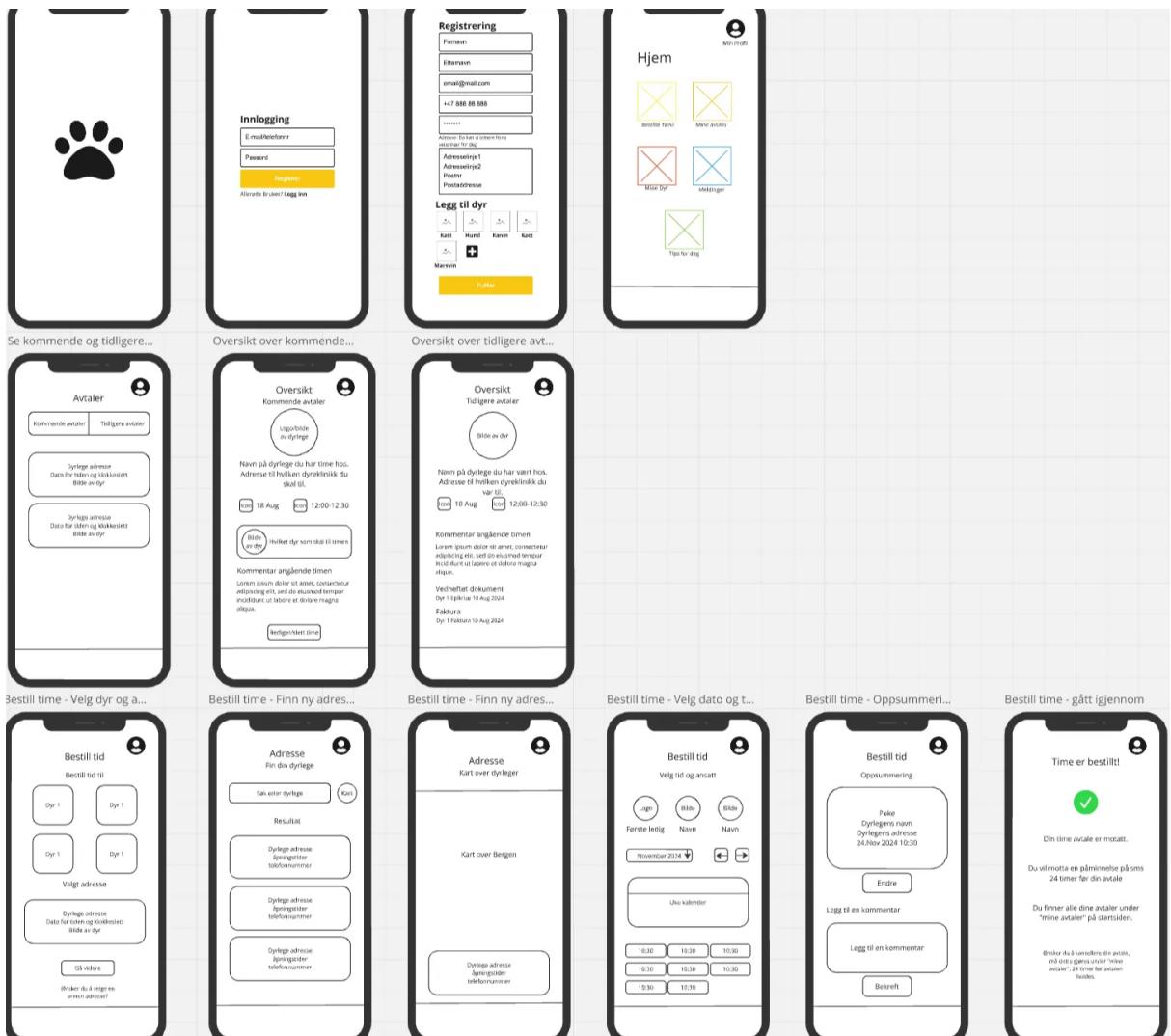
100% Av brukerne hadde likt å kunne samle informasjon, som epikrise, fakturaer og dokumenter, på et og samme sted.

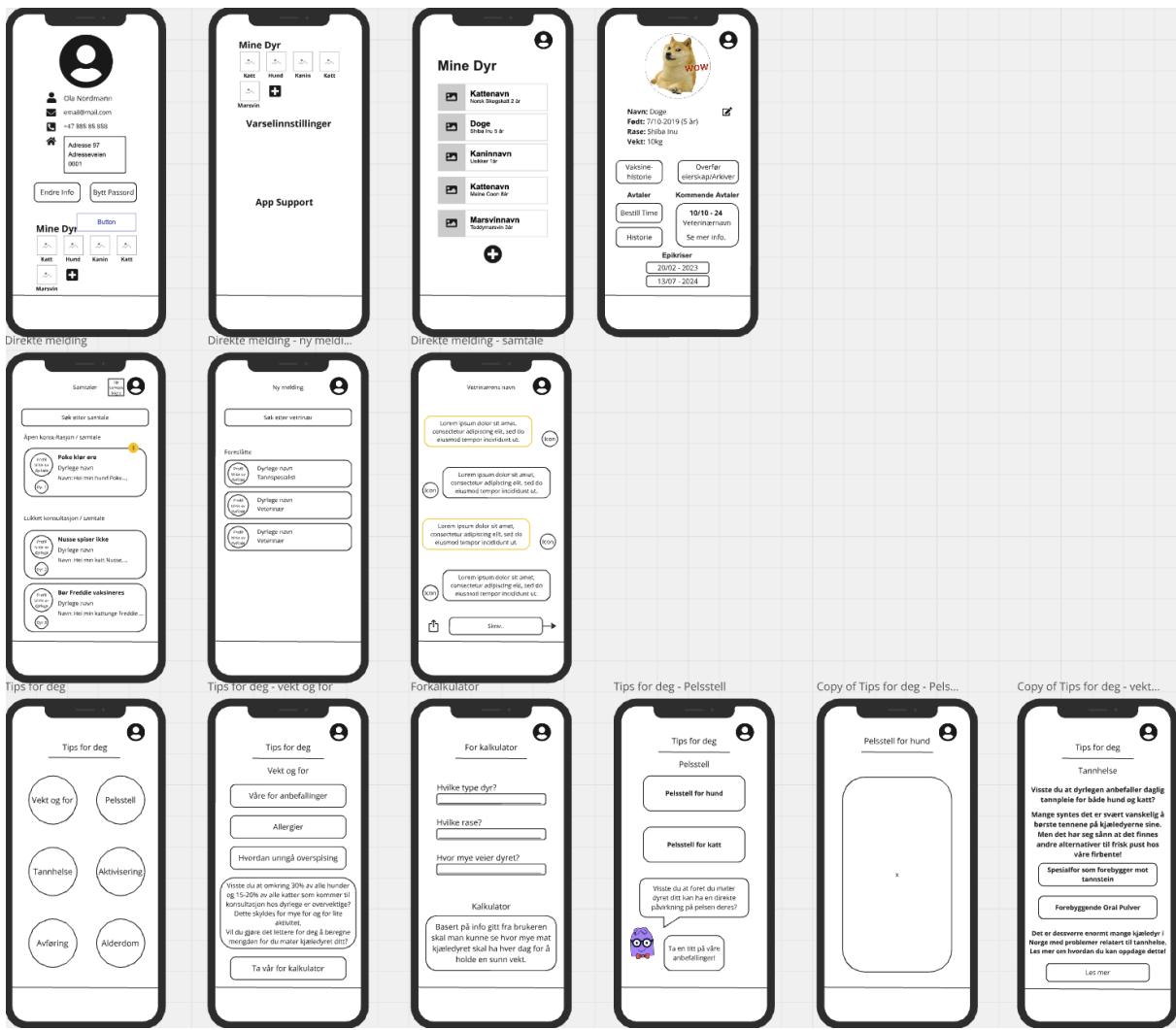
68% Av brukerne syntes det hadde vært kjekt å kunne legge inn bilde av kjæledyret sitt på deres egen profil.

Fase 3: Wireframing og Designprosess

Med ideen og funksjonaliteten klar, gikk vi videre til å lage en "Low-fidelity" tegning samt et navigasjonskart som gir oss en pekepinn på hvordan appen vil

henge sammen. Videre laget vi en “medium-fidelity” wireframing for å få en mer detaljert og korrekt størrelse på tekst og bokser. Vi brukte Figma og Miro om hverandre for å lage grove skisser av appens struktur og brukerflyt. Dette ga oss et utgangspunkt for hvordan skjermene skulle se ut og hjalp oss med å planlegge en logisk og intuitiv brukeropplevelse, samt visualisere hvordan funksjonene skulle presenteres.

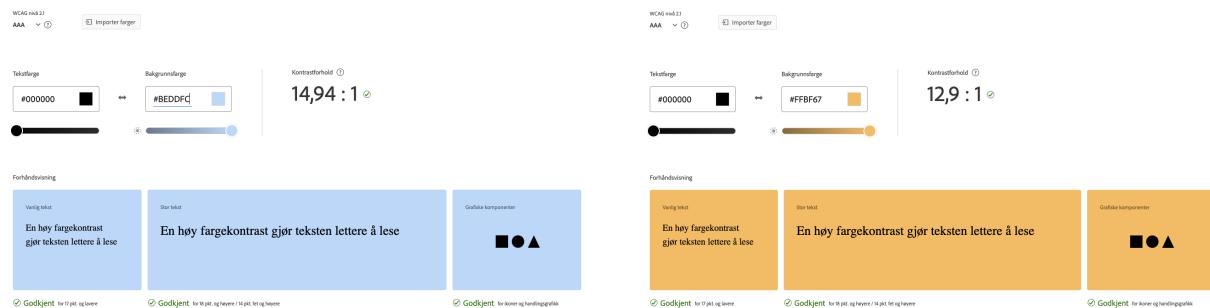




I denne fasen valgte vi også ut en fargepalett, med fokus på hvilke farger som best passer til appens formål. Vi valgte blå og oransje som hovedfarger, da disse fargene sjeldent er problematiske for personer med fargeblindhet, samt har positive assosiasjoner.

I henhold til artikkelen, "Fargepaletter for datavisualisering", skrevet av Linda Lyngstad hos nettsiden Aksel.nav.no, nevnes det at farger må ha tilstrekkelig kontrast seg imellom, samtidig bør fargepaletten være harmonisk og balansert. Komplimentære farger og kombinasjon av varme og kalde toner gir god kontrast. Da blå og oransje utfyller disse kravene mener vi det er forsvarlig å bruke nettopp disse fargene i vår løsning. Blåfarger kan bidra til å gi brukeren en følelse av ro og godt humør, mens oransje farger kan vekke spenning og oppmerksomhet. Samtidig er blå og oransje komplementærfarger i fargehjulet. En siste liten morsom detalj er at hunder og katters øyne, som de fleste pattedyr, har mulighet til å skille mellom blå og gul, men ikke rød og grønn.

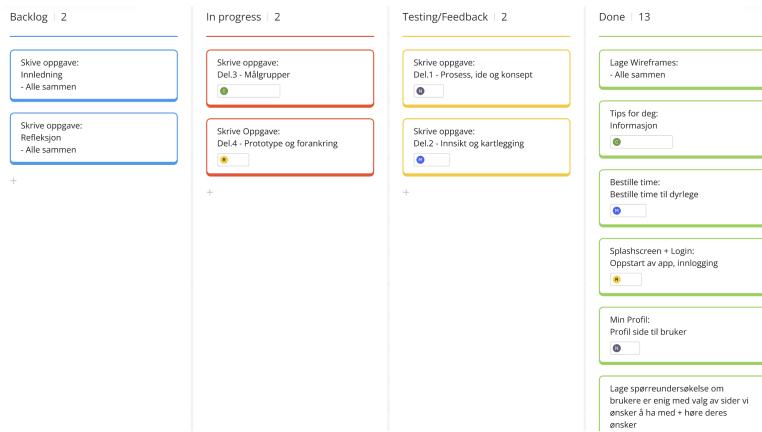
Boken *Introduksjon til Interaksjonsdesign* av Tone Nordbø, side 74-82, beskriver at universell utforming handler om at vi skal sørge for at flest mulig kan bruke de digitale løsningene vi lager, uavhengig av funksjonsevne. Det finnes ulike funksjonsnedsettelse, en av dem er kognetiv funksjonsnedsettelse som dysleksi og en annen er sensorisk funksjonsnedsettelse som fargeblindhet. Når man utformer forskjellige elementer og funksjoner i en app, må vi legge til rette for dette. For å kunne lage en digital løsning som er brukervennlig uavhengig av funksjonsnivå, har vi valgt å følge retningslinjene WCAG 2.0, hvor vi også har testet og gjort endringer på vår egen løsning i henhold til kriteriene som kommer frem her. Et eksempel på dette er at vi har brukt Adobes kontrastkontroll. Med dette verktøyet kan man sjekke kontrastforhold mellom tekst og bakgrunnsfarge og om de oppfyller WCAG-standardene. Ved de vedlagte bildene kan man se at våre farger oppfyller disse kravene og vil derfor være tilrettelagt for et bredt spekter av brukere.



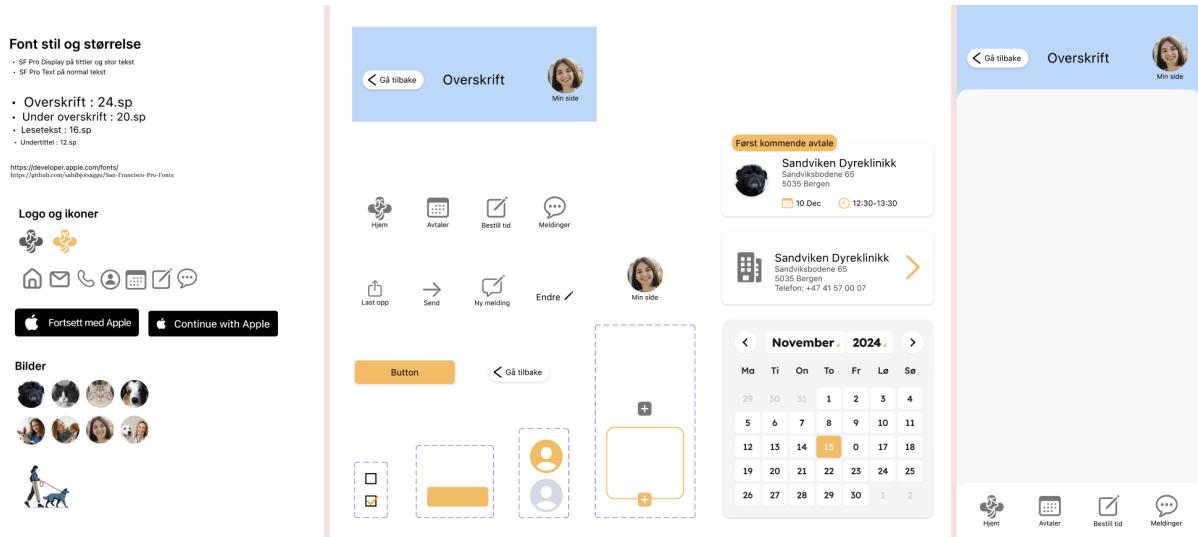
Vi valgte skriftypene SF Pro Display for overskrifter og SF Pro Text for brødtekst. Disse fontene eies av bedriften Apple og blir brukt i deres egne produkter. Fontene er derfor gjenkjennelig og lettleselig for de fleste, noe som bidrar til en bedre brukeropplevelse, samt tilpasser seg dagens moderne design.

