

Rädda bina

Portfolio piece

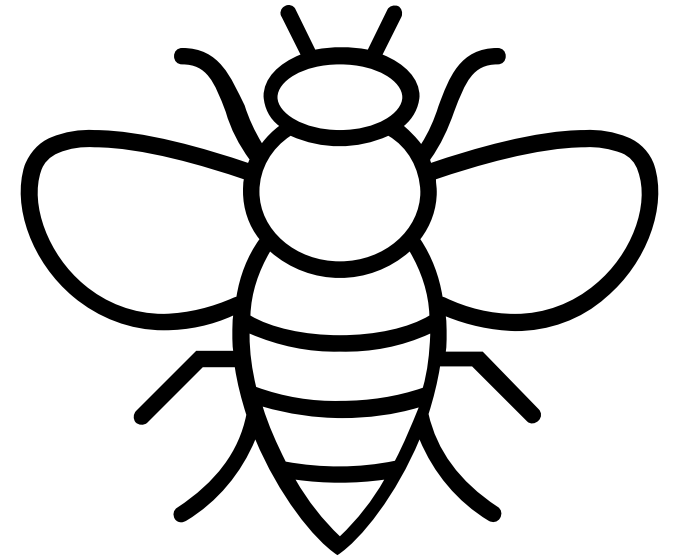


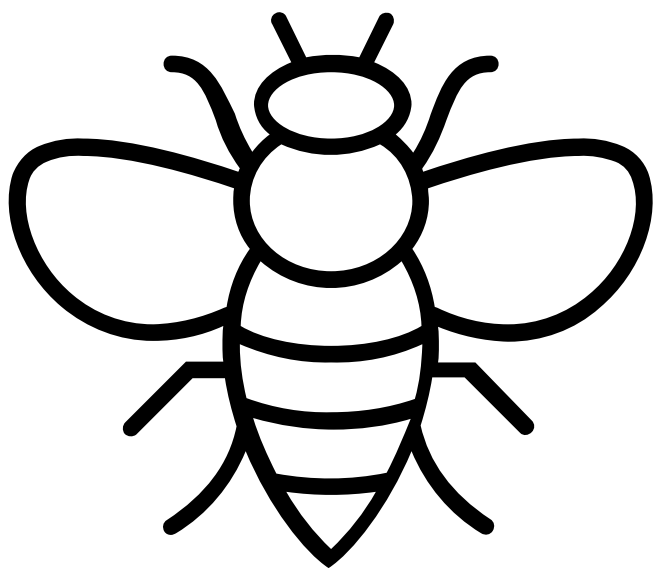
Identifiering av problem

En tredjedel av alla Sveriges vildbin håller på att försvinna och tillsammans med dem många andra pollinatörer. För deras överlevnad men på sikt också våran krävs det att vi agerar, informerar och engagerar i frågan.

Vi tror att ökad kunskap och engagemang för den här frågan inte bara hjälper vildbina och pollinatörerna men också lägger en grund för att ytterligare positiv påverkan på de globala målen.

Det är också i skapandet av engagemang och kunskap vår utmaning kommer ligga i.





Långsiktiga mål

Vildbinas försvinnande är grunden för vårt projekt, eftersom de och våra andra pollinatörer står för ungefär var tredje bit mat vi äter och överlag håller den biologiska mångfalden vid liv. Det skulle med andra ord vara förödande för oss om de försvann. Idéen kom från mig själv som har den problematiken som en hjärtfråga privat.

Vi tror på att jobba förebyggande och vi landade därför i att vilja skapa ett ämnesöverskridande projekt för Sveriges 4:e klassare. Genom att skapa en plattform för lärande. Plattformen skulle innehålla material för flera skolämnen men vi fokuserade primärt på en funktion för träslöjd, att bygga bihotell.

På sikt var det som sagt meningen att få in flera skolämnen i plattformen. Vårt mål var också att följa antalet engagemang genom den levande statistik som uppdateras allt eftersom registrerade bihotell inkom. Genererad av uppladdningar av bilder på bihotellen till plattformen. Vi diskuterade utifrån mätbarhetens skull att ett mål efter 1 år skulle vara 1000 respektive 5 år 8000 bihotell det var dock inget vi spikade helt då vissa av oss inte kände sig säkra på att det var ett rimligt mål. Så det kanske mer ska benämnas som en ambition.

Frågeställningar

Hur stora insatser krävs för att säkra bins liv i Sverige?

Hur ska vi både kort- och långsiktigt kunna engagera?

Vilket verktyg ska vi fokusera på för att nå bäst resultat?

Vi antar att vi kan engagera.

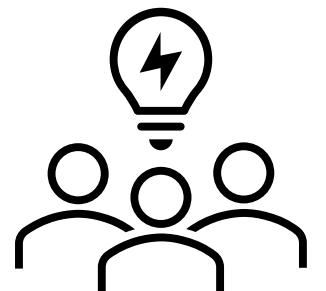
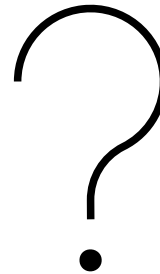
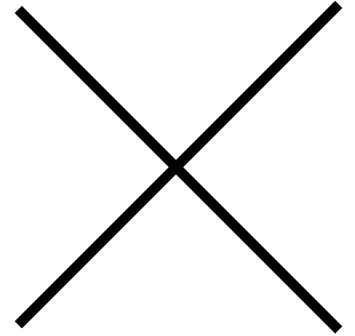
Vi antar att barnen vill hjälpa till.

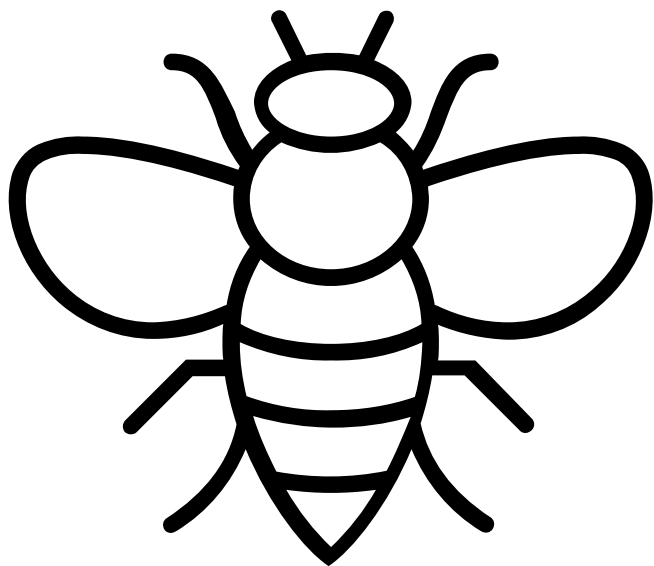
Vi antar att skolbarnen inte är tillräckligt medvetna redan.

Vi lyckas inte skapa ett verktyg som engagera tillräckligt.

Att ingen kommer att bry sig om projektet.

Att vi inte lyckas kommunicera problematiken tillräckligt bra.





Målanvändare

För att komma fram till vår användare började vi med att göra lite research och enligt Skolverket finns det idag totalt omkring 4 850 grundskoleenheter i hela landet och det går i genomsnitt 203 elever per grundskolenhet.

Vi insåg därför att om vi skulle kunna få ut ett rimligt mätbart resultat behövde vi smalna av vår målgrupp ganska kraftigt. En snabb statistikkoll visade att det fanns 115 641 St 10-åringar i Sverige och det var så vi landade i att fokusera oss på 4:e klassare.

Det visade sig dessutom att deras kursplan matchade vårt mål med projektet väl genom att de t.ex. ska ha mer avancerad träslöjd samt gå igenom biologisk mångfald och ekosystem under läsåret.

Så vår målanvändare blev därmed Sveriges 4:e klassare.

