

TDT4180 MMI 2023

Øving 3: Personas og scenarier

Case: CampusDraw

Gruppenummer: 12

Studenter:

NTNU epost	Etternavn	Fornavn
dagkand@stud.ntnu.no	Andersen	Dag Kristian
madsab@stud.ntnu.no	Bårnes	Mads André
barothei@stud.ntnu.no	Rotheim	Bengt Andreas
andervs@stud.ntnu.no	Stubberud	Anders
erlenlsa@stud.ntnu.no	Sæveraas	Erlend

Dato: 07.03.2023

Beskrivelse av datagrunnlaget for brukerkarakterene:

Brukerkarakterene er basert på informasjon samlet inn fra en spørreundersøkelse, i tillegg til beskrivelser av personlighetstyper fra <https://www.16personalities.com/>. Undersøkelsen tok utgangspunkt i å finne relasjoner mellom ulike underliggende motivasjoner for bruk av appen og feltene som er i personas-mal dokumentet. Hver av personas'ene er skapt ved bruk av gjennomsnittlige og estimerte verdier fra svarene som hører til de respektive motivasjonene for bruk av appen, i tillegg til å bli supplementert av personlighetstrekk ved den personlighetstypen som i størst grad ble valgt i samsvar med intensjonen bak bruken av appen. De tre mest besvarte motivasjonene for bruk av appen har skapt grunnlaget for de tre ulike personas'ene som denne besvarelsen tar utgangspunkt i. Resultatene fra undersøkelsen som personas'ene tar utgangspunkt i er her:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1b7ouxcZ2wJNeJ_BIXrzFHZVkesd5tZ_g-XNijYcweqw/edit?resourcekey#gid=2031245136

Kort redegjørelse for sammenhengen mellom datagrunnlaget og brukerkarakteren:

Den sosiale personas'en tar utgangspunkt i svarene fra de deltakerne fra undersøkelsen som begrunnet sin motivasjon for å bruke appen med "Jeg ønsker å være sosial, herunder stifte nye bekjenskaper", i tillegg til beskrivelsen av personlighetstypen «Protagonist» fra <https://www.16personalities.com/enfi-personality>. Sosial-personasen ble opprettet som et resultat av at 16,6% av undersøkelsens responderter svarte at de hadde et sosial-aspekt som motivasjon bak bruk av appen. Dette var den tredje største motivasjonen bak bruken av appen. Personlighetstypen «Protagonist (omsorgspersonen)» er den personlighetstypen fra undersøkelsen vår som i størst grad svarte at de ønsket å spille Campus Draw for å bli bedre kjent med andre. Denne beskrivelsen av personlighetstypen «Protagonist» både underbygger og supplementerer svarene fra undersøkelsen. Denne personas'en representerer dermed en estimert gjennomsnittlig person for deltakere som hovedsakelig har en sosial motivasjon bak bruk av appen.

TDT4180 HCI – 2023 Group: 12 Case: CampusDraw

Sosial Personas

Rigmor Marie



"Jeg liker å ta ansvar for andre"

Age:	21
Occupation:	Student
Status:	Singel
Location:	Trondheim
Archetype:	Omsorgsperson

Omsorgsfull

Imøtekommende

Trivelig

Innpåsliten

Oppmerksomhetsyk

Bio

Rigmor elsker å omgås mennesker. Hun ringer ofte / sender melding til venner og lurar på om de vil finne på en aktivitet. Hun føler seg ensom hvis hun ikke befinner seg i en sosial setting.

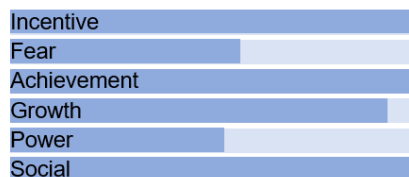
Goals

- Ta ansvar for at alle får en fin fadderperiode
- Involvere og engasjere seg
- Stifte nye bekjenskaper

Frustrations

- Liker ikke å se at andre ikke har det bra
- Liker ikke urett
- Synes ikke noe særlig om egoisme

Motivations



Personality

Extrovert	Introvert
Sensing	Intuition
Thinking	Feeling
Judging	Perceiving
Passive	Active
Loyal	Fickle