Fase 4: Planlegging og Oppgavefordeling

For å ha et effektivt samarbeid satte vi opp en "Kanban" tavle i Miro hvor vi hadde en oversikt over oppgaver og ansvarsområder. Tavlen hjalp oss med å strukturere arbeidet vårt og fordele oppgaver mellom gruppemedlemmene. Hver av oss fikk ansvar over ulike funksjoner og skjermer i appen, noe som bidro til en effektiv arbeidsflyt.



Inne i Figma laget vi en template skjerm som inneholdt de grunnleggende elementene som skulle være på alle sidene, slik som top baren og navigasjonsbaren, dette gjorde det lett å holde basen til sidene lik. Samtidig hadde vi komponenter av ikoner, knapper og bokser som vi brukte ofte.



Brukte app farger

Hoved	Kontrast	Ikoner	Bakgrunn	Navigasjons bar	Varsel	Tekst
#BEDDFC	#FFBF67	#808080	#F8F8F8	#FFFFFF	#FED8D8	#FFFFFF
Kontrast lys	Ikoners lys				Undertekst	
#FFD69E	#D8DEE8					

Fase 5: Utvikling av Skjermer og Funksjoner

Basert på wireframingen i Miro, template skjermen og design valgene i Figma, begynte vi å utvikle de faktiske skjermene i appen. Vi jobbet i samme Figma-fil, noe som gjorde det mulig å holde designet konsistent, samt kunne teste ut

tidlige prototyper og funksjonalitet. Gjennom felles filer og en klar plan for funksjonalitet og design, kunne vi sikre at alle valg fulgte en felles stil og brukeropplevelse.

1.2: Beskrivelse av Ide/Løsning

Ide:

Vi valgte å utvikle en dyrehelse-app for å hjelpe dyreeiere med å holde oversikt over helsen og behovene til kjæledyrene sine. Appen skal tilby funksjoner som gir dyreeieren full oversikt over veterinær-besøk og mulighet for å kommunisere med veterinæren for å vurdere om det er nødvendig med en konsultasjon. I appen kan brukerne også kunne bestille avtaler hos veterinæren og ha oversikt over kjæledyrets vekt, vaksiner, resepter og tidligere besøk. I tillegg har vi inkludert en skjerm for anbefalinger, der brukeren kan finne skreddersydde råd og anbefalinger til kjæledyret sitt, uten å måtte oppsøke en veterinær for hvert spørsmål.

Problem:

Som dyreeiere selv opplever vi at det kan være utfordrende å holde oversikt over alle helserelaterte aspekter for kjæledyrene våre, som kommende/tidligere veterinærbesøk, vekt, vaksiner, resepter, epikriser og fakturaer. Samtidig er det ikke mulig å stille enkle raske spørsmål direkte til en dyrlege uten å måtte bestille en fysisk konsultasjons time. Vår app skal gjøre denne prosessen enklere, mer oversiktlig og tilgjengelig for alle dyreeiere.

Mål:

Vi ønsker å gi dyreeiere en brukervennlig app for enkel kontroll over kjæledyrets helse, hvor de kan lagre og organisere viktig informasjon om kjæledyret sitt og andre helserelaterte opplysninger. I tillegg vil appen bidra til å øke brukerens kunnskap om dyrets behov gjennom tips og direkte meldinger med veterinæren. Dette vil hjelpe dyreeiere med å ta bedre vare på kjæledyrene sine og forebygge helseproblemer på en enkel og oversiktlig måte.

Fokus:

Vi ønsket å ha et brukervennlig grensesnitt med en enkel navigasjonsstruktur, tydelige ikoner og kategorier med tekst under, slik at brukerne raskt finner frem til relevant informasjon. For å sikre enkel bruk fokuserte vi på universelle ikoner og tydelig utforming i designet. Vi ønsket også å gjøre det lettere for brukerne å kontakte veterinæren, og derfor inkluderte vi meldingsfunksjonen. For å unngå at brukerne glemmer viktige avtaler, sender appen en påminnelse via SMS før

bestilt time. I tillegg kan brukeren se tidligere og kommende avtaler direkte i appen.

Funksjonalitet:

Løsningen er designet for å være brukervennlig og effektiv. Ved første gangs registrering kan brukeren legge inn informasjon om kjæledyret sitt, som navn, rase, alder og kjønn. Appen lagrer helseinformasjon og oversikt over kommende avtaler, slik at brukeren enkelt kan legge til nye avtaler og oppdatere dyrets profil. I tillegg får brukeren skreddersydde tips om dyrepleie basert på kjæledyrets type og rase, samt informasjon for å opprettholde god helse.

Vi vil lykkes med denne løsningen fordi vi har utviklet appen med utgangspunkt i reelle behov. Tydelig tilbakemelding fra brukerne har gitt oss et solidt grunnlag for å lage en løsning som dyreeiere vil finne nyttig og bruke regelmessig. Med et enhetlig design og brukervennlige funksjoner gir appen en intuitiv opplevelse som er lett tilgjengelig for brukerne. Ved å inkludere varslinger og historikk om kjæledyrene, øker vi også appens verdi som en praktisk assistent i hverdagen.

Det unike med vår idé og tilnærming ligger i kombinasjonen av brukervennlighet og funksjonalitet tilpasset dyreeieres behov. I motsetning til vår største dyrlege app konkurrent Anicura, gir vi full oversikt over kjæledyrets helse på ett sted. Ved å integrere skreddersydde tips og råd basert på dyrets type og rase, hjelper appen brukerne med forebyggende tiltak og bedre dyrepleie. Vi har også lagt stor vekt på å gjøre appen intuitiv og enkel å navigere, med mulighet for timebestilling, varslinger og historikk om dyret, dette støtter dyreeiere i hverdagen. Dette gjør vår app til en unik og en praktisk assistent for dyreeiere som ønsker bedre kontroll og oversikt over kjæledyrets helse.

2.0: Innsikt og kartlegging

Vi gjennomførte følgende innsiktsaktiviteter for å finne tema og kartlegge brukeres ønsker og behov.

Intern behovsanalyse:

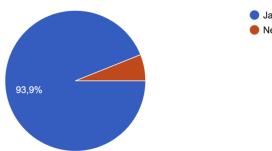
Da vi som gruppe skulle finne et tema, så vi først inn i vår egen hverdag om det var noe vi følte vi manglet, noe som kunne hjelpe oss eller noe vi tenkte kunne blitt gjort mer effektivt. Det ble diskutert flere temaer, men en på gruppen

hadde et sterkt behov for en dyrlege/dyrehelse app, da hen ofte hadde spørsmål angående sitt dyr. En annen på gruppen fortalte om sine hyppige veterinært besøk og ønsker som kunne gjort hverdagen enklere som dyreeier. Resten av gruppen har tidligere vært dyreeiere og kunne enkelt se og forstå gruppemedlemmene frustasjoner.

Spørreundersøkelse:

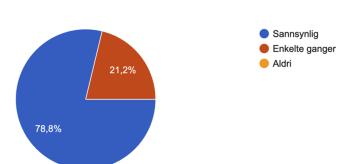
For å finne ut om en dyrlege app for privatpersoner var noe flere enn oss på gruppen hadde behov for, sendte vi ut en spørreundersøkelse til mulige brukere. Gjennom spørreundersøkelsen fikk vi se at størstedelen av dem som deltok, var enige med de samme ønskene og behovene vi hadde.

Har du hatt behov for / ville likt å kunne ha en chat via direkte melding til din dyrlege?
33 svar



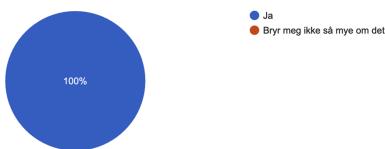
Har du hatt behov for / ville likt å kunne ha en chat via direkte melding til din dyrlege?

Hvis det var mulig å bestille dyrlege time via en app, hvor sannsynlig hadde det vært at du valgte app over mail/telefon.
33 svar



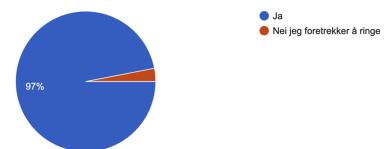
Hvis det var mulig å bestille dyrlege time via en app, hvor sannsynlig hadde det vært at du valgte app over mail/telefon.

Ville det vært positivt om man kunne samle, dokumenter (epikrise), fakturaer og tidligere dyrlege besøk på et og samme sted i en app for å ha en "historikk" på hva din dyrevenn har vært igjennom?
33 svar



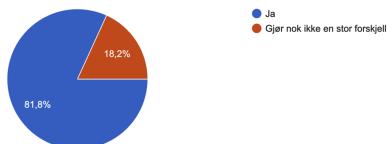
Ville det vært positivt om man kunne samle, dokumenter (epikrise), fakturaer og tidligere dyrlege besøk på et og samme sted i en app for å ha en "historikk" på hva din dyrevenn har vært igjennom?

Hadde du likt om man enkelt kunne sett hvilke dager og tidspunkter som er ledige hos din nærmeste dyrlege, istedenfor å måtte ringe inn?
33 svar



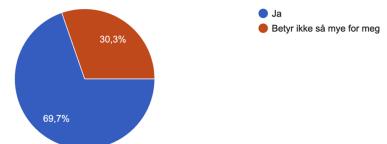
Hadde du likt om man enkelt kunne sett hvilke dager og tidspunkter som er ledige hos din nærmeste dyrlege, istedenfor å måtte ringe inn?

Tenker du man kan spare både dyrlegers og privat personers tid, ved å ha en app som automatisk legger inn og fjerner avtaler?
33 svar



Tenker du man kan spare både dyrlegers og privat personers tid, ved å ha en app som automatisk legger inn og fjerner avtaler?

Synes du det hadde vært hyggelig å kunne laste inn et profilbilde av ditt dyr på deres egen profil, samt kunne tilpasse den som du vil?
33 svar



Synes du det hadde vært hyggelig å kunne laste inn et profilbilde av ditt dyr på deres egen profil, samt kunne tilpasse den som du vil?

Samtidig ville vi høre brukerens innspill på hva de hadde ønsket å se i en dyrlege app, for å høre deres behov og mangler i hverdagen når det kommer til dyr. Vi fikk inn 15 ønsker og inndypende svar, noe som indikerer at brukerne er engasjerte og har gjort seg gode tanker rundt temaet. Vi valgte å gjennomføre en brukerundersøkelse tidlig i planleggingsfasen, for å kunne validere våre egne antakelser med flere personer. Samtidig fikk vi samlet store mengder data, som vi kan ta med oss videre i planleggings prosessen.

Hva hadde du ønsket å sett i en dyrlege app? (du behøver ikke å svare om du ikke vet)
15 svar

Mulighet for å se eksempler på priser av ulike tjenester, f.eks. tannrens, tanntrekk, konsultasjon osv..

Det hadde vært fint å kanskje ha mulighet til å sette opp en fast time pr år for årlig sjekk/vaksinasjon av dyret og få påminnelse om dette.

Forsikring

En "FAQ" seksjon med ofte stilte spørsmål, og kanskje et forum for dyre eiere?

Prisoversikt/prisoverslag. Også veldig fint å ha tilgang til chat for «teite spørsmål», som «hunden min spiste en snickers, hva gjør jeg, er det behov for legebesøk»

Timebestillinger, fakturaer, kunne dele opp betaling osv, tidligere timer, journalen til dyret. Gjerne for hest og gårdsdyr også, å ikke bare husdyr

Alt der bliver beskrevet i spørgeskemaet, men også en reminder funksjon som "Det er snart et år siden, at [kattens navn] hadde sit årlige sundhedscheck/vaccination osv. Husk at booke en ny tid".

Mulighed for at læse en kort beskrivelse af det medicin, dyrlægen udskriver, hvor ofte det skal bruges osv.

the vet/docter it is going to, what kind of profession this vet takes, like rabbits dogs turtles or even horses
haha talking about that maybe vets that can come for farm animals you book a appointment where they
come to see your horse, cow, bambi, reindeer

hva de tilbyr, prisestimat, liste over dyreleger med akuttvakt

App som er litt typ helsenorge! Hvis man har flere dyr kan det være i samme app!

Filtrere dyreleger etter hvilken dyr de er spesialisert til. For eksempel fugl, kanin etc.

Tips til dyrehold av ulike arter. Definitivt timebestilling. Oversikt fra tidligere besøk. I profilen til mitt dyr,
ønsket jeg å kunne legge inn/oppdatere viktig info som dyrlegen trenger. Som f.eks. vekt.

Kanskje potensielt kva ekspertise dyrlegen har, om han jobber meir me husdyr eller gårdsdyr eller reptiler
osv osv

Konkurrentanalyse:

En del av innsiktsarbeidet er å undersøke våre konkurrenter. Vår største konkurrent på app markede er «Anicura». Vi noterte oss farge bruk og design, hva appen tilbyr oss som brukere, hva de gjør bra og om de har forbedringspotensiale. De har fått gode tilbakemeldinger for deres hurtige ringe og chat bot som svarer på alle spørsmål. Vi er nå blitt gjort oppmerksom på at Anicura appen skal bli fjernet fra markede i Norge, noe som fører til at flere dyreiere vil søke etter en ny app som kan dekke deres behov. Derfor øker relevansen for oss å designe en ny løsning som tilfredstiller brukerbehovet til dyreeiere. Anicura har et begrenset innhold i sin app, hvor vi ønsker å legge til funksjoner og utdype innhold som vi synes er viktig, samt som vil komme brukeren til gode.

Vår andre konkurrent er «DyreID», de har flere funksjoner enn Anicura, men de har fått en del negative tilbakemeldinger da brukergrensesnittet er tungvint.

Tilbakemeldingene Anicura og DyreID har fått på sin app er noe vi tar inn til vurdering. Det kan gi oss en pekepinn på hva vi bør være oppmerksom på eller styre unna og det kan gi ideer på hva brukerne liker og ikke klarer seg uten.

Å gjennomføre en analyse av konkurrenter, gir oss innsikt i eksisterende løsninger som fungerer og som ikke fungerer, samtidig kan vi lære mye av brukertilbakemeldingene appene har fått, før vi overhode har startet vårt eget produkt.

Målgruppeidentifisering:

Videre fikk vi kartlagt målgruppen, for å få en oversikt over hvilken aldersgruppe appen vil appellere til. Fra våre egne erfaringer og synspunkter vil

vi si at hovedmålsgruppen er både kvinner og menn fra alderen 20-40år som eier ett eller flere dyr. Via spørreundersøkelsen lå alderen på dem som svarte mellom 20-30 år, men da dyreeiere kommer i alle aldre, vil vi komme i kontakt med brukere som også er over 30 år. Denne kontakten fikk vi igjennom brukertester. Kartlegging av målgruppen er viktig da det sikrer at design valg og funksjoner passer brukerens digitale kompetanse.