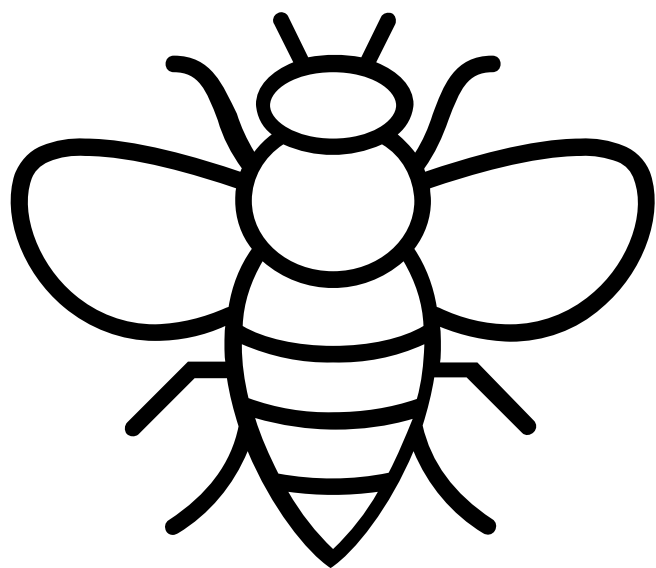
HMW – How might we?

Skapa kort- och
långsiktigt
engagemang ?

Skapa de
verktyg och
material som vi
behöver?

Hålla låga
kostnader?



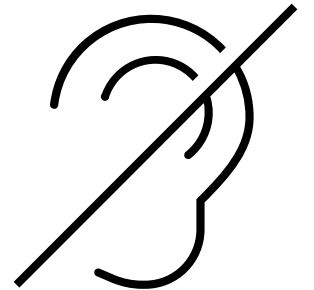
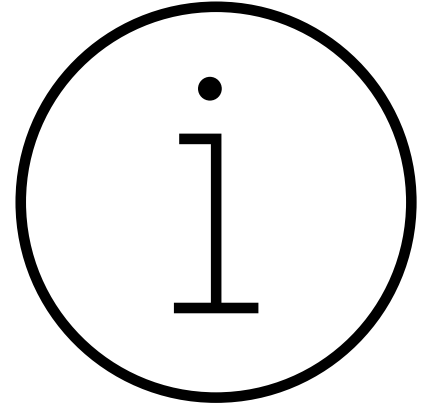
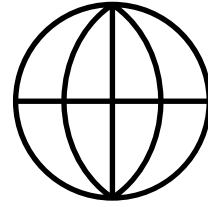
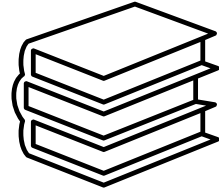


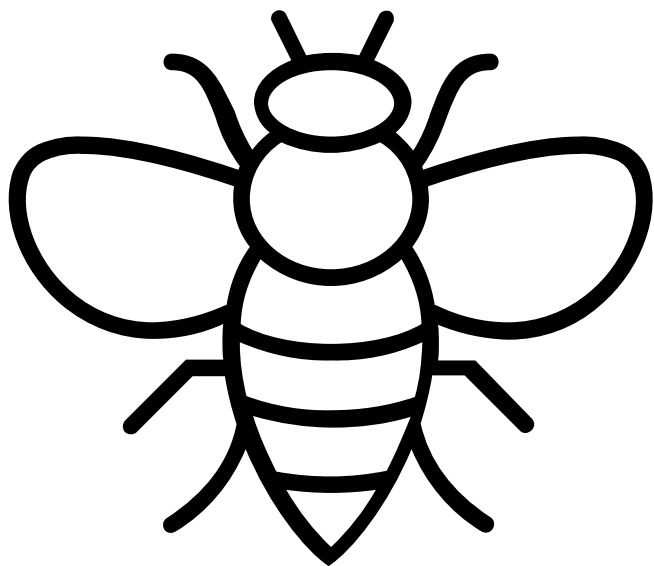
Det kritiska momentet

Vårt kritiska moment definierade vi som den del av processen där vi måste inspirera samt både på kort och lång sikt engagera eleverna. Vi såg det som den största utmaningen. Utav de fyra sätt som man kan hjälpa bina med relativt enkla medel (ekologisk mat, plantera ängsblommor, skapa bevattningsstationer och bygga bihotell) så bestämde vi att bygga bihotell. Vi valde detta för att vi trodde att det var där vi skulle kunna skapa störst engagemang men det var också något handfast som gick att mäta.

Efterforskning - 5 insikter

- Krisen är stor i Sverige men krisen Globalt är ännu större
- Det finns väldigt mycket information på ämnet att hitta
- Men det finns alldeles för lite forskning på ämnet
- Och informationen som finns verkar inte nå ut tillräckligt mycket
- Fast att det t.ex. finns en hel del skolmaterial hos olika organisationer.





Efterforskning – experter

Naturskyddsföreningen är den absolut största informationskällan på ämnet genom sitt projekt raddabina.nu och på nästkommande sida kan ni se lite statistik från just den sidan. Om man tänker sig att vi är 10 miljoner människor i Sverige och de har fått in knappa 20 000 engagemang så tycker vi det talar för att det behövs ett ökat engagemang. Deras skolmaterial är väldigt fint men vi tror att genom att skapa en interaktiv digital plattform skulle locka fler att använda. Men de har verkligen otroliga mängder med bra och viktig information.

Även **WWF** jobbar mycket och bra med frågan och de har även de utbildningsmaterial på sin sida både för ungdomar och lärare. Deras material är dock ganska "tung" med mycket text och riktar sig mer till lärare och unga vuxna än yngre skolbarn och återigen tror vi att vår plattform skulle kunna ha chans att vinna användare genom sin utformning, både med innehåll och visuellt.

Efterforskning – statistik

Delta i räddningsinsatserna

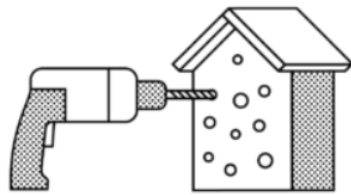
Årets kampanj är nu avslutad, men det går fortfarande att rapportera in räddningsinsatser.



Bytt till eko
6761

Välj eko så långt det är möjligt när du handlar!

Byt till eko



Vildbihotell byggda
6971

Gör bostäder åt vilda bin – bihotell och sandbäddar.

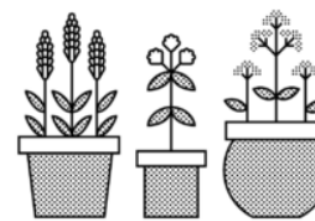
Fixa bostäder!



Ängar fixade
3906

Skapa en blommande äng för bin och fjärilar.

Gör en äng!



Bivänliga planteringar
4194

Välj blommor som bin och fjärilar gillar.

Plantera bivänligt

Bild lånad av Naturskyddsföreningens raddabina.nu

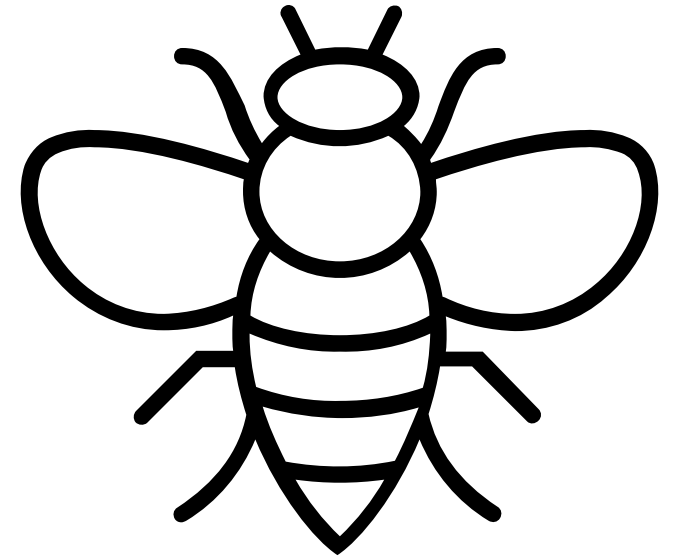
Efterforskning – Experten

Vi var i kontakt med en kvinna vid namn Jenny som arbetar med rädda bina projektet hos Naturskyddsföreningen, som vi valde att kontakta eftersom vi upplever dem som de mest drivande inom frågan.

