

Eksamensrapport

Eksamensrapport Interaksjonsdesign

Oppgave 1) Prosess, ide og konsept

Første aktivitet vi gjorde som gruppe var å idémyldre rundt ulike problemstillinger vi kunne tenke oss å jobbe ut i fra. Vi satt fysisk sammen, og diskuterte tematikk vi ønsket å utforske videre. Denne tilnærmingen viste seg å være både effektiv og enkel for å kickstarte tankeprosessen.

Noen av forslagene har blant annet vært:

- Løsning for budsjettering/håndtering av personlig økonomi
- Løsning for app hvor privatpersoner kan få tilgang til informasjon om ulike gårdsutsalg i sitt område
- Løsning for å samle ulike e-postkontører til en felles innboks
- Inspirasjons-app for moteinteresserte

Det å lage en app som ville knytte gård direkte mot forbruker var umiddelbart noe vi alle synes var interessant. Vi så for oss en løsning hvor man vil få opp gårder i nærheten med utsalg, og på den måten gjøre informasjonen mer tilgjengelig for privatpersoner. Dette tenkte vi at ville være en god løsning for gårder med tanke på matsvinn, og at det ville være en økonomisk løsning for forbruker, i tillegg til å være mer miljøvennlig. Da vi presenterte idéen for foreleser forklarte han hvorfor det ville være utfordrende å få en slik app til å fungere i praksis. Istedentfor foreslo han at vi alternativt kunne fokusere på salg business-to-business, fremfor business-to-customer. Ved å lage en slik løsning så mistet vi litt av poenget vi likte med vår originale tanke, derfor fortsatte vi å utforske andre problemstillinger.

Gjennom idémyldring fant vi etter hvert ut at alle i gruppen hadde en felles interesse, nemlig spill. Når vi diskuterer hvilke spill vi spiller, så kommer vi inn på ulike former for problemstillinger knyttet til spilling vi selv personlig har erfart. Det kan oppleves som utfordrende å finne noen å spille med for enkelte typer spill. Vi ønsker oss flere venner med tilsvarende “nerdete” interesser, hvor man for eksempel kan spille Dungeons and Dragons sammen. Og ikke minst kan kvinnelige deltakere i gruppen relatere til utfordringer rundt det å bli utsatt for ubehagelige situasjoner i forbindelse med spilling. Som gruppe ser vi derfor verdien av en tilnærmelse til disse problemene hvor man setter brukeren i fokus.

Design Thinking er en metodikk for innovasjon og problemløsning hvor brukeren står i sentrum. Ved å sette seg inn i brukerens opplevelse av en problemstilling, kan man videre jobbe med løsningen av problemet. For å kunne gjøre dette må man evne å sympatisere med brukeren, utføre videre undersøkelser for å forstå det store bildet, samt arbeide og teste praktisk. Det kan også være ideelt å involvere brukere i selve designprosessen for å få bedre innsikt. Vår opplevelse er at det er viktig å sette seg grundig inn i problemstillingen, for å best mulig arbeide mot løsning. Det ble besluttet at vi derfor skulle jobbe ut i fra Design Thinking prosessen sine fem faser som en plan for gjennomføring: empati, definere, idéer, prototyping og testing (Kleive, 2023 og DOGA).

Vi startet med første fase; *empati*. Gjennom å bruke empati kan vi bedre forstå brukerens behov. Ved å sette seg inn i brukerens opplevelse av en situasjon, er det lettere å få innsikt i problemstillingen. I denne fasen brukte vi tid på å utforske våre egne erfaringer med å spille ulike former for spill, og vi delte med hverandre hvilke problemer vi selv har støtt på. I tillegg valgte vi å lage en spørreundersøkelse for å videre utforske andres erfaring med problemene vi selv har opplevd.

Definering av problemet. I denne fasen trengte vi å konkretisere og beskrive hva problemet eller problemene er. Gjennom arbeidet vi gjorde i forrige fase, kan vi tydeligere definere hva problemene vi jobber ut ifra faktisk er. Vi har til nå satt oss inn i brukerens opplevelse av en situasjon og gjennom undersøkelsesmetoder tilegnet oss mer kunnskap. Det er nå tid for å definere hvilke konkrete problemstillinger vi trenger å arbeide ut i fra. Under denne fasen lager vi også personas. Det er nå vi kan konkret knytte vår brukergruppe mot problemene vi ønsker å løse. Denne informasjonen er essensiell for å kunne videre arbeide mot løsning.

- Det kan oppleves som utfordrende og tidkrevende å finne noen å spille med.
- Mange opplever at dagens løsninger for å finne noen å spille med ikke er optimale.
- Mange ønsker å finne venner med tilsvarende interesser, og flere opplever ensomhet (Aunsmo, 2023 og Barstad, 2021).
- Flere opplever hets og dårlig oppførsel fra andre under spilling på nett, grunnet ting som kjønn, alder, utseende, etnisitet osv (Bergstrøm, 2014 og Stanger, 2012).

Idéutvikling. Vi har nå kommet til et punkt hvor vi har tydelig definerte problemer vi ønsker å løse for vår brukergruppe. Neste steg videre i prosessen blir å utforske og utvikle idéer til

løsninger for våre problemer. Vi ønsket å lage en app hvor spillere veldig enkelt kan komme i kontakt med hverandre og finne nye venner med tilsvarende interesser. Løsningen må oppleves som svært brukervennlig, og være designet spesielt for brukergruppens behov. I tillegg var det viktig for oss at brukere som eventuelt måtte ønske å forholde seg helt eller delvis anonym, kunne få anledning til å gjøre dette. I denne fasen begynte vi å utforske hvordan vi skulle løse våre utfordringer. Ved hjelp fra idémyldring og skisser arbeidet vi mot dette målet.

Prototyping. Deretter startet vi med prototyping i Figma, hvor vi nå kunne teste og visualisere ulike idéer vi diskuterte i forrige fase. Under prototyping har vi jobbet på flere ulike måter. Vi har arbeidet sammen, både ved å sitte sammen fysisk eller via gruppesamtaler på Discord med screenshare. Da har vi fått anledning til å diskutere samtidig som vi tester ut sammen i Figma. Vi har også arbeidet hver for oss i løpet av denne perioden. Enten ved at vi har blitt enig om hvem som gjør hva på forhånd, eller at man selv har tatt initiativ til å utforske deler av løsningen. Dette har da blitt etterfulgt av samtaler sammen som gruppe, hvor vi har diskutert i plenum hva som fungerer eller eventuelt ikke fungerer. Gjennom arbeidet med prototypingen har det vært enklere å utforske hvilke idéer og tanker som har vært verdt å utforske videre.

Så helt avslutningsvis kommer vi til designprosessens femte og siste fase; *Testing*. Under denne fasen ble det gjort en evaluering av løsningen, slik at vi får en brukerinvolvert designprosess. Her har vi valgt å benytte testbrukere for å teste brukervennligheten til løsningen, og ta deres tilbakemeldinger til betrakting. Dette har vi gjort veldig simpelt ved å observere hvordan noen ville navigert rundt, uten å gi noen form for hint. På denne måten får vi undersøkt hvor intuitiv og brukervennlig løsningen faktisk er.

Hele designprosessen har i vårt tilfelle vært en iterativ designprosess. En iterativ designprosess er når vi arbeider i en gjentagende, syklist prosess frem mot et endelig resultat (DOGA, 2023). Hensikten er at man gjennom gjentakelser vil komme nærmere og nærmere målet. Et eksempel på en iterativ designprosess er ved en brukerinvolvert tilnærming. I et slikt scenario vil brukeren få anledning til å komme med tilbakemeldinger underveis i prosessen frem mot det ønskede resultatet. Dette er en gunstig tilnærming til problemløsning når man designer for brukervennlighet eller en konkret brukeropplevelse. Tilbakemeldingene ble tatt til betrakting, vi gikk tilbake til “drawing board” og forbedret løsningen. Vi har

gjentatte ganger gått gjennom ulike faser på nytt. Eksempler på dette har vært hvor vi har laget en del til prototypen, tatt et skritt tilbake og testet/analysert hva vi har laget, for så å gå tilbake til våre brukeres behov, definerte problemer og idéer. Hensikten med dette har vært å gå så mye i dybden som vi har kunnet og arbeide systematisk mot en god løsning.

- Beskrivelse av ideen/løsningen

Vår idé er en app som skal gjøre det “lekende lett” å komme i kontakt med andre for å spille. I dag lever vi i en “swipe-kultur”, hvor vi ønsker å ha alt så tilgjengelig som mulig. En av årsakene til at for eksempel appen Tinder ble så populær, var nettopp på grunn av hvor enkelt den var å bruke sammenlignet med allerede eksisterende nettsteder for dating. Vi ønsker å tilføre det samme nivået av enkelhet og lekenhet til det å finne noen å spille med.