Brukertesting:

Vi gjennomførte en brukertest på fem forskjellige personer. Brukerne fikk teste ut en «High-fidelity» versjon av appen, hvor fire av testpersonene fikk tre forskjellige «caser» som de skulle gjennomføre.

Case 1: Du må bestille en dyrlege time til Poke hos Sandviken dyreklinikk.

Case 2: Du skal til dyrlegen imorgen og vil dobbeltsjekke detaljene rundt timen til Poke. Kan du finne dine kommende avtaler og se oversikten av timen?

Case 3: Du har skrevet en melding til Johanne Simonsen og venter på svar, kan du sjekke om hun har skrevet tilbake?

Etter casene, fikk brukerene lov til å selv utforske og navigere i appen for å få et innblikk i sider de ikke fikk sett i case oppgavene. Brukerne ble så tatt igjennom et dybdeintervju, her gikk vi igjennom spørsmål angående designet og navigasjonen av appen og bruker kunne komme med ting som de grublet seg over, noe som manglet eller ikke var så bra. Resultatene fra hver person ble samlet i en tabell i «Miro».

Testperson 1 25år	Testperson 2 37år
Husker du hvilke farger som ble brukt i appen? Orange Grå, rød, blå	Husker du hvilke farger som ble brukt i appen? Blå Orange, grønn, rød
Kan du beskrive fargene og oppsettet i appen med et par nøkkelord? Effektiv Helse Rent	Kan du beskrive fargene og oppsettet i appen med et par nøkkelord? Ryddig Helse Rolig/avslappet
Var det noen steder teksten var vanskelig å lese? <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Bestille tid siden: Kan ikke se at teksten er trykkbar, når man vil endre adressen </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Hjemmeside: "Anbefalinger og tips" teksten er litt for teknisk </div>	Var det noen steder teksten var vanskelig å lese? <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Avtaler: Overblikkene "kommentar" er like liten som selve hovedteksten og den er relativt svak gjørt </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Bestille tid siden: Vanskelig å finne ut hvor man skulle endre teksten da det var en liten undertekst. </div>
Var det noen sider som designmessig var annerledes? <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Anbefalinger: Bokserne er i har mye farge sammenlignet med resten av appen hvor bokserne er hvite </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Anbefalinger: Bokserne med anbefalinger er også ulik størrelse, mer avslappet enn teknisk og farge enn andre bokser i appen </div>	Var det noen sider som designmessig var annerledes? <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Anbefalinger: Ulike boks størrelse og mer fargerikt enn de andre sidene </div>
Kan du nevne noen ting som du grublet deg over, noe som manglet eller ikke var så bra? <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Min side: Ikke mulig å se kommende time der inne, da man kan se det til andre steder i appen </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Min side: Vi kunne se mine dyr inne på min side, da det ikke var nogen for å se, senere og legge til dyr noen steder i appen </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Logg in: Tyr ikke inn på "fortsett med apple id" når man ikke logget inn </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Logg in: Når andre opplysninger er fylt inn, mulig felte bare burde være tom? </div>	Kan du nevne noen ting som du grublet deg over, noe som manglet eller ikke var så bra? <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Min side: Er ikke nødvendig å se "passord****" skrevet ved siden av opplysningene, den kan endres når man trykker på andre opplysninger. </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Min side: Kan ikke endre informasjon, er ikke laget en side for det </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Min side: App ikke viser nøyaktige opplysninger, finnes ikke en side for å få hjelp </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> Mine dyr: Kan ha navn over bildet, slik som på min side, for å holde samme design </div>

Testperson 3
50år

Husker du hvilke farger som ble brukt i appen?



Kan du beskrive fargene og oppsettet i appen med et par nøkkelord?



Vær det noen steder teksten var vanskelig å lese?



Vær det noen sider som designmessig var annerledes?



Kan du nevne noen ting som du grublet deg over, noe som manglet eller ikke var så bra?



Kan du beskrive fargene og oppsettet i appen med et par nøkkelord?



Kan du beskrive fargene og oppsettet i appen med et par nøkkelord?



Vær det noen steder teksten var vanskelig å lese?



Vær det noen sider som designmessig var annerledes?



Oppsummering

Hjemmeside:
"Kommande avtale" virker utydelig om det er først kommande avtaler eller alle kommande avtaler. Burde girne si "Først kommande avtale"

Avtaler:
Et bygnings ikon over bildet til dyret virker unødvendig, da den tar mye plass og ikke har noen funksjon

Adresse, Oversikt:
Ønsket å ha telefonnummer tilgjengelig sammen med adressen, samt kontaktinformasjonen til dyrelagen man har en avtale til

Bestill tid:
Mulig det er smart å ha "første ledige" ikonet fargelagt, da den automatisk markerer og viser alle ledige tider, basert på alle dyrieger

Registrer deg:
Etter man har registrert seg, blir man ikke spurta om å legge til dyrene sine, dette kan bli spurta om med det samme man lager en bruker

Hjemmeside:
Under "førstkommande avtale", ha navn under bildet av dyret, fordi hvis man ikke har bildet, kan man ikke se hvilket dyr som skal til dyrelagen

Oversikt, Min side:
Er en rød knapp som bør være i en sterke rød, da den er vanskelig å se, grunnet fargeblindhet

Hjemmeside: Meldinger ikon:
Ha en liten notifikasjons ikon på meldingsikonet, da man inne i meldinger har fått en melding

Bestille tid siden:
Teksten for å velge ny adresse er veldig liten og svak, var vanskelig å se

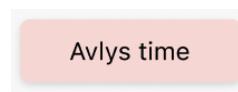
Adresse, Meldinger, Ny melding:
Teksten inne i søkerfeltet er for svak, vanskelig å se hva som står

Den siste brukertesten vi holdt, var foran et publikum, hvor vi tok en guidet gjennomgang av hver side i appen. Underveis kunne deltakerne stille spørsmål og komme med input. Gjennom brukertestene fikk vi direkte tilbakemelding fra personer i forskjellige aldre med ulike erfaringer og tekniske evner. Det er lett å se seg blind på sitt eget design, så det er viktig å få et nytt ferskt syn på det.

gjennom andre. Alle tilbakemeldinger samles og endringer blir gjort om vi ser at det er til gode for brukergruppen, slik at appen blir så brukervennlig som mulig og tilpasset ulike behov. Tilbakemeldinger som gikk igjen hos flere av brukerne fikk vi endret i appen, slik som fargestyrke på tekst og knapper, samt et hinder i navigasjonen. Under kan man se noen av endringene som ble gjort på grunnlag av brukernes tilbakemelding.

Øverste bilde er den eldre versjonen, andre bilde er oppdatert versjon:

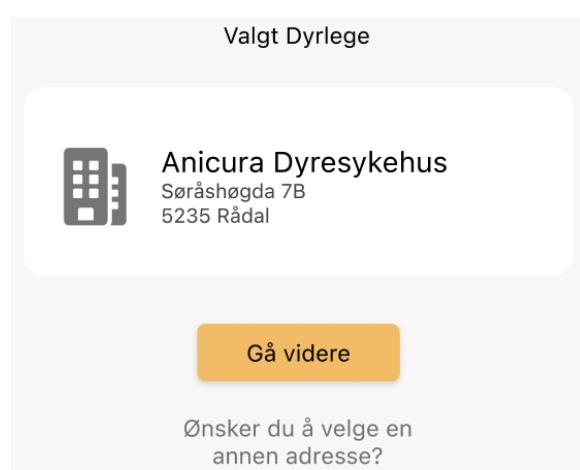
- Sterkere rød farge for bedre synlighet, spesielt for mennesker med fargeblindhet.



- Sterkere tekst i søkerfelt for bedre synlighet.



- Endret måte man velger ny adresse, da flere brukere slet med å finne ut hvor man skulle trykke.





Vi valgte å gjennomføre en brukertest med både spesifikke case-oppgaver, mulighet for åpen utforskning, etterfulgt av et dybdeintervju, da dette gir oss direkte observasjoner på hvordan brukere faktisk interagerer med appen. Vi fikk verdifull innsikt i brukerens tankeprosess og forventninger gjennom brukertesten og vi fikk gjort endringer som gir stor verdi til brukeren. Gjennom innsiktsarbeidet har vi fått identifisert brukerbehov og ønsker som har formet vår app.

Kombinasjonen av kvantitative data fra spørreundersøkelsen og kvalitativ innsikt fra brukertestingene har gitt oss et sterkt grunnlag på en løsning som møter brukernes behov. Dette er noe Tone Nordbø, i boken *Introduksjon til Interaksjonsdesign*, side 99-101, har fått mest bruk for i sin jobb som interaksjonsdesigner. Hun forteller at kvantitative undersøkelser gir svar på hvor mye og hvor ofte, mens kvalitative undersøkelser gir svar på hva, hvordan og hvorfor. Det er nettopp dette vi har gått etter gjennom vår spørreundersøkelse og brukertester.

3.0: Målgrupper

Målgruppeanalyse for PawPal

I kapittel 10 av Tone Nordbøs bok *Introduksjon til Interaksjonsdesign* gjennomgås ulike metoder for problemanalyse, målgruppedefinering og utvikling av personas. Ved å benytte disse metodene har vi oppnådd en mer presis oversikt over brukerne våre og deres behov. Gjennom kartleggingen har vi identifisert hvem brukerne er og definert relevante målgrupper, basert på deres spesifikke behov.

Identifisering av målgruppen

Den viktigste målgruppen for dette prosjektet er kjæledyreiere som er opptatt av helsen og velværet til sine dyr. Appen er designet for brukere i aldersgruppen 18 år og oppover i alle kjønn. Siden denne plattformen er utformet som en app tilgjengelig på smarttelefoner og nettbrett, forventes hovedbrukergruppen å bestå av personer som er komfortable med å navigere i et digitalt verktøy.

I henhold til hovedbrukergruppen har vi laget et empatikart for å lettere kartlegge hva brukerne våres trenger. Empatikartet avdekker at målgruppen er kjæledyreiere som ønsker mer kontroll og trygghet rundt kjæledyrets helse. De føler seg ofte overveldet av motstridende informasjon og er bekymret for kostnadene knyttet til veterinærbesøk. Dette fører blant annet til en følelse av mangel på kontroll.



Prosjektets betydning for målgruppen

PawPal er tenkt som en digital løsning som gir kjæledyreiere frihet og trygghet i håndteringen av dyrets helse. Vårt hovedmål er å støtte eiere hvis dyr har spesifikke helseproblemer, samt tar sikte på å forenkle tilgangen til nødvendige ressurser, og gir kjæledyreiere pålitelig veiledning og kobling til relevante veterinærtjenester.

Behov og forventninger fra målgruppen

Vår målgruppe trenger en pålitelig, profesjonelt utseende plattform som er enkel å navigere. De verdsetter en applikasjon som tilbyr troverdig veiledning og effektivt samler relevant informasjon på ett sted, og skaper en alt-i-ett-løsning for alle helsebehov knyttet til kjæledyr. For å sikre at appen er inkluderende, har vi fokusert på lesbarhet og brukervennlige funksjoner. Teksten er presentert med høy kontrast mot bakgrunnen, og støtter svaksynte, dyslektikere og fargeblinde brukere. Valg av fontstil og størrelse forbedrer tilgjengeligheten, noe som gjør appen brukervennlig for et bredt spekter av brukere.

Personalia og brukerprofiler

Basert på vår målgruppe har vi utviklet detaljerte brukerprofiler for å representer forskjellige potensielle brukere av PawPal. Disse profilene gir en innsikt i brukernes interesser, utfordringer og behov. Profilene er delt inn i tre kategorier: "Midt i blinken", "Litt i blinken", og "Ikke helt i blinken", som viser hvor godt de samsvarer med appens hovedmålgruppe.

1. Midt i blinken

Brukere i denne kategorien er typiske representanter for vår primære målgruppe. De er teknologivante kjæledyreiere med en aktiv interesse i kjæledyrets helse og velvære. Profilene Alex, Emma og Mona, representerer brukere som søker en pålitelig kilde til informasjon og støtte i håndteringen av deres kjæledyrs helse. De opplever frustrasjoner knyttet til utilstrekkelig tilgang til dyrevelferdsinformasjon og ønsker mer tilpasset veiledning.

Brukeroppgaver:

Alex - Scenario 1: Mental stimulering

Alex har nettopp kommet hjem fra skolen og gått en liten tur med hunden Joe, men det regner virkelig mye og Joe har enda mye energi i kroppen. Alex åpner Pawpal appen og finner frem anbefalinger siden for å finne noen tips til mental stimulering eller interaktive leker. Hun leser at man kan rulle noen godbiter inn i et teppe og krølle det sammen, da kan Joe få brukt sin energi på å snuse og jobbe for å få godbitene ut. Joe falt til ro etter og fikk slappet av sammen med Alex.



Alex

- 👤 25 år
- 📍 Stavanger
- 💻 Økonomi Student
- 🏠 Singel

Bio

Jeg heter Alex og studerer økonomi. Jeg og hunden min Joe er glad i lange kvelder på sofaen og flere små turer om dagen.



Navn: Joe
Alder: 3 år
Rase: Hund, Bichon Frisé
Kjønn: Hann

Frustrasjoner

Alex vil gjerne passe på at Joe får alt det han trenger for å forebygge helse problemer, men synes det er vanskelig å vite hvilke områder man burde fokusere på, da hun også har et stramt budsjett.

Ønsker

Alex skulle ønske at det var en app som kunne gi tilpassede anbefalinger, om hva som er viktigst for Joe sin helse.

Emma - Scenario 1: Aldersspesifikk foring

Emma tenker det er på tide å endre foret til Bobby da han er blitt eldre og muligvis har behov noe annet mer tilpasset hans alder. Hun åpner PawPal appen og velger å se anbefalinger basert på informasjonen til Bobby. Via ernæring, finner hun ulike typer fôr merker anbefalt av veterinærer. Det er godt å vite at anbefalingene er basert på Bobbys alder og rase. Etter å ha lest litt om de ulike merkene og ingrediensene, har Emma tatt et valg og etter jobben i morgen stopper hun innom dyrlegen og tar med seg en pose hjem for å se om Bobby liker maten.



Emma

- 👤 30 år
- 📍 Trondheim
- 💻 Lærer
- 🏠 Singel

Bio

Jeg heter Emma og bor med mine to katter Bobby og Lucie. Jeg er veldig aktiv og elsker å være ute i naturen.



Navn: Bobby
Alder: 5 år
Rase: Katt
Kjønn: Hann

Frustrasjoner

Emma vil gjerne aktivisere kattene sine mer, spesielt da Lucie er veldig ung og energifull. Samtidig vil hun gi dem det beste foret de kan få etter mye aktivisering.

Ønsker

Emma ønsker å kunne ha begge kattene sine i en app, hvor hver av dem kan få spesifik tilpasset anbefaling, da kattene er i ulik alder og har behov for ulik mengde aktivisering og ulikt fôr.



