

DS3302 – Interaksjonsdesign Eksamens

# PROSJEKTRAPPORT

Kandidater:

2113

2137

2056

2065

InnoSwipe FC (Figma Club)

# Innhold

<b>1. Introduksjon .....</b>	<b>2</b>
1.1 Om vårt prosjekt .....	2
1.2 Problemstilling .....	2
1.3 Mål for prosjektet .....	2
<b>2. Proses, ide og konsept .....</b>	<b>3</b>
2.1 Faser .....	3
2.2 Metodikk .....	4
2.2.1 Design thinking og waterfall model .....	4
2.2.2 Verktøy .....	6
2.3 Plan for gjennomføring .....	7
2.4 Beskrivelse av idéen .....	8
2.4.1 Beskrivelse av idéen/løsningen .....	8
2.4.2 Hvilket problem vi skal løse .....	8
2.4.3 Hva er mål for løsningen .....	8
2.4.4 Vårt fokus for å oppnå målene .....	9
2.4.5 Hvordan løsningen skal fungere .....	9
2.4.6 Hvorfor vi vil lykkes .....	9
2.4.7 Hva som er unikt med vår idé/måte å løse problemet på .....	9
2.4.8 Hvordan konkurransebildet ser ut .....	9
<b>3. Innsikt og kartlegging .....</b>	<b>11</b>
3.1 Valg av aktiviteter knyttet til innsikt .....	11
3.2 Funn knyttet til våres aktiviteter .....	11
<b>4. Målgrupper og personas .....</b>	<b>13</b>
4.1 Målgrupper for vår løsning .....	13
4.2 Hovedmålgruppe: Arbeidende Personer (Alder 25-45) .....	14
4.3 Submålgruppe: Eldre Personer (Pensjonister) .....	15
4.4 Kontekst Scenario .....	16
4.4.1 Katrine .....	16
4.5 Key-Path Scenario .....	16
4.5.1 Andreas .....	17
4.6 Konklusjon .....	17
<b>5. Innsikt og kartlegging .....</b>	<b>18</b>
5.1 Utarbeidelsen av prototypen .....	18
5.2 Brukskvalitet (Usability) .....	18
5.3 Universell utforming .....	18
<b>6. Refleksjon og lerdom .....</b>	<b>19</b>
<b>7. Vedlegg .....</b>	<b>21</b>
7.1 Skjermbilder mobile prototype .....	21

<a href="#">7.2 Skjermbilder watch prototype</a>	36
<a href="#">7.2 Link til prototype</a>	40
<b>7. Kilder</b>	<b>41</b>

# 1. Introduksjon

## 1.1 Om vårt prosjekt

Vi vil i denne rapporten presentere vår plan for utvikling av en digital prototype av en padel-app som har som hovedmål å tilby brukere en mye bedre opplevelse innenfor padel, både som en sport og en sosial plattform. Denne appen vil tilby mange muligheter uten å måtte bytte mellom flere nettsider og apper, den vil gi brukeren mulighet til å registrere poeng og resultater fra padel matcher. I tillegg vil det også være mulig og samhandle med venner og andre padel-spillere, og det vil være mulig og følge med på prestasjoner fra andre spillere i sitt nettverk.

## 1.2 Problemstilling

Vi vil lage en app som brukere faktisk vil aktivt ta i bruk og ikke bare glemme av etter en uke så den blir liggende igjen som en ”zombie app” på enhetene til våre brukere. I tillegg må det være en app som etterfyller brukerens behov og optimalt imøtekommer de behovene og preferansene til padel-spillere samtidig som den tilbyr noe unikt eller en unik verdi i forhold til våre eksisterende konkurrenter. Vi kan oppsummere vår problemstilling med ett spørsmål.  
*Hvordan kan vi utvikle en app som beholder aktive brukere og tilbyr noe unikt fra de eksisterende appene på markedet?*

## 1.3 Mål for prosjektet

Vårt mål for prosjektet er lage en app som forenkler padel-opplevelsen for brukere ved å få samlet flere funksjonaliteter på en plattform. Dette inkluderer scoring, sosiale interaksjoner og sporing av prestasjoner. Vi ønsker at appen skal være rettet for både ivrige padel-spillere

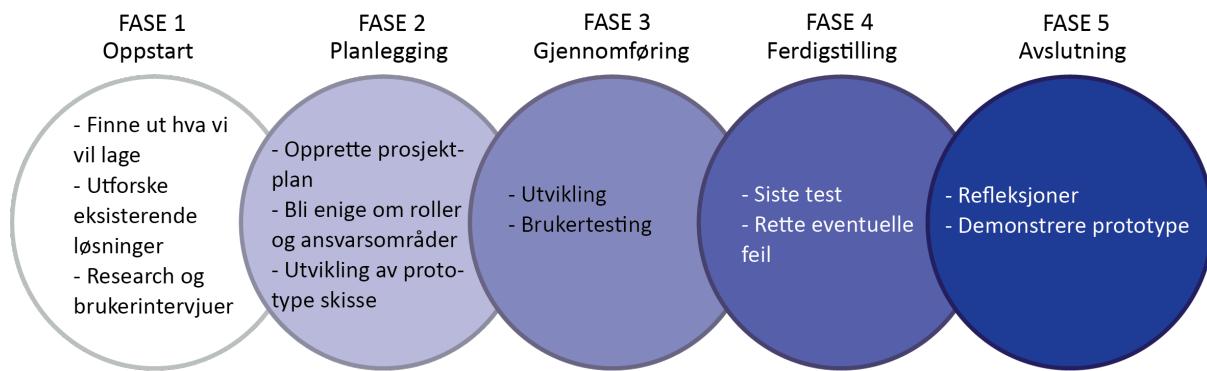
og de som spiller mer sporadisk. Vi vil oppnå dette gjennom en engasjerende og brukervennlig app med bruker i fokus.

I tillegg ønsker vi å oppfylle alle kravene til universell utforming hvor det er relevant i forhold til vår løsning, for å kunne inkludere et bredere spekter av brukere.

## 2. Prosess, ide og konsept

### 2.1 Faser

Istedentfor å ha en ren iterativ prosess, har vi valgt å følge en hybrid tilnærming som tar i bruk både iterativ og linær prosess for utviklingen av vårt produkt/løsning, gitt tidsrammen på to måneder. Som en kan se på *Figur 1* så er prosjektet delt inn i fem ulike faser for utvikling av en prototype, hvor hver fase har noen punkter som skal arbeides med.



*Figur 1. Prosjektets fem faser.*

I den første fasen legger vi først grunnlaget ved å komme fram til ett produkt/løsning vi ønsker å realisere. Dette vil involvere en kombinasjon av brainstorming og idégenerering, samtidig må vi også analysere eksisterende løsninger på markedet for å forstå hvordan landskapet ser ut og identifisere mulige forbedringer på de eksisterende løsningene. For å få en ytterligere forståelse for behovene og ønskene til målgruppen(e), må det foretas research og brukerintervjuer.

Den andre fasen er hvor vi går fra den innledende idéfasen til en konkret planlegging av prosjektets gjennomføring. Vi oppretter en detaljert prosjektplan som skal gi oss en oversikt over milepæler, tidsrammer og ressurser som trengs. Videre vil vi klargjøre og fordele roller og ansvarsområder slik alle i gruppen vet hva de skal gjør. Vi vil lage noen skisser som skal gi oss ett tidlig innblikk i hvordan sluttresultatet skal se ut, og vil være en videre referanse i arbeidet vårt.

Videre i den tredje fasen går prosjektet vårt inn i en aktive utviklingsperioden, vi vil nå legge vekt på å videre utvikle og realisere idéene og planene som har blitt satt i de tidligere fasene. Vi vil forme, optimalisere og tilpasse en prototype etter behov, under utviklingen vil vi også gjennomføre brukertesting slik at det vi utvikler samsvarer med brukernes behov. Tilbakemeldingene vi får fra brukertesting vil gi oss noen retningslinjer for eventuelle justeringer og forbedringer.

I den fjerde fasen nærmer prosjektet seg å bli ferdigstilt, og hovedfokuset er å sikre at alle aspekter ved løsningen vår fungerer som forventet. Vi gjør en siste omfattende test for å identifisere noen eventuelle mangler, feil eller andre problemer. Dersom noe av de nevnte forekommer vil vi løse/rette dette raskt og kjøre en ny test, er alt i orden da vil det klargjøres for lansering om ikke er det "rinse and repeat" av fasen.

For den femte og avsluttende fasen tar vi et steg tilbake og reflekterer over arbeidet vårt, vi vil vurdere va som fungerte bra, hva som eventuelt kunne vært gjort annerledes, og gir oss et øyeblikk til å ta innover det vi har lært på reisen. Vi får også en anledning til å feire prestasjonene, innsatsen og målet vi har nådd. Vi vil også demonstrere det ferdige produktet for relevante parter.

## 2.2 Metodikk

### 2.2.1 Design thinking og waterfall model

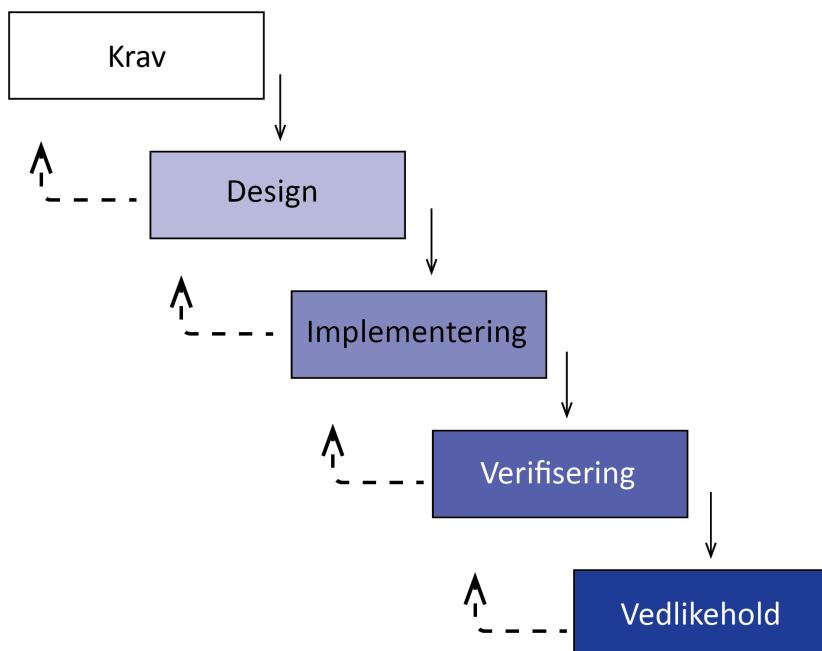
Vi endte opp med å velge en hybrid av design thinking og en modifisert waterfall metode med iterasjon, for å i enda større grad sikre oss at produktet vi utvikler møter brukernes behov og tillater fleksibilitet i arbeidsprosessen som er viktig for oss.

Design thinking er en tilnærming til innovasjon og problemløsning som fokuserer på å plassere brukeren i hjertet av prosessen. Dette tilnærmingen handler om å trå inn i brukerens verden, forstå deres situasjon og de utfordringene de står overfor. Det innebærer å sette seg i brukerens sko og være empatisk å forstå deres behov og perspektiver. Den grunnleggende metodikken innebærer å stille et mangfold av spørsmål, dyrke empati, arbeide på en praktisk måte og samarbeide tverrfaglig. I tillegg involverer det å skape prototyper og iterativt teste løsninger for å finne den mest effektive og brukervennlige løsningen på problemet. (Kleive, u.å)

Vi integrerte de fem fasene for design tenking inn i vår eksisterende faser på denne måten:

- **Empati:** I "Fase 1 Oppstart", når vi utfører brukerintervjuer og forskning, vil vi fokusere på å virkelig forstå brukernes behov, ønsker og problemstillinger. Dette gir oss en dypere innsikt i hvordan prototypen skal utvikles.
- **Definere:** I denne fasen vil vi tydelig definere mål og målgrupper basert på innsikten vi har samlet i "Fase 1 Oppstart". Vi vil lage personas som representerer våre målgrupper for å hjelpe oss og holde et fokus.
- **Utvikle idéer:** I "Fase 2 Planlegging", når vi utvikler prototypens skisse, kan vi legge til et kreativt element ved å utforske ulike ideer og muligheter. Vi kan også involvere teamet i en brainstorming-økt for å generere nye konsepter.
- **Prototype:** I "Fase 3 Gjennomføring", når vi utvikler prototypen, kan vi eksperimentere med ulike løsninger, og finne ut av hva som fungerer og ikke fungerer.
- **Teste:** I "Fase 3 Gjennomføring" vil vi inkludere brukertestning og iterere basert på tilbakemeldinger. Dette er en viktig del av Design tenking, da det gir oss innsikt i hvordan prototypen fungerer i den virkelige verden.

Selv om vi også følger Waterfall-modellen, som karakteriseres ved en sekvensiell tilnærming fra en fase til den neste, er vi også åpne for iterasjoner basert på brukertesting for å sikre at produktet møter brukernes behov. I likhet med de fem fasene for design tenking så integrerer vi fasene for fossefall modellen sammen med de eksisterende fasene for vår arbeidsmodell. Figur 2 illustrerer de fem fasene og mellom "verifikasiing" og "vedlikehold" vil det være rom for eventuelle iterasjoner basert på tilbakemeldinger.



Figur 2. De fem fasene i fossefallmodellen.