Appen inkluderer alle former for spill som dataspill, brettspill eller kortspill, og vil på denne måten fungere som en interesse-app. Det skal være mulig å registrere seg som enkeltperson, eller som gruppe. Kanskje man er en gjeng som møtes for å spille Dungeons & Dragons sammen, men mangler en spiller? Eller kanskje man av ulike grunner savner noen faste å spille med? Dette er en app for alle som har spill som hobby, og ser etter flere venner med tilsvarende interesser.

- Hvilket problem skal dere løse

Ifølge Statistisk Sentralbyrå i Norsk Mediebarometer (Fossum, 2022), spiller halvparten av alle nordmenn under 45 år dataspill hver dag. Dersom vi også inkluderer alle som spiller fysiske spill slik som kort- eller brettspill, vil trolig andelen være enda høyere. I tillegg får vi stadig informasjon om at andelen ensomme stiger, blant både unge og eldre (Aunsmo, 2023 og Barstad, 2021).

Å spille er en hobby som kan gjøres enten alene eller sammen med andre. Men det kan dessverre oppleves som utfordrende å finne noen å spille med. Det vanligste i dag er å lete gjennom diverse forumer, bli kjent med tilfeldige i spill eller spille med venner man allerede har. Men ikke alle har anledning til å bruke mye tid på å finne nye venner på nett, eller har venner fra før med tilsvarende interesser. Og mange opplever at dagens løsninger for å finne noen å spille med ikke er optimale.

Dessverre er det mange som opplever dårlig oppførsel fra andre spillere i dataspill, dette ønsker vi å fokusere på. Kvinner er spesielt utsatt, noe som fremkommer i flere undersøkelser og artikler på nett. Seksualiseringen og objektiviseringen av kvinnelige gamere oppleves som et problem innad i miljøet (Bergstrøm, 2014).

- Hva er mål for løsningen

Målet for løsningen er å gjøre det så enkelt som mulig å komme i kontakt med andre spillere. Vi ønsker at det skal oppleves som lett tilgjengelig, tidseffektivt og svært brukervennlig. I tillegg har vi som målsetting at det skal være gøy å bruke den. Et annet mål for løsningen er å skjerme disse som ønsker å skjermes. Fokuset skal være på spill og vennskap gjennom felles interesse. Vi vil ikke bidra til ytterligere seksualisering av kvinnelige spillere.

- Hva vil dere ha fokus på for å oppnå disse målene

Fokuset er på brukervennlighet. Appen skal være enkel å bruke, og det skal være enkelt å navigere seg rundt. Designet utarbeides med brukerens behov i fokus. Vi har også hatt fokus på at appen ikke skal ta på seg for mange “roller”, men utelukkende gjøre det den er ment for å gjøre.

Vi har valgt å ikke inkludere alder og kjønn i profil, da vi ønsker å gi brukeren full kontroll over hvor anonym man kan være. For de som finner det relevant, er det mulighet til å inkludere alder og kjønn i profiltekst. Dette er gjort med hensikt om å beskytte dem som foretrekker å forholde seg anonyme. Det samme prinsippet gjelder for profilbilder, hvor man kan velge å bruke bilder av karakterer eller lignende i stedet for egne bilder. Appens fokus er ikke rettet mot kjønnsidentitet, alder eller utseende. Vi har også implementert begrensninger for deling av linker til tjenester slik som Onlyfans, for å sikre at appen opprettholder en respektfull undertone.

- Hvordan skal løsningen fungere

For å gjøre appen så effektiv som mulig, har vi valgt å innføre “swiping” gjennom profiler.

Informasjonen tilgjengelig for hver profil er også så konkret som mulig, slik at man raskt skal kunne avgjøre hvem man ønsker å komme i kontakt med eller ikke. Profilinformasjon består av hvilke spill man spiller, en valgfri profiltekst, samt fysisk avstand og hvor stor tidsforskjellen er. Spill kan også være kortspill eller brettspill, og av den grunn har vi valgt å inkludere fysisk avstand grunnet tilgjengelighet. Man kan registrere seg som enkeltperson eller som gruppe.

Appen skal kunne kobles opp mot ulike plattformer for spill som for eksempel brukerens konto på Steam, Playstation, Battlenet eller lignende. Når denne er koblet opp vil man kunne dele id/brukenavn til disse plattformene med dem man “matcher” med. Dette gjøres enkelt gjennom en knapp, slik at man slipper å selv huske id/brukenavn og skrive det inn manuelt hver gang man vil spille med noen. I tillegg vil appen også ha tilgang til å sende notifikasjoner til for eksempel Steam når brukeren er pålogget der. Notifikasjoner kan være beskjed om ny melding, eller varsel om forslag til profiler å matche med. Hensikten med dette er å “påminne” brukeren om appen, når man logger på kontoen med tilknytning til den.

For å komme i kontakt med andre må man “swipe” opp for “ja”, alternativt er det ned for “nei”. Dersom begge parter ønsker kontakt vil brukeren få et varsel, og personen blir tilgjengelig i meldinger. I meldinger har man anledning til å kommunisere videre, samt dele brukernavn/id til ulike kontoer for å spille sammen. I meldinger vil man ha anledning til å opprette gruppessamtaler med folk man har matchet med, i tilfelle man har behov for å danne grupper for å spille. I tillegg har vi valgt å inkludere voice chat i meldinger da ikke alle spill har dette som en innebygd funksjon. Da vil brukeren slippe å måtte bruke Discord eller lignende tjenester i tillegg, og har derfor anledning til å kun bruke vår løsning for videre kommunikasjon hvis ønskelig.

- Hvordan ser konkurransebildet ut

Vi har merket oss spesielt appen Plink som er en app for å komme i kontakt med andre gamere. Dette er en app som har fått svært mye kritikk av ulike grunner. Det som ofte går igjen når man leser eller ser omtaler på Youtube er at denne appen prøver å gjøre altfor mye. Derfor oppleves den som forvirrende og lite brukervennlig. Blant annet har man en felles feed for deling av videoer, bilder eller tekst slik som instagram eller twitter. Dette benyttes i størst grad av dem som ønsker å promotere sine kanaler eller salg av ulike tjenester på nett. I

tillegg har markedsføringen rundt denne appen vært svært seksualiserende overfor kvinnelige gamere. Eksempelvis ser vi reklamer med kvinner som spiller dataspill med håndjern rundt anklene eller iført hundehalsbånd. Med tanke på nivået av seksuell trakkassering kvinner opplever i online spill, så skaper dette et enda større fokus på kvinnene og ikke selve spillet. Dessverre kan denne undertonen skremme bort kvinnelige gamere fra appen, i alle fall dem som ønsker å spille, og ikke selge seksualiserte bilder av seg selv på nett. I tillegg opplyser mange menn at det er vanskelig å “matche” med andre menn, da fokuset i stor grad har gått vekk fra spill - til tross for at dette skulle være en møteplass for gamere.

En annen app vi har kommet over er Gamerlink. I motsetning til Plink, har ikke Gamerlink en slik seksuell undertone eller en åpenbar identitetskrise rundt hva den prøver å være. Denne appen oppleves i større grad som et slags forum, hvor man legger ut en tekst som andre kan respondere på. Vår oppfatning er at denne appen kan effektiviseres ved å matche folk på en raskere og morsommere måte. Hvor det ikke kreves at brukeren må “scrollle” gjennom diverse innlegg med tekst. I tillegg kan den også gjøres mer visuelt attraktiv.

- Hva er unikt med deres ide eller måte å løse problemet på

En ting som er unikt for vår idé er at det er en interesse-app som gjelder alle former for spill. Den er ikke utelukkende for dem som spiller dataspill, men inkluderer slikt som brettspill og kortspill. Disse som har en interesse for spill, interesserer seg ofte for ulike former for spill. Det at det er mulig å registrere seg som gruppe, gjør det også potensielt mer interessant for dem som ønsker å finne noen å spille for eksempel Dungeons & Dragons med.

Den skal gjøre utelukkende det den er ment for å gjøre, nemlig koble spillere mot hverandre - ingenting annet. Dette er en av tingene vi mener skiller vår løsning fra allerede eksisterende løsninger. Fokuset er ikke på bildedeling, videoer, sosiale medier eller noe som helst annet. Alt skal oppleves som så enkelt som mulig.

Vi har tatt en avgjørelse om å fjerne muligheten for å dele linker i appen, slik at den ikke skal misbrukes til promotering av sosiale medier, Onlyfans eller lignende kanaler. På denne måten beskytter vi våre brukere mot falske profiler, og beholder integriteten til appen. I tillegg ønsker vi ikke å bidra til videre seksualisering av kvinnelige spillere.

Fokuset er ikke på hvilket kjønn du identifiserer deg som, hvor gammel du er eller hvordan du ser ut. Målet er at det skal være like enkelt for en mann å finne noen å spille med, som det ville vært for en kvinne. I tillegg er det en kjent sak at mange gamere blir utsatt for trakkassering og dårlig oppførsel i spill. Ved å ikke tvinge brukeren til å oppgi personlig informasjon, så vil fokuset forhåpentligvis i større grad være på hvilke spill man spiller.