Navn: Lucie
Alder: 1 år
Rase: Katt, Maine Coon
Kjønn: Hun

Mona - Scenario 1: Samle og lese resepter

Mona sin fugl Snoop har nettopp vert til dyrlegen og fått påvist "Aspergillosis", dette betyr at Snoop må få medisiner. Snoop har dessverre fått denne sykdommen da han allerede har et svekket immunforsvar, grunnet mangel på kalsium, noe han også er under behandling for. Mona er svært stresset og synes det er vanskelig å holde styr på alle reseptene til Snoop. Hun åpner PawPal appen og finner en liste av alle sine gyldige resepter. Her kan hun enkelt lese kort om hva medisinene gjør, samt dosering og andre spesifikasjoner fra dyrlegen.



Mona

- 👤 50 år
- 📍 Haugesund
- 💼 Butikk Ansatt
- 🏡 Gift

Bio

Jeg heter Mona og er ansatt i en blomsterbutikk. Jeg liker å bruke tiden på hagearbeid, baking og familien min.

Frustrasjoner

Mona sin fugl Snoop har en krevende sykdom som kan føre til flere helseproblemer, men synes det er vanskelig å holde konstant kontakt med en dyrlege.

Ønsker

Mona har behov for å kunne holde styr på resepter og ha mulighet for å kontakte en dyrlege jevnlig, da Snoop har en krevende sykdom som kan føre til flere helseproblemer.



Navn: Snoop
Alder: 7 år
Rase: Fugl, Dvergpapegøye
Kjønn: Hann

2. Litt i blinken

Brukere i denne gruppen har et moderat samsvar med hovedmålgruppen, men som ikke har like spesifikke behov som de i "Midt i blinken" kategorien. Brukerprofilene Monica, Robert og Trond representerer kjæledyreiere som ønsker forbedret tilgang til helseinformasjon for sine kjæledyr, samt tips til god trening og oppdragelse til dyr med adferdsproblemer. De har en grunnleggende interesse i kjæledyrets velvære og benytter seg allerede av enkelte ressurser for dyrehelse, men vår app kan muligvis ikke tilfredsstille deres frustrasjon og ønsker 100%.

Brukeroppgaver:

Monica - Scenario 1: Mental stimuli og adferdsproblemer

Monica jobber svært mye og er derfor ofte sent hjemme. Hun merker at hennes katt Gard er rastløs og viser en aggressiv oppførsel mot henne og marsvinet Lulu. Monica åpner Pawpal appen, da hun gjerne vil finne en aktivitet som kan stimulere Gard mentalt, slik at han muligvis kan bli roligere. Hun leser at man kan gjemme godbiter rundt i huset, både høyt og lavt. Dette hjalp litt, men Gard er enda aggressiv og går direkte over til buret til Lulu og stikker poten inn. Monica åpner appen igjen og ser om den tilbyr adferds-trenere, da hun er veldig oppgitt over situasjonen og vil gjerne snakke med noen som faktisk kan hjelpe. Monica finner dessverre ikke noe om dette og går i seng halvskuffet.



Monica

- 👤 36 år
- 📍 Bergen
- 💻 Psykolog
- 🏠 Samboer

Bio

Jeg heter Monica og er en nyutdannet klinisk Psykolog. Jeg bruker mye tid på jobben min og liker ellers å ta det med ro hjemme.

Frustrasjoner

Monica syntes det er vanskelig å aktivisere kjæledyrne sine når hun jobber så mye. Hun er også redd for at mangel på aktivisering kan gjøre at Gard viser en mer aggressiv interesse ovenfor Lulu.

Ønsker

Monica skulle ønske at hun hadde tilgang til profesjonell hjelp som kan veilede henne i hvordan hun kan gi sine to forskjellige dyr den riktige aktivisering og oppmerksomhet.



Navn: Lulu
Alder: 2 år
Rase: Marsvin
Kjønn: Hunn



Navn: Gard
Alder: 5 år
Rase: Katt, Perser
Kjønn: Hann, kastrert

Robert - Scenario 1: Mulige forings løsninger

Robert ser at hunden Kaiser nok en gang går over til matskålen til katten Timon og spiser alt som er i den. Robert er frustrert og åpner Pawpal appen, han velger derfor å skrive en direktemelding til en veterinær. Han får et tips om at han kan prøve å mate dem i separerte rom. Robert prøver dette og det gjør at Kaiser ikke spiser Timons mat, men Timon spiser ikke all sin mat med det samme. Robert blir derfor nødt til å slippe Timon inn og ut av et annet rom flere ganger til dagen, dette synes han er veldig slitsomt. Robert prøver å se om Pawpal har et forum han kan skrive i for å få flere tips, men finner dessverre ikke dette. Robert har derfor kun fått en midlertidig løsning på problemet sitt.



Robert

- 👤 28 år
- 📍 Sotra
- 📅 Musikk lærer
- 🏠 Singel

Bio

Jeg heter Robert og er musikk lærer på en barneskole på Sotra. Jeg har to kjæledyr, Kaiser og Timon. Jeg liker å bruke tiden min på musikk og venner.

Frustrasjoner

Robert syntes det er vanskelig å holde Kaiser unna maten til Timon. Han har prøvd å mate dem separat men Timon spiser ikke alt med det samme. Timon ender da opp med å spise mindre, da mater ikke er tilgjengelig døgnet rundt.

Ønsker

Robert skulle ønske han kunne spørre noen som har vært i samme situasjon, om tips til hvordan de separerte dyrene sine under mating, slik at alle fikk den mengden de behøver.



Navn: Kaiser
Alder: 4 år
Rase: Hund, Labrador
Kjønn: Hann



Navn: Timon
Alder: 2 år
Rase: Katt, Abyssinian
Kjønn: Hann

Trond - Scenario 1: Påminnelser og prissjekk

Trond eier 4 hunder, Aron, Embla, Prins og Maia. Trond har sett i Pawpal appen at det er på tiden med en helsesjekk for Aron og Embla. Før han bestiller en time prøver han å finne en pris på hvor mye en helseskjekk koster, dette lykkes han ikke med. Trond skal nemlig til en konfirmasjon senere denne uken og har derfor et stamt budsjett, men han tar sjangsen og bestiller raskt og enkelt en time til dyrlegen for begge sine hunder. En uke senere er Trond til timen, alt har gått fint, men han får et sjokk når han skal betale. Trond drar fra dyrlegen frustrert, hadde han visst at det skulle bli så dyrt hadde han ventet til han fikk lønn.



Trond

- 👤 60 år
- 📍 Kirkenes
- 📅 Pensjonert
- 🏠 Singel

Bio

Navnet mitt er Trond og jeg er 60 år gammel. Jeg er glad i jakt og fiske og bruker mesten parten av tiden min på det.



Navn: Aron
Alder: 5 år
Rase: Hund, German Pointer
Kjønn: Hann



Navn: Embla
Alder: 3 år
Rase: Hund, Labrador
Kjønn: Hunn

Frustrasjoner

Trond liker ikke at dyrlegene skal ta så enormt høye priser for veterinærer sjekker selv om det ikke er noe galt med kjæledyrene hans.

Ønsker

Trond skulle ønske at han hadde bedre oversikt over plager eller problemer som kan oppstå hos kjæledyrene hans. Trond synes det er vanskelig å vite når det er nødvendig å dra til dyrlegen.



Navn: Prins
Alder: 8 år
Rase: Hund, blandingsrase
Kjønn: Hann



Navn: Maia
Alder: 6 år
Rase: Hund, German Pointer
Kjønn: Hunn

3. Ikke helt i blinken

Brukerprofilene i denne kategorien, som Herman, Kari og Robin, har et lavere samsvar med hovedmålgruppen. Disse brukerne kan være eldre, mindre teknologivante, eller ha andre prioriteringer i sitt kjæledyrhold. De representerer en demografisk gruppe som ikke nødvendigvis søker digital veiledning for kjæledyrets helse, men som kan ha nytte av enkelte av appens enklere funksjoner. De har varierende grad av interesse for dyrevelferdstjenester, og deres teknologiferdigheter kan også variere.

Brukeroppgaver:

Herman - Scenario 1: Hamster oppdrett

Herman har for nylig kjøpt to hamstre, Peace og Kaos, fra en oppdretter og han ønsker selv å drive med oppdrettet. Han laster ned Pawpal appen og skriver en direktemelding til en veterinær for å høre hvordan dette kan bli en realitet. Herman får svar at dette er en større prosess og ikke noe de kan veilede med, men han blir oppfordret til å komme i kontakt med NHK, "Norsk Hamsterklubb", de vil kunne hjelpe ham og gi all den nødvendige informasjonen han trenger.



Herman

- 👤 32 år
- 📍 Oslo
- 💻 Cyber Security
- 🏡 Forlovet

Bio

Jeg heter Herman, jeg bor med min forlovede Kamilla og vi har to hamstere sammen. Jeg jobber innen Cyber Security og liker å dra ut med venner.



Navn: Peace
Alder: 2 år
Rase: Hamster
Kjønn: Hunn

Frustrasjoner

Herman har prøvd å få unger på hamsterne sine en stund nå. Men de ser ikke ut til å komme overrens.

Ønsker

Herman skulle ønske han visste hvordan hamsterne sine kunne komme bedre overrens. Og hva som eventuelt må til for å kunne motta hamster unger på en trygg måte.



Navn: Kaos
Alder: 1,5 år
Rase: Hamster
Kjønn: Hann

Kari - Scenario 1: Dyrepasser

Kari føler seg utmattet, da hun nettopp har kommet hjem fra en lang dag på jobben, men hun kan ikke sitte ned enda da hun må hjelpe sønnen med leksene og lage middag til familien, samtidig må hun også gå en god lang tur med hunden Bamse, da han har vært hjemme alene hele dagen. Kari føler ikke hun kan nå alt, så hun prøver å laste ned Pawpal appen for å se om de tilbyr dyreplass. Kari ønsker å finne en som kan gå turer med Bamse to ganger om uken, men hun finner ikke noe om dette via appen og velger derfor å avinstallere den igjen.



Kari

- 👤 45 år
- 📍 Molde
- 💻 Dermatolog
- 🏡 Gift

Bio

Jeg heter Kari og er en 45 år gammel Dermatolog fra Molde. Jeg bor med min mann, mine to barn og hunden min Bamse.



Navn: Bamse
Alder: 4 år
Rase: Hund, Great Dane
Kjønn: Hann

Frustrasjoner

Kari har mye på agendaen og skal balansere jobb og familie, samt kunne gi sin store hund Bamse den mosjonen og oppmerksomheten han trenger.

Ønsker

Kari har behov for å komme i kontakt med noen som kjenner til rasen "Great dane" og vet hvordan man aktiviserer dem både fysisk og mentalt. Kari vil gjerne ha en som kan tilby dette til Bamse to ganger om uken.

Robin - Scenario 1: Reptil introduksjon

Robin ønsker å skaffe seg enda en skilpadde, men er nervøs for hvordan Sheldon, hennes nåværende skilpadde vil reagere. Robin tenker at det kan være smart å høre med en veterinær, så hun laster ned Pawpal appen. Hun finner ikke noen anbefalinger om introduksjon mellom dyr, så hun kontakter en veterinær via direktemelding. Robin får vite at dette er en veldig god idé, da skilpadder er sosiale dyr, men det er en del ting man burde sette seg inn i først. Vetrinæren oppfordrer Robin til å kontakte NHF "Norsk Herpetologisk Forening", da de har spesialisert seg innfor reptiler og amfibier og kan gi utdypende informasjon og veiledning.



Robin

- 👤 27 år
- 📍 Kristiansand
- 💻 Sykepleier Student
- 🏡 Singel

Bio

Jeg heter Robin, jeg er 27 år og går sykepleier studiet. Jeg har en skilpadde som heter Sheldon og elsker å ta han med meg over alt.

Frustrasjoner

Robin vurderer å skaffe seg enda en skilpadde, men er usikker på om det er lurt ovenfor Sheldon eller ikke.

Ønsker

Robin ønsker å komme i kontakt med andre reptil eiere. Hun er veldig glad i forumer og elsker å skrive og høre fra andre som hun kan relatere seg til.



Navn: Sheldon
Alder: 8 år
Rase: Skilpadde
Kjønn: Hann

4.0: Prototype og forankring

Notat til Sensor: Denne er veldig bildetung, da vi har en stor prototype og vi ville forklare features og hva vi har tenkt. Det ble en del sider i PDF-format, men det er en privat link på toppen av siden for å lese rapporten i riktig Notion-format.

[Prototype Link](#)

Introduksjon

"PawPal" er en app-prototype som vi designet da vi har et ønske om å gjøre det lettere å finne en veterinærklinikks helse og finne nyttig informasjon som er kurert og produsert av profesjonelle innenfor dyrehelse. Dette for å sikre god dyrehelse og forebyggende pleie, slik at kjæledyreiere kan ta bedre informerte helsevalg for sine minste familiemedlemmer.

Vi som selv er dyreeiere følte det kan være veldig tungt og tidkrevende å finne riktig klinikks, holde styr på helseinformasjonen og finne riktig informasjon angående våre dyrs helse. Etter masse iterasjoner både low og hi-fi, så føler vi at vi har kommet med en løsning som vi mener dekker de aller fleste dyreeierers behov, med mulighet til å utvide funksjoner i fremtiden for å dekke mer niche behov

Beskrivelse av Appen.

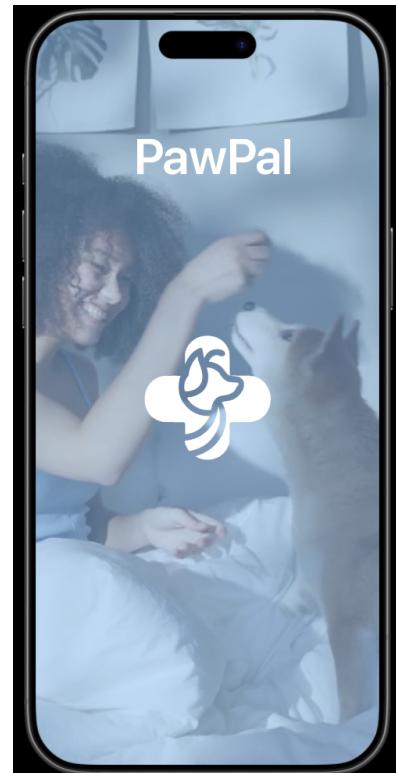
Prototypen utviklet vi i Figma, den inkluderer et helhetlig design av vår visjon av en dyrehelse-app. Appen vil kreve samarbeid med veterinærklinikker for at alle funksjonene skal være helt integrert, men selv uten det så skal den fungere svært godt.

1. Splash-skjerm

Vi ønsket å gjøre splash-skjermen innbydende og koselig for å redusere stresset rundt dyrehelse, samtidig som den uttrykker vår kjærlighet for våre firbeinte familiemedlemmer.

Bakgrunnen har en video av en person som leker med et lykkelig og sunt dyr, et bevisst valg som reflekterer appens verdi: "Et sunt dyr er et lykkelig dyr, og et lykkelig dyr gir en fornøyd eier."