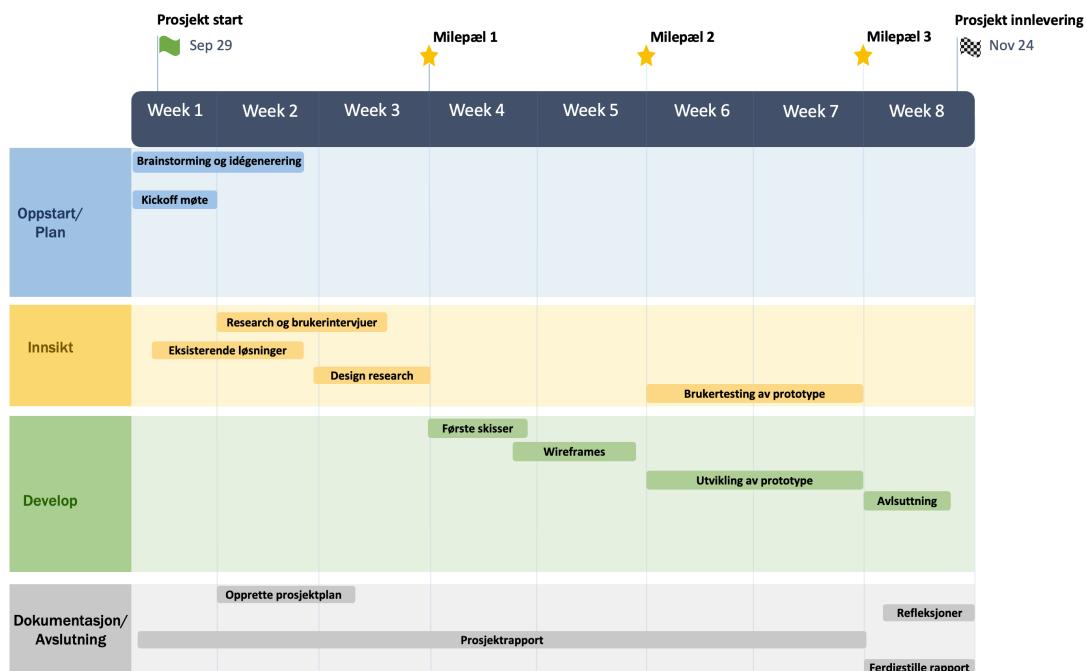
### 2.2.2 Verktøy

Programvare	Formål	Kontekst
Discord	Kommunikasjon	For å kommunisere med gruppen når vi ikke jobber felles på en lokasjon

Trello	Prosjektplanlegging	Oversikt over prosjektets gjøremål og oppgaver
Figma	Design/Prototype	Verktøy for å kunne produsere gode skisser og andre design elementer, i tillegg til å skape en prototype
Adobe InDesign	Illustrasjoner	Programvare brukt for å lage Illustrasjonene som ikke er hentet eksternt.

### 2.3 Plan for gjennomføring

Figur 3 viser ett skjema over hvordan vår prosjektplan så ut. Vi var litt fleksibel med tidsfristene så lenge mesteparten av arbeidet på oppgaven var fullført, ettersom at vi hadde møter etter hver endte tidsfrist for en oppgave. Var det noe som ikke hadde blitt fullført til da, samarbeidet vi under møtet for å ferdigstille oppgaven.



Figur 3. Prosjektplanen vår.

## 2.4 Beskrivelse av idéen

### 2.4.1 Beskrivelse av idéen/løsningen

Vårt konsept er sentrert rundt å lage en mer helhetlig padel-app som kombinerer flere funksjoner og elementer som scoring, sosiale interaksjoner, og progresjonsoppfølging i en app. Det vil være en løsning for alle som ser etter en plattform som samler flere aspekter av spillet en plass.

### 2.4.2 Hvilket problem vi skal løse

Det finnes noen løsninger ute på markedet for ulike **separerte** funksjoner for padel-spillere, men der er ikke noen som kombinerer alle de funksjonene på en fin og brukervennlig måte. De få appene som tilby noe i nærheten har enten veldig dårlige tilbakemeldinger på grunn av dårlig ux design og/eller brukervennlighet eller så er har ikke de alle elementene som vi har tenkt å implementer for å gjøre appen mer engasjerende og holdbar.

### 2.4.3 Hva er mål for løsningen

Målet vårt er å skape en brukervennlig og engasjerende app som samler noen av de viktigste funksjonene en plass. Vi ønsker å gjøre padel-opplevelsen bedre for alle spillere, uavhengig av deres ferdighetsnivå eller hvor ofte de spiller. Det er også et sterkt mål og ha en god user flow, slik at det ikke skal oppstå noen forvirringer eller at appen våres ender opp med like tilbakemeldinger som konkurrentene.

#### 2.4.4 Vårt fokus for å oppnå målene

Vi vil ha vårt hovedfokus på brukeropplevelsen, funksjonalitet og design ettersom at vi har valgt å gå fram for å produsere løsningen rundt brukeren og med brukeren i fokus. Dette gjennomfører vi ved hjelp av regelmessige tilbakemeldinger fra brukere under prosessen. I tillegg vil vi ha kontinuerlig testing av prototypen når den tid kommer hvor vi eventuelt vil gjøre endringer med de forskjellige brukernes tilbakemeldinger i fokus.

#### 2.4.5 Hvordan løsningen skal fungere

Brukere vil kunne registrere en bruker, holde stilling, logge matcher, se leaderboard/statistikk, interagere med nettverk/venner og tjene medaljer. Det vil være en løsning for mobil/tablet og en for apple-watch. Mobil/tablet løsningen vil ha flere elementer og funksjoner ettersom at det gir mening i kontekst av skjermstørrelse og brukbarhet, mens klokken vil være mer simpel og ha en del som teller poeng og en del for å sine medaljer.

#### 2.4.6 Hvorfor vi vil lykkes

Vi vil lykkes fordi vi samler mange nødvendige funksjoner for de som spiller padel under en løsning. I tillegg har vi ett sterkt fokus på brukeropplevelsen og universell utforming. Vi har tatt utgangspunkt i fra våres grundige markeds og brukarforskning til å skreddersy løsningen for behovene og ønskene til våres brukere. Ved bruk av medaljer og gamification er vi optimistiske til å også lykkes med å bruke aktive og engasjerte på våres app.

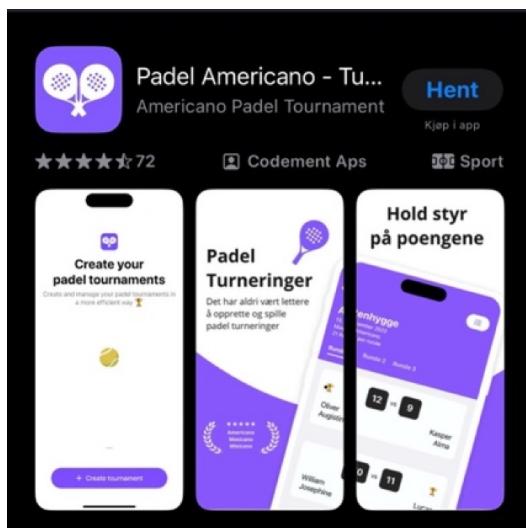
#### 2.4.7 Hva som er unikt med vår idé/måte å løse problemet på

Det som skiller våres idé fra de eksisterende løsningene er at vår app vil skille seg ut ved å kombinere tekniske aspekter fra spillet med sosialt samvær. I stedet for å bare fokusere på poengregistrering eller andre enkle aspekter fra spillet, så gir vi brukerne mulighet til å koble seg sammen, følge og utfordre hverandre.

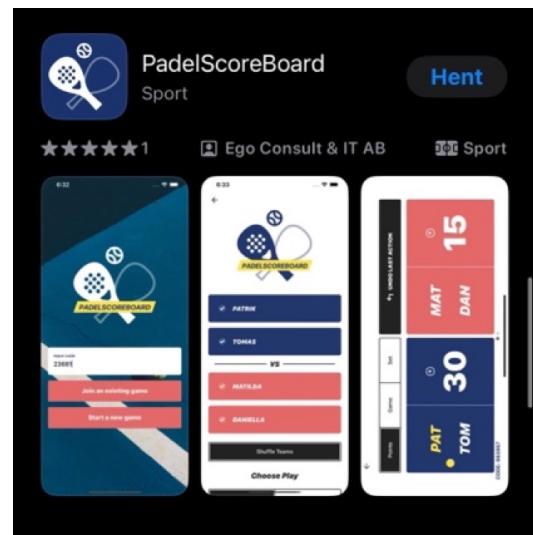
#### 2.4.8 Hvordan konkurransebildet ser ut

Det er et veldig variert men ikke så veldig stort konkurransemarked innen for padel-apper. Mange av løsningen jeg ser er for turneringer hvor en kan se grupper og sluttspill scores osv (figur 1). Noe som absolutt ikke er relevant for den type hverdagsspill vi hovedsakelig sikter

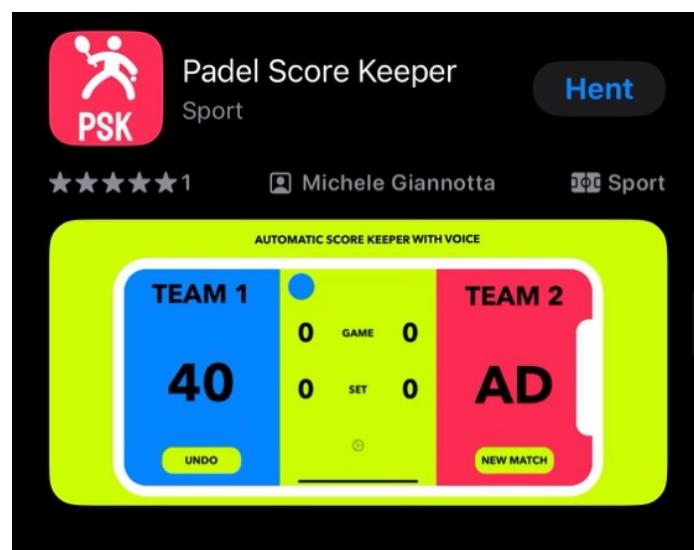
oss inn mot. Det finnes noen varierte padel-apper for score tracking men de tilbyr ikke særlig mye mer en det og de har veldig dårlig brukergrensesnitt og brukeropplevelse (figur 2, figur 3). Playtonic er uten tvil den største konkurrenten i markedet, de har ett omfattende utvalg av funksjoner og er ett samlingspunkt for alle racket sporter. Dette er også det vi ser på som deres største svakhet i forhold til de aspektene vi skal konkurrere mot, ettersom plattformen deres er så omfattende blir den veldig fort for avansert og overveldende for mange brukere, spesielt når de bare vil ha en enkel app med fokus på padel. Dette skaper et behov for enklere løsninger med kun de nødvendige funksjonene for det relevante spillet.



Figur 2. Skjermbilde fra appstore



Figur 3. Skjermbilde fra app store



Figur 3. Skjermbildet fra appstore.

## 3. Innsikt og kartlegging

### 3.1 Valg av aktiviteter knyttet til innsikt

Vi brukte tre hoved aktiviteter for å få innsikt til våres padel-app, det var markedsundersøkelse, observasjon og litteraturgjennomgang. Vi fikk tilgang til ei fantastisk rapport av Playtomic sin Global Padel Report 2023 som vi brukte for å få en forståelse for det eksisterende markedet og relevant data rundt spillere. Vi gjorde også en observasjon på et padel senter hvor vi fulgte med på hvordan spillere f.eks registrerte poeng. Litteraturdelen tok vi som en hjemmelekse hvor alle skulle gjøre en dyp research på padel og eventuelle mangler våres app kunne fylle.

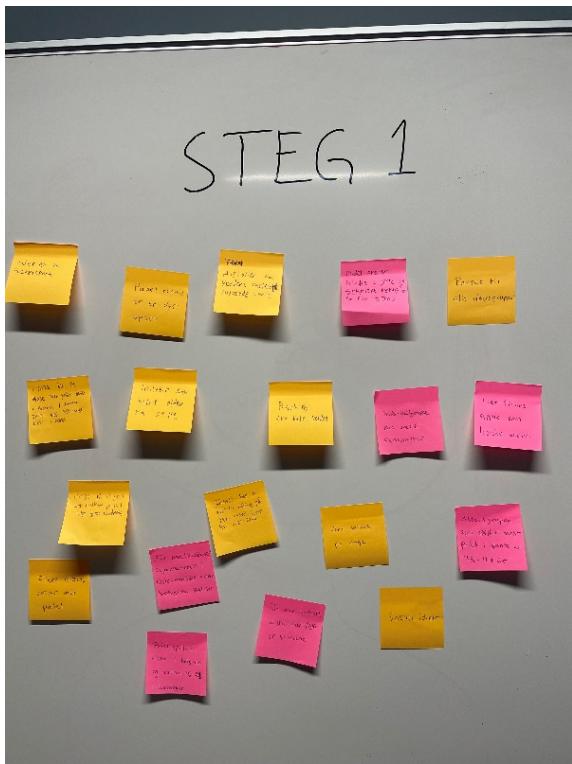
### 3.2 Funn knyttet til våres aktiviteter

Vi fant ut at i Norge kom det 220 nye baner som satt totalen på 350 baner i Norge, en økning på 122%. I tillegg startet 59% av spillerne i Norden å spille for å sosialisere og 61% har spilt 2 år eller mindre. (Playtomic, 2023, S. 12, 42, 43). Denne dataen viser at det er en voksende interesse innenfor padel i Norge og Norden, det at over halvparten av spillerne i Norden har spilt under 3 år er positivt i form av å lansere en ny app for alle spillertyper.