- Hvorfor vil dere lykkes med den

Dette er en app skapt av spillere, for spillere. Det er enklere å skape en løsning for et tema man er godt kjent med. Dette er med på å skape en unik innsikt og større evne til å sette seg inn i opplevelsen til målgruppen. Vi har også fokusert på å tilegne oss ytterligere informasjon. Under prosessen har vi valgt å gjøre research rundt hva som fungerer, eller eventuelt ikke fungerer med lignende løsninger. Gjennom å teste ulike apper og lese feedback fra brukere, får vi en enda dypere innsikt. I tillegg har vi også utført innsiktarbeid slik som spørreundersøkelse og brukertesting.

Oppgave 2) Innsikt og kartlegging

For å få brukerinnsikt valgte vi å gå for en kvantitativ metode for å hjelpe oss å se det store bildet, og undersøke våre hypoteser. Vi ønsket å hente ut tall og målbare enheter for å bedre forstå og kartlegge behovet for en slik løsning. Det opplevdes også som hensiktsmessig å nå ut til så mange som mulig, for å få et mer grundig og helhetlig inntrykk (Böhle og Vårdal, 2020).

Som undersøkelsesmetode opprettet vi derfor en spørreundersøkelse via Google forms som vi delte på skolen, i tillegg til familie og venner. Samtidig som spørreundersøkelser enklere når ut til flere, opplevde vi det som viktig at respondentene svarte så ærlig som mulig på spørsmålene. Enkelte av spørsmålene vi inkluderte i undersøkelsen kan potensielt oppleves som invaderende og/eller utfordrende å svare på for enkelte. Av den grunn besluttet vi at det å eventuelt gjennomføre fysiske intervjuer (enten ansikt til ansikt eller over telefon/video) derfor ville være lite hensiktsmessig i denne sammenheng.

I undersøkelsen stilte vi spørsmål med ulike svaralternativer, i tillegg til et åpent spørsmål med mulighet for et fritekstsvart. Ved å stille et åpent spørsmål ble undersøkelsen litt mer kvalitativ. Årsaken til at vi valgte å inkludere et fritekstsvart var for å gå mer i detalj rundt enkelte spørsmål. Vi konkluderte derfor med at det å kombinere disse to metodene ville gi oss et mer utfyllende svar fra våre respondenter. Hovedfokuset i spørreundersøkelsen var spørsmål med ulike svaralternativer, da vi ønsket å hente ut konkrete tall og målbare enheter for våre hypoteser. I tillegg er slike kvantitative undersøkelsesmetoder mer tidseffektive, noe vi også anså som viktig for å sørge for flest mulig respondenter. Vi fokuserte på å stille få, men viktige spørsmål.

Spørreundersøkelsen var anonym, og det eneste vi spurte respondenten om av personlig informasjon som ikke var knyttet til spill, var hvilket kjønn hen identifiserer seg som og hvilken aldersgruppe hen tilhører. I tillegg spurte vi respondenten om hvor ensom hen føler seg på en skala fra en til ti. Hensikten med dette var å se etter mønster og muligens trekke noen paralleller mellom svarene vi har mottatt.

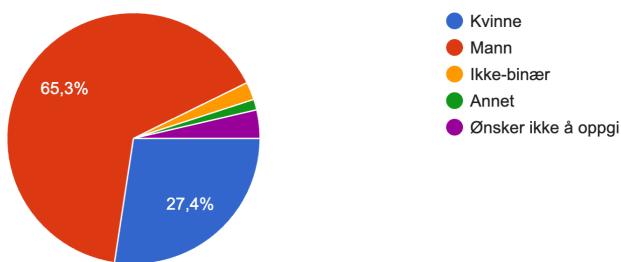
Angående spill trengte vi å kartlegge hvorvidt respondenten spiller noen form for spill eller ikke, da undersøkelsen var åpen for alle. Deretter ønsket vi å finne ut av hvilken form for spill de spiller (for eksempel dataspill, kortspill, brettspill, rollespill eller annet). Disse som spiller spill blir spurta om de spiller sammen med andre, og fra hvor man eventuelt kommer i kontakt med disse spillerne. Vi inkluderer også spørsmål om hvor enkelt respondentene opplever det å finne noen å spille med, og om de muligens ønsket seg flere venner med denne interessen. Helt avslutningsvis får respondentene spørsmål om de kunne tenke seg å prøve en løsning for å potensielt finne nye venner å spille med.

For dem som svarer at de ikke spiller, så lyder spørsmålene litt annerledes. Her spør vi respondentene om de ville spilt dersom de hadde noen å spille med. Vi inkluderer også et åpent spørsmål med fritekstsvart hvor vi spør om årsak til at personen ikke spiller. Etter disse to spørsmålene avslutter vi med å spørre om respondentene ville ønsket å prøve en løsning for å potensielt finne venner for spill. Årsaken til at vi ikke stiller flere spørsmål til dem som ikke spiller, er fordi at de ikke er fokusgruppen for denne løsningen. Men likevel er det viktig å inkludere for å gi et mer oppriktig bilde av behovet.

Undersøkelsen ble gjort av 65,3% menn, 27,4% kvinner, resterende 7,3% identifiserer seg som ikke-binær, annet eller ønsker ikke å oppgi. Av disse tilhører 59,8% aldersgruppen 21-29 år, 24,7% aldersgruppen 18-20 år, 13,7% tilhører gruppen på 30-39 år og resterende 1,8% opplyser at de er over 40 år. Undersøkelsen ble ikke delt med noen under 18 år, da vi mener man burde være voksen for å bruke løsninger for å komme i kontakt med andre av sikkerhetsmessige årsaker.

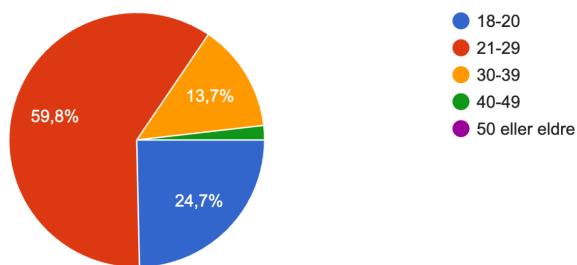
Hvilket kjønn identifiserer du deg som?

219 svar



Hvilken aldersgruppe tilhører du?

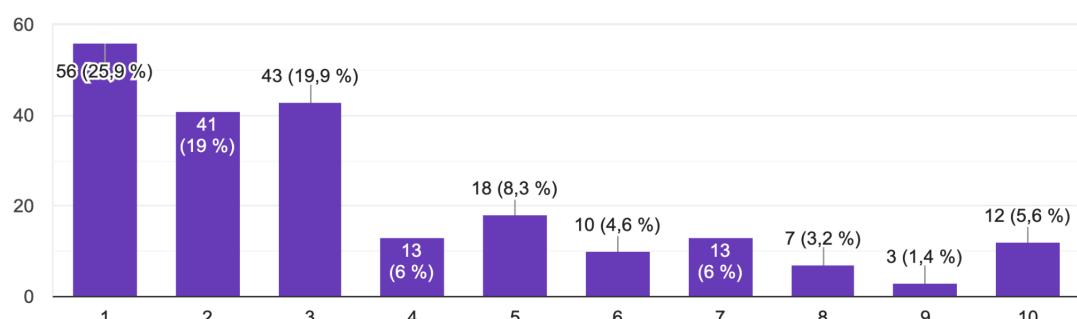
219 svar



Vi spurte respondentene om hvor ensomme de føler seg på en skala fra en til ti. Hensikten med dette var å undersøke hvor stor andel som opplever ensomhet i relativt stor grad (fem eller mer), og se om det er en sammenheng med hvor mange som ønsker seg flere venner å spille med.

På en skala fra 1-10 hvor ensom føler du deg?

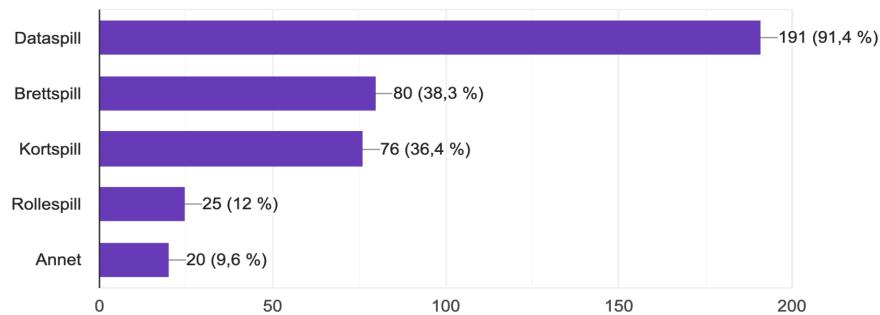
216 svar



Majoriteten av respondentene spilte en form for dataspill. Men flere spilte også andre ting, og det mest populære da var brettspill og kortspill. Vi ønsket å kartlegge omtrent hvor vanlig det var å spille ulike typer spill, for å bekrefte eller avkrefte våre hypoteser.