Det var av henne som vi förstod hur viktigt ett sådan här plattform kunde bli. Hon berättade bland annat att det saknas underlag för forskning kring vildbinas överlevnad. Vi fick veta att fler bihotell ger fler bin men att som det ser ut nu går det inte att mäta exakt vilken effekt fler bihotell har för bina, men att vårt projekt därför skulle kunna skapa ett jätteviktigt underlag för att kunna föra forskningen vidare.

Hon berättade också att de genom sina egna tidigare projekt sett att många är engagerade och gjort flera olika insatser. Det förstärkte vår övertygelse om att fokusera på bihotells byggandet och skapa ett verktyg som ökar möjligheterna att hjälpa till.

(Lite senare i projektet var vi även i kontakt via mail eller samtal med olika personer inom skolvärlden, lärare, fritidspedagog och en rektor som vi också gav oss viktig input ur ett lärandeperspektiv. Läs mer på sid.16)



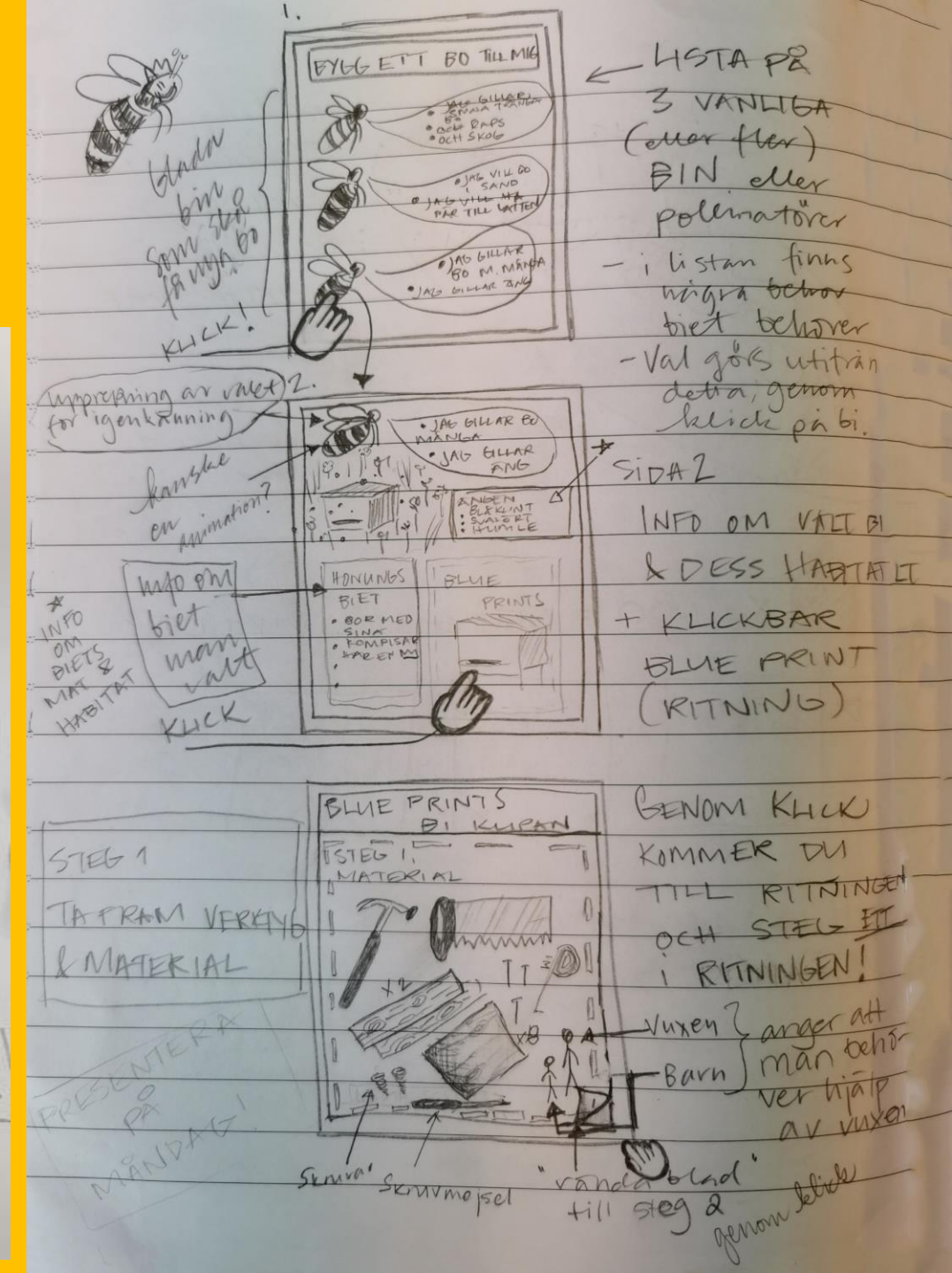
Inspiration

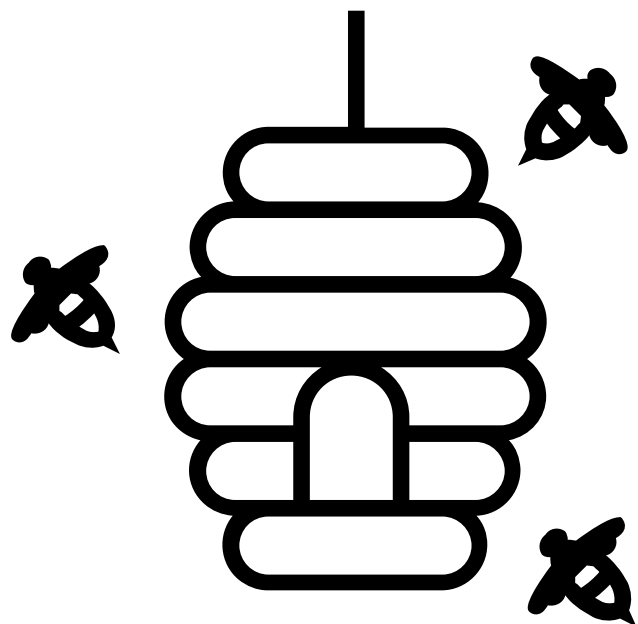
Av de produkter vi tittade på inför byggandet av vår plattform var det framför allt två spel som fångade vårt intresse men också Instagram.

- Botanica var ett spel vi hittade som vi tyckte hade en väldigt mysig känsla och vacker design. Även om vår egen design inte alls landade i samma uttryck var det ändå något vi la vikt vid. Vi ansåg att eftersom att vi riktade oss mot barn så var det visuella i plattformen viktigt för en bra upplevelse.
- Bondens bikupa var ett annat spel som vi inspirerades av, vi visste tidigt att vi ville ha någon sorts gameification inslag i vår plattform. Vi skapade inget spel, men vi känner att vi fick in känslan av ett spel i plattformen ändå.
- Instagram var också en del av vår inspiration, dels för att vi ville ha ett galleri men också för att vi pratade om att ha en likes-funktion likt den som finns hos Instagram. Något som testerna också visade sig som ett önskemål från några av våra testare. Vi var även inne på att ha "SM i bihotellsbygge" där ett Instagram-liknande galleri och likes-funktion hade varit ett bra verktyg.



Bild till höger är min skiss.





Strategi för rekrytering

Initialt tänkte vi att experterna var de ämneskunniga och vi hade lite svårt att släppa det fokuset, tills vi insåg att våra verkliga experter var eleverna och deras lärare. Eftersom att det är de som vet bäst hur de lär sig respektive lär ut. Även om de ämneskunniga spelade en stor roll för vårt informationsinnehåll och fokus. Experterna vi valde kontaktades främst via mail med utvalda frågor men i vissa fall fördes det också en del samtal mellan kontakter inom skolan och den gruppmedlem som kände dem som sedan förmedlade vidare informationen till gruppen.