Ved observasjonen så vi mye på hvordan spillerne samhandlet og spesielt hvordan de holdt styr på resultatene, det vi så var at mange noterte ned eller holdt stillingen i hodet. Dette så vi var to veldig tungvinte måter å holde kontroll på og vi så ofte at det ble kluss og argumenter over scorene mellom spillerne vi observerte.

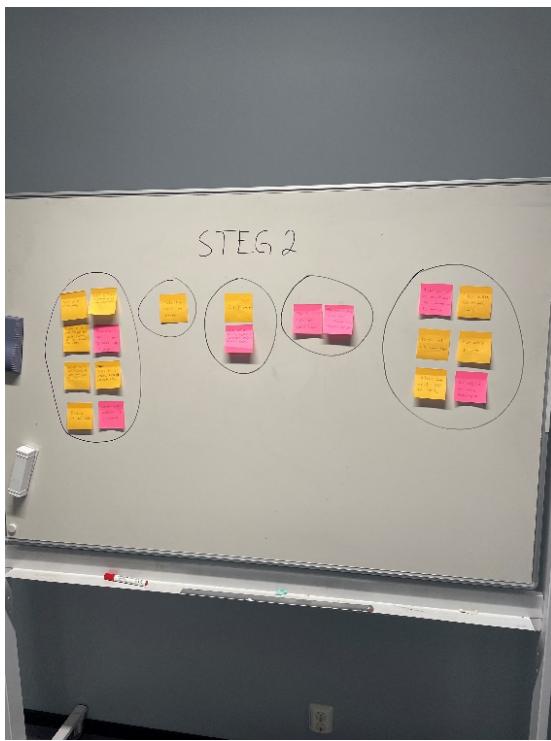
Videre tok vi i bruk affinity map for å skrive ned en del av våres funn og observasjoner fra litteraturgjennomgangen, det første steget som en kan se på *figur 1* tok vi å skrev ned alt vi kunne komme med og samlet de sammen på en stor tavle.

Steg 1:



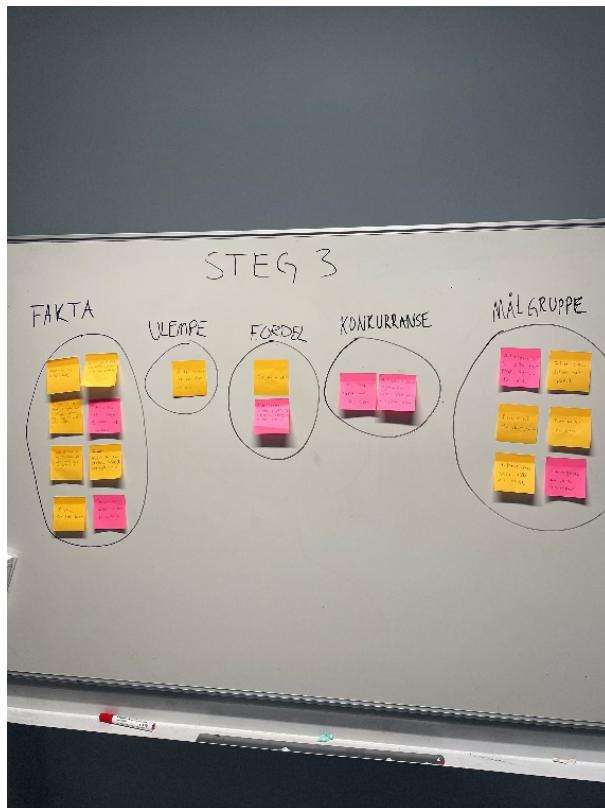
Figur 1 vi ga hverandre hjemmearbeid for en litteratur gjennomgang av padle for og så skrive ned den mest relevante informasjon vi fant på sticky notes.

Steg 2:



I steg 2 grupperte vi sticky notes i likhet med hverandre for og få en bedre oversikt på hva vi har av informasjon.

Steg 3:



I steg 3 ga vi disse gruppene konkrete overskrifter for og se hva vi skal jobbe med

## 4. Målgrupper og personas

### 4.1 Målgrupper for vår løsning

Å ha målgrupper er veldig viktig å ha for å ha en solid retningslinje videre i prosjektet. Og med de målgrupper, følger «personas». «Personas» er oppdiktede personer som skal hjelpe oss designere gjennom prosessen. Vi har skapt to «hoved-personas» («main persona») og to «sekundær-personas» («sub-persona»).

Målgruppene for løsningen vår er nøyne definert og basert på grundige undersøkelser, litteraturgjennomganger, konkurranseanalyser og workshops som vi som gruppe har gjennomført. Gjennom våre grundige metoder for å innhente informasjon har vi identifisert de viktigste målgruppene for vår løsning.

## 4.2 Hovedmålgruppe: Arbeidende Personer (Alder 25-45)

Hovedmålgruppen for vår løsning består av arbeidende personer i alderen 25-45 år. Dette segmentet er preget av hektiske hverdager der de søker etter muligheter for fysisk aktivitet og avkobling. De har en interesse for padeltennis og spiller primært før eller etter arbeid i ukedagene og deltar også i helgeaktiviteter. Vi har observert at majoriteten av padeltennisspillere i denne aldersgruppen er menn. Dette segmentet er spesielt interessert i en løsning som gir dem enkel tilgang til padeltennisfasiliteter og muligheten til å planlegge spilletid rundt sine travle arbeidsplaner.

**Main Persona #1**

<p><b>Andreas</b></p>  <p>"Padeltennis gir meg en følelse av frihet og glede. Det er min måte å komme vekk fra skriveborDET og konkurrere i en morsom setting."</p>	<p><b>Demografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Alder: 32 år</li> <li>Bosted: Oslo</li> <li>Yrke: Prosjektleder IT-bransjen</li> <li>Sivilstatus: Gift med 2 små barn</li> <li>Inntekt: Over gjennomsnittet</li> </ul> <p><b>Mål</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forbedre padeltennisferdigheten: Markus ønsker å bli en bedre padeltennisspiller og streber etter å forbedre sine ferdigheter og taktikker.</li> <li>Stressminstring: Han ser på padeltennis som en utløp for å redusere arbeidsrelatert stress og ønsker å bruke det som en måte å koble av på.</li> </ul> <p><b>Motivasjoner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Helse og velvære: Markus er opptatt av å opprettholde en sunn livsstil og fysisk helse. Han ser på padeltennis som en morsom og effektiv måte å holde seg i form på.</li> <li>Sosial fellesskap: Markus liker å tilbringe tid med venner og kolleger, og padeltennis gir ham muligheten til å dyrke sitt sosiale nettverk samtidig som han driver med en aktivitet han elsker.</li> </ul> <p><b>Frustrasjoner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tidsbegrensninger: Som en travl profesjonell, har Markus begrenset tid tilgjengelig for å spille padeltennis.</li> <li>Mangel på tilgjengelige baner: Han opplever frustrasjon når baner er overfylte eller vanskelig å reservere.</li> </ul>	<p><b>Den første hovedpersonaen er Andreas. Andreas er en 32 år gammel mann som spiller padel for helsa, fysikken og det sosiale. Og fordi det er morsomt.</b></p>
---	---	--

Den andre hovedpersonaen er Katrine, en 36 år gammel kvinne med intensjoner om å bli en bedre padelspiller, samt å opprettholde en aktiv og sosial livsstil.

**Main Persona #2**

<p><b>Katrine</b></p>  <p>"Padeltennis gir meg en følelse av glede og samhørighet. Jeg elsker å konkurrere og møte nye mennesker gjennom denne fantastiske sporten."</p>	<p><b>Demografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Alder: 36 år</li> <li>Bosted: Oslo</li> <li>Yrke: Markedsfører</li> <li>Sivilstatus: Singel</li> <li>Inntekt: Gjennomsnittlig</li> </ul> <p><b>Mål</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bli en bedre padeltennisspiller: Katrine ønsker å forbedre sine padeltennisferdigheter og delta i turneringer.</li> <li>Finne venner med felles interesser: Hun ønsker å utvide sitt sosiale nettverk og møte mennesker som deler hennes lidenskap for padeltennis.</li> </ul> <p><b>Motivasjoner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiv livsstil: Katrine er opptatt av å opprettholde en sunn og aktiv livsstil, og hun ser på padeltennis som en morsom måte å holde seg i form på.</li> <li>Sosiale interaksjoner: Hun verdsetter muligheten til å møte nye mennesker og bygge relasjoner gjennom deltakelse i padeltennisaktiviteter.</li> </ul> <p><b>Frustrasjoner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tidsklemme: Med en travl hverdag med arbeid har Katrine begrenset tid tilgjengelig for å spille padeltennis.</li> <li>Mangel på kvinnelige spillpartere: Katrine kan oppleve frustrasjon når det er begrenset tilgang til kvinnelige spillpartere i hennes nærmiljø.</li> </ul>	<p><b>Den andre hovedpersonaen er Katrine, en 36 år gammel kvinne med intensjoner om å bli en bedre padelspiller, samt å opprettholde en aktiv og sosial livsstil.</b></p>
---	---	--

## 4.3 Submålgruppe: Eldre Personer (Pensjonister)

I tillegg til hovedmålgruppen har vi identifisert en submålgruppe som inkluderer eldre personer, spesielt pensjonister. Vi har observert en økende interesse for padeltennis blant eldre, og dette segmentet har potensial for vekst. Eldre deltakere søker etter fysisk aktivitet og sosiale interaksjoner, og padeltennis tilbyr begge deler. Vår løsning tar sikte på å inkludere pensjonister og tilby tilpassede tjenester som passer deres behov og preferanser.

**Sub Persona #1**

**Bjørn-Roger**



Photo taken from Pexels and cottonbro studio

**Motivasjoner**

- Helse og aktiv aldring: Bjørn-Roger er opptatt av å opprettholde god helse i sin pensjonsalder, og han ser på padeltennis som en morsom måte å være aktiv på.
- Sosiale interaksjoner: Som enkemann, søker han etter muligheter for å møte mennesker og bygge nye venner gjennom felles aktiviteter som padeltennis.

**Mål**

- Lære å spille padeltennis: Bjørn-Roger har nylig oppdaget padeltennis og ønsker å lære grunnleggende ferdigheter og bli trygg nok til å spille med andre.
- Finn en meningsfull fritidsaktivitet: Han ønsker å fåle pensjonisttilværelsen med en meningsfull og givende fritidsaktivitet.

**Frustrasjoner**

- Mangel på kunnskap: Bjørn-Roger kan føle seg overveidet av den nye sporten og trenger veiledning for å komme i gang.
- Begrenset tilgjengelighet: Han kan oppleve utfordringer med å finne tilgjengelige baner og spillepartnere i sitt område.

Den første sub-personaen er Bjørn-Roger, en 65 år gammel enkemann og pensjonist som spiller padeltennis for å blandt annet sosialisere seg.

Den andre sub-personaen er Inger-Lise, 68 år, pensjonist, som spiller padeltennis med mannen sin for å ta vare på helsa.

**Sub Persona #2**

**Inger-Lise**



Photo taken from Pexels and cottonbro studio

**Motivasjoner**

"Padeltennis gir meg muligheten til å holde meg aktiv og nærmere meg min ektefelle på en morsom måte. Jeg ser frem til å mestre denne sporten sammen."

**Mål**

- Bli trygg i padeltennis: Inger-Lise ønsker å lære å spille padeltennis og føle seg komfortabel nok til å nyte spillet med andre.
- Kvalitetstid med ektefellen: Hun vil bruke padeltennis som en aktivitet der hun og ektefellen kan tilbringe tid sammen og styrke forholdet.

**Frustrasjoner**

- Begrenset tid: Inger-Lise kan føle at pensjonisttilværelsen er travl, og hun har begrenset tid til å utforske nye aktiviteter.
- Mangel på passende treningspartnere: Hun kan oppleve utfordringer med å finne kvinner i samme alder som er interessert i å spille padeltennis.

15

Nå som vi har skapt de ulike «personas», så er det tide for å gå videre med problemstillingen. Problemstillingen og «personaene» er hovedpilarer som kommer å lede oss videre gjennom prosjektet for å komme fram til en solid problemstilling.

## 4.4 Kontekst Scenario

Et "kontekstscenario" er en beskrivelse av hvordan og hvorfor en bruker ville bruke et produkt eller en tjeneste i en virkelig situasjon. Det inkluderer detaljer om brukerens behov, mål og omgivelser. Formålet med et kontekstscenario er å forstå hvordan produktet passer inn i brukerens daglige liv og hjelpe med å forbedre design og brukeropplevelse. Det brukes i designprosessen for å identifisere behov og utfordringer, samt validere designbeslutninger. La oss gå gjennom en kontekst scenario basert på Katrine, en av de to «hovedpersonane».

### 4.4.1 Katrine

Bakgrunn:

Katrine er en 36 år gammel markedsfører som har en travel jobb i en storby. Hun har alltid hatt lyst til å spille padeltennis, men hennes hektiske timeplan har gjort det utfordrende å finne tid til å spille regelmessig. Hun har hørt om en ny app som tilbyr enkel booking av padeltennis-baner og treningspartnere i nærheten.