Hva spiller du? Merk: her kan du velge flere alternativer

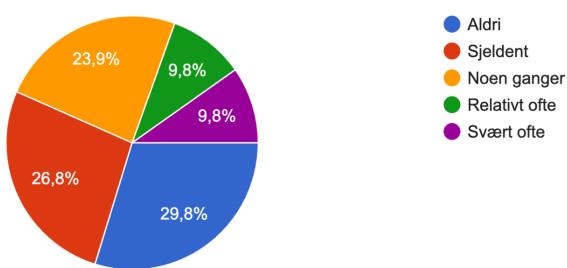
209 svar



Vi ønsket å finne ut av hvor mange av disse som spiller, som har opplevd ugrei oppførsel fra andre under spill. Dette kan være grunnet kjønn, alder, utseende, etnisitet eller lignende. *Kun* 56,6% svarer at de sjeldent eller aldri har opplevd dette.

Har du opplevd ugrei oppførsel fra andre i spill grunnet kjønn, legning, alder, utseende, etnisitet eller lignende?

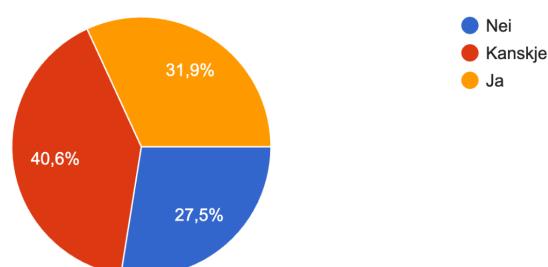
205 svar



69,8% av respondentene svarte ja eller kanskje på spørsmål om de ønsket flere venner å spille med. I tillegg svarte hele 72,5% at de kunne tenke seg, eller kanskje tenke seg å prøve en løsning for å potensielt finne nye venner å spille med.

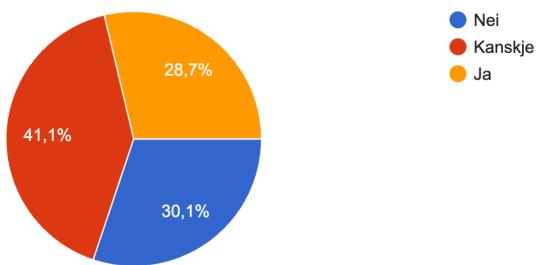
Ville du testet en løsning som potensielt kunne gjort det enklere å finne nye venner å spille med?

207 svar



Ønsker du flere venner å spille med?

209 svar



Vi har ikke inkludert visualisering til alle spørsmål og svar. Men vi ønsket å inkludere et lite utdrag av hva vi opplevde som essensielt. Av våre over 200 respondentene spilte 91,4% dataspill. Gjennom undersøkelsen lærte vi at hele 43,4% opplever ugrei oppførsel fra andre spillere noen ganger, relativt ofte eller svært ofte. Nesten en tredjedel (29,1%) av våre respondenter svarte 5 eller mer på en skala for ensomhet, og 5,6% svarte 10.

69,8% av respondentene svarte ja eller kanskje på spørsmål om de ønsket flere venner å spille med. I tillegg svarte hele 72,5% at de kunne tenke seg, eller kanskje tenke seg å prøve en løsning for å potensielt finne nye venner å spille med. Fra disse tallene er det også viktig å merke seg at enkelte dataspill kun er beregnet for å spille alene. Det ville i disse tilfellene derfor vært lite hensiktmessig å se etter nye venner å spille med. Med dette tatt i betrakting, anser vi fra responsen på undersøkelsen, at det kan være et marked for en slik løsning.

Oppgave 3) Målgrupper og personas

Til vår løsning har vi utarbeidet målgrupper og personas basert på jobs-to-be-done. For å kunne gjøre dette må vi forstå hvilke konkrete brukeroppgaver produktet skal benyttes til, samt hvilke mål brukeren ønsker å oppnå med disse. Det første vi gjorde var å segmentere etter felles job-to-be-done for å definere målgrupper. Deretter inkluderte vi demografiske data slik som alder og kjønn, for å kunne utarbeide personas. Fordelene med å utvikle personas ut i fra job-to-be-done er at man får en bedre forståelse for brukerens motivasjon og mål. Med slik informasjon tilgjengelig kan vi enklere utarbeide løsninger tilrettelagt for målgruppen, med et tilpasset design og innhold som er optimalt for deres behov (Laubheimer, 2017).

Vi har kommet frem til det vi anser for å være våre tre viktigste målgrupper: ensomme spillere, anonyme spillere og sosiale spillere. Målgruppene er da segmentert etter brukeroppgaver og tilhørende mål. For eksempel har både den ensomme og den sosiale spilleren som hovedoppgave å bli kjent med nye venner gjennom felles interesse. Men utgangspunktet, målet og hvordan vi når det er likevel ulikt.

En bruker som er ensom eller introvert kan potensielt dra nytte av funksjoner som legger til rette for kommunikasjon en til en. Trolig vil en introvert person finne det overveldende i en gruppe med flere mennesker. I tillegg kan det oppleves som enklere å kommunisere dersom løsningen fokuserer på hva brukerne kan ha til felles. Da kan det være enklere å knytte bånd til fremmede.

Til sammenligning vil trolig den sosiale spilleren søke seg i større grad til grupper og fellesskap innenfor spill. Den sosiale spilleren er ofte mer utadvendt, og opplever i stor grad å få påfyll av energi gjennom sosiale aktiviteter. Det å finne seg en gruppe vil derfor sannsynligvis enklere dekke deres sosiale behov. Funksjonalitet som kan tilrettelegge for dette kan være mulighet for gruppesamtaler, og anledning til å registrere seg som eller “matche” med grupper.

Spillere med hovedoppgave å danne vennskap gjennom spill er åpenbart vår viktigste målgruppe. Men vi har likevel valgt å inkludere den anonyme spilleren, da dette er en brukergruppe som skiller seg litt ut. Hovedoppgaven baserer seg også her på å finne noen å spille med, men her er fokuset å utvikle en løsning som tilrettelegger for at dette brukersegmentet kan få anledning til å forholde seg helt eller delvis anonym. I tillegg er oppgaven å finne andre å spille med som respekterer individets ønske om privatliv.

Målgruppe: Ensomme spillere

Martin
Den Ensomme Spilleren



- Mann
- 41 år
- Programmerer
- Singel, bor alene
- Lidenskap for spill

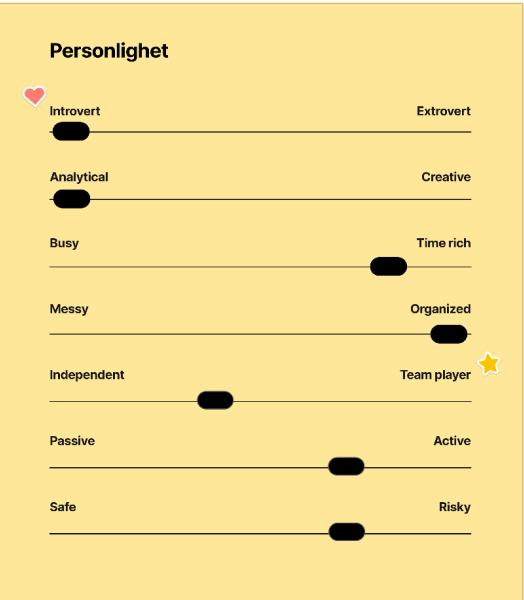
Bakgrunn:
Martin er introvert av natur og tilbringer mye tid alene foran datamaskinen, både på jobb og privat. På fritiden spiller han mye dataspill, noe han finner stor glede i. Men han savner vennskap. Håpet er å kunne finne det gjennom felles interesse for spill.

Jobb-to-be-done:
Ønsker å ikke føle seg ensom og finne vennskap gjennom felles interesse for spill.

Behov og Preferanser:
Løsning med fokus på hva man har til felles, for å bygge vennskap på tilsvarende interesser. Muligheter for meldinger eller samtaler for å bli bedre kjent, gjerne en til en.

Mål på Plattformen:
Martin sitt håp er å få en kompis eller to å spille med på kvelden. Dette ville trolig kurert ensomheten.