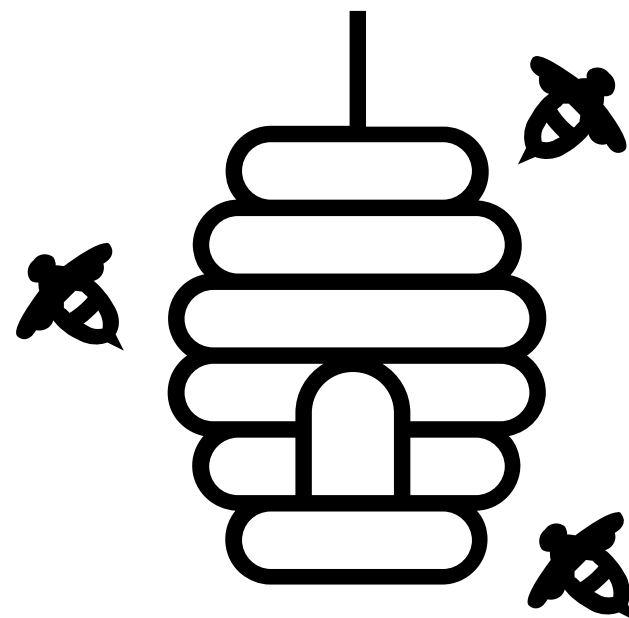
Vi lyckades aldrig utse en primär rekryterare utan vi inventerade i våra nätverk och insåg att vi hade 5 barn i åldrarna 9-10 år som vi kunde fråga och som tur var ville alla ställa upp. Eftersom att barnen var i skolan samtidigt med oss var det också lite av ett pusslande att få till tester. Därför har inga tester genomförts tillsammans med hela gruppen och bara i vissa fall har vi fått sitta mer än en person med barnen eller spela in dem med ljud.

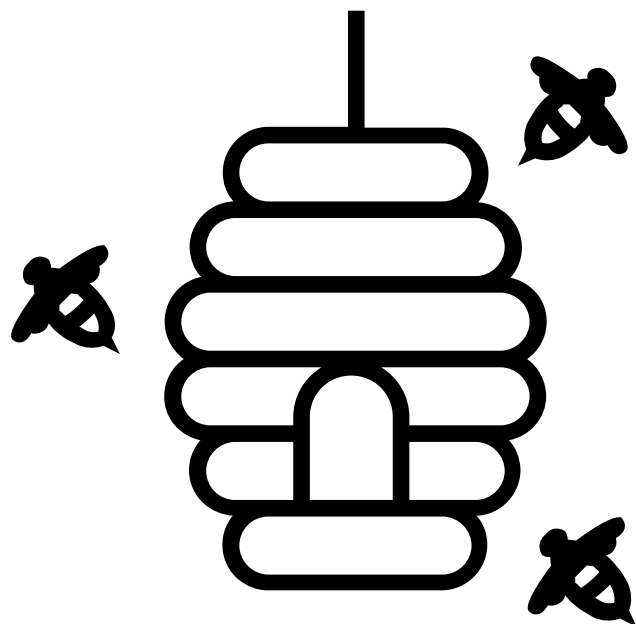
Kriterium för testanvändare

Våra kriterium för användartesterna var

- Pojkar och flickor i 10-års åldern (som helst går i 4:e klass).
- Elever som har eller ska ha träslöjd under läsåret.
- Med tillgång till digitala verktyg både i och utanför sin klassrumsmiljö.

Vi önskade helst att få till ett lika antal pojkar som flickor då vi utgick ifrån att de många gånger har olika preferenser. Att det var just 10 åringar eller 4:e klassare bestämdes utifrån vår målanvändare (sid 5). Träslöjden hade vi som kriterium för att få inblick i om det var rimliga instruktioner och verktyg vi använde oss av i våra instruktioner. Samt att de hade någon form av tillgång eller vana av digitala plattformar sedan innan så att de inte behövde börja med att lära sig det först.





Undersökningsenkäter

I vårt projekt sammanställde vi aldrig någon undersökning i något enkätprogram, det vi gjorde var att vi sammanställde en lång lista med frågor som vi anpassade till olika kontakter i vårt kontaktnät som vi sedan mailade. Vi var ett par som hade kontakter som arbetar med någon roll inom skolan som vi kunde koppla till vår målgrupp.

Genom att läsa deras svar kunde vi få viktig feedback och inblick i just deras arbetsliv som vi tog till oss av innan vi påbörjade prototypskapandet. En framträdande aspekt var korrelationen mellan att balansera allas olika behov mot olika svårighetsgrader i instruktioner, funktioner och utseende i vår plattform. Något som vi med facit i hand dock lyckades olika bra med, något som våra testare vittnade om men samtidigt gav otroligt kreativa förslag på att lösa.

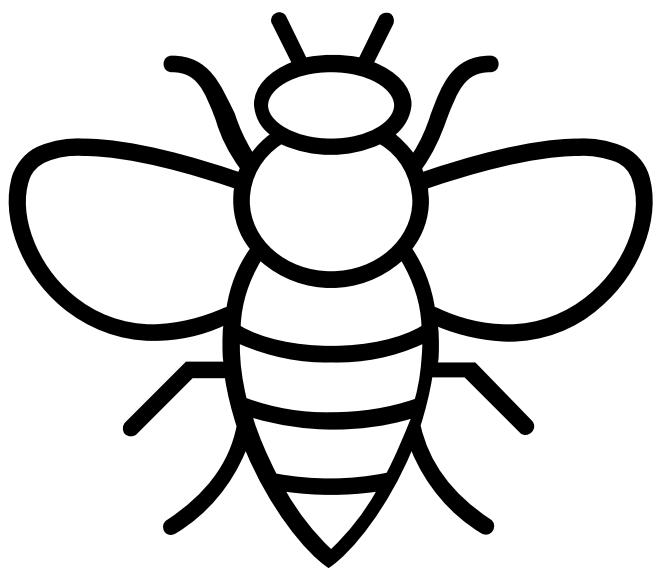
Vi gjorde inte heller någon enkät för själva rekryteringen av våra testare eftersom att vi ansåg att det inte riktigt var applicerbart på våra målanvändare. Vi gjorde dock en liten intervju med en gruppmedlems dotter med liknande men anpassade frågor än de som lärarna gavs innan själva prototyp-skapandet började.

Värmekartan

Bilden visar vår heatmap, (eller värmekarta), den som fick flest röster är bilden nere till vänster som också lade grunden till vårt prototypande tillsammans med delar av skissen ovanför. Dessa skisser var som vi föreställde det oss de steg i appen som var de inledande scenerna i plattformen och blev därför viktiga för oss när vi väl började skapa vår prototyp.

Tyvärr har vi upptäckt att vår "super vote" har försvunnit på något sett ifrån vår Miro och den som var decider kommer inte heller ihåg var den placerades. Det är alltså inte den stora turkosa pricken vid SM i hotellbygge som man annars lätt skulle kunna tro.





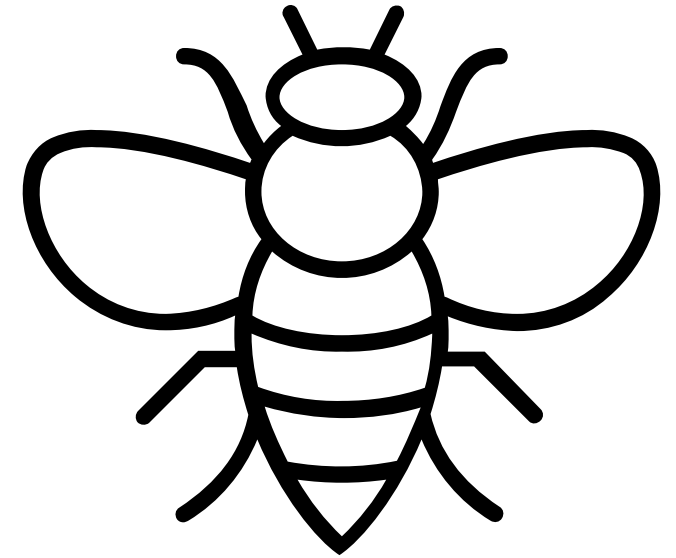
Öppningsscen och slutmål

Vår öppningsscen – tänker vi oss är när eleverna sitter i sitt klassrum tillsammans med sina klasskamrater, där läraren berättar för dem om projektet de ska ha i biologisk mångfald. Genom ett ämnesöverskridande samarbete där de i trösköjden blir tilldelade ett digitalt verktyg i form av dator eller liknande så att de kommer åt vår plattform. När de besöker plattformen möts användaren av vårt projektnamn överst som också fungerar som namn på plattformen. Rakt nedstigande från det namnet fanns det sedan en ruta där användaren kunde fylla i ett teamnamn. Därefter fanns det en kort förklarande text som följdes av en stor rund knapp där användaren uppmanades att ”trycka för att rädda bina”.