Scenario:

En dag etter jobb, mens Marie sitter på toget på vei hjem, bestemmer hun seg for å prøve den nye appen. Hun åpner appen, søker etter nærliggende padeltennis-baner og finner en ledig bane kun 10 minutters kjøring fra hjemmet sitt. Hun bestiller raskt en tid og legger til et notat om å se etter spill-partnere i samme aldersgruppe. Appen gir henne også anbefalinger for utstyr og tilbyr en veibeskrivelse til banen. Turen hjem fra toget går plutselig mye raskere ettersom hun gleder seg til å spille padeltennis senere den kvelden.

## 4.5 Key-Path Scenario

Et key-path scenario, eller som det kan oversettes til på norsk, et «nøkkelscenario», er en beskrivelse av en spesifik rekkefølge av hendelser eller interaksjoner som en bruker opplever når de samhandler med et produkt eller en tjeneste. Dette scenarioet fokuserer på de viktigste stegene som brukeren tar for å oppnå sitt mål, og det hjelper designere og

utviklere med å forstå og optimalisere brukeropplevelsen. Det er nyttig for å identifisere utfordringer og forbedringsmuligheter i produktet. La oss nå bruke den andre hovedpersonaen, Andreas til dette.

#### 4.5.1 Andreas

Key-Path Scenario:

1. Andreas laster ned padeltennis-appen på mobilen sin etter å ha hørt om den fra en venn.
2. Han oppretter en brukerkonto og legger inn informasjon om seg selv, inkludert preferanser for spilletider og erfaring i padeltennis.
3. Når han vil spille, åpner han appen og bruker den for å finne ledige baner i nærheten av sitt bosted og arbeidsplass.
4. Akkurat i dag har ikke Anders noen venner å spille med, så han tar seg til den sosiale plattformen appen tilbyr og leter etter andre som sitter i samme situasjon.
5. Appen gir han muligheten til å bestille en bane på et tidspunkt som passer han, og han kan også søke etter andre spillere i samme aldersgruppe og ferdighetsnivå for å arrangere en kamp via den sosiale plattformen appen tilbyr.
6. Han får svar fra en mann i samme alder som Andreas selv, om at denne personen vil spille padeltennis med Andreas i dag. Han mottar også en bekreftelse på bestillingen, som er på en av singelbanene på sentret, inkludert veibeskrivelse til banen og anbefalinger for utstyr.
7. Andreas spiller som regel kun padeltennis med venner, men tester ut med nye bekjentskaper, ved bruk av denne appen, og opplever både glede og avkobling

#### 4.6 Konklusjon

Vår målgruppeanalyse er basert på grundig forskning og datainnsamling. Vi forstår behovene og preferansene til både arbeidende personer i alderen 25-45 og eldre deltagere, og vår løsning er utformet for å imøtekommе disse behovene. Gjennom nøyne tilpassede tilbud og tjenester sikter vi mot å tjene både hovedmålgruppen og submålgruppen på en måte som vil bidra til vekst og suksess for vår løsning.

## 5. Innsikt og kartlegging

### 5.1 Utarbeidelsen av prototypen

Gjennom start prosessen av prototypen kom vi til et valg med en enkelt og intuitivt design for å sikre brukervennlighet, der vi bruker prinsipper som kontrast, repetisjon, nærhet og justering for et helhetlig layout.

Med bildebruk har vi brukt relevante bilder og ikoner som støtter tekstene og er relevante i forhold til brukergrensesnittet.

I typografien bruker vi leservennlige skriftyper med passende størrelser. Vi har passet på og sikret tilstrekkelig kontrast mellom tekst og bakgrunn for å forbedre lesbarheten på de forskjellige fargemodusene som brukeren kan bytte mellom.

Når det kommer til fargevalg ble det valgt farger som passer merkevaren og fargebruken i prototypen er konsistent og ikke distraherende, fargene er også valgt ut på tanken av fargeblinde ettersom vi har en lightmode, darkmode og colorblindmode på løsningen våres. Vi har iverksatt en tydelig og intuitiv navigasjon, der vi har plassert viktige nøkkel elementer som menyknapper og andre nyttige knapper for navigasjon der brukere forventer å finne dem.

### 5.2 Brukskvalitet (Usability)

Brukertesting ble gjennomført av gruppen, der vi går igjennom løsningen flere ganger og kommer opp med bedre løsninger for prototypen, på denne måten evaluerer vi prototypens brukervennlighet med gruppens samlet tilbakemeldinger for å gjøre nødvendige endringer basert på observasjoner.

Vi har også minimert kognitiv belastningen ved å organisere informasjon på en logisk måte, der vi har delt opp oppgaven i mindre håndterbare trinn.

Siden dette er en prototype har vi gjort vårt beste med å sikre at prototypen er responsiv, slik at den gir en god opplevelser på flere enheter (mobiltelefon, smartklokke).

### 5.3 Universell utforming

Vi har fulgt noen av retningslinjene for webinnholdstilgjengelighet (WCAG) slik at prototypen er tilgjengelig for alle til en grad, til og med personer med funksjonsnedsettelse.

Med ulike valg av hvordan løsningen ble bygd er den enkel å forstå, uavhengig av brukerens erfaring, kunnskap, språkferdigheter eller konsentrasjonsevner. Designet er effektivt og komfortabelt der brukeren blir minimalt belastet.

## 6. Refleksjon og lærdom

Hva som har fungert bra for oss er kreativ brainstorming og ideutvikling som har bidratt til å danne mangfoldige konsepter. Med dette klarte vi å klargjøre hva vi skulle velge mellom og fokusere vår tid og arbeid på.

Hva vi kunne ha gjort bedre i denne prosessen var og validere ideene tidligere for å unngå unødvendig arbeid og tidsbruk på ideer vi ikke skulle velge. Heller sette søkelys på en ide vi er sikre på og likt å arbeide med.

Dette er noe som vi merket når mållinjen nærmet seg, plutselig var det ett ekstremt tidspress og det gikk på bekostning av kvaliteten på våres endelige prototype, vi måtte kutte noen hjørner og simplifisere enkelte områder som vi ikke er helt fornøyd med. Så vi vil si at med en tidsfrist på to måneder så burde vi holdt oss til maks to uker med intens planlegging slik at vi hadde at mye bedre tid på å aktivt utforme prototypen med aktive tilbakemeldinger fra brukere.

Vi møtte på mange forskjellige utfordringer, f.eks med klokken så fikk vi ikke til at blur effekten på top menyen er synlig når den er i lightmode eller colorblind modus, Figma har dessverre ikke en metode for å lage variabler av effekter noe som gjorde løsningen så komplisert at vi ikke fikk tid til å sette oss inn i det og dermed forbedre den i light og colorblind modus.

Vi ble litt overrasket over at figma ikke har utnyttet mulighetene med variabler mer, det virker som et veldig fint verktøy men i deres forsvar er det også i beta så dette er noe de forhåpentligvis vil implementere flere funksjoner til i framtiden, og ved en slik funksjon for effekter ville vi løst våres blur problem uten noen avanserte og tidskrevende teknikker. Vi vil

vel også si at vi ble overrasket over hvor fort tiden plutselig bare fløy forbi når vi kom i gang og stresset tok oss på senga.

Vi vil nokk si at vi er litt småskuffet ettersom vi føler at vi ikke fikk vist alle våres ferdigheter og uttrykket mer av forståelsen våres innenfor usability og responsiveness, men kan si oss fornøyd med den ekstreme mengden lærdom innen for interaksjonsdesign vi har fått ut i fra å jobbe med denne eksamen og en prototype som vi mener er veldig fin med tanke på utfordringene og uforutsigbarheten vi møtte på og at det er en prototype som kan utvikles videre på.

Basert på dette og våres to måneder med arbeid på prosjektet så fikk vi med oss mye lærdom som nevnt, mer konkret:

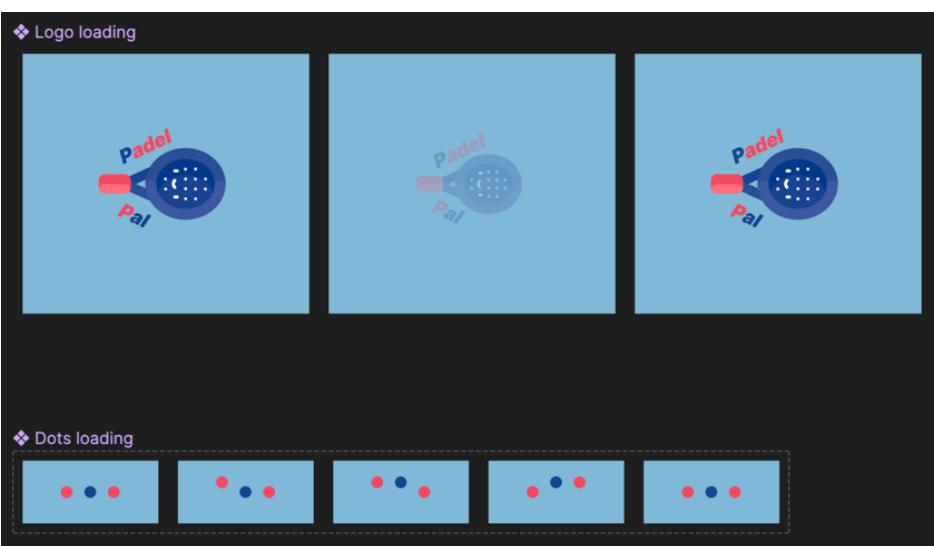
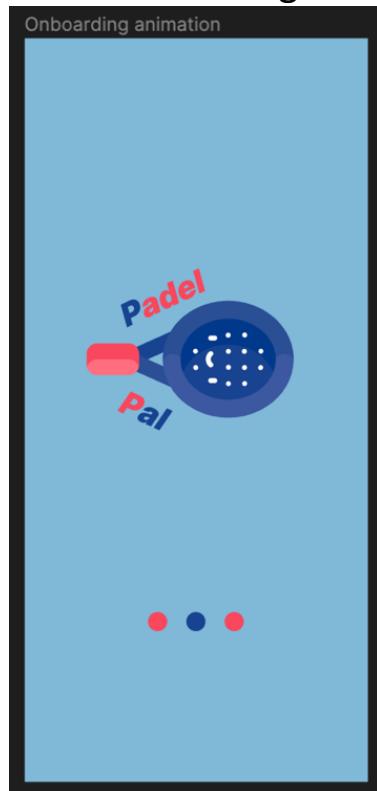
1. Kommunikasjon og organisasjon er noe av det viktigste å få på plass for at en skal kunne ha effektive arbeidsøkter hvor det blir gjort unna mye arbeid. Uten dette blir det mye kluss og forvirring for hvem som skal gjøre hva og hvordan ting skal gjøres.
2. Fleksibilitet og tilpasning ser vi er viktig for at gruppen ikke skal bli utbrent, interaksjonsdesign er en kjekk men utfordrende prosess og da er det viktig å kunne håndtere endringer i prosjektet og ta i mot tilbakemeldinger fra hverandre.
3. Vi vil si at brukerfokus er en ting som vi setter større pris på nå og vil ta med erfaringene rundt det med oss videre, det å sette brukeren først og arbeide rundt brukerens behov, gjøre grundig brukerundersøkelser og involvere de i prosessen til løsningen.
4. Universiell utforming er en viktig ting som vi har lært mye mere om og fått en ny forståelse for viktigheten av å lage løsninger som kan inkludere så mange som mulig. Det er ikke noe som bare skal legges til i ettertid men viktig å ta hensyn til fra starten av designprosessen.
5. Sist men ikke minst så er tidsstyring noe vi vertfall sitter igjen med etter dette og vil ta med videre. Selv om vi hadde milepæler og tidsrammer så støtte vi på en del

utfordringer rundt tiden, det å sette mer realistiske mål i forhold til frister og tidsrammer.

## 7. Vedlegg

### 7.1 Skjermbilder mobile prototype

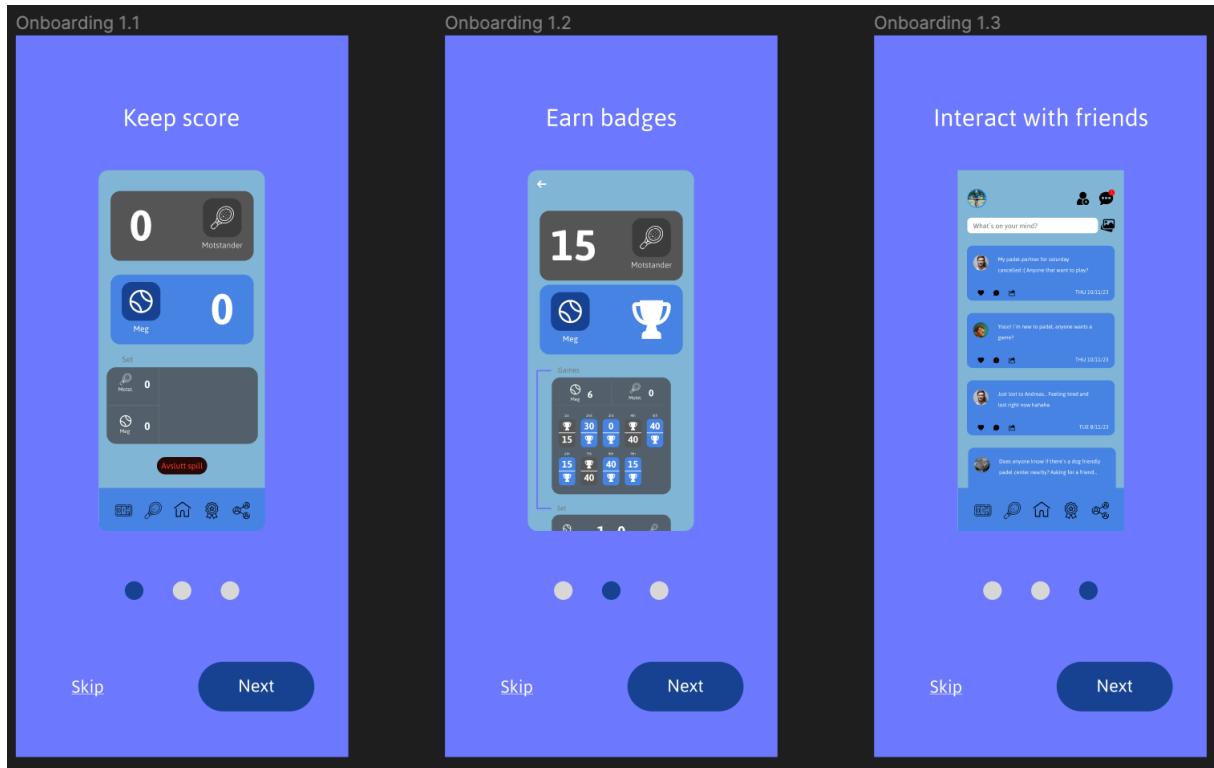
#### Onboarding



Det første man møter på med våres applikasjon er en «loading-screen», eller laste-side. Den består av to animasjoner som går i gang samtidig, og som varer i X antall sekunder.