Personlighet



Desiree
Den ensomme spilleren



- Kvinne
- 40 år
- Gift, har barn
- Jobber som lege
- Få venner utenom familie og kollegaer

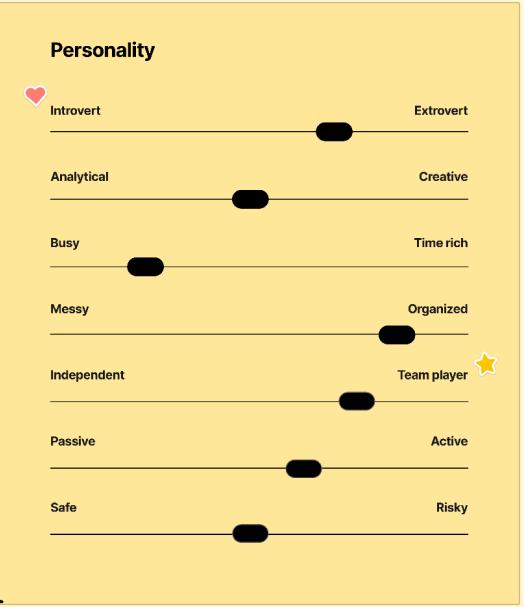
Bakgrunn:
Selv om Desiree er veldig utadvendt, så har hun ikke så mange venner. Hun jobber tredelt turnus, og har ikke fri når andre har fri. Dermed har hun mistet mange venner nå som jobben og familien tar mesteparten av hennes tid.

Jobb å gjøre (JTBD):
Ønsker å ikke føle seg ensom og finne vennskap gjennom felles interesse for spill.

Behov og preferanser:
Desiree trenger ikke å finne noen som bor i samme land, eller samme tidssone. Så lenge de kan spille når det er kveld for Desiree, etter hennes barn har lagt seg.

Mål på Plattformen:
Desiree sitt mål er å kunne finne varig vennskap gjennom spill, slik at hun vil føle seg mindre ensom i hverdagen.

Personality



Målgruppe: Sosiale spillere



Trond

Den sosiale spilleren

- Mann
- 49 år
- Jobber som rørlegger
- Har få venner som deler hans glede for spill
- Har delt ansvar for barn

Bakgrunn:

Trond er skilt med delt ansvar for barn. Interessert i å finne enkelpersoner eller foretrekker en gruppe, for å spille old-school eller tabletop rollespill. Etter han ble skilt har han opplevd et økt behov for et større sosialt nettverk.

Jobb å gjøre (JTBD):

Ønsker å utvide sosialt nettverk innenfor spill, vil gjerne finne en gruppe.

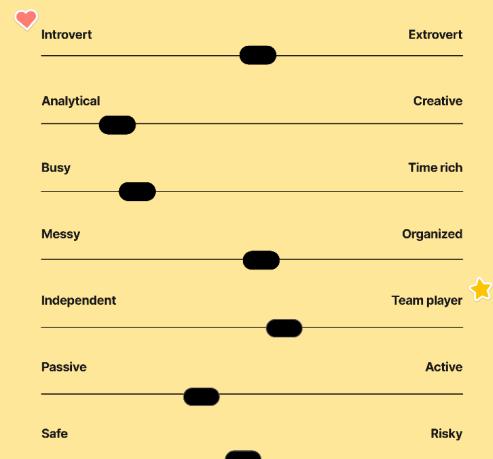
Behov og preferanser:

Trond trenger å finne noen å spille med i helger og etter Norsk arbeidstid de ukene han ikke har ansvar for barn. Han ønsker en løsning tilrettelagt for å kunne møte grupper fysisk for eksempel for rollespill.

Mål på Plattformen:

Trond ønsker å skape nye vennskap med mennesker som deler hans spillinteresse

Personality



Max

Den sosiale spilleren

- Mann
- 23 år
- Studerer Statsvitenskap
- Bor i kollektiv med venner
- Del av en Dungeons & Dragons gruppe

Bakgrunn:

Max er en svært sosial og aktiv ung mann. Han trives ikke med å være alene og er stort sett alltid sammen med andre. Max tilbringer også mye tid med sin gruppe som møtes regelmessig for å spille.

Jobb å gjøre (JTBD):

Ønsker å utvide sosialt nettverk innenfor spill. Er en del av en gruppe som ønsker flere velkommen.

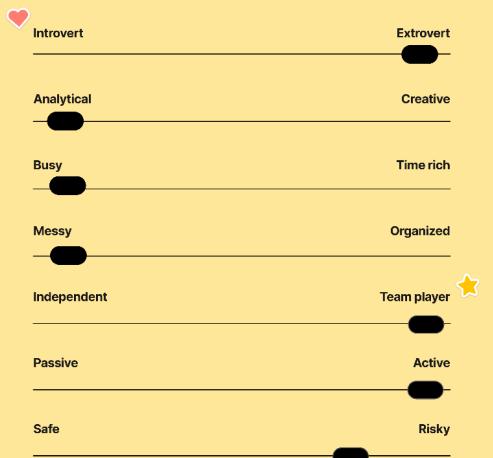
Behov og preferanser:

Max trives dårlig i eget selskap og fyler derfor opp tiden sin med sosiale aktiviteter. Han ønsker derfor å utvide gruppen han er leder for, slik at dem skal kunne møtes oftere. Derfor er det viktig med en løsning som tilrettelegger for grupper.

Mål på Plattformen:

Max ønsker flere venner og medlemmer til sin gruppe for å spille.

Personality



Målgruppe: Anonyme spillere

Ida
Den Anonyme Spilleren

- Kvinne
- 28 år
- Visual Merchandiser
- Singel, bor alene med hunden sin
- Har spilt dataspill siden hun var liten

Bakgrunn:
Ida har dessverre opplevd flere episoder med seksuell trakassering og hets på nett av andre gamere gjennom årene. Hennes dårlige opplevelser gjør at hun i dag kun ønsker å spille under det hun anser som trygge omgivelser.

Job-to-be-done:
Ønsker å finne andre å spille med og samtidig forholde seg anonym.

Behov og Preferanser:
Løsning tilrettelagt for at bruker selv kan avgjøre hvor mye informasjon som skal deles. Har behov for et miljø som ivaretar og som ikke bidrar ytterligere til seksualisering av kvinnelige gamere.

Mål på Plattformen:
Ida ønsker å føle på trygghet mens hun spiller. Målet er å kunne dele så lite informasjon som hun ønsker med andre spillere, og at dette skal respekteres.

Personlighet

Introvert	Extrovert
Analytical	Creative
Busy	Time rich
Messy	Organized
Independent	Team player ★
Passive	Active
Safe	Risky

Kim
Den Anonyme Spilleren

- Mann
- 21 år
- Studerer Sosiologi
- Bor hjemme hos foreldre
- Har dataspill som hobby

Bakgrunn:
Kim har opplevd mye mobbing i oppvekst, både på skolen og nett. Dette på bakgrunn av etnisitet. En konsekvens av dette er at han derfor ikke vil avsløre identitet på nett i frykt for andres oppførsel. Har brukt spill for å rømme fra virkelighet.

Job-to-be-done:
Ønsker å finne andre å spille med, men samtidig forholde seg anonym.

Behov og Preferanser:
Løsning tilrettelagt for at bruker selv kan avgjøre hvor mye informasjon som skal deles. Det er viktig for Kim å kunne være fullstendig anonym på nett, og la spill kun være en kilde til positivitet.

Mål på Plattformen:
Oppleve vennskap gjennom en virtuell verden. Målet er å møte aksept blant andre mennesker, til tross for ønske om anonymitet.

Personlighet

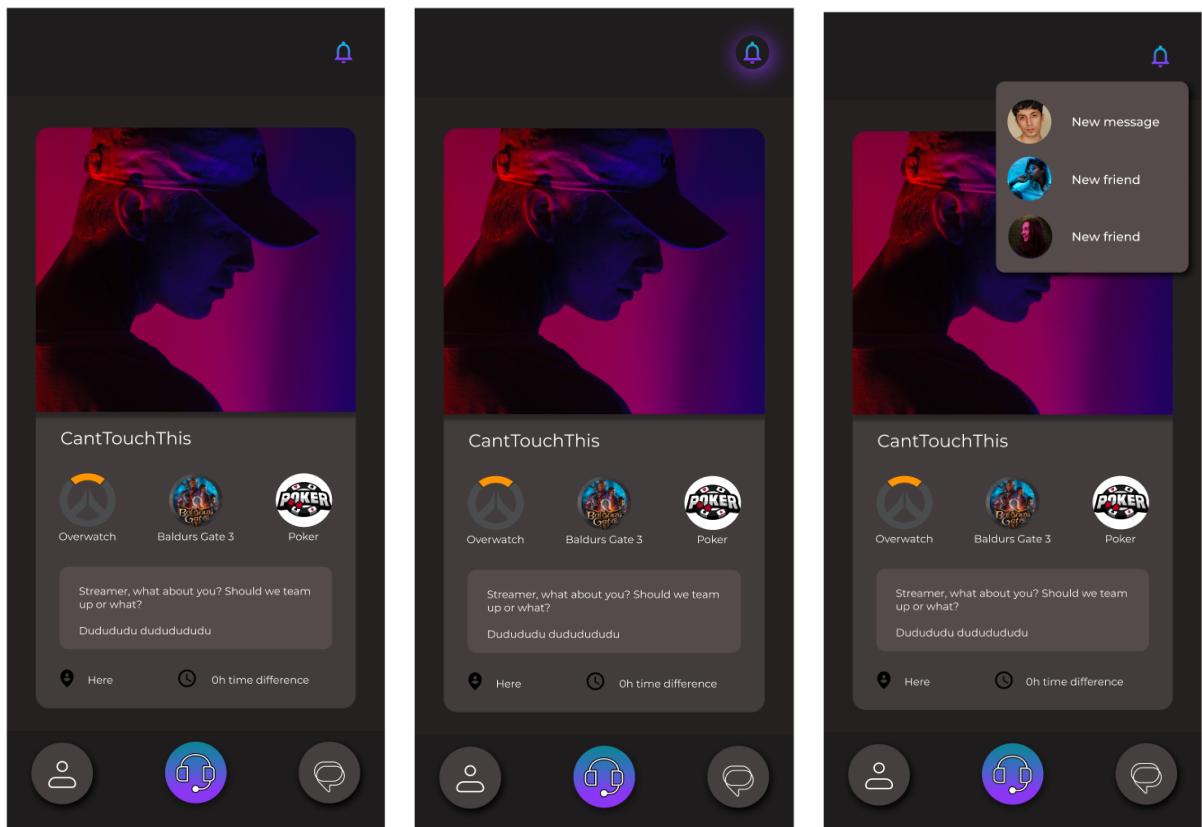
Introvert	Extrovert
Analytical	Creative
Busy	Time rich
Messy	Organized
Independent	Team player ★
Passive	Active
Safe	Risky