Behavior

- Vennlig ovenfor nye ukjente personer
- Snakker høyt og ofte for å sikre oppmerksomhet
- Oppfører seg bitter ovenfor like sosiale personer

Forventninger til fadderuken

- Rigmor forventer mye sosiale aktiviteter i fadderuken
- Hun forventer å skape nye relasjoner med nye mennesker
- Forventer et godt sosialt samarbeid

Forventninger til CampusDraw

- Aktivitetet som bringer personer sammen
- Lagarbeid slik at man kan bli kjent med lagkamerater

Kort redegjørelse for sammenhengen mellom datagrunnlaget og brukerkarakteren:

Den geografiske personas'en tar utgangspunkt i svarene fra de deltakerne fra undersøkelsen som begrunnet sin motivasjon for å bruke appen med "Jeg synes dette virker som en fin måte å bli bedre kjent i området.", i tillegg til beskrivelsen av personlighetstypen «Adventurer» fra <https://www.16personalities.com/isfp-personality>. Geografisk-personasen ble opprettet som et resultat av at 41,6% av undersøkelsens responderter svarte at de hadde et geografisk-aspekt som motivasjon bak bruk av appen. Dette var den største motivasjonen bak bruken av appen. Personlighetstypen «Adventurer (utforskende)» er den personlighetstypen fra undersøkelsen vår som i størst grad svarte at de ønsket å spille Campus Draw for å bli bedre kjent i byen. Denne beskrivelsen av personlighetstypen «Adventurer» både underbygger og supplementerer svarene fra undersøkelsen. Denne personas'en representerer dermed en estimert gjennomsnittlig person for deltakere som hovedsakelig har et mål om å bli bedre kjent i området som motivasjon bak bruk av appen.

Geografisk Personas

Svein Iver



"Det er givende å utforske"

Age:	20
Occupation:	Student
Status:	Singel
Location:	Trondheim
Archetype:	Utforskende
Nysgjerrig	
Kompetent	
Målbevist	
Avslappet	

Bio

Svein Iver er en person som elsker natur- og kultur-livet. Han foretrekker å utforske områder han befinner seg i, og dele kunnskapen sin med andre. Han er avslappet og bryr seg mer om å nyte livet enn å haste seg igjennom

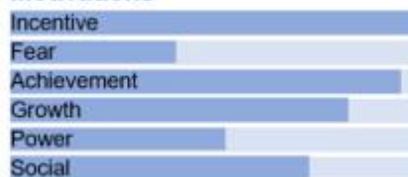
Goals

- Utforske både byen og seg selv
- Verdsette de små øyeblikkene
- Nyte det naturen har å tilby

Frustrations

- Mangel på utfoldelse
- tettepakket timeplan og rutiner
- Mangel på muligheten til å nyte prosessen

Motivations



Personality



Behavior

- Jovial mot alle han møter.
- Ikke redd for å slå av en prat med fremmede personer
- Går inn i ukjente situasjoner med nysgjerrighet og selvsikkerhet

Forventninger til fadderuken

- Opplive Trondheims sine geografiske severdigheter
- Møte personer med samme interesser
- Ikke haste seg igjennom opplegg

Forventninger til CampusDraw

- GPS med informasjon over det geografiske området
- Ikke bare for konkurranse aspektet, men også for å oppleve Trondheim
- Måter for å ikke bare være klistret til skjermen under bruk.

Kort redegjørelse for sammenhengen mellom datagrunnlaget og brukerkarakteren:

Konkurransen personasen tar utgangspunkt i svarene fra de deltakerne fra undersøkelsen som begrunnet sin motivasjon for å bruke appen med "Jeg er et konkurransemenneske som ønsker å vinne alt som er å vinne.", i tillegg til beskrivelsen av personlighetstypen «Architect» fra <https://www.16personalities.com/isfp-personality>. Konkurransen personasen ble opprettet som et resultat av at 33,3% av undersøkelsens respondenter svarte at de hadde et konkurranse-aspekt som motivasjon bak bruk av appen. Dette var den nest største motivasjonen bak bruken av appen. Personlighetstypen «Architect (herskeren)» er den personlighetstypen fra undersøkelsen vår som i størst grad svarte at de ønsket å spille Campus Draw for å tilfredsstille konkurranseinstinctet. Denne beskrivelsen av personlighetstypen «Architect» både underbygger og supplementerer svarene fra undersøkelsen. Denne personas'en representerer dermed en estimert gjennomsnittlig person for deltakere som hovedsakelig har et mål om å spille campus draw fordi de synes det er gøy å konkurrere.