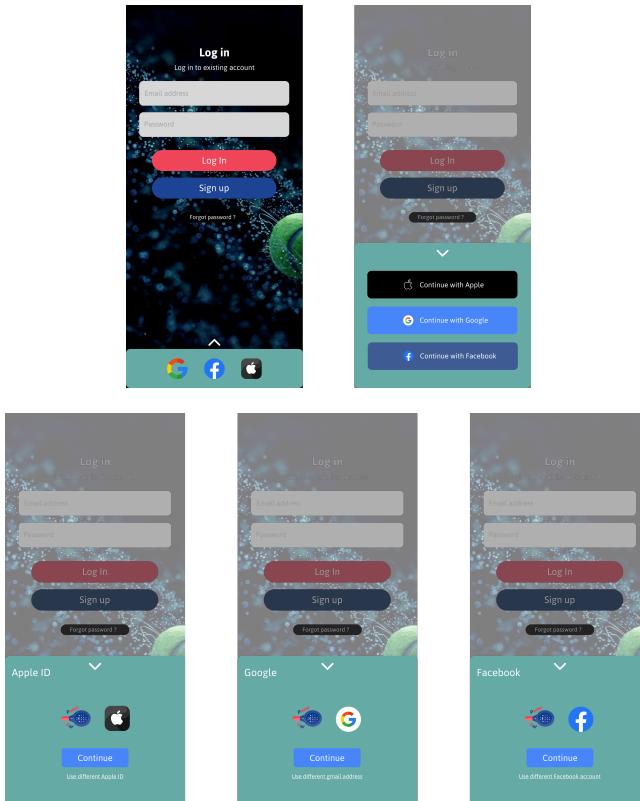
Animasjonene er lagd slik at de kan hentes fra «Assets» i «local components» i Figma. Hele applikasjonen finnes i tre modes. «Light», «Dark» og «Colorblind» moduser. Men alle skjermbildene vises i «lightmode», eller lysmodus.

## Applikasjonsgjennomgang



Videre så navigeres man til en skjerm som viser et eksempel på hvordan man bruker appen for å holde poeng. Dette vises igjen av en animasjon som er satt som evig repeterende. Det finnes også fire steder man kan trykke for å komme seg videre på. De to første er på «navigeringsdottene», som også indikerer hvilken «side» man er på. Den «dotten» man trykker på, navigeres man til. Man kan også komme seg videre gjennom å trykke på «Next»-knappen, som vises nede i høyre hjørne. Da vil man navigeres til neste animasjon som viser hvordan man fortjener seg «Badges» ved å spille padelmatcher. Den siste introduskjons siden, viser en animasjon av hvordan man kan interagere med venner sosialt ved bruk av applikasjonen. Nede til venstre på hver skjerm, kan man hoppe over hele prosessen gjennom å trykke på «Skip».

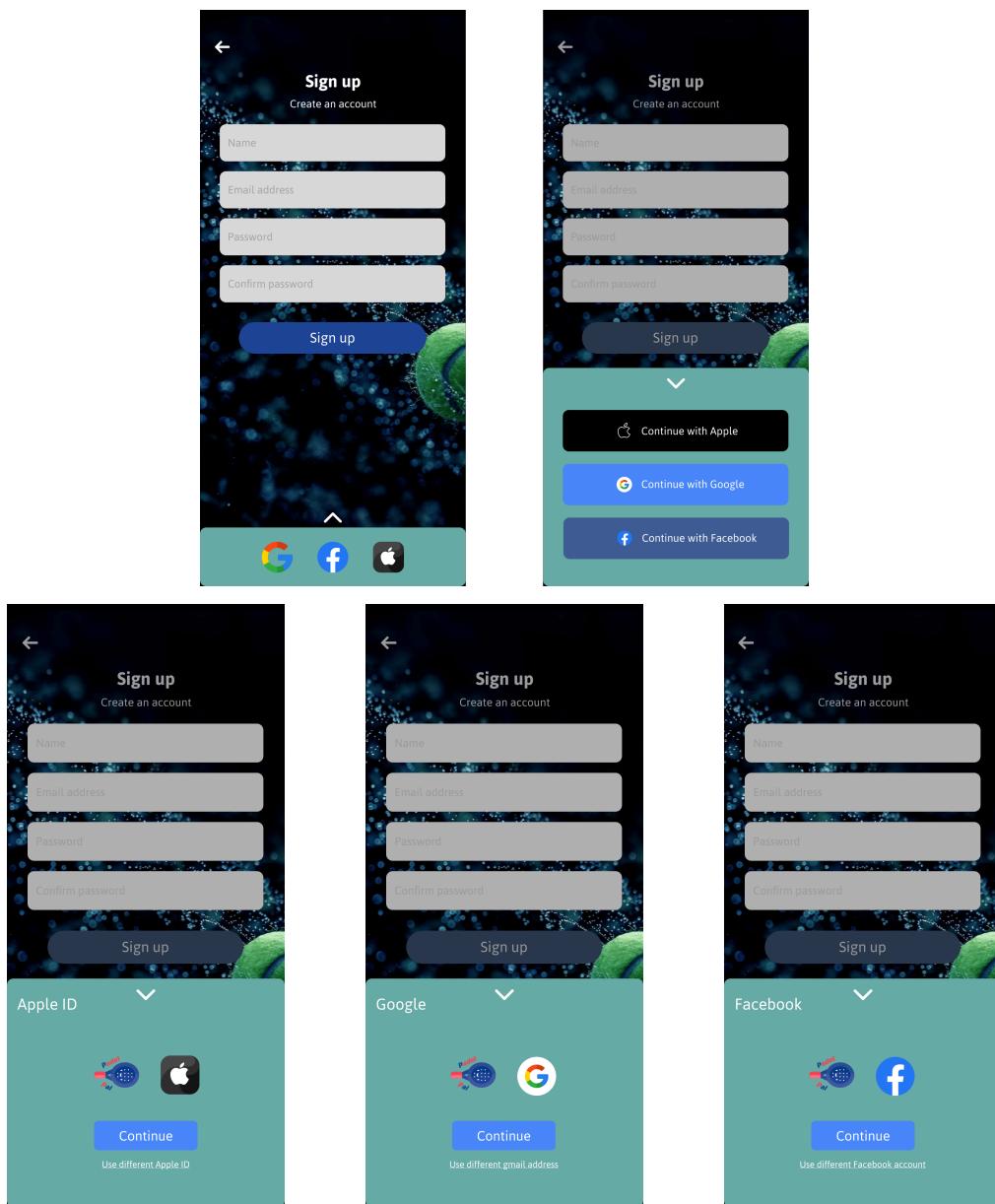
## Log in



Skjermbildet øverst til venstre er der neste steg av applikasjonen går videre til. Dette er hvor brukere kan logge inn hvis de allerede har en konto hos PadelPal, dette gjennom å skrive inn e-post adresse og passord. For å logge inn så må brukeren trykke på den øverste knappen der det står «Log in». Valg nummer to som brukeren har er å trykke på knapp nummer to, der det står «Sign up». Denne klikking av knapp vil ta brukeren til neste steg i prosessen, som er å lage konto. Ellers så kan brukeren trykke på den mindre knappen under hvis vedkommende har glem passordet sitt. Der står det «Forgot password?». Så nederst på skjermen, har brukeren mulighet til å trykke enten på pil-knappen, eller innenfor rektangelen, for å få frem det som vises på skjermbilde nummer 2, lokalisert øverst til høyre av de bildene ovenfor. Der vil brukeren få muligheten til å kunne logge inn med å bruke av diverse metoder som Apple-ID, Google bruker eller Facebook bruker. Man trykker på ikonet til det metoden man har lyst til å logge på med, og så trykker man på knappen der det står «Continue» på, for å fortsette til hjemme skjermen av applikasjonen.

For å komme seg tilbake til den standen slik det ser ut på det første skjermbildet, så kan man trykke på pil-knappen igjen, eller hvor som helst på øvre del av skjermen, ovenfor den nå firkantede delen av skjermen.

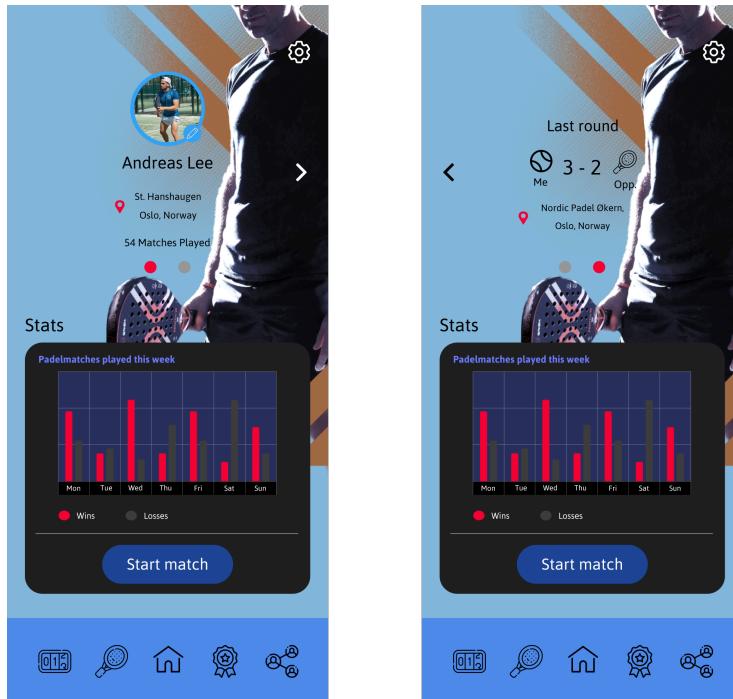
## Sign up



Skjermbildet øverst til venstre er den delen av prosessen der nye brukere kan lage en bruker hos PadelPal. Der kan brukeren skrive inn navn, e-post, passord og så bekrefte passordet igjen. Når brukeren da trykker på «Sign up»-knappen under tekstboksene, så blir brukeren tatt videre til hjemskjermen. For å komme seg tilbake til påloggingssiden, så kan brukeren trykke på pil-ikonet øverst til venstre i venstre hjørne for å komme seg tilbake dit.

Samme prosedyre går med tanke på pålogging med bruk av Apple ID, Google konto og Facebook bruker som på påloggingssiden. Det er mulig å logge inn med de midlene både på påloggingssiden og kontoskapersiden.

## Homescreen



«Homescreen» eller hjemme skjermen, består av en del hoveddeler. Starter ovenfra og ned, så har man opp i høyre hjørne, innstilinger, som man kan trykke på for å ta seg til den skjermen. Under, så vises profilbilde til brukeren og muligheten til å redigere brukeren med et lite ikon nede til høyre for bildet. Under det står hvor brukeren har adresse, og hvor mange padelmatcher brukeren har spilt. Så kan man enten trykke på den røde pilen på høyre side av skjermbilde nummer en opp til venstre, for å starte en «slide», over til det høyre bildet. Man kan også navigere gjennom bruk av navigasjonsdottene under, hvilket vises i rødfarge på skjermbildene over. På skjermbilde nummer to, vises hvordan forrige padel match gikk og hvor man spilte den padel matchen.