Oppgave 4) Prototype og forankring

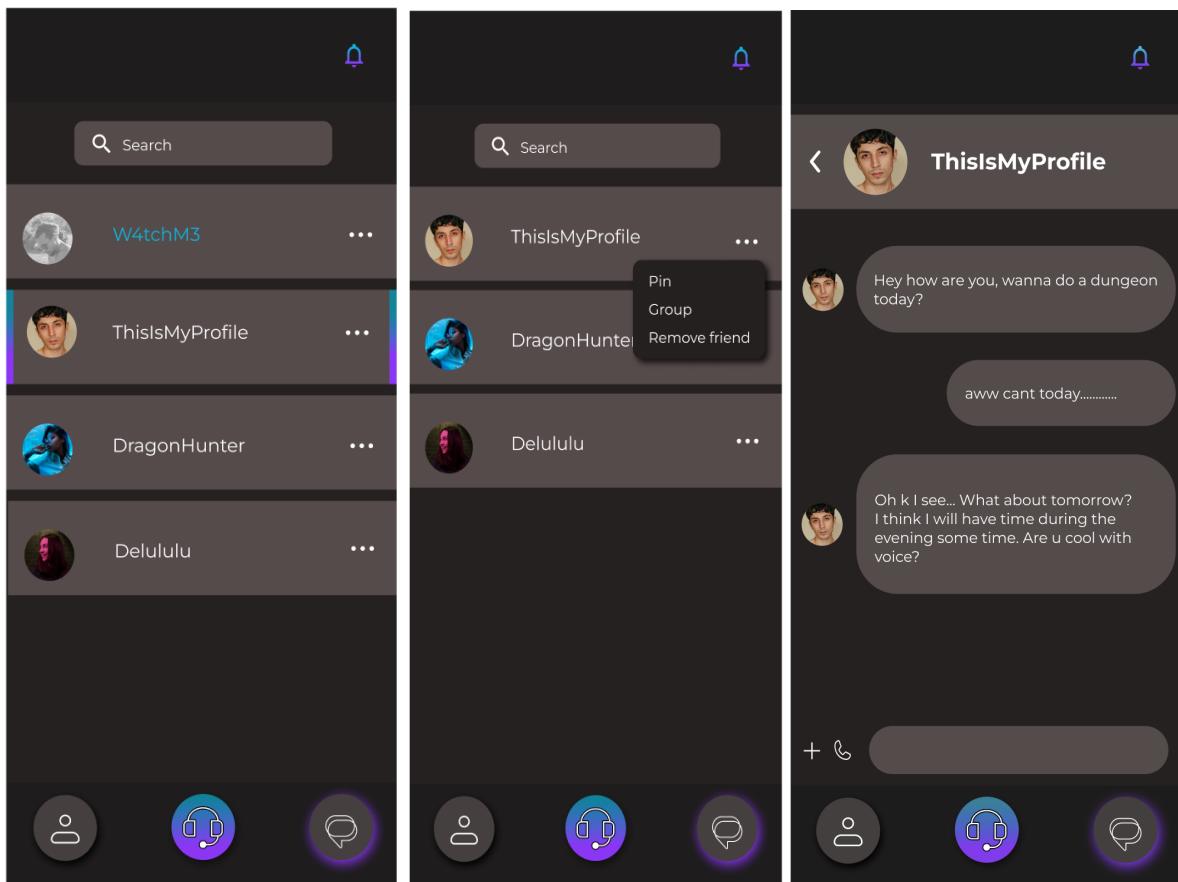
I rapporten har vi valgt å inkludere skjermbilder fra prototypen som vi vurderte som mest relevant, da vår løsning er på svært mange sider. Dette ble gjort etter råd fra foreleser under forelesning fredag 17. November. Hele vår løsning kan sees på vedlagt link. Denne inkluderer da både light og dark mode, våre ulike brukerreiser samt animasjoner vi har laget.

<https://www.figma.com/file/q04xepdNmuJZK4Czc3l2Bk/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=2aYjnsV1w9iZWuZv-1>

Hovedsiden til løsningen er der matchingen foregår. For å navigere seg hit fra andre steder bruker man knappen i midten i navigasjonsbaren. Denne knappen har farger som trekker fokus, for å indikere at her er det noe som er relevant for brukerreisen. Designet på knappen er også samme design som appens logo. Knappens farger er valgt ut ifra farger som ofte sees i forbindelse med gaming, samtidig tar fargevalget hensyn til fargeblindhet. Knappen har fått en nesten glødende effekt, noe som også er en rød tråd i vår løsning.



Profil-kortene til brukerne sees slik som det første bildet ovenfor. Informasjonen som er tilgjengelig her er brukernavn, hvilke tre spill hen spiller, en valgfri profiltekst i tillegg til fysisk distanse og en eventuell tidsforskjell. Når brukeren har nye varsler/notifikasjoner så lyser bjellen øverst i høyre hjørnet. Klikker man på denne vil gjeldende varsler komme opp, dette kan være nye meldinger eller nye matcher/venner.

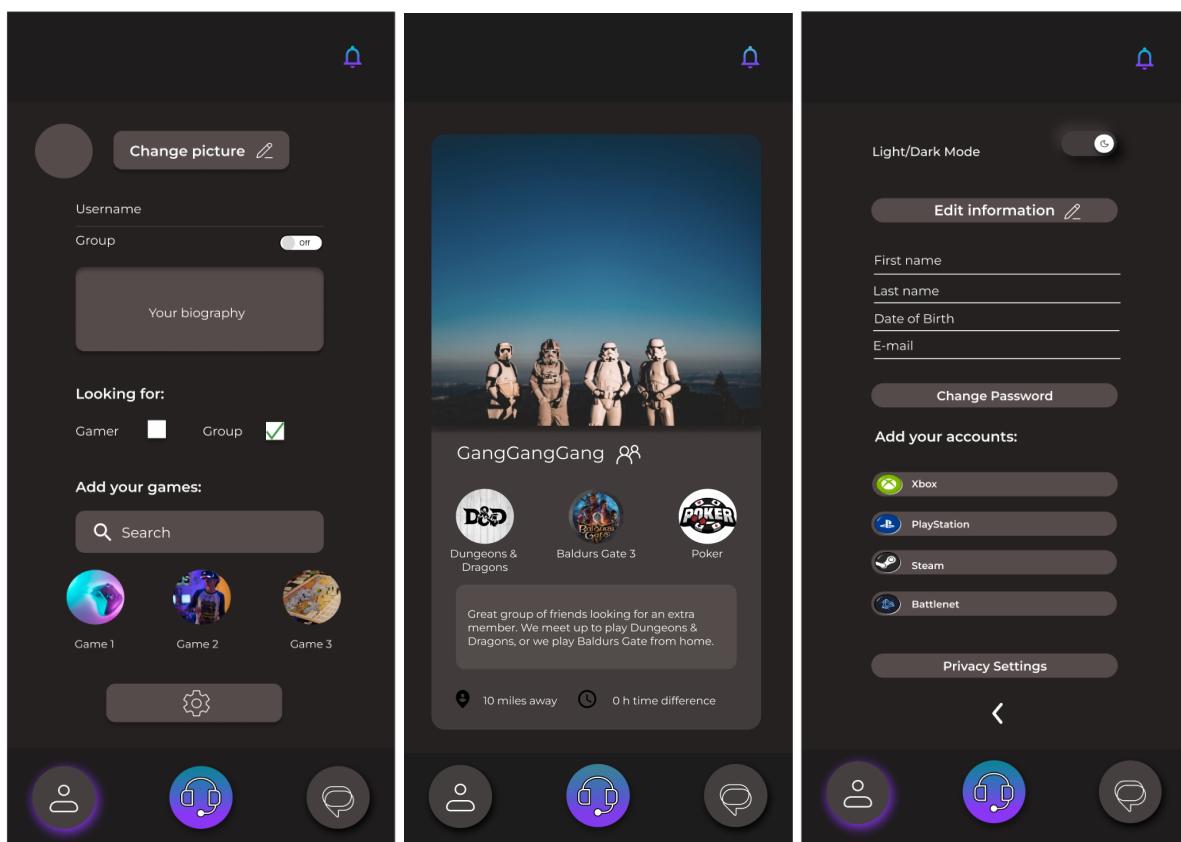


Knappen nederst til høyre hjørne er for meldinger. Når brukeren er inne på sider tilknyttet meldinger, får denne knappen en glødende effekt for å vise hvor man er. Øverst er det et søkefelt for å enklere kunne finne ønsket bruker blant matcher. Når man får nye venner/matcher vil disse automatisk dukke opp i meldinger, og brukernavnet deres vil få en annen farge inntil den er trykket på. Slik vist på det første bildet. Nye meldinger vil gjøres synlig ved at disse vil få en glødende effekt på sidene, i appens signaturfarger.