Skjermen introduserer også appens logo: et hvitt kors med en hundesilhuett. Logoen pulserer som et hjerteslag for å symbolisere helse, kjærlighet til kjæledyr og at skjermen kan trykkes for å gå videre.

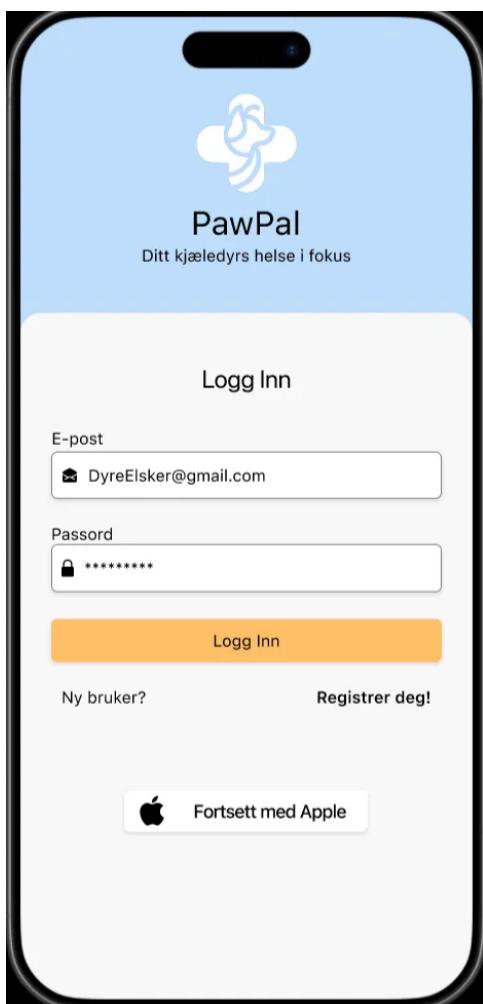


2. Logg inn og registrering

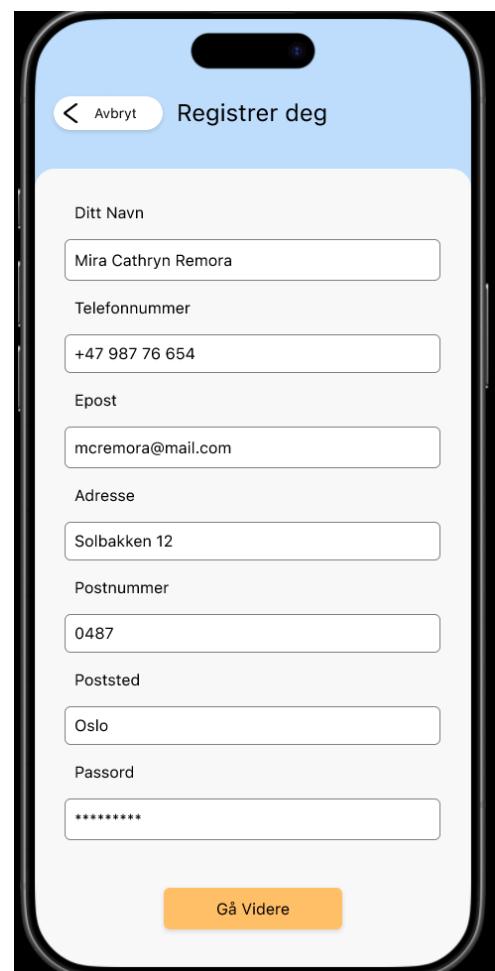
Logg inn og registrering er det første gang man går inn på appen så vil man møte på en innloggings skjerm. Her blir man møtt med tre valg

- Logg inn med e-post og passord hvis man har bruker
- Registrer seg dersom man er ny bruker
- Logge inn/Registrere seg via Apple Login

Dersom du allerede har bruker vil du bli sendt direkte til frontsidens, ellers vil du bli sendt til en enkel registreringsside hvor idéen er at informasjonen blir sjekket opp mot folkeregisteret for å forhindre usetiøse brukere. Her kan det også være mulig med integrasjon via BankID for å øke sikkerheten.



Innloggingsside



Registrer deg

3. Registrering av første dyr

Etter at din informasjon har blitt verifisert, så må man registrere sitt første dyr.

Appen er laget for dyrene våre, så å ha minst ett dyr registrert vil være nødvendig. Her har vi valgt en enkel steg-for-steg registrering av dyrene for å ikke overvelde brukeren med bokser å fylle ut.

- Bedt om å registrere dyr

Her må man registre sitt første dyr

- Dyretype og rase (Hund, Katt, Øgle etc)

Her må man legge inn hva slags dyr det er og rasen.

- Navn og fødselsdato

Registrere navn og alder på dyret

- Vekt, kjønn og steriliseringsstatus

Her legger du inn vekten, kjønnet og om dyret er sterilisert eller ikke.



Blir bedt om å registrere dyr

A smartphone screen displaying a form titled "Registrer dyr". The top bar includes a "Gå tilbake" button and the title. The form asks "Hva slags dyr er det?" and has two input fields: one containing "Hund" and another containing "Mops". At the bottom are "Neste" and "•••" buttons.

Side 1 for type dyr og rase

A smartphone screen displaying a form titled "Registrer dyr". The top bar includes a "Gå tilbake" button and the title. The form asks "Navnet til dyret" and has an input field with "Poke". Below it is a "Fødselsdato" section with a calendar. The calendar shows August 2019, with the date 18 highlighted in orange. At the bottom are "Neste" and "•••" buttons.

Side 2 for navn og fødselsdato

The screen shows a form titled "Registrer dyr". It includes fields for weight (11.5 kg), gender (Hann), and neutered status (checked). A circular placeholder for a photo is shown. Navigation buttons at the bottom are "Neste" (Next) and three dots.

Vekt? (Kilogram)
11.5

Kjønn?
Hann

Kastrert?

Bilde? (Valgfritt)

Neste

Side 3 for vekt, kjønn og om den er sterilisert.

The screen shows a summary titled "Oppsummering" with the message "Du kan endre dette senere." It lists the dog's details: Name: Poke, Birth date: 18.08.2019, Breed: Mops, Weight: 11.5 kg, and Gender: Hannhund, kastrert. A circular placeholder for a photo is shown. Navigation button at the bottom is "Fullfør".

Oppsummering
Du kan endre dette senere.

Navn: Poke
Født: 18.08.2019
Rase: Mops
Vekt: 11.5 kg
Kjønn: Hannhund, kastrert

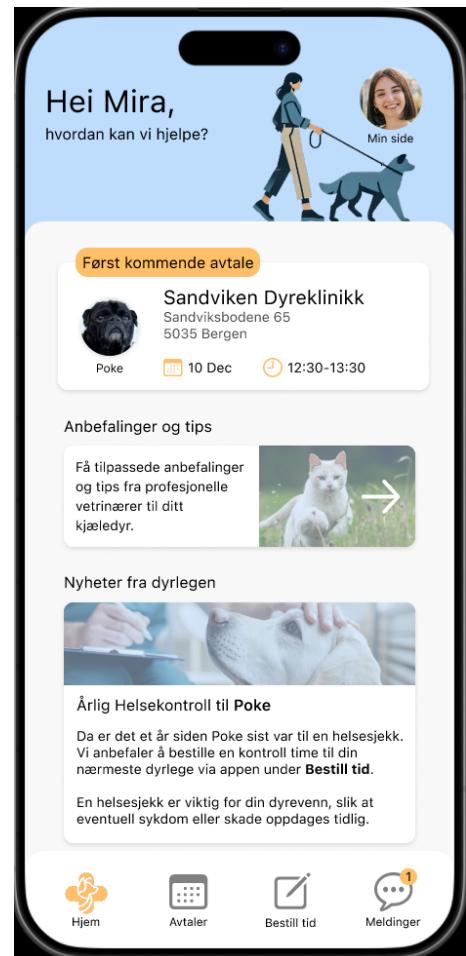
Fullfør

En kort oppsummering av innlagt informasjon.

4. Hjemmesiden

Etter registrering kommer du til hjemmesiden, som etter flere iterasjoner er blitt moderne og informativ. Her finner du:

- **Navigasjonsbar:** Følger deg gjennom hele appen, slik at de viktigste funksjonene alltid er et tommeltrykk unna.
- **Neste avtale:** Eventuelle kommende avtaler vises øverst for å minne deg på dem. Du kan klikke for å se detaljer eller endre timen.
- **Anbefalinger og tip:** Få nyttige og kurerte råd fra spesialister innen dyrevelferd, skreddersydd for dine registrerte kjæledyr.
- **Nyheter fra dyrlegen:** Motta oppdateringer fra veterinæren, som påminnelser om kontroller, endringer i dyrenes helseinformasjon eller nye dokumenter som epikriser og vektdata.
- **Min side:** Alltid tilgjengelig, gir deg mulighet til å se, oppdatere og endre informasjon samt legge til nye dyr raskt og enkelt.



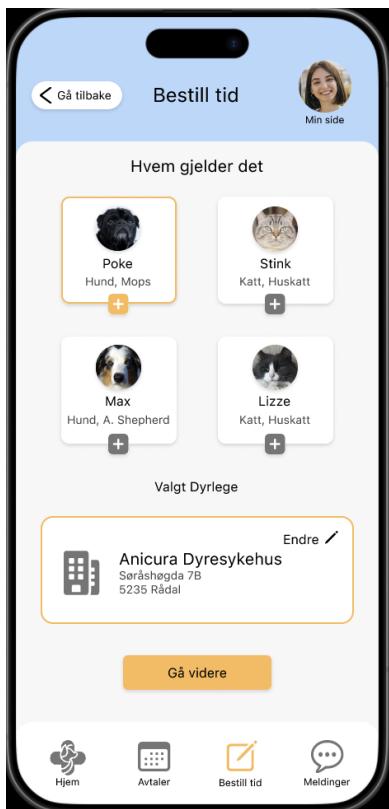
5. Bestill tid

Å bestille time er en av hovedfunksjonene til appen, her hadde vi som mål fra starten av å gjøre det så raskt og enkelt som mulig uten å måtte klikke igjennom mange menyer.

Her vil du bli vist et par valg.

- Hvilket kjæledyr det gjelder

Første bruker gjør er å velge ett av dyrene sine som timen gjelder, de vil få et par små "kort"

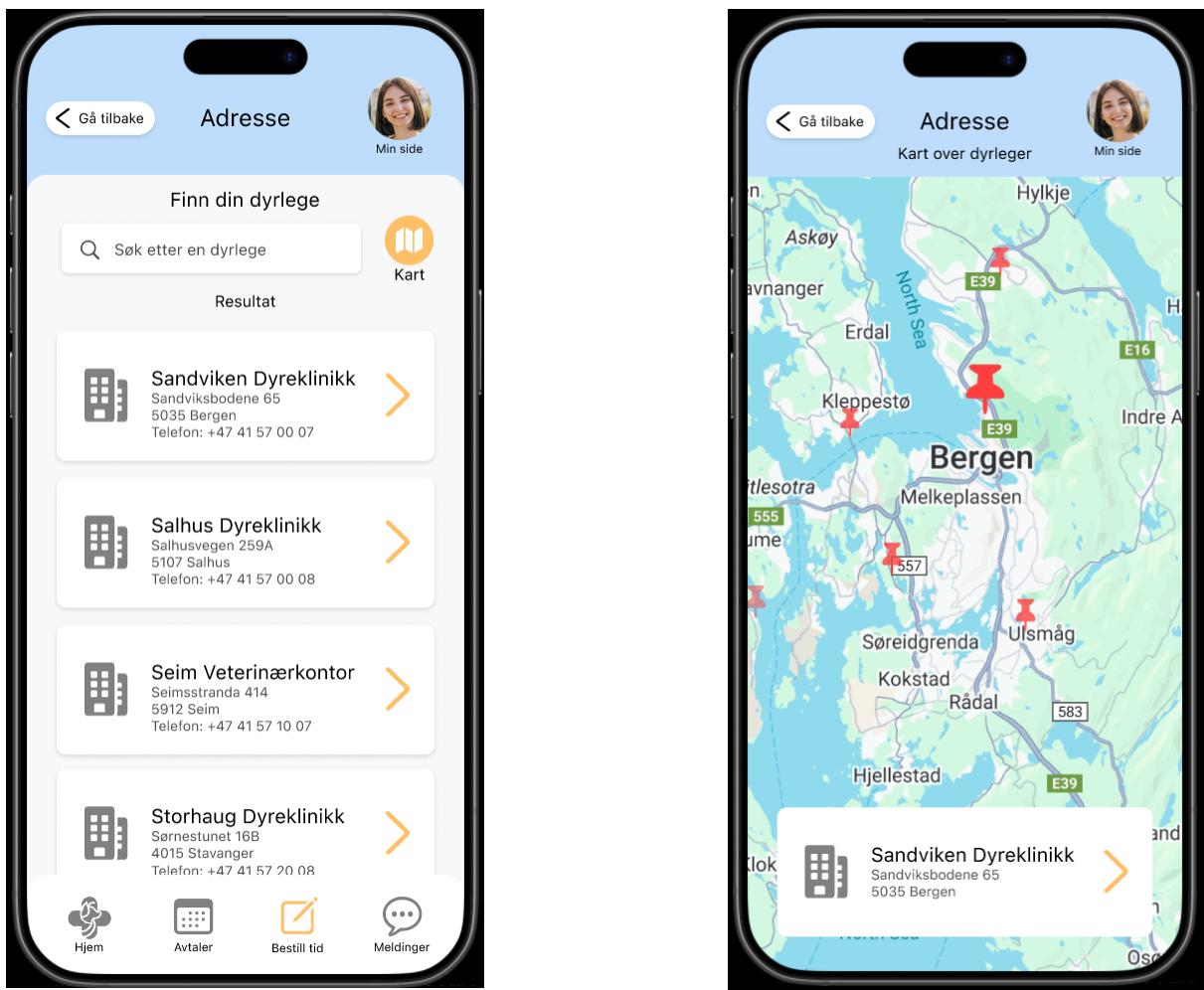


med navn og bilde.

- **Velge dyrlege**

Man vil så måtte velge seg en klinik som passer til sitt dyrs behov. Appen vil huske den forrige klinikken du valgte, men man kan alltid endre det ved å klikke på kartet.

Hvis bruker ønsker å endre dyrlege, så vil de få opp en liste over klinikker i nærheten av seg. De kan også direkte søke, eller få opp et kart som viser hvor de befinner seg og velge ut i fra der. Her vil bruker få flere måter å finne en klinik på, sånn at de kan gjøre det på den måten de foretrekker.



Når bruker har valgt en klinikk, så vil de møte på neste side, her igjen får de et par valg.

- **Velge Ansatt**

Bruker kan velge ansatt hos klinikken de har valgt, dette er for at bruker potensielt velge en som tidligere kjenner dyret godt fra før, slik at bruker kan føle seg så trygg som mulig. De kan også velge første ledige som er satt som standardvalg.