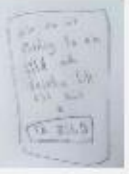





Användarens del- och slutmål är sedan att följa och jobba sig igenom de steg och instruktioner som finns i plattformen tills de når fram till det scen som visar vår statistik. Då har de fått använda och skapa kunskaper kring rädda bina, de har fått skapat ett eget bihotell som tillsammans med den statistik som genereras i samband med en bilduppladdning av sitt bihotell som de får göra, ger dem ett konkret kvitto på sin insats . Det har då skapats ett engagemang och eleverna har aktivt kunna göra en insats för att hjälpa vildbina.

Använderflödet – 6 steg

1. Skriv in ert namn och tryck på start för att komma igång
2. Välj ett bihotell utifrån kategori
3. Här får ni upp en beskrivning på hur ni ska bygga, steg 1 är att samla de material och verktyg som ni behöver.
4. När ni tagit fram ditt material påbörjar du steg 2, monteringen, osv.
5. När ni byggt klart ska ni sätta upp bihotellet på ett lämpligt ställe, be en vuxen om hjälp!
6. Fotografera ert upphängda bihotell och ladda upp på plattformen, (uppladdad bild genererar levande statistik i plattformen).



Storyboard

<p>Logga in Klicka på Logga in-knappen och skriv in ditt lösenord</p>  <div data-bbox="377 354 642 602"> <p>FLER VILDBIN</p>  </div>	<p>Om du inte kan komma in på sidan</p> <p>Om du har problem att komma in på sidan</p> <p>Remember- me-knapp</p> 		<p>"Så här kan du se ut"</p>  	<p>Om du inte kan komma in på sidan</p> <p>Progressbar för alla steg</p> 
<p>Info om Bihotellen 1. Bihotell 2. Bihotell 3. Bihotell</p> 	<p>Om du inte kan komma in på sidan</p> 	<p>Beskrivning av sidan</p> <p>Samla in material</p> 	<p>Beskrivning av sidan</p> <p>Om du inte kan komma in på sidan</p> 	<p>Beskrivning av sidan</p> <p>Om du inte kan komma in på sidan</p> 
<p>Låt torka..</p> 	<p>Häng upp ditt bihotell ..Ta hjälp av en vuxen!</p> 	<p>Ta en bild på ditt bihotell</p>  	<p>Om du inte kan komma in på sidan</p>   	<p>Om du inte kan komma in på sidan</p> <p>Alla rapporterar in sina hotell.</p> 

Hypotesen

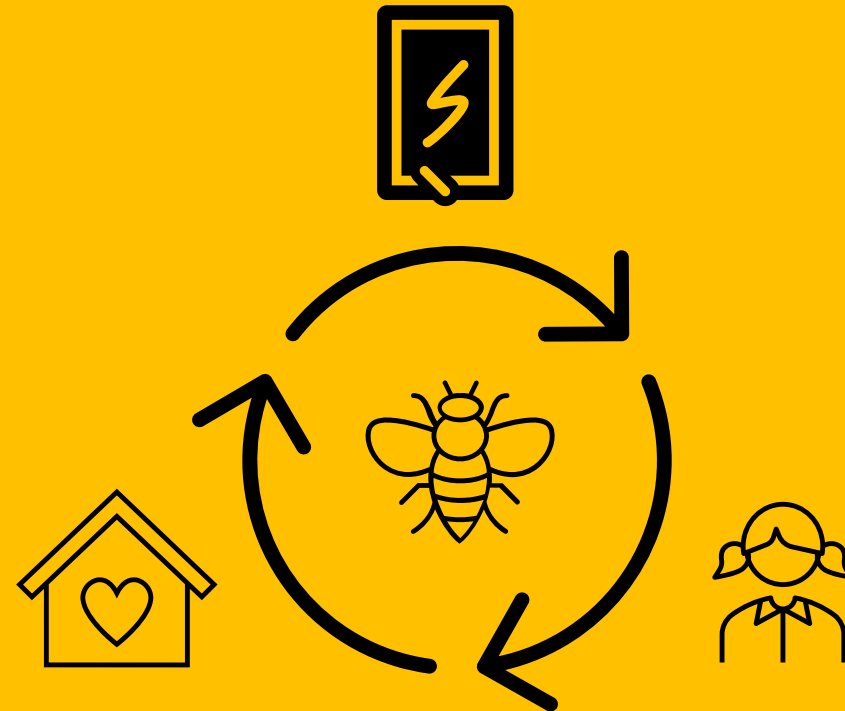
Vi tror att *en interaktiv plattform med instruktioner och verktyg för att bygga ett alldeles eget bihotell*

För *Sveriges 4:e klassare*

Kommer skapa *ett engagemang och ge kunskap som gör att fler vildbin överlever*

Bevis:

Genom att eleverna får registrera sina engagemang/bihotell och ladda upp en bild får vi en levande statistik som också uppdateras i plattformen så att eleverna själva också kan följa utvecklingen



Prototypen - Rädda bina

Dags att fixa pyntet!



Fram med penslar och färg
här ska det målas och
göras fint!



Bara ni vet hur man
pyntar ett riktigt
mästerverk till bihotell.



Nu får vi vänta en stund



Rädda Bina!

Skriv ditt team här_

Bina håller på att dö ut,
men om vi hjälps åt
tillsammans kan vi rädda
dem!

Tryck här för att
rädda bina!



Antal registrerade bihotell

1098 Bihotell

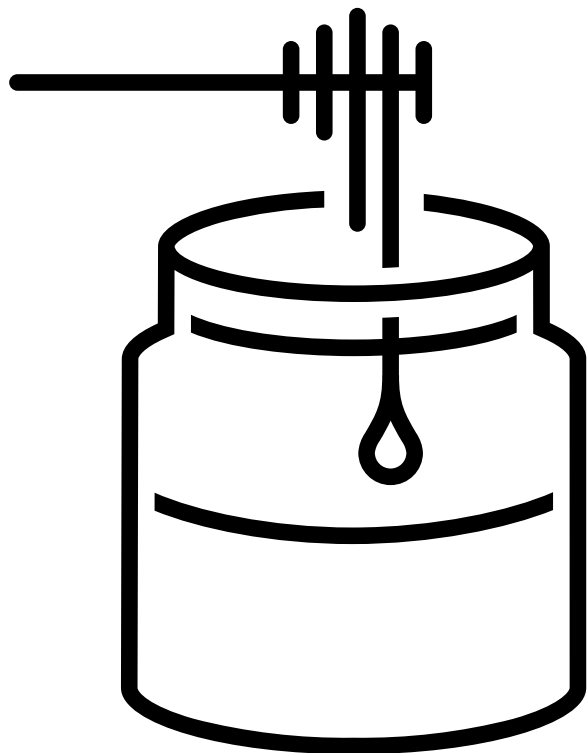
Jippi, titta så många!

Tack för er hjälp, bra jobbat
alla biräddare!