Hver venn har tre prikker på høyre side, som fungerer som en liten meny. Klikker man på denne, vil det dukke opp tre alternativer som vist på bilde nummer to ovenfor. Her har man anledning til å "Pin", for å feste valgt venn øverst på siden. Dersom dette ikke er gjort, vil

alltid siste melding eller match havne på toppen av listen. I menyen har man også anledning til å lage gruppesamtaler med vennene sine, eller fjerne match fullstendig.

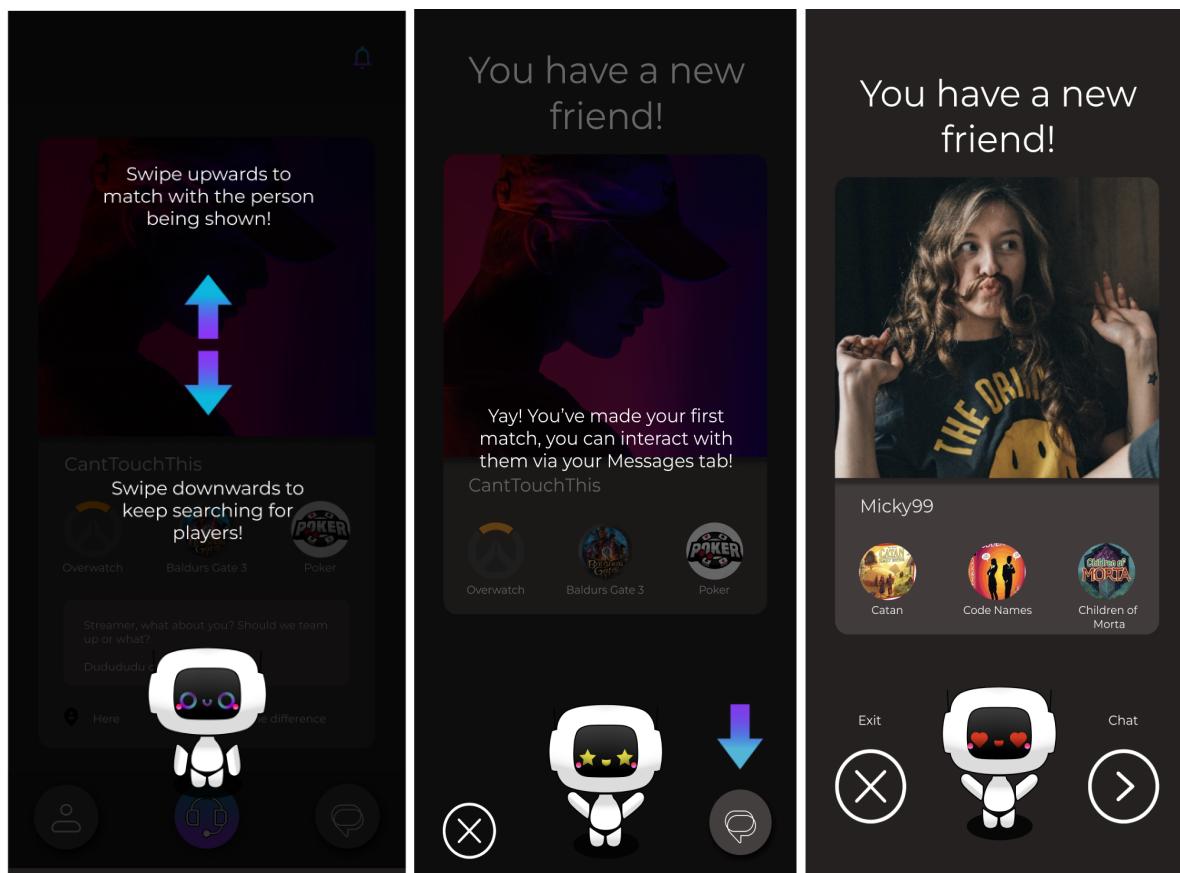
Trykker man på en venn, vil man komme til samtalen. Her vil den andre brukerens meldinger vises med deres bilde, for å gjøre det mer oversiktlig. Nederst i venstre hjørne er det to knapper. Et plussstegn er tilgjengelig for å kunne dele brukernavn/id automatisk fra plattformen man spiller på. Appen husker dette for deg, dersom du har koblet det til kontoen din. Det er også en liten telefon for å kunne ha en voice samtale istedenfor tekst, som vil være enklere under spill for de som ønsker det.



Nederst i venstre hjørnet har man alt knyttet til profil og innstillinger. Her vil man komme til det første bildet ovenfor, hvor man vil kunne redigere egen profil. På denne siden vil man kunne endre profilbilde, brukernavn eller profiltekst. Man kan huke av for om man er en gruppe eller enkeltperson. Dersom man er registrert som en gruppe, vil profil-kortet bli merket med et lite ikon ved siden av brukernavn for at dette skal fremkomme tydelig, slik vist på bilde nummer to ovenfor. Det er også mulig å huke av for om man vil komme i kontakt med andre spillere eller grupper, eventuelt begge deler. Dette vil da filtrere hva man får opp

av andre profiler når man sveiper. Nederst på denne siden har man en knapp merket med et tannhjul for å gå videre til innstillinger.

I innstillinger, vist på bilde nummer tre ovenfor, har man en toggle-knapp for light eller dark mode. Dersom brukeren ikke går inn i innstillinger selv for å endre modus, vil denne automatisk være lik som brukeren har på sin telefon. På denne siden er det anledning til å gjøre endringer på kontoinformasjon eller passord. Man kan også legge til ulike kontoer for spill, dersom man ikke allerede har lagt det til ved registrering. Nederst på siden er det en knapp for å gå videre til Privacy Settings, samt en pil for å gå tilbake til forrige side.



Til vår løsning har vi designet og implementert en maskot. Dette for å styrke merkevaren og forbedre kommunikasjonen med brukerne. En av tilbakemeldingene vi fikk gjennom brukertestingen var at det ikke fremkom tydelig nok hvordan sveipingen fungerte. Derfor besluttet vi at maskoten skal veilede gjennom onboarding-prosessen og viktige elementer for brukerreisen. Den viser hvordan "sveiping" fungerer og hvordan videre kommunikasjon vil foregå. Slik vist på bilder ovenfor. Bildet lengst til høyre viser hvordan roboten senere opplyser brukeren om nye venner/matcher (Team Pepper, 2022).

Hensikten er at tilbakemeldinger fra maskot vil kunne oppmuntre bruker til ønsket atferd via positiv forsterkning, samt engasjere gjennom en mer underholdende form for kommunikasjon. På denne måten kan vi forhåpentligvis forbedre opplevelsen til brukeren, samt gi løsningen mer “identitet”. Instruksjoner kun via tekst kan potensielt være mye enklere å ignorere. Maskoten vil fungere som en slags følgesvenn for brukeren gjennom hele løsningen. En tanke vi også hadde var å gi maskoten ulike antrekk etter tema eller dato, slik som jul, may the fourth (be with you) og lignende (Team Pepper, 2022).

For å sikre høy grad av universell utforming har vi fokusert på å bruke lett gjenkjennelige ikoner slik som snakkebobler for meldinger, en person for brukerrelaterte funksjoner, og tannhjul for innstillinger. Målet er at brukeropplevelsen skal oppleves som enkel og intuitiv, samt at løsningen kommuniserer nødvendig informasjon på en effektiv måte. Slik stilles det lite krav til brukerens kunnskaps- eller konsentrasjonsnivå. Dette gjelder også valg av design for appikonet og knappen som leder til hovedfunksjonen, begge er like. Dette skaper en tydelig indikasjon på hovedattraksjonen. Derfor har denne knappen også fått design og fargevalg som gjør at den trekker fokus. Headsettet (som vi har valgt som ikon for app og knapp) symboliserer både gaming og et verktøy for å kommunisere med andre, noe vi mener reflekterer vår løsning.