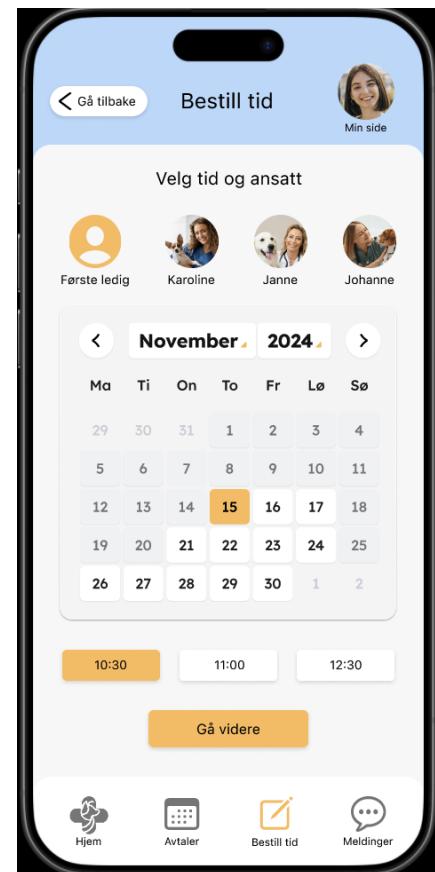
Det er opp til klinikken om de vil ha eller ikke ha med at bruker kan velge ansatt.

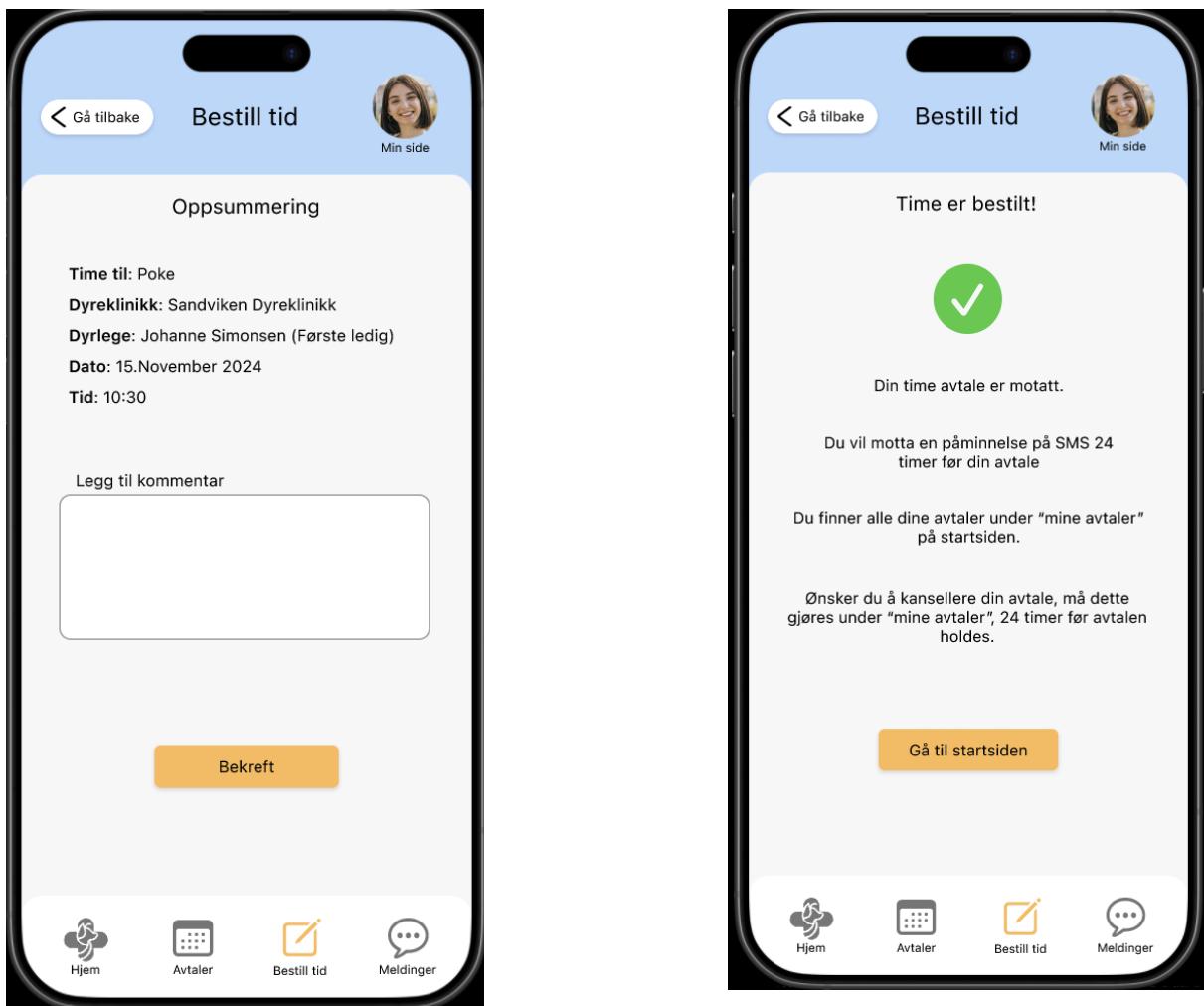
- **Dato**

Her vil de kunne få opp hvilke dager
veterinæren(e) er ledige og velge en dato som
passer bruker.

- **Klokkeslett**

De får så opp klokkeslett hvor veterinærene er
ledige.



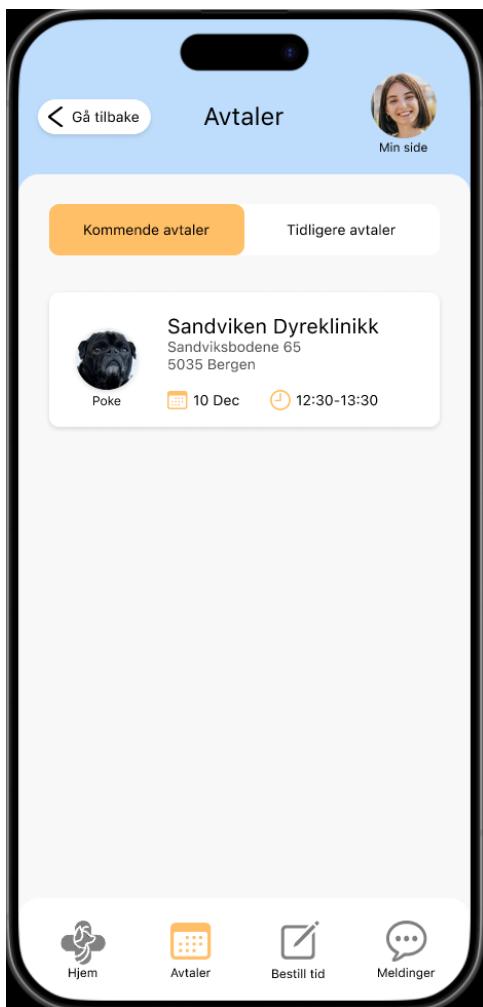


Har man valgt alt over, så vil man få en oppsummering, hvor man også legger til en kommentar til veterinær, slik at de kan se hva timen gjelder når de mottar den.

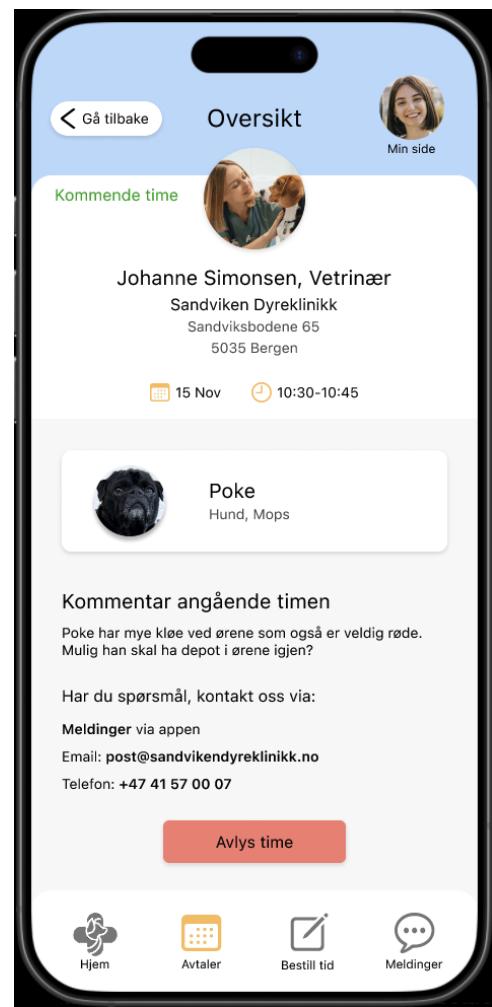
Helt til slutt vil bruker få en bekreftelse på at timen er bestilt, beskjed om at de vil få en påminnelse og informasjon om hvordan de eventuelt kan kansellere avtalen.

6. Avtaler

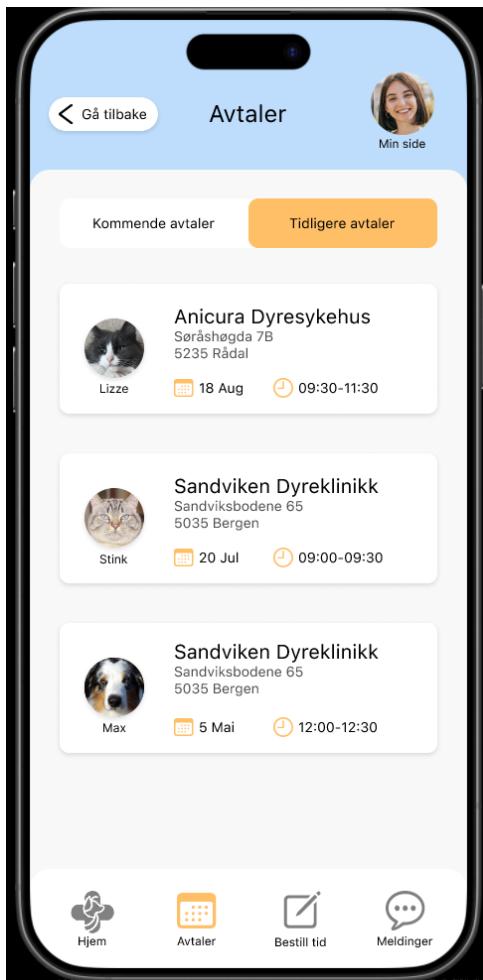
Her kan bruker se alle avtaler, kommende og tidligere. Bruker kan trykke på avtalene for å se informasjon og eventuelt kansellere dem.



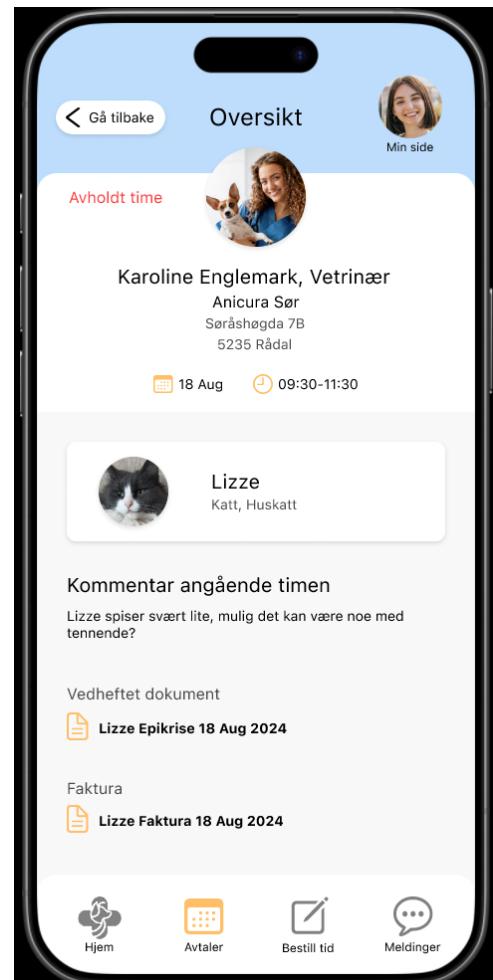
Kommende Avtaler:



Informasjon om kommende time:



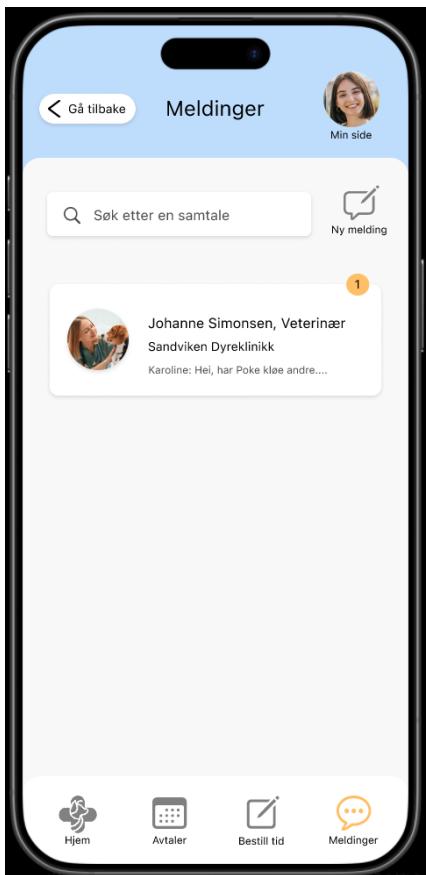
Tidligere Avtaler:



Informasjon om tidligere time:

6. Meldinger

Bruker kan også sende meldinger til veterinærer og klinikker angående time eller ønske om å få konsultasjon. De kan sette opp time direkte for bruker hvor bruker bare må godkjenne.



P   fronthanden av meldingssiden vil brukeren m  te p   en bekjent versjon av meldingsformatet, som de m  ter p   fra tidligere apper, med vanlige funksjoner som:

- S  ke etter samtale

Hvis brukeren leter etter en tidligere samtale s   kan de s  ke etter navn, klinikk eller samtaleinnhold.

- Ny Melding

Brukere kan starte ny melding med en annen veterin  r eller klinikk.

- P  g  ende samtalier

Bruker kan se p  g  ende samtalier. De vil bli varslet n  r de har f  tt svar.

Direkte samtalene er også i typisk moderne kjent messenger og meldingsformat. Her vil bruker kunne se.

- Bildet til den de snakker med
- Navn på veterinær
- Klinikken de kommer fra

Bruker har mulighet til å sende og laste opp filer, som bilder av dyret sitt, for at veterinær skal lettest mulig kunne gjøre en avgjørelse av brukers problemer.