TDT4180 HCI – 2023 Group: 12 Case: CampusDraw

Konkurransen Personas

Rolf-Einar



"Utfordringer resulterer i personlig utvikling"

Age:	22
Occupation:	Student
Status:	Forhold
Location:	Trondheim
Archetype:	Herskeren
Hardtarbeidende	
Vinner-instinkt	
Direkte	
Sta	

Bio

Rolf-Einar elsker å drive med aktiviteter som har et kompetitivt element. Uten en utfordring og et mål så ser han liten mening med aktiviteter. For hvert mål som settes gjør han alt han kan for å lykkes.

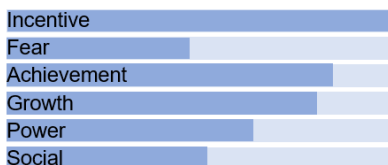
Goals

- Utfordre seg selv
- Pushe grenser
- Oppnå noe, vinne noe

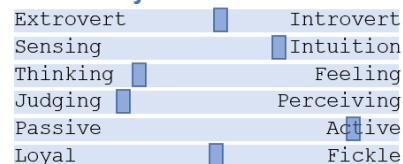
Frustrations

- Kan til tider bli ensomt på toppen
- Liker ikke å måtte ta hensyn til andre
- Liker ikke å tape

Motivations



Personality



Behavior

- Vulgær hvis ting ikke går som planlagt
- Tar kontroll i konkurranse-setting
- Sjalu mot personer som presterer bra

Forventninger til fadderuken

- Mye konkurranser og premier
- Mulighet for å bevise for andre hvor god man er

Forventninger til CampusDraw

- Premier og leaderboard
- Rettferdighet på lag slik at alle stiller likt
- Mulighet for å vise den beste spilleren på hjemmesiden

Scenarie 1: Scenariet for den sosiale personas'en



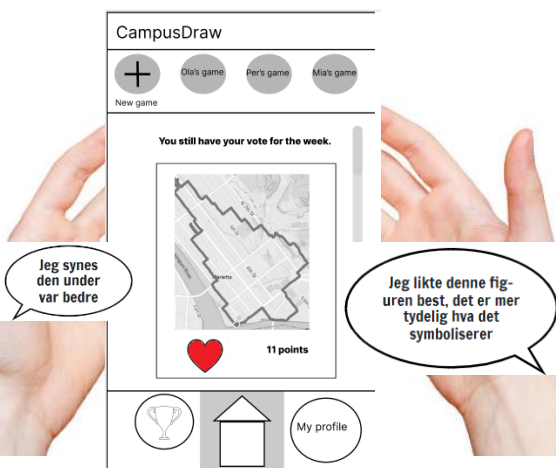
Rute 1: En ny gruppe møtes for å spille CampusDraw, Rigmor Marie gleder seg



Rute 2: De går sammen for å se hvilken figur de skal lage.



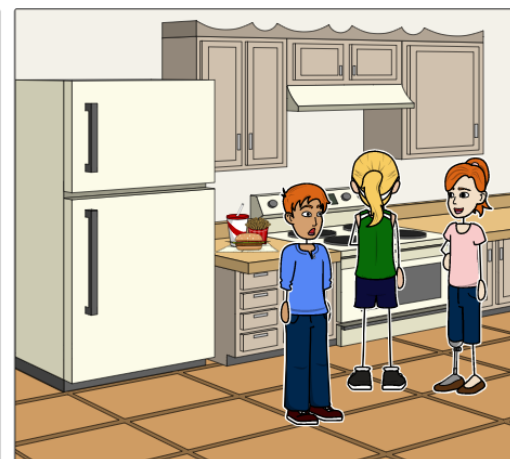
Rute 3: Rigmor går løypa sammen med de andre og blir bedre kjent



Rute 4: Rigmor Marie diskuterer med de andre hvilken figur de syntest var best ved å scrolle igjennom figurer på hovedsiden.



