Intervjuguide

Dette dokumentet beskriver prosessen for å gjennomføre intervjuer for forskningsprosjektet “Forstudie i brukerstyrt oppfølgingsverktøy”. Protokoll for gjennomføring, spørsmål samt hjelpe-mal for notater er del av dokumentet.

# Gjennomføring

## Kort intro til prosjektet

Dette intervjuet er en viktig del av et forskningsprosjekt der formålet er å kartlegge behov og ønsker brukere av vekstbedrifter. Blant annet gjennom intervjuet vil det dannes et grunnlag for nye ideer og konsepter for dataverktøy som er rettet mot denne type brukere. Verktøyet har som formål å motivere til selvhjelp og engasjement.

I dagens situasjon er det sjelden at en bruker har regien i møtene med bistandsapparatet der mange fagpersoner er til stede. Vi for oss en datastøttet tjeneste som gir bruker større ansvar for egen utvikling, og som dokumenterer kompetanse tilført bruker. Vi ønsker et verktøy hvor bruker, med bistand fra hver enkelt hjelper, legger en handlingsplan for hvert enkelt arbeidsområde. Han/ hun må selv rapportere på en enkel måte på hver enkelt oppgave. Melding om utført/ ikke utført oppgave synes umiddelbart hos hver enkelt bistandsperson, og gir et godt grunnlag for videre utviklingssamtaler.

Vi mangler et dokumentasjonsverktøy som synliggjør at kunnskapen vekstbedriftene tilfører brukeren blir brukers eiendom.

De fleste eksisterende verktøy er laget for helsearbeidere og legger vekt på saksbehandling og byråkratiske aspekter ved problemet. Vi vil bidra med konsepter rettet mot sluttbrukeren og engasjement.

Prosjektet er et forprosjekt, selve verktøyet vil først bli laget og evaluert i et senere prosjekt.

**I dette forprosjektet og gjennom intervju er det prosessen og det tiltenkte verktøyet som evalueres, ikke brukeren (også kalt informanten).**

**Our project is based on persuasive technologies, where we want to research in what way gamification can be used to positively reinforce behavior change. The gamification element is employed ontop of existing behavior change tools, such as real time feedback, positive reinforcement, goal setting etc.**

**We have come up with a gamification idea, which has two perspectives. The first is on a household level where the score system represents the efficiency of the energy usage within the household. The second side is from a community perspective where the scores from the individual households generates the total score for the community as a whole. Our work so far has consisted of redesigning the CoSSMic (emoncms) graphical user interface, where we have added the afformentioned techniques to hopefully motivate the participants to utilize the system to it’s full extent.**

## Konfidensialitet

Ingenpersonidentifiserbar data vil bli lagret. Kun kjønn og alder i 5 års-grupper (under 20, 21-25, 26-30, etc) samt svar på spørsmål som stilles under intervjuet.

## Hvorfor vi stiller spørsmålene

Som nevnt i introduksjonen er formålet å utvikle et *Brukerstyrt oppfølgingsverktøy, som skal være interaktivt, praktisk og selvmotiverende.* Gjennom spørsmålene ønsker vi å danne et bilde angående dagens digitale verktøybruk hos informanten, samt dagens situasjon ved møter. Deretter ønsker vi å få innsikt i innovasjon der de to krysser.

**The main goals for our project is to translate the data produced in the ICT systems and transfere the knowledge to the users in a clear, intuitive, and motivating way. We want to find out in what degree the new CoSSMic GUI motivates the users of the project. In additione we want to see how the gamification element impacts the user experience and the motivation towards the CoSSMic project. Therefor we have a set of questions we would appriciate if you could answer to the best of your abilities.**

## Brukeren er data-eier

Brukeren eier all dokumentasjon (data) og velger selv til hvem og når han/hun skal dele disse data. Brukeren styrer tilgang til sine data og vet hvem som har tilgang til sine data. Verktøyet “eies” og innholdet “forvaltes” av sluttbruker!   
Kommentarer, vurderinger m.v. tilknyttet dokumentasjonen eies også av bruker, (men kan ikke deles fritt uten opphavsrettighetshavers godkjenning).

## Intervju

Intervju gjennomføres med informant. Vi ønsker å se på problemperspektivet og hva som kan forbedres ved å ta i bruk teknologi.

Viktige elementer er dialog og dokumentasjon - hvis informanten kommer inn på dette tema, f.eks. sier “Dialog er vanskelig” - husk å gå i dybden på dette, spør “Hva er vanskelig” “Fortelle meg litt om dette” “Hvorfor er dette vanskelig?” "Kan du beskrive hvordan du tror dette kan/bør løses?"

1. DETTE ER ET SPØRSMÅL: beskriv dagens hverdag. Beskriv framtidens hverdag som du ønsker den skal se ut.

# Spørsmål

Unngå bruk av begrepet “dokumentasjon/dokumentere” i sammenheng med *fremtiden*.

1. Hvordan går det med deg (oppvarmingsspørsmål)?
2. Hvordan oppleves det å være på arbeidsmarkedstiltak?
3. Beskriv ditt siste møte med veileder?
   1. Fokus:
      1. Dialog
      2. Dokumentasjon
4. Hva opplevde du som bra med det møtet?
   1. Fokus:
      1. Dialog
      2. Dokumentasjon
5. Hva opplevde du som mindre bra med det møtet?
   1. Fokus:
      1. Dialog
      2. Dokumentasjon
6. Hva ønsker du å endre/forbedre?
   1. Fokus:
      1. Dialog
      2. Dokumentasjon
7. Hvordan ønsker DU at dialogen skal være (type teknologi, tlf, chat, e.a.)?
8. Hvordan ønsker DU at dokumentasjonen skal foregå?
9. Hvilke IT verktøy/apper/mobil/nettverk bruker du? (bruk tabell mal)
   1. Hvis en informant foretrekker et spesielt sosialt medie/verktøy, spør om hva fra dette mediet som kan brukes inn mot dialog og dokumentasjon mot veileder/vekstbedrift
10. Gitt at du kunne ønske deg hva som helst fra et verktøy for dialog/dokumentasjon mot veileder/vekstbedrift - hvordan skulle dette sett ut?
    1. Hvilken funksjonalitet?
    2. Hvilke krav/ønsker/forventninger har du til et slikt system?
11. Demografi (Mann/kvinne, alder)