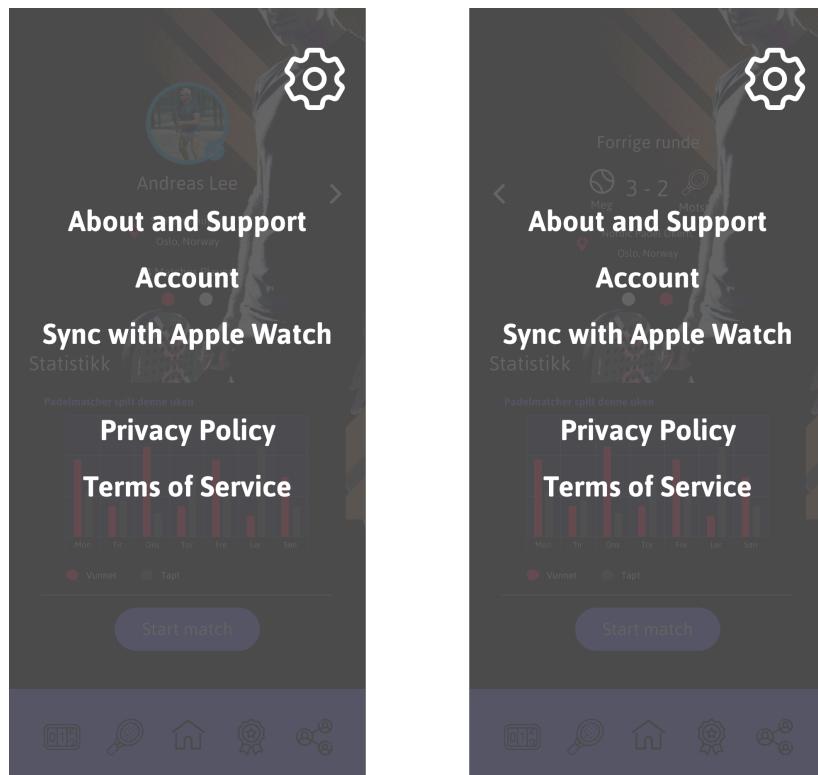
Under så vises statistikk av padel matcher spilt. Også er det mulighet for å klikke på «Start match»-knappen for å starte en ny match.

Nederst på skjermbildene så finner man navigasjons-baren. Dette er en viktig del i applikasjonen som hjelper å navigere gjennom de ulike delene av applikasjonen. Der er alle ikonene klikkbare, og man blir sendt videre til den siden man valgte.

For å starte fra venstre til høyre i «nav-baren», så er det første ikonet en «teller». Et klikk på dette ikonet så blir man navigert til «Counter», eller «telleren» som hjelper brukeren å holde poengstilling i sine padel matcher. Neste ikon fra venstre er et padel racket. Den vil ta brukeren til en skjerm der brukeren får flere alternativer til å for eksempel finne baner i nærheten eller få en oversikt av sine tidligere padel matcher. Neste ikon er av et hus, og ved klick på denne, så vil man bli navigert tilbake til hovedsiden. Deretter er det et ikon av en slags medalje. Der finner brukeren oversikt over samlede oppnåelser som brukeren har samlet gjennom bruk av appen.

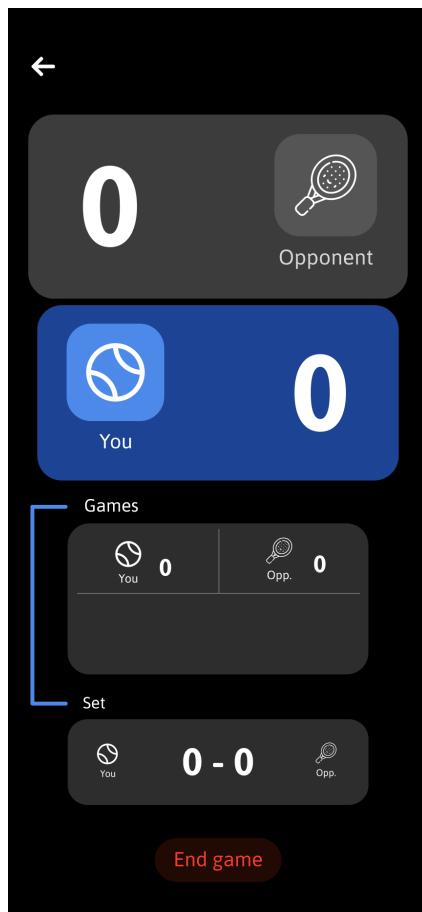
Og ved klikk av det siste ikonet, så blir man navigert til det sosiale aspektet av applikasjonen.

## Settings



«Settings», eller innstillingar, blir man navigert til når man klikker på tannhjulet øverst i høyre hjørne på hovedsiden. Da får man frem disse valgene som vises over de to skjermbildene. Denne siden er ikke interaktiv utover det som vises. For å ta seg tilbake til hovedsiden så trenger man å klikke på tannhjulet igjen.

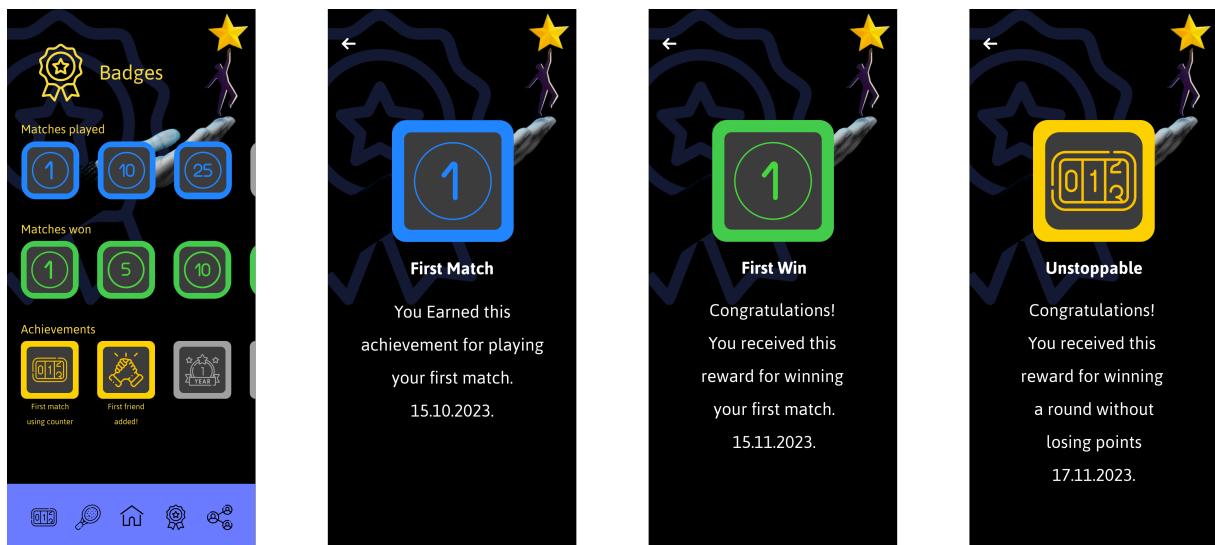
## Counter



«Counter», eller «teller», blir man navigert til ved å klikke på ikonet helt til venstre i navigasjons-baren på hjemmesiden, eller på noen av de andre skermene der navigasjons-baren er tilgjengelig. Denne siden består av en interaktiv teller som endres ved klick på enten det grå rektangelet eller det blå rektangelet. Når maks poeng er nådd, vil det komme opp en knapp som viser, «New round». Ved klick på denne knappen, så starter brukeren på en ny runde. Disse to rektanglene er interaktive i form av en egen animasjon, som blir tatt i bruk fra «Assets» og «Local components» i Figma.

Under så får brukeren en oversikt over antall «Games» og «Sets» som man har spilt. Akkurat denne delen er ikke interaktiv i seg selv, men et eksempel vises i applikasjonsgjennomgangen, der det vises interaktivt, også ved bruk av animasjoner ved bruk av «Assets» og «Local components» i Figma. Helt nederst så kan brukeren avslutte matchen ved å trykke på knappen, «End game». Da blir brukeren navigert til hjemmesiden igjen.

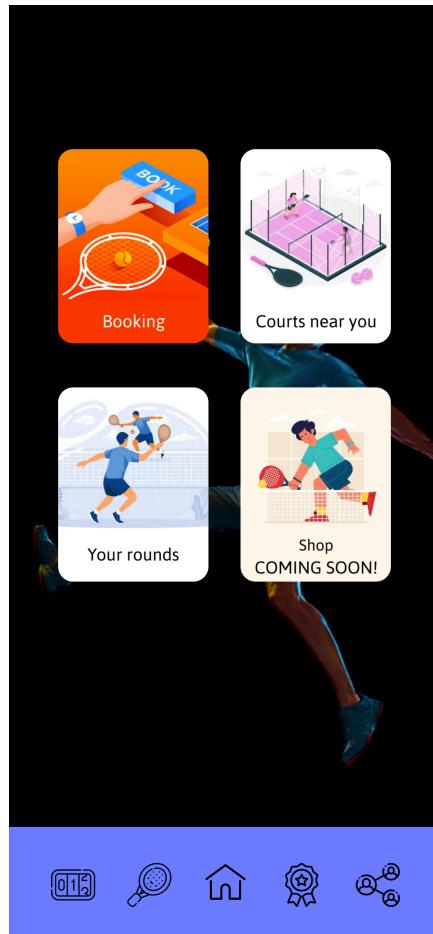
## Badges



Ved klick av det ikonet til høyre for huset, blir brukeren navigert til «Badges»-siden, eller bragde/oppnåelses siden som det kan hete på norsk. Her finner man en oversikt over hvor mange matcher man har spilt, vunnet, og andre oppnåelser som beskrives mer i detalj med tekst inne i applikasjonen. Hvert tall eller ikon viser til en oppnåelse, og noen av de er interaktive gjennom klick. Hvis en oppnåelse er i gråfarge, så er ikke den oppnåelsen oppnådd enda.

Hver seksjon er scrollbare, og dette er horisontalt. Dette indikeres ved at oppnåelsene helt til høyre på skjermen vises i veldig liten grad. Ved å trykke på en av de interaktive oppnåelsene, så blir brukeren navigert til en skjerm der den oppnåelsen vises mer detaljert, med en kort beskrivelse og dato på når oppnåelsen ble oppnådd. For å komme seg tilbake til den totale oversikten igjen så trenger brukeren å trykke på pilen øverst i venstre hjørne. Nederst på siden så vises nok en gang navigasjons-baren, som brukes på samme måte som tidligere eksempler, for å komme seg videre i applikasjonen.

## Padel



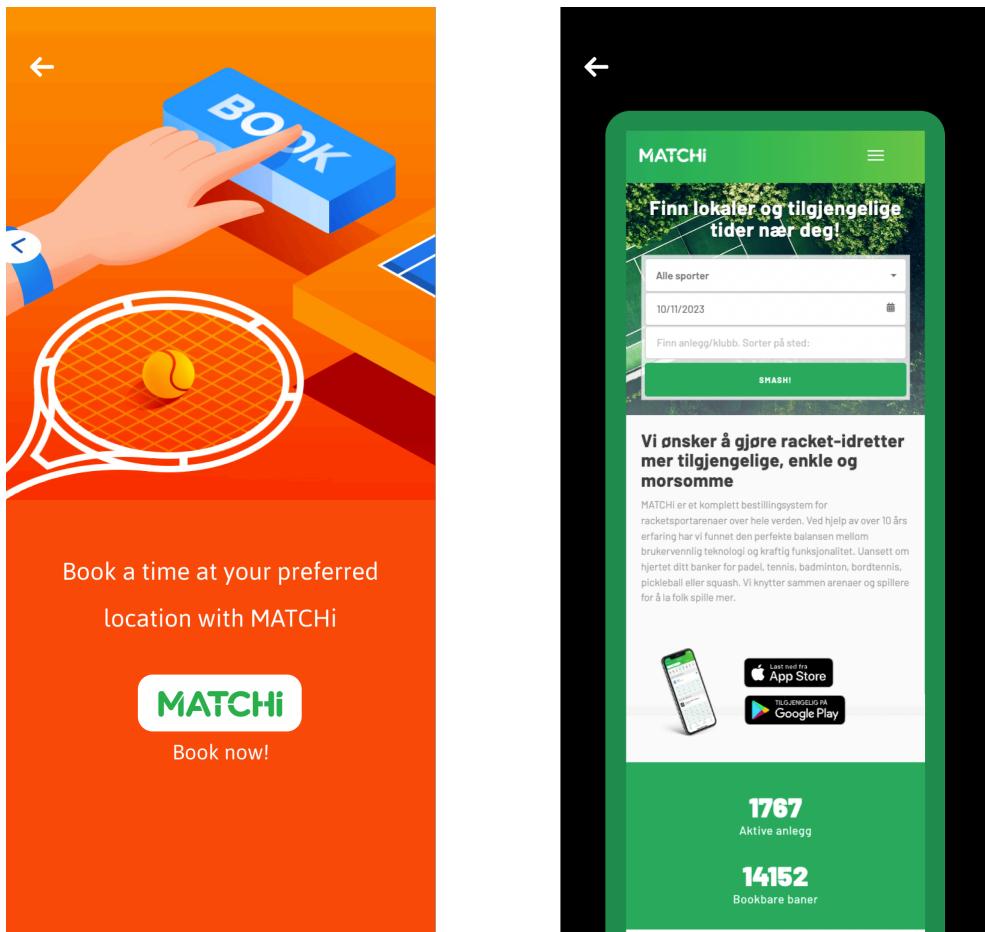
Når brukeren klikker på padel rack ikonet nede i navigasjons-baren, så vil hen bli navigert til Padel siden. Denne består av 4 deler, pluss da navigasjons-baren nederst igjen.

Øverst til venstre, er den første klikkbar delen, som er «Booking», der brukeren blir sendt til en side hvor hen kan booke padel baner via en tredjeparts bookingside MATCHi, som styrer alt av booking når det kommer til padel i Norge.