Rute 5: Rigmor Marie sier farvel til deler av gruppen, men har blitt god venn med resten.

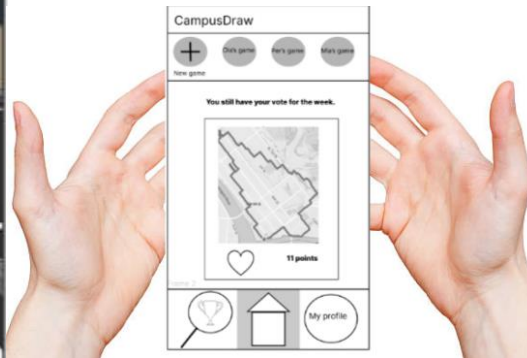


Rute 6: Rigmor Marie har skaffet seg to nye venner som hun har invitert med hjem på taco. Hun er veldig fornøyd med dagens aktivitet.

Scenarie 2: Scenariet for den geografiske personas'en



Rute 1: Svein Iver tusler rundt alene, og innser at han ikke er godt kjent i byen. Svein Iver bestemmer seg for å gjøre noe med dette.



Rute 2: Svein Iver åpner Campus Draw appen, og nyter synet av alle de flotte figurene som har blitt laget. Svein Iver blir fristet til å prøve Campus Draw selv.



Rute 3: Svein Iver oppdager en gruppe som er i ferd med å spille Campus Draw. Det går opp for han at dette er en fin måte å utforske byen på.



Rute 4: Svein Iver bestemmer seg for å bli med i Campus Draw spillet til Gruppen han møtte på. Dette gjør han enkelt ved å trykke på spillet i "spill-seksjonen"



Rute 5: Etter å ha spilt Campus Draw, så har Iver fått utforsket hver krik og krok av byen. Svein Iver er nå godt kjent i byen, og er dermed storforføyd.

Scenarie 3: Scenariet for konkurranse-personasen



Rute 1: Rolf Einar er ute en dag og lurar på hvordan han ligger an på CampusDraw sin highscore-liste

Rute 2: Han åpner appen og finner ut at han befinner seg på andre plass. 100 poeng bak Max på førsteplass

Rute 3: Rolf Einar sitt konkurranseinnstinkt settes igang og han bestemmer seg kjapt for å bli med i et nytt spill.



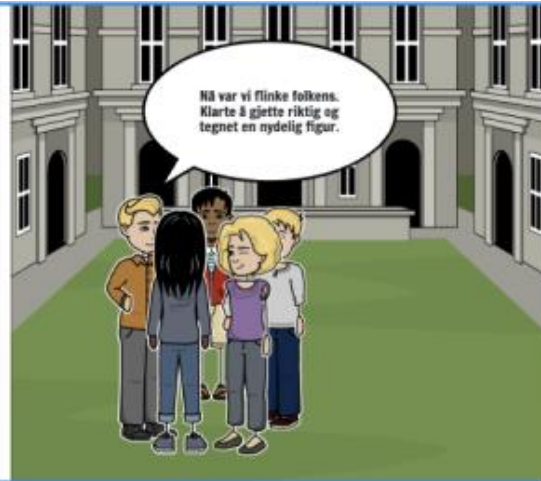
Rute 4: Med et tastetrykk kommer Rolf Einar seg inn på Ola's aktive spill

Rute 5: Rolf Einar velger å bli med i spillet

Rute 6: Han møter opp på møteplassen på skolens campus og finner laget han skal spille med



Rute 7: De spiller en runde CampusDraw der alle er med å tegne figuren



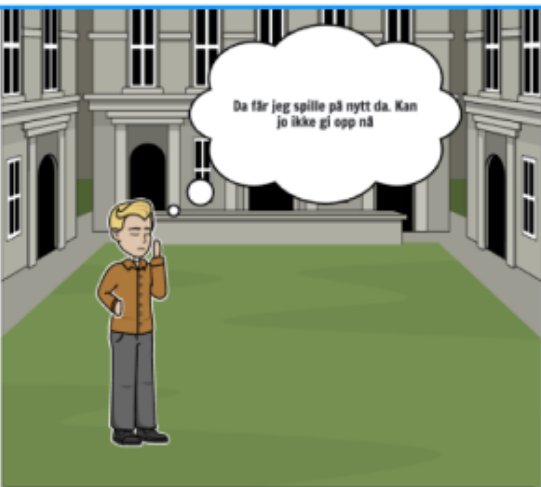
Rute 8: Etter spillet samles Rolf Einar og laget. Han roser dem for et bra spill, uten å si noe om hvorfor han ble med i utgangspunkte