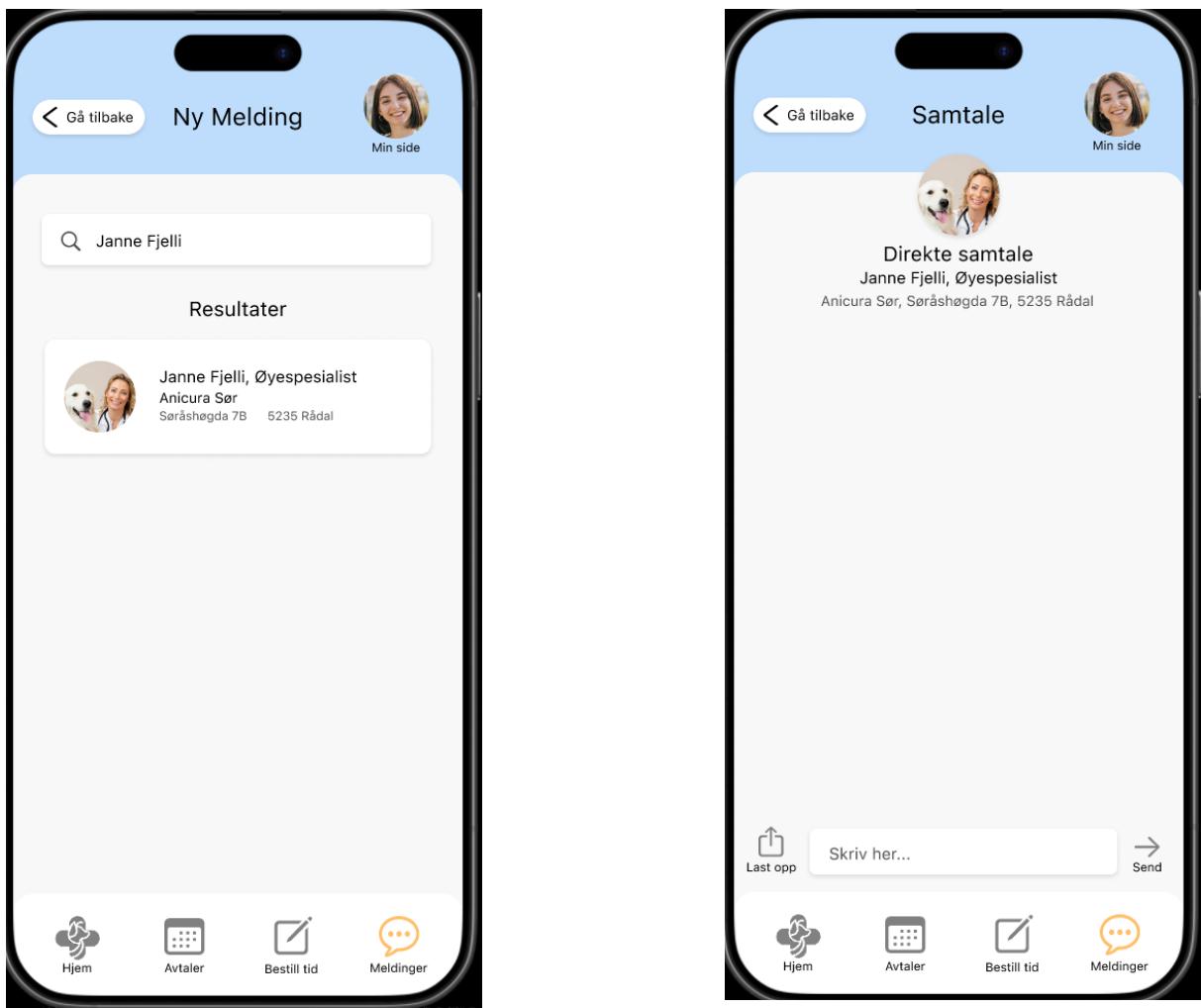
Veterinæren kan også opprette en konsultasjonstime for bruker og sende link til å godta og registrere den, direkte fra meldingene.

Informasjon klinikkene og veterinærerne velger å utgi under meldingene er opp til hver klinikk.



Bruker kan også starte en ny melding og finne en klinik eller veterinær i nærheten de ønsker å prate med. Her kan de for eksempel finne spesialister slik at de finner de riktige til å stille spørsmål.

Det er igjen opp til hver enkelte klinikk om de vil la meldinger stå åpen for alle eller det er begrenset til for eksempel kun tidligere kunder, kunder med kommende avtaler eller lignende.





7. Anbefalinger og tips

Fra forsiden kan bruker trykke på "anbefalinger og tips." Idéen her er at bruker skal kunne gi kjæledyret sitt best mulig forebyggende behandling, slik at dyret deres kan være så sunt og friskt så lenge som mulig.

Forsiden til "Anbefalinger og tips" funksjonen, vil bruker få litt informasjon om hvordan denne funksjonen fungerer.

Det gir bruker også informasjon om at det som blir vist, er basert på informasjon appen har fått av brukers dyr.

Bruker kan velge hvilket dyr de ønsker å få nærmere råd for, og vil så da bli sendt videre til neste side.

Her vil bruker bli møtt med litt informasjon de har lagt inn av dyret. Informasjon vil også bli basert på hva slags vaksinasjoner, medisiner, epikriser og tidligere konsultasjoner bruker har vært på.

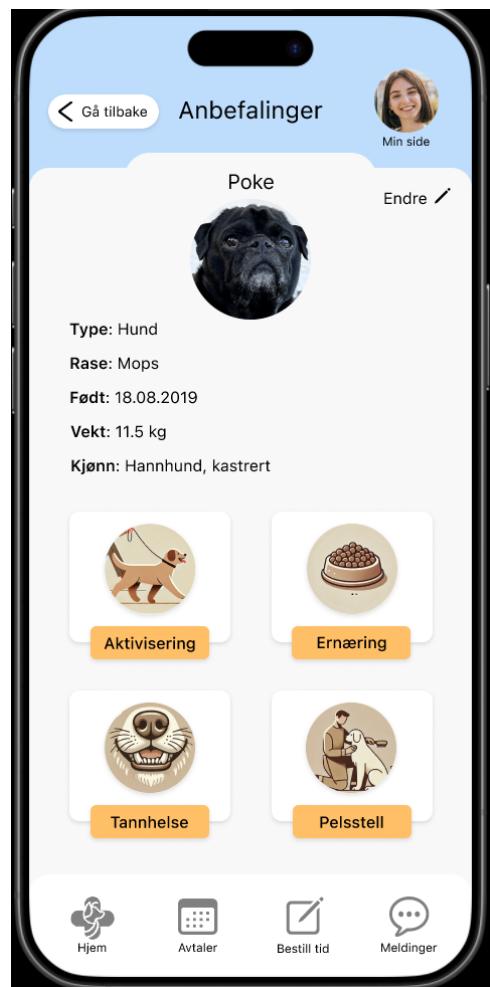
Poke vil for eksempel få opp fire med tips om å forbedre Poke's helse.

- Aktivisering
- Ernæring
- Tannhelse
- Pelsstell

Bruker kan trykke på disse for å få mer informasjon og råd om hvordan best ta vare på Poke.

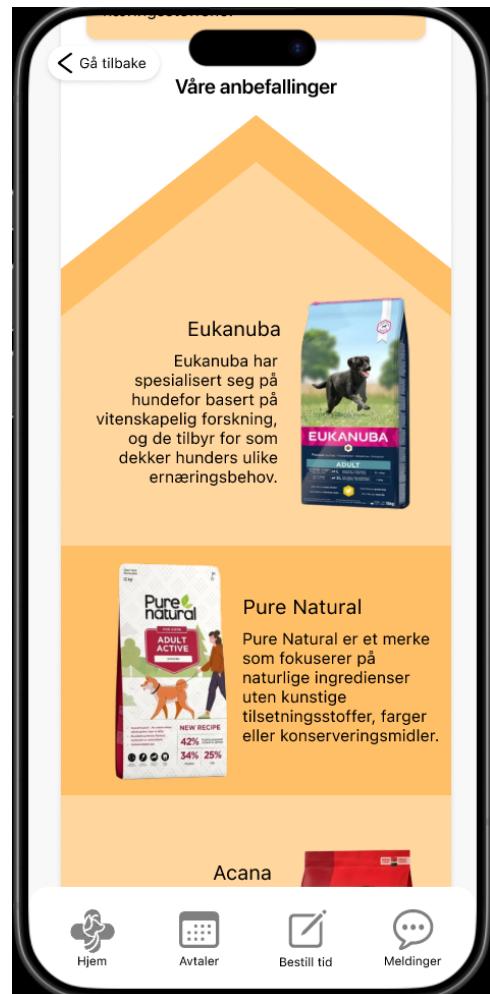
Idéen er at all informasjon blir tilrettelagt via en algoritme og baserer seg på Pokes helse og informasjon som ligger i appen.

All informasjonen som blir vist skal være kurert av ekte mennesker med bakgrunn i dyrevelferd.





Eksempel fra Aktiviseringssiden



Eksempel fra Ernæringssiden



Eksempel fra Tannhelsesiden



Eksempel fra Pelsstellsiden

8. Min Side

På "Min Side" er det et par funksjoner som kan gjøre opplevelsen for brukeren bedre.

- Informasjon

Her kan brukeren se og endre sin informasjon. Telefonnummer og epost vil bli brukt for ting som varsler, informasjon og påminnelser.

Adresse kan bli brukt som faktureringsadresse, som lokasjon for å finne veterinærer nær deg uten å ha tilgang til GPS.

Profilbilde for personalisering og eventuelt direktemelding med veterinærer. Potensielt brukt for at veterinæren kan kjenne deg igjen når du kommer til klinikken.

- Mine dyr

Her kan du legge til eller endre på mine dyr, du kan også klikke på dyrene for å komme til dyrets profilside, hvor informasjon om den vil være tilgjengelig.

- App hjelp

Hvor man kan søke om hjelp for vanlige problemer med appen, ikke dyret. Dette kan være i form for chattebot, FAQ, meldinger til support etc.

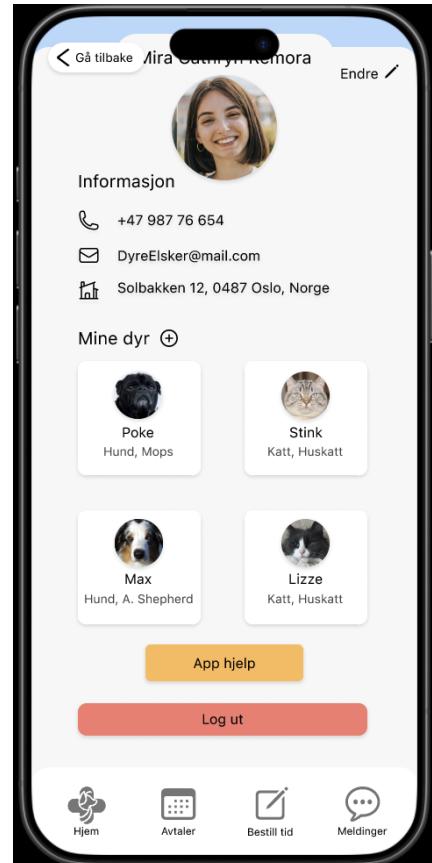
9. Mine dyr

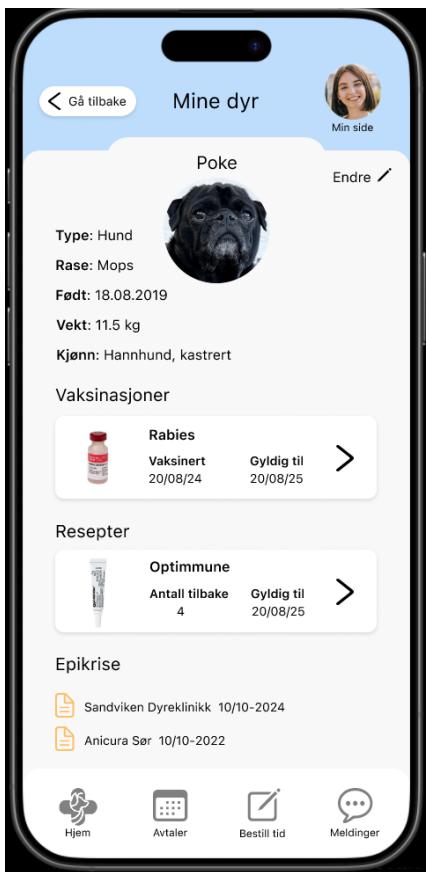
Når bruker trykker på et av dyrene sine på forsiden, så vil de gå dypere inn i dyrets helsehistorie.

- Informasjon

Dette er informasjon man lå inn da man registrerte dyret, man kan også endre det når som helst.

- Vaksinasjoner





Aktive vaksinasjoner på kjæledyret. Bruker vil få varsel når en vaksinasjon trenger påfyll eller om det er en som er anbefalt å ta.

Bruker kan trykke på for å få mer informasjon om vaksinen.

- Resepter

Aktive resepter til kjæledyret. Dette er resepter utskrevet fra veterinærer.

Bruker kan trykke på for å få mer informasjon om reseptene.

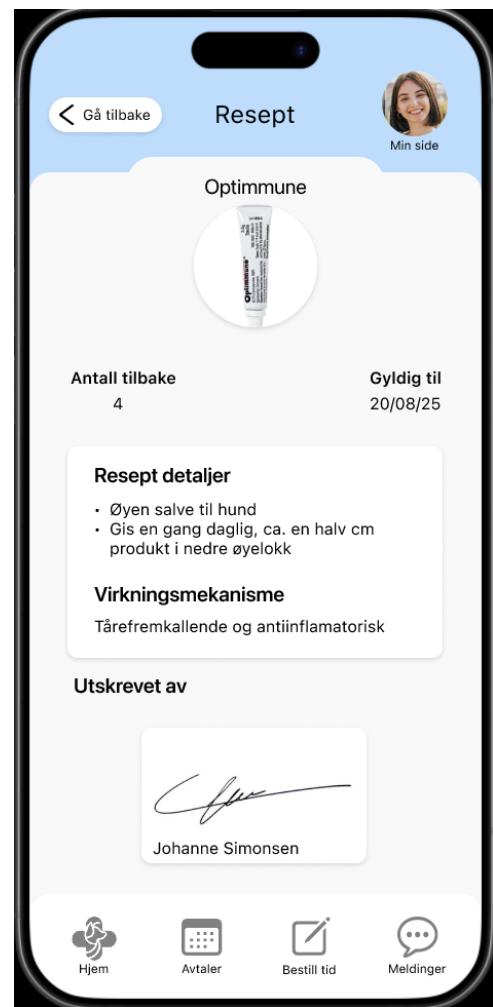
Det er også funksjoner vi ikke har tatt med i prototypen, men som skal være der under "endre".

Overføre eierskap og markere dyret som dødt.

Man skal også kunne slette dyret fra appen dersom man ønsker det.



Mer informasjon om Vaksinasjonen.



Mer informasjon om Reseptet

4.1: Hvilke valg vi har gjort i utarbeidelsen av prototypen

I utarbeidelsen av **PawPal** har vi tatt flere bevisste valg, både når det gjelder innhold og design for å skape en brukervennlig og engasjerende app for dyreeiere.

Innholdsvalg:

- Fokus på kjæledyrets helse:

Vi har valgt å inkludere funksjoner som gjør det enklere for brukere å holde oversikt over kjæledyrets helseinformasjon, som vaksinasjoner, resepter og tidligere veterinærbesøk.