Øverst til høyre, finner brukeren den klikkbar delen «Courts near you». Ved klick på denne, vil hen bli navigert videre til den spesifikke siden. Det samme gjelder ved klick av delen nederst til venstre, «Your matches». Dette er en oversikt over padel matcher brukeren har spilt og har registrert ved bruk av «teller» funksjonen applikasjonen har å tilby.

Nederst til høyre finnes «Shop, Coming soon», som ikke er interaktiv, men som kunne blitt implementert i fremtida.

## Booking

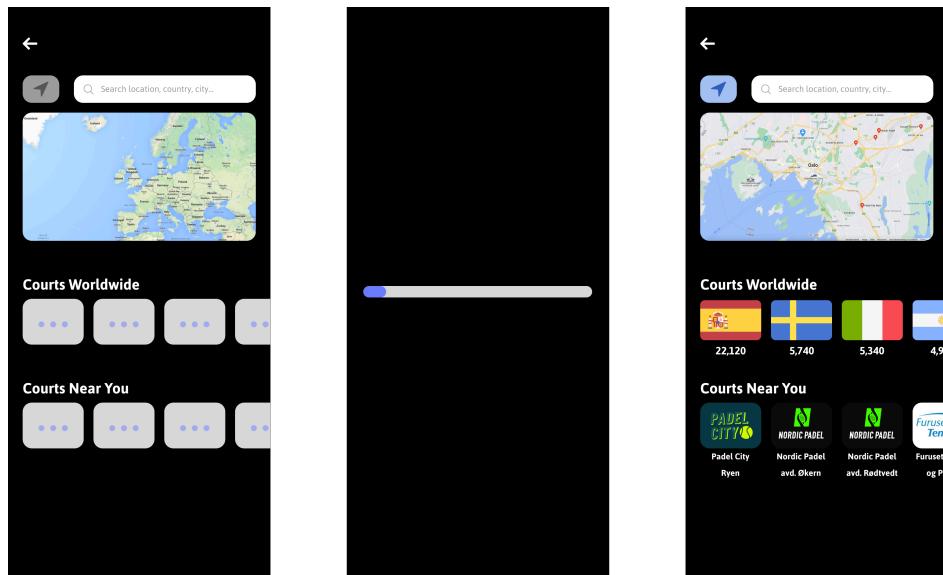


Ved klick av «Booking» på Padel-siden, så navigeres man til det skjermbilde til venstre viser.

Her kan brukeren øverst i hjørnet til venstre også navigere tilbake til Padel-siden.

Men på denne skjermen vises et passende bilde til prosessen, med litt forklarende tekst under, og så en knapp der brukeren vil navigeres til skjermbilde til høyre hvis knappen ble klikket på. På den andre skjermen kan brukeren også navigere tilbake ved hjelp av pil opp i venstre hjørne, men også «scrolle» vertikalt for å booke padel bane ved bruk av MATCHi sin hjemmeside. Denne booking siden er ikke interaktiv, men kunne vært det i fremtidig utvikling, med for eksempel videre navigering til den ekte hjemmesiden til MATCHi.

## Courts near you

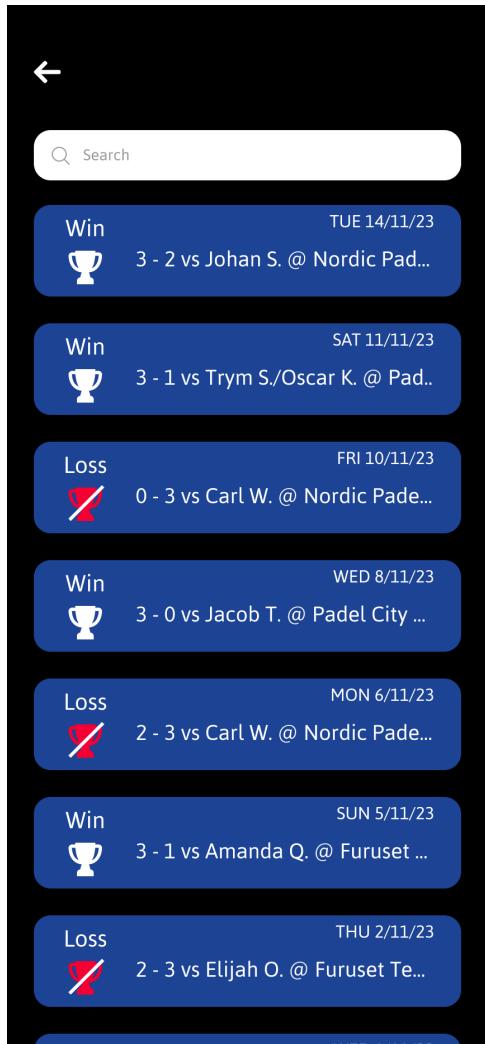


Når brukeren klikker på «Courts near you» knappen på Padel siden, vil hen bli navigert til skjermbilde til venstre over. Denne delen inneholder en pil opp i venstre hjørne, som ved klick, nавигerer brukeren tilbake til Padel siden.

Under så er det et inaktivt ikon, som viser at brukeren ikke har skrudd på sin lokasjon for applikasjonen enda. Ved siden av det, finner brukeren et søkefelt, hvor hen kan søke på område, by, land osv. Under der finner hen et kart, som automatisk viser Europa når «min lokasjon» er avskrudd.

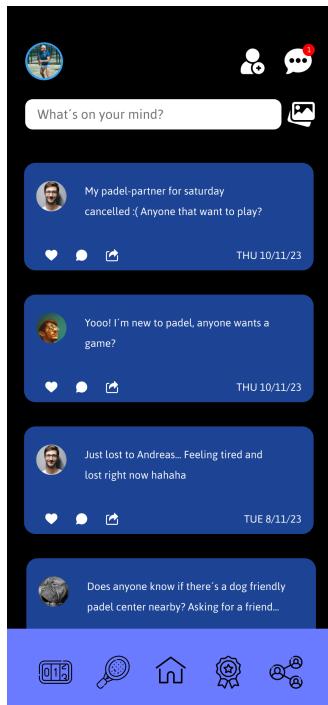
Under der igjen finner brukeren «Courts Worldwide» og «Courts Near You», men ingenting vises. Det spilles av en animasjon, som indikerer at det er noe som står og laster inn/bufferer. Ved trykk på «Min lokasjon» knappen, nавигeres brukeren til skjermbilde nummer to, som består av en animasjon som viser ned lasting av informasjon. Når animasjonen er ferdig, vil det automatisk nавигeres til skjermbilde nummer tre, som viser det samme som bilde nummer en, men med et aktivt «min lokasjon» ikon, et kart som viser nærområdet, «Courts Worldwide» er fylt med flagg og tekst som viser hvor mange padel baner det finnes i hvert land. Denne seksjonen er også scroll-bar horisontalt. Samme gjelder for «Courts Near You», som viser padel baner/steder i nærheten av brukeren. Også denne seksjonen er scroll-bar horisontalt.

## Your Matches



Når brukeren klikker på «Your matches» knappen på Padel siden, vil hen bli navigert til skjermbildet over. Her har brukeren muligheten til å navigere tilbake ved klick på pil-ikonet øverst til venstre. Hen har mulighet til å søke på en spesifikk match ved bruk av søkefeltet, og hen har mulighet til å scrolle vertikalt for å se på tidligere matcher brukeren har spilt og registrert i applikasjonen.

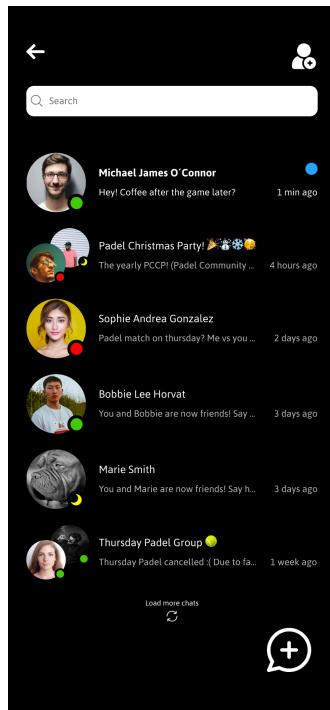
Social



På skjermbildet til venstre, vises skjermen brukeren navigeres til nå hen klikker på ikonet helt til høyre nede i navigasjons-baren. Denne siden er et innlegg forum, der venner kan legge ut statuser, innlegg, bilder osv. Mye inspirasjon er tatt av dagens mest populære apper som Facebook og X, tidligere Twitter. Siden består av sin profil i form av et rundt bilde øverst til venstre. Så et par ikoner øverst til høyre, som indikerer å legge til en ny venn ved klick av den venstre av de to, og den høyre indikerer meldinger/chatter. Det vises med et lite «1»-tall i rødt, at brukeren har fått en melding.

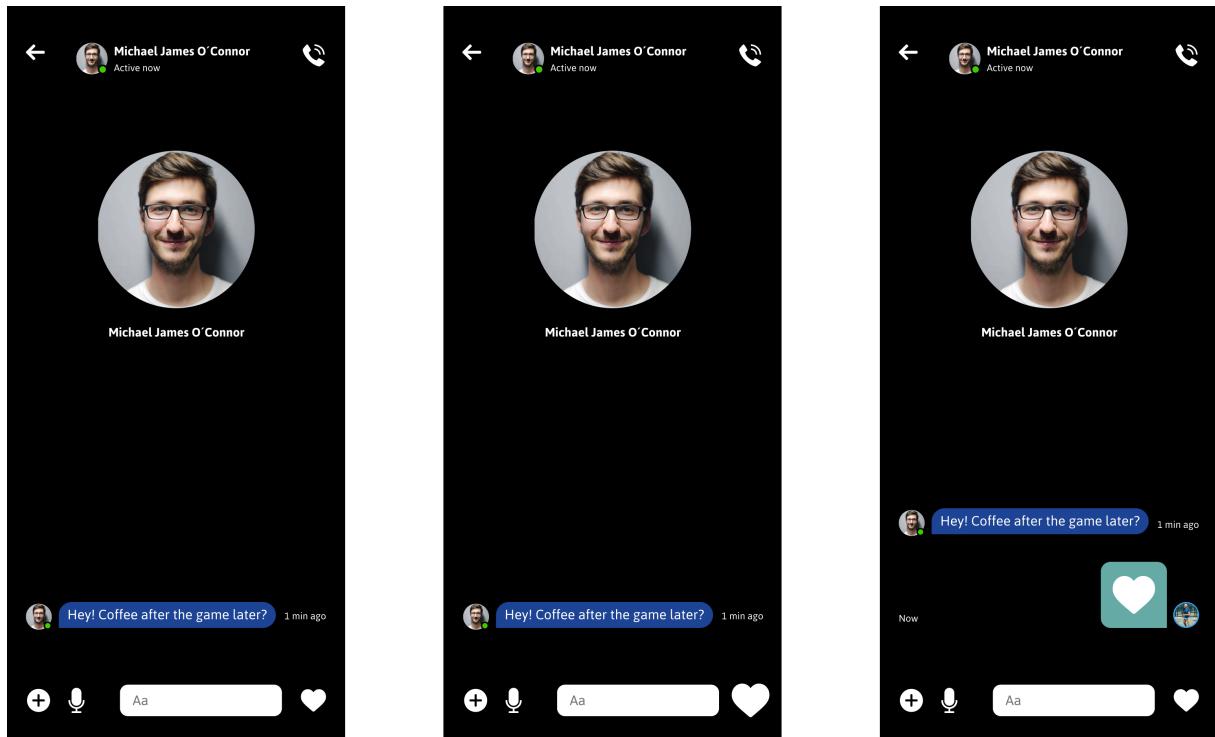
Under dette så ligger et skrifefelt der brukeren kan skrive og legge ut innhold. Ved å legge ut bilder i innlegget, så må bilde ikonet til høyre for skrifefeltet brukes. Disse er ikke interaktive i denne prototypen. Under der igjen, ligger alle innlegg som venner har lagt ut. Dette kan scrolles vertikalt. Hvert innlegg inneholder et profilbilde av brukeren som la ut innlegget, tekst i form av hva brukeren har skrevet, liker-knapp i form av et hjerteikon, kommenter-knapp i form av et snakkebubleikon, del-knapp i form at et ikon som er anerkjent internasjonalt for den betydning, og til slutt dato innlegget ble lagt ut. Nederst på siden finner man etter igjen, navigasjons-baren. Det som er interaktivt/klikkbart på denne siden er «meldinger» opp i høyre hjørne og alt innenfor navigasjonsbaren.

## Chat Overview



Når brukeren klikker på «meldinger» ikonet på «Social» siden, så nавигeres brukeren til skjermbildet over. Her har brukeren muligheten til å navigere tilbake ved å klikke på pilen opp til venstre, legge til ny venn øverst til høyre. Brukeren har også mulighet til å søke i søkefeltet etter konversasjoner hen har hatt. Nedenfor finner man alle konversasjoner brukeren har hatt/har. Hver konversasjon med en person, vises med profilbilde til den brukeren skriver med, i følge av navn og starten på den siste meldingen skrevet. Det står også hvor lenge siden meldingen ble sendt/tatt imot. Hvis det er en gruppechat, så vises flere profiltbilde samtidig. Det vises også om brukeren er pålogget i form av en grønn sirkel, av logget i form av en rød sirkel, eller i dvale i form av en gul måneform. Når en ny melding er tatt imot, vil det vises en blå sirkel form på den chat som er ny, og navnet vil være i tjukkere stil enn de andre. Nederst så kan brukeren laste inn flere samtaler ved bruk av «Load more chats», og ikonet med to piler som går i sirkel. Og brukeren kan også starte en ny samtale ved å klikke på «New chat» ikonet nederst til høyre av siden. Det som er interaktivt ved denne siden er kun pilen oppe i venstre, og den chatten som er øverst på listen, der det har kommet en ny melding.