Mästerverksgalleriet





Intervjumanus – del 1

Hej <barnets namn>

Nu ska du få hjälpa mig och mina klasskompisar med en skoluppgift vi har och vi så glada att du ville hjälpa oss för du har jätteviktiga kunskaper! Det finns inga rätt eller fel och allt du säger är jättebra för oss att höra, är det något du inte förstår är det vi som gjort fel och då vill vi jättegärna att du säger det till oss så att vi kan bli bättre. Att du vågar vara ärlig är det enda vi vill.

Först måste vi veta av mamma och pappa och såklart från dig om vi får lov att spela in dig när du hjälper oss, skulle det kännas okej för dig?

Vi kommer att visa dig en prototyp av en app/webbsida, det betyder att det inte är en färdig app/webbsida utan bara ett förslag på hur en app/webbsida kan se ut. Så vi kommer visa dig ett förslag på hur vår app/webbsida ser ut och så får du tala om för oss när du använder den vad du ser, vad du känner och om du behöver hjälp med något.

Intervjumanus – del 2

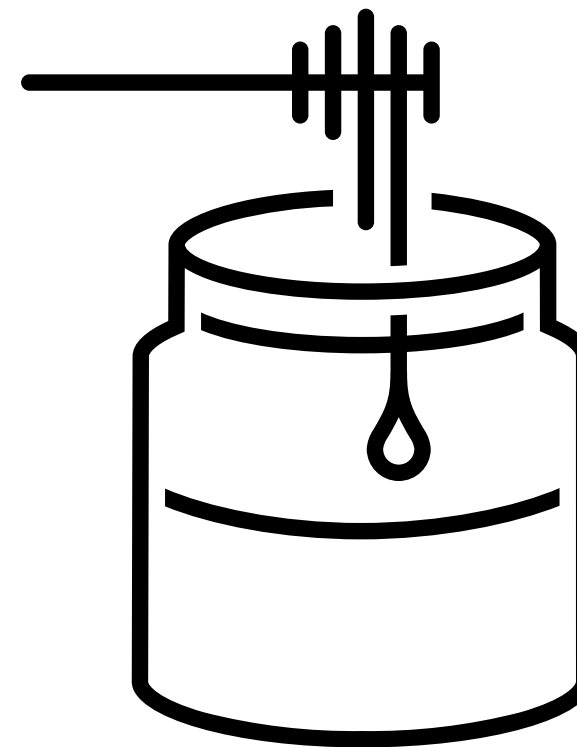
Nu ska du och jag föreställa oss att vi är i din skola i ditt klassrum

Du sitter i ditt klassrum tillsammans med dina klasskamrater och din lärare. Din lärare har berättat för er att ni ska ha ett projekt som handlar om biologisk mångfald, Ni ska hjälpa till att rädda vildbina! Vildbina är våra bästa trädgårdsmästare, de ser till att vi får frukt, bär och massa annan god mat som vi behöver för att överleva. Men våra vildbin har det tufft, därför ska vi nu hjälpa dem!

Ni kommer få läsa i skolan om vilken viktig roll vildbina och deras kompisar pollinatörerna har och vad som händer med oss om de inte mår bra. Men vi kan redan nu berätta att p.g.a. gifter som vi människor sprider ut och att våra stora odlingar över åkermark gör det svårt för våra kära vildbin att må bra och kanske rent av överleva.

Det finns 4 enkla sätt som vi kan hjälpa dem på redan nu, ett sätt är att äta mer ekologisk mat och det kommer ni läsa mer om tillsammans med din lärare. Men man kan också plantera mer bi-vänliga blommor hemma i trädgården eller på balkongen och man kan också ställa ut vattenskålar med små kulor i så att vildbina får lättare att hitta vatten. Men man kan också göra något som kallas bihotell eller insektshotell och nu ska du få ladda ner och prova en app som berättar för dig och dina kompisar hur det kan gå till och hur man gör! Nu kör (b)vi!

Ta fram appen – och be barnet att använda sin bästa tänkarkeps, sina bästa utforskar glasögon och berätta precis för vad de ser och vad de gör så tydligt som möjligt och glöm inte att kameran ska höra med!





Intervjumanus – del 3

Frågor om det skulle bli tyst

Kan du berätta för mig vad du ser på skärmen nu?

Vad tror du att man ska göra nu?

Vad tycker du om det?

Är det något särskilt som du funderar på?

Kan du förklara för mig vad du tror att man ska göra nu?

Finns det något på skärmen som du funderar över vad det är?

Intervjumanus – del 4

Efteråt frågorna – Debriefing

Fanns det något som överraskade dig idag, och i sådant fall vad?

Vem tror du skulle kunna använda något sådant?

Skulle du kunna beskriva det här för en kompis?

Finns det något särskilt bra med appen?

Finns det något särskilt dåligt med appen?

Skulle du säga att du har använt någon liknande app/verktyg?

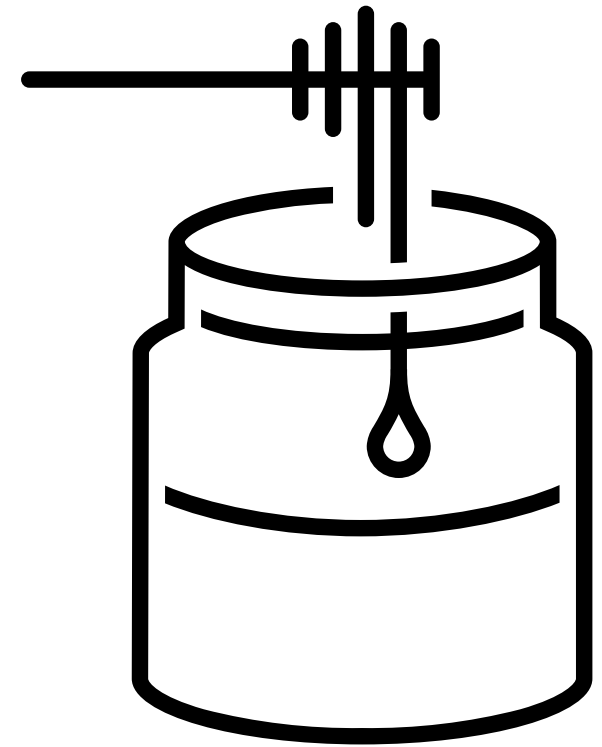
Om du hade haft ett magiskt trollspö, vad hade du ändrat direkt då?

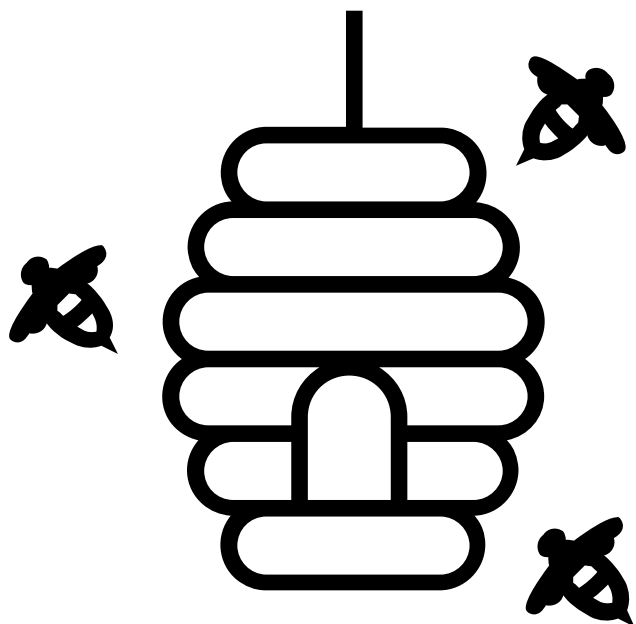
Vad skulle du tycka om att använda en sådan här app i skolan i framtiden?

Finns det något annat du tänker på när du använder appen som du tycker att vi ska veta?

Vad tycker du saknas för att upplevelsen skulle bli roligare?

Vad tycker du saknas för att du skulle känna att du lärde dig mer?