Rute 9: Når de andre har gått, drar Rolf Einar fram telefonen. Han ser at denne runden har gitt han 80 poeng. Han velger så å gå tilbake til highscore-listen



Rute 10: Rolf Einar ligger bare 20 poeng under førsteplassen. Dette var ikke hans mål



Rute 11: Han velger å starte ett nytt spill for å tjene mere poeng



Rute 12: Ved å trykke på "+"-knappen lager Rolf Einar sitt eget spill slik at han kan kjempe videre om første plassen.

Endringer basert på tilbakemeldingsskjema:

Metodisk forståelse	Scenariene dekker ikke nødvendigvis de mest sentrale brukssituasjonene jfr. design-caset.	x	Dere presenterer personas og omgivelser godt, men savner mer fokus på oppgaver/hendelser så funksjonalitet kommer tydeligere frem.
---------------------	---	---	--

Utbedring: Brukersnittets funksjonalitet har kommet tydeligere frem ved at scenariene har fått nye ruter som viser hvordan konseptene interagerer med hverandre.

Metodisk forståelse	Flere av personasene fremstår som relativt like.	x	Klarer dere (basert på undersøkelse og kilder) å lage personas som representerer den generelle studenten bedre? Det er ikke veldig store forskjeller mellom personas, og der det er det er det mer ekstremt. Eksempelvis lurte jeg på hvor representativt en person som har så ekstremt konkurranseinstinkt er. Helt fint at dere bruker dette – men det må finnes datagrunnlag for det.
---------------------	--	---	--

Utbedring: Vi har omformet personas'ene til å representere den generelle studenten bedre ved å heller gå i bredden på trekkene til de ulike personas'ene, fremfor å gå i dybden, ettersom dybde-varianten fremstilte for ekstreme trekk ved personas'ene. Vi har valgt å beholde de samme personas'ene, da vi mener at disse personas'ene representerer de ulike motivasjonene bak bruken av Campus Draw. Imidlertid har vi innført mer datagrunnlag for å utforme personas'ene. Dette datagrunnlaget stammer fra <https://www.16personalities.com/>.

Metodisk forståelse	Personasene fremstår ikke som troverdige.	x	Ser ut som at Svein Iver er litt eldre enn 20 år ☹️
---------------------	---	---	---

Utbedring: Vi har byttet ut bildet til Svein Iver.

Design-rasjonale	Sammenhengen mellom underliggende data og personas er uklart.	x	Diskuter mer rundt denne sammenhengen.
------------------	---	---	--

Utbedring: Vi tilført mer datagrunnlag for hver enkelt personas, og følgelig har sammenhengen mellom det nye datagrunnlaget og personas'ene blitt utdypet. Sammenhengen mellom personas'ene og det allerede eksisterende datagrunnlaget har blitt underbygget og supplementert av det nye datagrunnlaget.

Design- rasjonale	Datagrunnlaget for personasene er begrenset.	x	Dere inkluderer en kort beskrivelse av datagrunnlaget samt en link til resultatet av undersøkelsen deres. Savner at dere diskuterer mer rundt datagrunnlaget, spesielt opp mot personas. Ønsker også mer konkrete data i teksten deres, gjerne tall/prosent fra undersøkelsen. Det blir også noe snevert å kun basere personas på 12 intervjuobjekter. Kan dere inkludere data fra andre kilder for å bygge på dette?
----------------------	--	---	---

Utbedring: Ettersom vi innser at datagrunnlaget for personas'ene blir litt snevert når det kun er basert på 12 intervjuobjekter, så har vi valgt å utvide datagrunnlaget med presise og konkrete beskrivelser av ulike personlighetstyper, som har blitt brukt som et supplement til det allerede eksisterende datagrunnlaget. Beskrivelsen av hver individuelle personas har også blitt beriket med konkret data som begrunner for hvordan personas'en ble skapt.