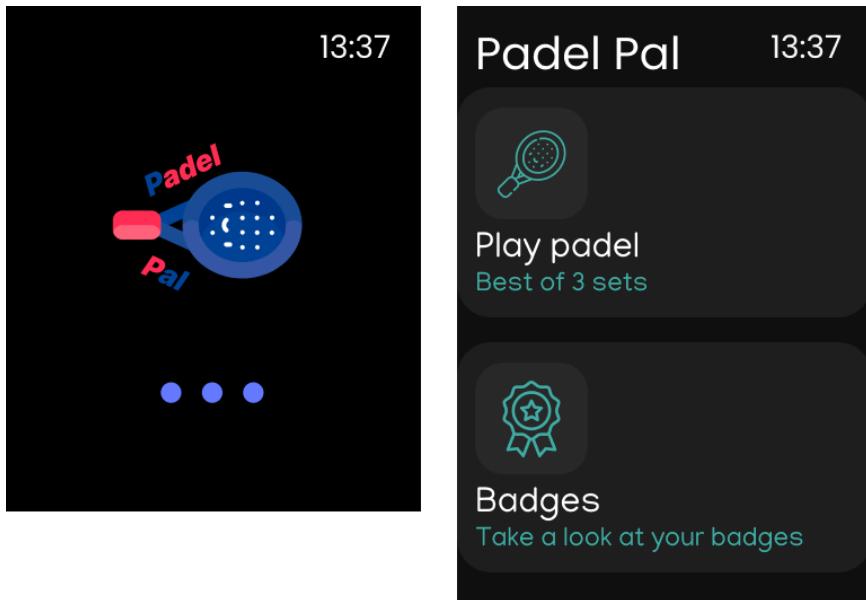
## Chat Overview



Når brukeren klikker på den nye chatten som brukeren har mottatt, vil hen navigeres til skjermbildet til venstre. Denne siden består av en chat med en venn på applikasjonen. Øverst til høyre kan brukeren navigere tilbake ved klick av pil ikonet. Så vises et lite profilbilde med navn, status og et ikon med mulighet for lydsamtale til den brukeren. Under vises profilbilde og navn på nytt, fulgt av meldingen vi har fått av den brukeren, som viser hva som ble skrevet, og for hvor lenge siden den ble sendt. Nederst på siden finner man et skrivesfelt der man kan skrive og sende melding, sende filer, sende lydopptak eller bare sende et hjerte i form at ikon nederst til høyre. Videre så viser de to andre skjerm bildene en form av interaktiv animasjon der man kan svare den andre brukeren ved et trykk av hjerte ikonet for å sende et svar. Svaret kommer fram på siste bilde, og viser vår brukers profilbilde, med et svar i form av et hjerteikon.

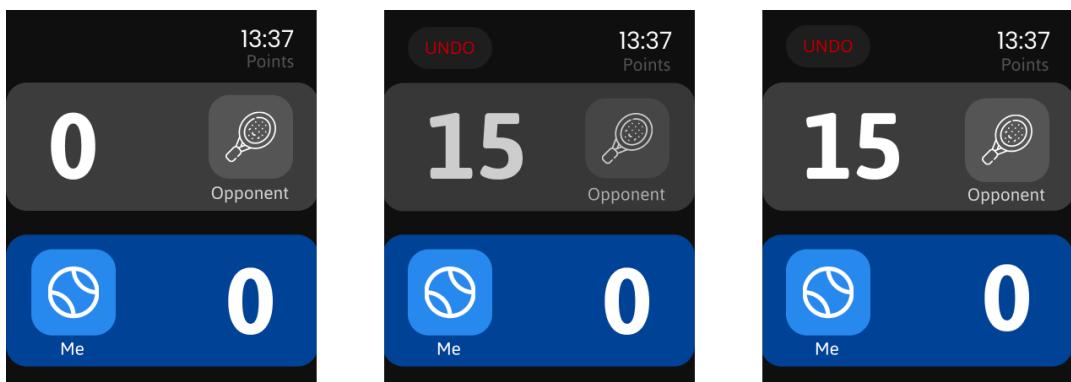
## 7.2 Skjermbilder watch prototype

**Splash page og Start side**



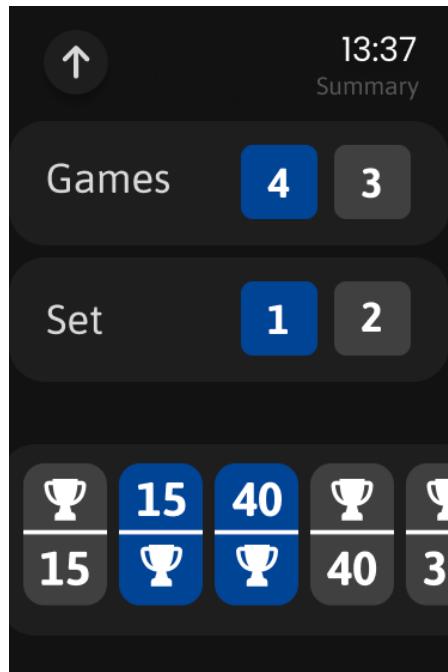
Her ser vi splash page som er en loading animasjon og start siden med to bobler, hvor den første tar deg videre og starter et padel spill og den andre tar bruker videre til sine oppnåelser.

**Score**



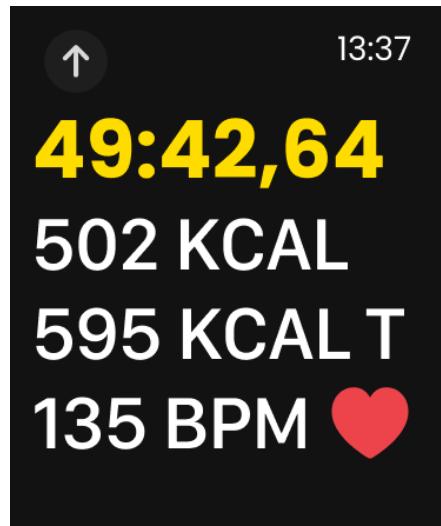
Over kan vi se hvordan score-tracking siden ser ut, bruker teller poeng ved å klikke på oblen til motstander eller seg selv ettersom hvem som får poeng, trykker bruker på feil, kan han trykke på UNDO knappen for å fjerne siste registrerte poeng.

### Resultater



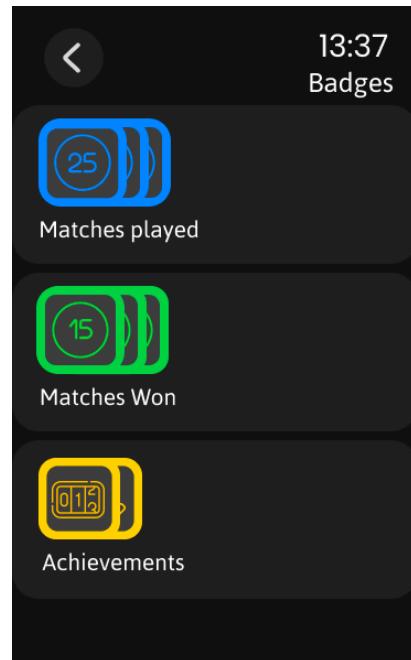
Her ser vi hvordan resultatene blir registrert, en boble for stillingen i games og en for stillingene i set. Nederst registreres også resultatene fra pågående game.

### Trening



Når et spill startes, vil en treningsøkt også starte og gå helt til du enten avslutter eller pauser økten.

### Oppnåelser meny



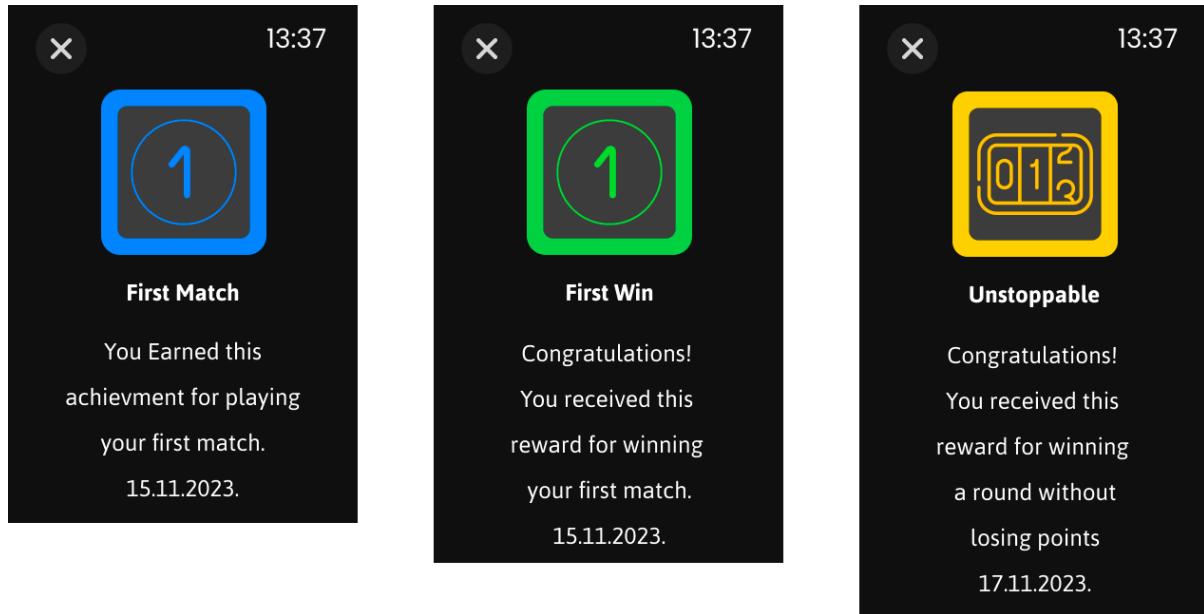
Her er hvordan badges menyen ser ut, det er tre kategorier for merker en kan oppnå, bruker kan se nærmere på oppnådde og låste merker ved å klikke på den boblen bruker vil se mere info om.

### Oppnåelse side(r)



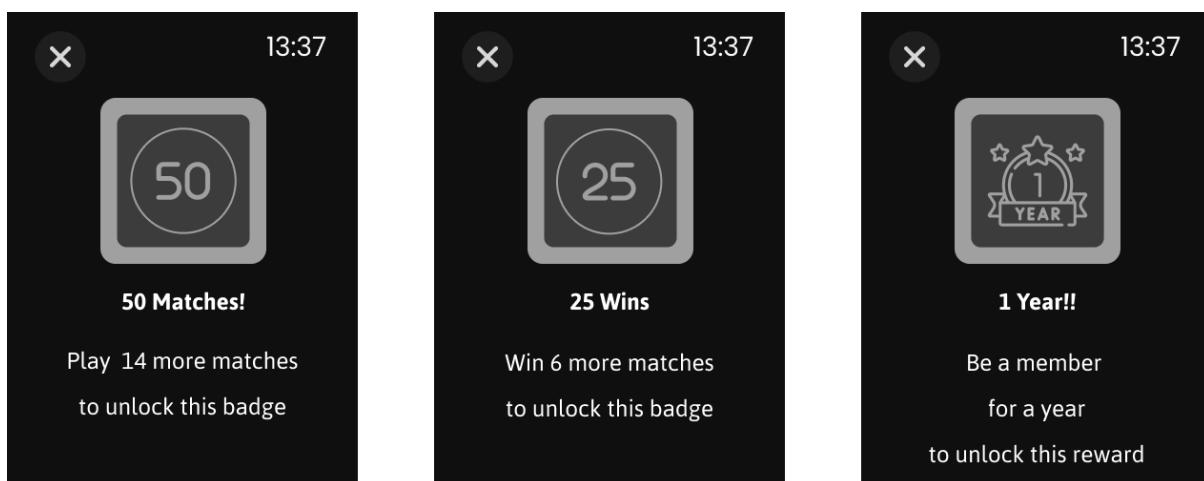
Her kan bruker se alle sine oppnåelser, og hvilke merker som fortsatt er låst.

### Oppnådde merker info



Når bruker klikker på en av de oppnådde merkene vil hen bli tatt videre til denne info siden om den spesifikke oppnåelsen med en forklaring på hvorfor den er blitt oppnådd og datoen den ble oppnådd.

### Låste merker info



Når bruker klikker på en av de låste merkene vil de få opp info om hva som må gjøres for å oppnå merket.

## 7.2 Link til prototype

<https://www.figma.com>

m/file/LF9NOEsGjxJK

# Z03F21fnk/PadelPal?t

# ype=design&node-

[id=212%3A282&mod](#)

e=design&t=ezrUvKSy

# TpTYjQWr-1

## 7. Kilder

Kleive, S. (u). *Hva er egentlig design thinking?*. Bouvet. Hentet 8. oktober 2023 fra  
<https://www.bouvet.no/bouvet-deler/hva-er-egentlig-design-thinking>

Playtomic. (2023). Playtomic Global Report 2023. Hentet 23. Oktober 2023 fra  
[https://8258038.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/8258038/Global%20Padel%20Report%202023/202306\\_Global\\_Padel\\_Report\\_2023.pdf](https://8258038.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/8258038/Global%20Padel%20Report%202023/202306_Global_Padel_Report_2023.pdf)