Testanvändare

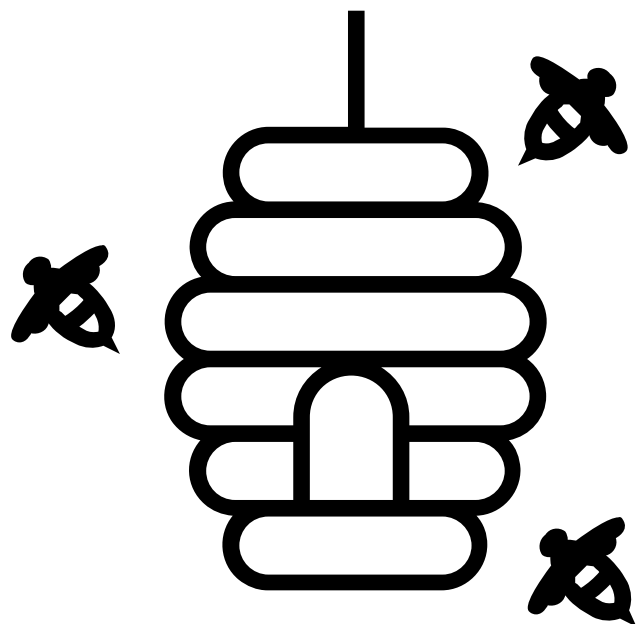
- Ella, 9 år. En glad och intresserad hästtjej som går 3:e klass. Börjar med träslöjd nästa läsår. Men har viss vana av digitala plattformar, använder Ipad både hemma och en del i skolan och har en egen Iphone.
- Freja, 9 år. Vän och klasskompis till Ella och går alltså också hon i 3:e klass. Har en mamma som är väldigt engagerad i ekologi något som märks på Frejas förkunskaper. Har samma erfarenheter av digitala plattformar som Ella och har inte heller träslöjd förrän nästa läsår.
- Elsa, 10 år Vän till Ella som älskar bild och går i 4:e klass. Elsas digitala plattformar är att använda Ipad och Iphone hemma medan i skolan skriver de mest texter på dator. Hon har just nu träslöjd i skolan, men hade både trä- och syslöjd förra läsåret.
- Melvin, 10 år. En glad kille som precis börjat 5:e klass, han älskar fotboll och att spela ps4. Han är väl van vid digitala verktyg men de använder dem inte så mycket i skolan mer än för att skriva texter. Han har träslöjd först nästa termin, men har haft träslöjd i 4:e klass. Melvin var den enda killen som fanns i våra nätverk som låg rätt i ålder och vi var glada över att kunna få in en killes perspektiv.
- Maggie, 10 år går 4:e klass. Hon är en stor djurvän och hästtjej som även gillar att spela fotboll och åka snowboard. I skolan använder de chromebooks i den dagliga verksamheten, hon har även träslöjd den här terminen

Poängkarta

Frågor

Tjej 9	Tjej 9,5	Tjej 10	Pojke 10,5	Tjej 10	
JA	JA	JA	JA	JA	Förstår du konceptet ?
JA	JA	JA	JA	JA	Skulle du vilja visa den här appen för en kompis?
JA	nej	nej	JA	nej	Var där något du kände att du behövde hjälp med?
JA	JA	JA	JA	JA	Skulle du vilja använda någon liknande app i andra skolämnen?
JA	JA	JA	JA	JA	Skulle en sådan app få dig att vilja lära dig mer?
JA	JA	JA	JA	JA	Kunde användaren navigera?
JA	JA	JA	JA	JA	Förstod användaren innehållet?
JA	JA	JA	JA	JA	Tyckte användaren om innehållet?
JA	JA	JA	JA	JA	Klickade användaren igenom hela innehållet?
JA	JA	JA	JA	JA	Var användaren intresserad?

Insikt: Utifrån svaren att döma känns det som att vi lyckats lägga oss på lämplig nivå för målgruppen samt att den genom sitt visuella språk tilltalade och engagerade.



Mönster

Det tydligaste mönstret som framkom i testerna var att de alla blev väldigt positivt inställda till målet, Rädda bina. De blev alla engagerade i att vilja hjälpa, dels genom att bygga bihotell men också generellt.

Vi hade tre mönster som var genomgående för nästan alla användare och det var de mycket positiva till video, de hade gärna sett en riktig film direkt i prototypen och hade överlag gärna haft mer videomaterial i plattformen. Gärna t.ex. tillsammans med själva bygginstruktionen. De var också mycket positiva till galleriet och att man kunde se andras bihotell, galleriet var den slide som användaren spendera mest tid på. Det tredje mycket positivt mönstret var att många kommenterade med att de "ville klicka överallt" något som för oss indikerade att vi byggt en prototyp som väckte nyfikenhet och en potential till att fylla appen med mer innehåll.

Ett negativt mönster var dock att instruktionerna för själva bygget var undermåliga. Testarna saknade referensbilder och mått m.m. vilket gjorde användarna lite osäkra.

Vi hade även två bonustestare i form av våra klasskamrater Djurdja och Jonatan, med dem kunde vi också se intressant mönster i val av navigering. Där tjejerna valde att navigera genom att trycka på den stora knappen med text medan killarna valde att navigera med hjälp av pilarna.

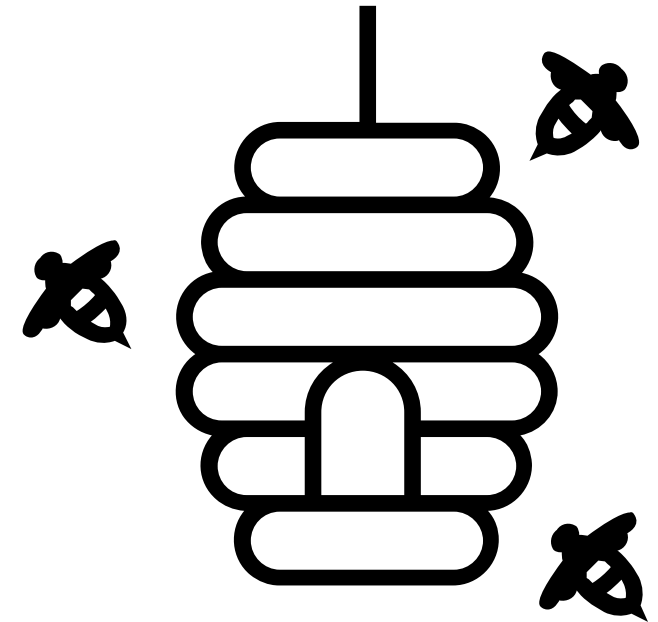
UX-design processen

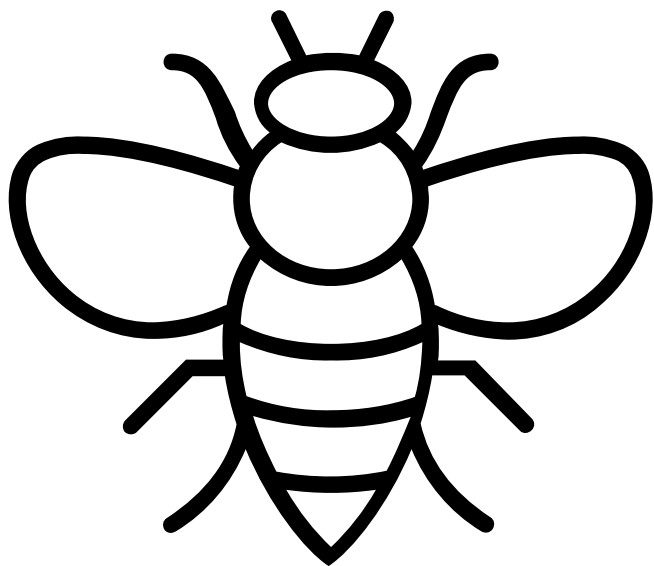
För mig har det varit en resa med skräckblandad förtjusning, ibland har jag känt att jag hade full koll för att i nästa sekund inte alls känna så. Det gick väldigt snabbt och man var ganska trött i slutet av dagen av alla intryck och beslut.