- Personlig tilpasning:

Appen lar brukerne registrere detaljerte profiler for hvert av sine kjæledyr, noe som gir en personlig opplevelse og relevante anbefalinger basert på dyrets spesifikke behov.

- Enkel timebestilling:

Vi har integrert funksjoner for enkel bestilling av veterinæravtaler, med mulighet til å velge klinikk, veterinær, dato og klokkeslett, for å gjøre prosessen så smidig som mulig.

- Kommunikasjon med veterinærer:

Inkludere en meldingsfunksjon som brukerne enkelt kan bruke for å komme i kontakt med veterinærer for råd eller spørsmål før eller etter veterinærbesøk for å best behandles. Dette kan også gjøre sånn at veterinær får mer informasjon før bruker kommer på besøk og kan tilrettelegge for brukerens kjæledyr bedre.

- Anbefalinger og tips:

Vi har lagt til en seksjon med kurerte råd og tips fra dyrevelferdsspesialister, slik at vi kan hjelpe brukerne med forebyggende pleie og beste praksis for å ta vare på synne kjæledyr.

Designvalg:

- Bruk av farger:

Vi valgte en fargepalett med farger vi følte var innbydende og tillitsfull, vi prøvde oss frem med flere forskjellige paletter men havnet på en litt pastellaktig blå og oransje farger som hovedfarger, hvor oransje brukes for å tiltrekke brukerens oppmerksomhet på viktige og interaktive ting. Disse fargene er også komplementærerfarger på fargehjulet.

- Intuitiv navigasjon:

Appen er designed med en brukervennlig navigasjonsbar som er tilgjengelig på alle sider, slik at brukerne enkelt kan bevege seg mellom funksjonene.

- Steg-for-steg prosesser:

For registrering av kjæledyr og bestilling av timer, har vi brukt en veiledet prosess som deler opp oppgavene i håndterbare trinn, dette for å unngå å overvelde brukeren.

4.2: Hvorfor appen har høy grads brukskvalitet for brukergruppen

Vi designet **PawPal** med mål om å ha høy brukskvalitet for dyreeiere fra starten av ved å fokusere på følgende fra starten av:

- Enkelhet og intuitivitet:

Appens grensesnitt er enkelt og intuitivt, slik at brukerne raskt kan lære å bruke den uten behov for instruksjoner.

- Effektivitet:

Brukene kan utføre oppgaver, som å bestille veterinæravtaler eller sjekke kjæledyrets helseinformasjon med få trinn, dette sparer både tid og energi.

- Konsistens:

Vi har sørget for konsistent bruk av designmønstre og terminologi gjennom hele appen, noe som reduserer læringskurven og potensialet for forvirring.

- Tilbakemeldinger:

Appen gir umiddelbar og klar tilbakemelding på brukerens handlinger, for eksempel bekreftelse ved timebestillinger.

- Personalisering:

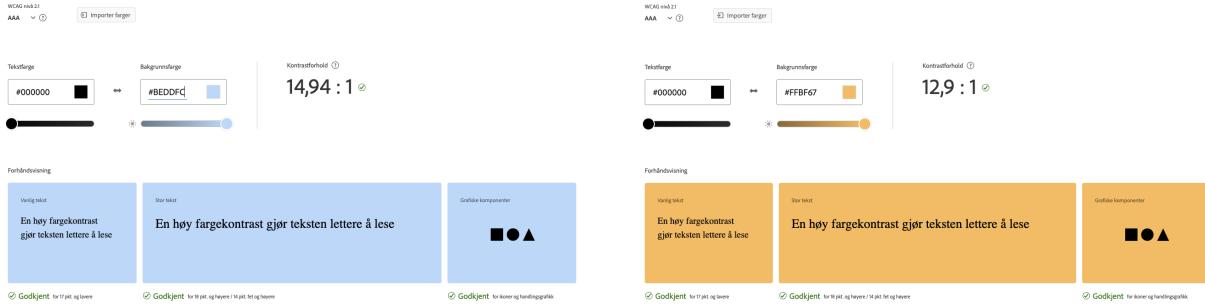
Ved å tilby tilpassende anbefalinger og tips basert på kjæledyrets profil, gir vi brukne verdifull informasjon som er relevant for deres unike situasjoner.

4.3: Hvordan vi har jobbet med universell utforming (UU)

For å sikre at **PawPal** er tilgjengelig og brukervennlig for alle brukere, har vi fulgt noen av prinsippene for universell utforming i henhold til [WCAG 2.1-retningslinjene](#), inkludert det vi føler er selvforklarende.

- 1.4.3 Kontrast (minimum):

Vi har fulgt fargekombinasjoner med høy kontrast mellom tekst og bakgrunn for å sikre lesbarhet for brukere med nedsatt syn.



- **2.2.3 Ingen tidsberegnning (Ikke omfattet av forskriften):**

Vi har ingen tidsberegnning på noen av sidene, slik at brukeren kan bruke så lang tid de trenger for å få gjort det de ønsker som å bestille time.

- **3.2.3 Konsekvent Navigering:**

Navigeringen er konsekvent på alle sider slik at de er forutsigbare og uforstyrrende.

Navigasjonsbaren vil også vise hvilken av hovedsidene du er på ved å vise seg som aktiv

- **Tekst og Struktur:**

Vi har sørget for at tekst og struktur på teksten følger riktig bruk av overskrifter og innhold, fonter og tekststørrelser som skal være tilstrekkelig for de aller fleste.

- **Klart Språk:**

Vi har brukt et enkelt og tydelig språk uten unødvendig fagterminologi, slik at informasjonen er lett å forstå for alle.

- **Unngått blinkende og animert innhold:**

Vi har unngått å bruke masse animasjoner og flashy innhold som kan virke forstyrrende for noen mennesker.

- **Tekst på knapper og trykkbare ikoner.**

Navigasjonsknapper og lignende har tekst som sier hva de gjør for å unngå potensiell forvirring.

5.0: Refleksjon

5.1 Hva som har gått bra:

Kommunikasjon og Samarbeid :

Under eksamen har vi hold god kontakt via discord og fysisk oppmøte på skolen. Alle på gruppen har vært engasjerte og kommet med ideer til konsepter, funksjoner og design. Vi har arbeidet jevnt over ukene, slik at vi har hatt en stabil og linjær fremgang. Vi har vært gode til å dele opp ansvarsområder slik at vi kan arbeide med ulike deler, men samtidig vite hva hver av oss er i gang med. Kanban tavlen var til god hjelp her, samt discord for å holde hverandre oppdaterte på endringer kontinuerlig.

Skrive sammen:

Når det kom til den skriftlige delen valgte vi å bruke Notion, da flere kan arbeide samtidig på et dokument. Dette betyddet at vi alle kunne holde oss oppdatert på det vi skrev, samt enkelt kunne endre og legge til informasjon der hvor det var behov.

5.2 Hva som kunne vært bedre:

Gå for fort frem:

Noe som vi vil gjøre annerledes til en annen gang er å ikke gå så raskt frem. Etter vi hadde valgt idé, samt sendt ut en spørreundersøkelse, prøvde vi oss på ulike design inne i Figma med det samme, da vi var svært spente på å komme i gang. Vi merket dog at vi gikk litt raskt frem og tok noen steg tilbake. Fra der satte vi opp et "tankekart", videre til en "low-fidelity" versjon så en "medium-fidelity" versjon, dette virket veldig bra og alle på gruppen var nå på samme plan. Det er viktig å ikke hoppe over steg i design prosessen, da dette kan skape mye ekstra arbeid.

Notion til PDF:

Noe som kunne vært bedre var å få gjort rapporten om til PDF-format etter at vi hadde skrevet oppgaven i Notion, da Notion ikke er et skikkelig tekstprosesseringsprogram. Det ga oss ikke helt ønsket kontroll over sideflyten og PDF-filen kan se noe rotete ut når den blir eksportert. Vi prøvde å kopiere det til Word og formatere det litt mer der, men mengden arbeid for å konvertere det og få det til å se litt bedre ut ble overdrevent mye.

Vi føler vi har ordnet dette ved å publisere denne rapporten via privat link på toppen av denne rapporten, slik at sensor kan se den i riktig format.

Spørreundersøkelse:

Etter vi hadde sent ut spørreundersøkelsen og underveis i planleggingsprosessen, oppdaget vi at vi fremdeles hadde noen spørsmål som vi følte var ubesvarte. Vi skulle ønske vi hadde tatt oss tid til å finne ut hvordan man kan stille gode spørsmål, slik at vi får størst verdi ut av svarene. Vi kunne eventuelt også laget enda en spørreundersøkelse med nye spørsmål, hvor vi kunne fått med de spørsmålene vi følte var ubesvarte og der hvor vi ønsker mer utdypelse.

Resultat:

Vi har fokusert mye på kreativitet når det kommer til utviklingen av denne løsningen. Gjennom å eksperimentere med ulike fargepaletter, strukturer, fonter og bildestiler har vi skapt en applikasjon som er ment til å både inspirere og tiltrekke brukeren. Fargevalgene er gjort med et kreativt og brukervennlig innblikk, og kombineres på en måte som gjør appen visuelt interessant og levende. Vi har valgt en struktur som er spennende, men som likevel bevarer brukervennligheten, slik at navigasjonen blir både intuitiv og enkel å bruke.

Fontene og typografien gir et moderne uttrykk som gjenspeiler appens dynamiske og kreative profil, og vi har brukt bilder og grafiske elementer som ikke bare dekorerer, men også forsterker appens karakter. Gjennom hele prosessen har vi latt oss styre av en leken tilnærming til design og funksjonalitet, noe som resulterer i en løsning som er både visuelt slående og engasjerende. Dette kreative samarbeidet har gitt oss en app som står ut og tiltrekker seg brukerne.

5.3 Ta med oss videre

Tidlig planleggingsprosess:

Vi ser at det er svært viktig å ikke gå for raskt frem i planleggingsprosessen. For å danne en god og stødig base må man planlegge godt, stille spørsmål og tegne opp små enkle skisser. Ved å gjøre dette, sikrer man seg at alle på gruppen har samme forståelse og grunnlag til å ta videre steg. Den tidlige

planleggningssprosessen gjør at man begynner å designe et produkt til brukerens gode, samt man kan spare mye tid på å ikke måtte gjøre konstante endringer på en "high-fidelity" versjon.

Brukervennlighet:

Brukervennlighet og Universal Utforming(UU) er noe som kommer til å sitte godt i oss i fremtiden. Det å fokusere på dette fra starten av vil gjøre hele prosessen enklere og mer interessant, gjøre fremtidige apper og nettsider mer fokusert uten å legge unødvendige hindringer for brukerne, inkludert utviklerne.

Det er ikke bare en standard, men kan også være en hånd som veileder oss til å lage den beste mulige appen til våre formål. Vi følte oss ikke begrenset av UU og vi endre opp med å lage noe vi føler er bedre enn vi hadde gjort uten.

Gruppearbeid:

Det vi har lært og vil ta med oss videre om grupperarbeid, er at det er viktig at alle gruppemedlemene har en grunnleggende forståelse for prosjektets struktur, for å kunne bygge videre på hverandres arbeid. Vi erfarte at det å lage en felles base for appen med universielle knapper, skjermer og design, ga oss et felles utgangspunkt som alle kunne følge. Dette gjorde at alle i gruppen visste hvor de skulle starte og hvilket design appen skulle ha, noe som gjorde det enklere å samarbeide og utvikle prosjektet i samme retning. Med en enhetlig struktur og gjentagende komponenter, ble det lettere å holde oversikt over funksjonalitet og design, og dermed kunne vi raskere integrere hverandres arbeid i prosjektet.

Rapportskriving:

Arbeidet med rapporten har hjulpet oss med å utvikle ferdigheter i å strukturere, dokumentere og presentere arbeidet vårt på en akademisk og profesjonell måte. Vi har lært hvor viktig det er å tydeliggjøre prosjektets hensikt, resultater og fremgangsmåter på en sammenhengende måte som gjør at man kan se prosjektets store bilde. Vi har også følt at vi nå har bedre kompetanse når det kommer til å kommunisere tekniske og kreative ideer skriftlig, noe som vil være verdifullt i både akademiske og profesjonelle prosjekter i framtiden.

Framtidig arbeid med UI/UX design:

Gjennom denne prosessen har vi fått en dypere forståelse av hva som kreves for å lage brukervennlige, funksjonelle og estetisk tiltalende grensesnitt. Erfaringene våre med fargevalg, typografi og layout har vist oss hvordan disse elementene påvirker brukeropplevelsen og bidrar til å skape en helhetlig og intuitiv design. Dette arbeidet har ikke bare styrket vår kompetanse innen UI/UX-design, men har også gitt oss et solid utgangspunkt for fremtidig samarbeid med UI/UX-designere. Vi føler oss nå bedre rustet til å forstå og bidra til designprosessen på et høyere nivå, slik at vi i fremtidige prosjekter kan delta aktivt i å utvikle løsninger sammen med designere som setter brukeren i fokus.

5.4 Avsluttende:

Alt i alt har prosjektet vært en lærerik opplevelse hvor vi har fått praktisk erfaring med apputvikling, samarbeid og prosjektstyring, vi har fått lært mer om hvordan sette opp effektive brukertester. Dette er erfaringer vi vil ta med oss videre både til de kommende semesterene og til når vi skal ut i arbeid.

6.0: Bibliografi

Introduksjon til Interaksjons-design av Tone Nordbø

- Forenklet prosessmodell side 90 - 92
- Universell utforming side 74 - 82
- Kvantitativ og kvalitativ data side 99 - 101
- Problem analyse, målgruppedefinering og utvikling av personas kapittel 10
- Kognitive funksjonsnedsettelser og fargeblindhet side 76 - 77
- Donald Norman's design prinsipper side 40 - 49
- Problemområde, mål og målgrupper Kapittel 10

For å kunne jobbe effektivt med målgrupper ville vi først og fremst vite hva problemet er. I boken "Introduksjon til Interaksjons-design" av Tone Nordbø har vi lært å kartlegge konkurrenter og forretningsbehov for å best mulig oversikt.

Referanser :

1.1: Faser fra start til mål

Fargepaletter for datavisualisering:

<https://aksel.nav.no/god-praksis/artikler/fargepaletter-for-datavisualisering>

2.0: Innsikt og Kartlegging

Eksempel på tabell fra brukertest:

<https://www.northernbeat.no/fem-steg-som-gjor-innsiktsarbeidet-til-en-lek/>

4.3: Hvordan vi har jobbet med universell utforming (UU)

WCAG 2.1-retningslinjene:

<https://www.uutilsynet.no/wcag-standarden/oppbygging-av-wcag-21/139>

Kontrast:

<https://www.uutilsynet.no/veiledning/143-kontrast-minimum/1245>

Tekst og Struktur:

<https://www.uutilsynet.no/veiledning/tekst-og-struktur/226>

Konsekvent Navigering:

<https://www.uutilsynet.no/veiledning/323-konsekvent-navigering/1261>