For å sikre god lesbarhet har all tekst kontrast mot bakgrunn, både i light og dark mode. Dette hindrer unødvendig kognitiv belastning og er derfor et mer inkluderende design. Tilstrekkelig kontrast gjør det mer leselig for brukere med nedsatt syn, fargeblindhet og dysleksi. Vi har også prioritert farger som fremstår tydelig for fargeblinde. Ved å inkludere både light og dark mode, får brukerne selv anledning til å tilpasse grensesnittet etter egne preferanser eller behov (Bratbergsengen, 2022). I tillegg vil inkluderingen av light og dark mode skape en behagelig visuell opplevelse, også for dem med lysømfintlighet.

Profilkort er designet med både tekst og bilder av spill, for å ta hensyn til dem med dysleksi eller konsentrasjonsproblemer. Ved å inkludere bilder vil denne brukergruppen forhåpentligvis kunne lese informasjonen raskere.

Resultatet av å implementere prinsipper for universell utforming, er en forbedring av Usability og brukervennlighet for vår løsning. Bruk av lett gjenkjennelige ikoner og et enkelt navigasjonssystem bidrar ikke bare til universell utforming, men også til å øke graden av

Usability. En maskot som veileder og instruerer gjennom brukerreisen er også et element vi vil trekke frem som potensielt kan øke graden av brukervennlighet. Vi har i tillegg bevisst valgt klare farger på enkelte elementer for å trekke fokus, dette veileder brukeren til det som er relevant for deres brukerreise. Å sikre høy grad av Usability har vært vårt hovedfokus og mål for denne løsningen.

Oppgave 5) Refleksjon og lærdom

Dette har vært en svært lærerik prosess som har bydd på både oppturer og nedturer fra start til slutt. Alt i alt sier vi oss fornøyd med både eget arbeid underveis og resultat. For selv om reisen ikke nødvendigvis har vært perfekt, så har alle steg vært en viktig del av læringsprosessen.

I retrospektiv var muligens det mest utfordrende fra denne prosessen å lande på hva vi ønsket å lage under idé/konseptutvikling. Ikke fordi vi har vært uenige, men mest sannsynlig fordi vi har hatt et så stort ønske om å gå videre med “riktig” løsning. Dette tok derfor lengre tid enn nødvendig. Vi velger å sette “riktig” i gåsetegn, fordi vi i dag forstår at det ikke er tema i seg selv som nødvendigvis skal være korrekt. Men nettopp hvordan man tilnærmer seg problemet og arbeider mot en løsning. Dette har vært en veldig viktig lærdom å ta med seg videre.

Et nyttig verktøy vi ønsker å fremheve fra arbeidet er bruken av Jobs-to-be-done til å segmentere brukergrupper og utarbeide personas. Det å sette seg inn i arbeidet rundt dette, har vært overraskende interessant og nyttig for designprosessen. Underveis har vi virkelig erfart viktigheten av dette. Og denne måten å arbeide på er noe vi kommer til å utforske i stor grad videre. Vi vil derfor trekke frem innsiktsarbeidet som en overraskende interessant del. En lærdom fra denne fasen kommer fra spørreundersøkelsen. Vi kan se at oppsettet for våre spørsmål kunne vært enda tydeligere. Et eksempel på dette var merkingen av hvilke spørsmål som gjaldt for dem som spilte, og spørsmål rettet mot dem som ikke spilte. Etter å ha sett svarene fra mer enn 200 respondenter, så ser vi at flere misforstod dette. Til en annen gang vil vi derfor merke dette enda tydeligere.

I arbeidet med prototypen har vi forstått, etter tilbakemelding fra foreleser, at vi har laget mer enn nødvendig for denne oppgaven. Vi opplevde det å arbeide med prototypen som svært interessant og givende, noe som førte til at oppgaven bare vokste og vokste. Selv om vi har fått mye glede av å sitte med dette arbeidet, ville det vært langt mer besparende om vi hadde begrenset oss i større grad. Det ville da blitt mer tid til å arbeide med andre ting som for eksempel rapporten, i tillegg til at det ville blitt enklere å skrive. Denne lærdommen tar vi med oss videre. Neste gang skal vi i forkant lage en mer konkret plan rundt hvilke sider vi tenker å lage til prototypen, og holde oss til den planen. Uansett hvor spennende vi synes det måtte være.

Vi har gjennom eksamsperioden opplevd å ha et godt samarbeid med lite uenigheter. Det har vært periodevis utfordrende å kunne sitte sammen fysisk, da andre faktorer som sykdom, jobb og lignende har spilt inn. Istedentfor har vi arbeidet mye sammen digitalt. Dette har heldigvis fungert fint da vi har vært flinke på å kommunisere godt. De få gangene vi har opplevd uenighet har vi klart å løse det raskt, og det har ikke bydd på problemer. Evnen vår til å kommunisere og samarbeide har vært en lærerik og god erfaring som vi tar med oss videre.

Gjennom arbeidet med eksamen har vi tilegnet oss en mye større forståelse for hvordan en designprosess foregår i praksis. Selv om dette er kunnskap vi lærer i undervisningen, så får man en langt grundigere forståelse av å faktisk sette seg ned å arbeide med det selv. Ingen av oss på gruppen går på linjen Interaktivt Design. Når vi som fremtidige utviklere etterhvert kommer ut i arbeid og skal samarbeide med designere, så vil vi nå ha en større forståelse for ulike fagbegreper, forarbeidet og designprosessen. Vi mener at dette vil kunne styrke vårt samarbeid med en designer, og derfor også gjøre oss til dyktigere utviklere. Dette er trolig den viktigste læringen vi har tilegnet oss fra dette.

Kildeliste:

- Aunsmo, R. H., Hansen, T., Langballe, M., Selbæk, G., Strand, B. H.(2023) *Time trends in loneliness from 1984 to 2019 among 27,032 older adults in Norway: A HUNT study*. Preventive Medicine, volume 175, 2023, 107659, ISSN 009-7435.
<https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2023.107659>
https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0091743523002396
- Barstad, A. (2021, 7.mai). *Blir vi stadig mer ensomme?* Statistisk sentralbyrå
<https://www.ssb.no/sosiale-forhold-og-kriminalitet/artikler-og-publikasjoner/blir-vi-stadig-mer-ensomme>
- Bergstrøm, I.I. (2014, 3.oktober). *Kvinnelige nettspillere later som de er menn.* Kjønnsforskning.no
<https://forskning.no/kjonn-og-samfunn-internett-spill/kvinnelige-nettspillere-later-so-m-de-er-menn/538545>
- Bratbergsengen, K og Bothner-By,H.(2022,13.Desember)*Grensesnitt*. Store Norske Leksikon.
<https://snl.no/grensesnitt>
- Bøhle, K og Vårdal, L .(2020, 30.mars). *Fra hypotese til teori*. Nasjonal digital læringsarena.
<https://ndla.no/subject:1:54b1727c-2d91-4512-901c-8434e13339b4/topic:2:432baee9-5671-47ce-870e-48b8fc3b7a42/topic:2:7d43618f-5198-4b32-9e3f-74c7d73ffb27/resource:c62b38d1-3a75-40a3-b205-f29ee51bae7f>
- DOGA. (u.å). *Designtenkning*. Nasjonal digital læringsarena. Hentet 10 oktober 2023 fra:
<https://ndla.no/nb/subject:2fc808ef-7cd4-4982-a429-fa0939e784aa/topic:3f82d08c-0f4f-4a30-9884-5ce37934f8f6/topic:d32e41bc-fb71-4229-98a6-b26300ff4bf8/resource:a455efb6-a71c-43b4-a6d1-a3171c6c053c>
- DOGA. (u.å). *Guide for designdrevet innovasjon*. Nasjonal digital læringsarena. Hentet 10.oktober 2023 fra:
<https://doga.no/verktøy/designdrevet-innovasjon/guide-for-designdrevet-innovasjon/2/designprosessen/>
- Fossum, E.(2022, 7.juni). *Halvparten av alle nordmenn under 45 år spiller dataspill hver dag*. Pressfire.no.
<https://www.pressfire.no/artikkel/halvparten-av-alle-nordmenn-under-45-ar-spiller-dataspill-hver-dag>
- Kleive, S.(u.å). *Hva er egentlig design thinking?* Bouvet. Hentet 3.oktober 2023 fra:
<https://www.bouvet.no/bouvet-deler/hva-er-egentlig-design-thinking>
- Laubheimer, P. (2017, 6.august). *Personas vs. Jobs-to-Be-Done*. NN/g Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/personas-jobs-be-done/>
- Stanger, M. (2012). *People are actually more honest online than in person*. Business insider.
<https://www.businessinsider.com/people-are-more-honest-online-2012-12?r=US&IR=T>

- Team Pepper. (2022, 5.mars). Brand Mascots: Benefits, Tips, and Famous Examples. *Peppercontent*. <https://www.peppercontent.io/blog/brand-mascot/>