För mig var det tydligt att det var viktigt att göra en tydlig problem- och målformulering som man sedan kunde gå tillbaka och luta sig mot genom hela projektet så att man inte tappade riktning. Det var också viktigt att påminna både sig själv och gruppen om att målet och vägen man måste ta för att nå dit inte alltid är samma sak. Att påminna varandra om att det var en "minimal viable product" vi skulle göra och att vi behövde "kill our darlings" för att inte lägga oss på orimlig nivå för projektet.

Det blev också väldigt tydligt att det är svårt att ha en demokrati när snabba beslut skall tas, något som märktes väldigt tydligt i slutet av projektet när vi intog nya roller och ingen var *decider* längre. Det mest kritiska för vår process som grupp tycker jag har varit att vi fastnade vid beslut som behövde tas för att komma vidare, till stor del för att det fanns individer i gruppen som uteblev från våra diskussioner och moment och sedan inte visste vad vi höll på med vilket skapade mycket frustration. Så där hade vi behövt hitta en väg för att undvika det dilemma.

En överraskning för mig var hur roliga och intressanta intervjutesten var, vi fick så bra idéer och feedback från våra testanvändare och även de vi intervjuat. Jag tycker generellt att det var superlärorikt, spännande och lite skrämmande men framförallt fascinerande hur mycket man kan hinna på så kort tid och skulle verkligen vilja lära mig mer om att utföra tester.





Prototypens resultat

Utifrån testerna tycker jag att vi med några få undantag lyckades väldigt bra med vårt resultat. Som jag nämnde under expertdelen (sid.11) så fick vi input om allas olika behov något som jag märkte att vi delvis missat under intervjuerna. Vi hade inte tänkt på de som hade svårigheter att läsa och borde ha satt över att texter så att det var läsbara även för de som har nedsatt syn eller att det fanns ett simulerat sätt att få texten upplöst annars. Upplösning eller ljud var något som vi helt missade vilket i efterhand känns som något vi verkligen borde ha tänkt i och med målgruppen.

Men alla testare var väldigt positiva både till plattformen men framför allt till att hjälpa bina och att bygga bihotell. Var de inte redan innan varit sugna på att bygga ett bihotell så blev de det när de använde plattformen. Men det som kändes bäst vara att så många lade stor vikt vid att de verkligen ville hjälpa till och att delvis kunde förankra genom den statistik som vi simulerade i plattformen. Vilket jag upplever som ett kvitto på att vi lyckades skapa det engagemang vi hade hoppats på.

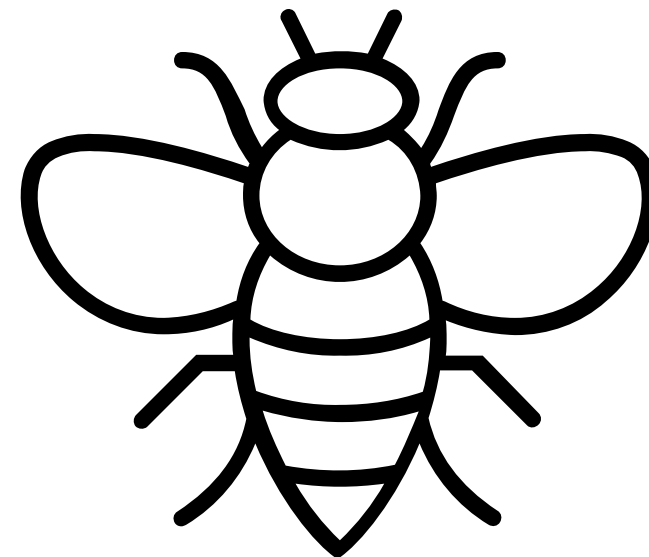
Jag är nöjd med hur den ser ut som helhet även om jag saknar en del funktioner som vi inte hann lägga in. Det fanns också en del instruktioner som jag önskar att vi hade förtydligat innan vi började testa då jag tror att det hade gjort upplevelsen mycket bättre. Men den var tilltalande både visuellt och innehållsmässigt vilket testerna visade så jag är som sagt nöjd med det vi hitintills åstadkommit.

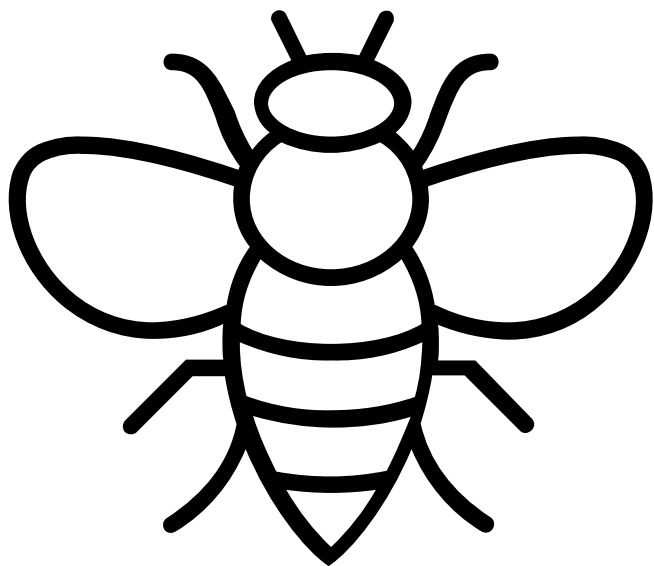
Samarbetet

Samarbetet i vår grupp har varit av väldigt skiftande karaktär och det är säkert så att den upplevts olika för oss alla. Men jag upplever att vi var tre stycken som tog väldigt mycket ansvar genom att självmant ta oss an de roller som vi behövde inta som decider och facilitator exempelvis. Medan det var väldigt svårt att få med de två andra medlemmarna, som inte tog många egna initiativ eller uteblev helt under vissa moment som t.ex. intervjuerna. Det har känts tråkigt att alla tillsynes inte varit lika engagerade eller av olika anledningar inte kommunicerat varför eller vad de tycker även om de gavs chansen mer än en gång.

Det har varit tung jobbat för oss tre då vi försökt involvera dem medan de knappt gjort det som tilldelats dem. Vilket gjort att vi tre till slut fick göra de delarna också. Vi har vridit och vänt, använt olika formuleringar och försökt fördela uppgifter som vi trott de skulle gilla mer än andra men utan att det gett något vidare resultat eller engagemang. Vi är alla nya på detta och det är svårt att försöka lära sig något för första gången och samtidigt försöka få igång andra medlemmar. Det blev verkligen en utmaning som tog onödig energi.

Vi tre som jag nämnde i början av texten tycker jag dock har haft ett jättebra samarbete, med en öppen dialog och relativt jämn arbetsfördelning och ansvarstagande. Så det har varit skönt att åtminstone vi fungerade och jobbade bra tillsammans.





Lärdomar och insikter

Min största lärdom var nog att jag från början tyckte att det där med intervjuer och tester var jobbigt och lite läskigt men som sedan förvandlades till mitt favoritmoment i hela processen. Det var så intressant och lärorikt och verkligen något som jag skulle vilja öva mig och bli bättre på.

En av insikterna jag hade var att vi kanske hade behövt sätta ner foten tydligare eller ställa mer krav på de medlemmar i gruppen som uteblev från moment och diskussioner. Så att inte så mycket energi gick åt att irritera sig och göra dubbelarbete. Ett sätt kanske kunde vara genom att man sätter upp "spelregler" av förväntningar och förhoppningar innan man drar igång grupparbetet så att alla får säga sin mening. Som ett gemensamt "uppförande kontrakt" som gruppen håller sig till under arbetet.

Om jag skulle göra den här resan igen skulle jag göra fler och tydligare anteckningar (och då hade jag ändå många!) Jag skulle också se till att Miron var betydligt mer strukturerad än vad den var under det här projektet, kanske genom en dedikerad "Miro-sekreterare". Jag skulle försöka lita mer på mig själv och mina kunskaper än vad jag gjorde. Jag skulle nog försöka vara mer bestämd för att inte ödsla för mycket tid på delar av processen som krävde snabbare beslut. Samt att jag skulle se till att alla verkligen var med på samma tåg från början, något jag inte riktigt känt under den här resan.