

Prosjekt 2 – design

s374964 - Fartun Mohamed Said

Antall ord:1603

Gruppemedlemmer: Iuliana Tarnovschi -s374978, Elise Hjartholm Tryti- s374988, Emelie Minin - s374930

Endringslogg: Jeg har valgt å revidere rapporten min, for å fikse på en del språkproblemer. Gi mer klarhet på hva testpersonene gjorde, samt rette opp på forveksling av skisser og prototyper.

Problemstilling

I dette prosjektet har vi som gruppe fått i oppgave om å designe og utvikle et nytt konsept for å forbedre dagens setevalgssystem på kino.

Konseptutvikling

4 /22 av Ideer:

1. Slåss/Konkurrer om setene spillet
2. “Setevelgeren” som får brukeren til å svare på spørsmål om seg selv og velger kinoseter til brukeren ut fra ulike faktorer
3. Sonekart for filmvisninger
4. “Flybillett” på kinobillett som f.eks first class, business class og economy, dyrere pris på billetter, bedre seter
5. Gruppering av seter i par og grupper

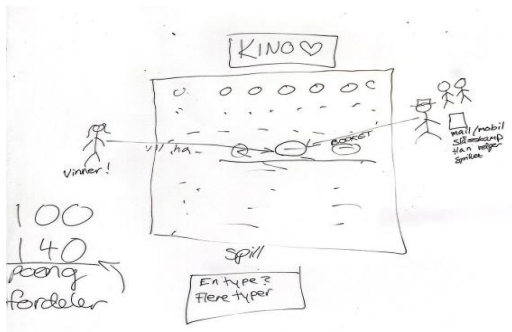
Valgt: Gruppering av seter i par og grupper, samt bruk av forskjellige farger på setene

Vi startet utviklingen av vårt kinokonsept ved å utforske ulike ideer og scenarier, både gjennom egen kreativitet og inspirasjon fra videomateriale. Første tanken var å skape en kinoopplevelse der hver filmvisning var basert på en slåsskamp for å sikre seg de beste setene. Imidlertid forsto vi raskt at denne tilnærmingen ikke ville være bærekraftig.

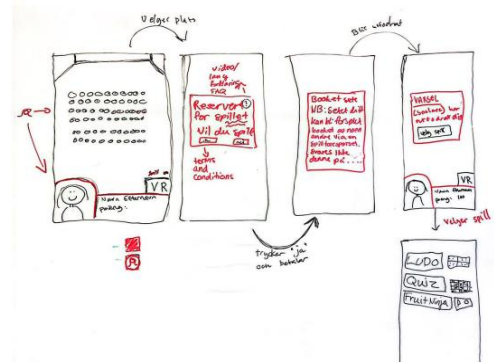
Etter nøye refleksjon besluttet vi å revidere konseptet. Vi valgte å tilby et begrenset antall konkurransespillbaserte visninger hver dag. Denne tilnærmingen ville gi publikum en mer

varierte kinoopplevelse. For å iverksette dette konseptet bestemte vi oss for å reservere spesifikke rader for konkurransespillsystemet, mens de øvrige setene ville være tilgjengelige til standard kinobillettpriser.

Videre i prosessen måtte vi bestemme hvilke spill som ville være mest hensiktsmessige. Opprinnelig planla vi bare ett spill, men etter å ha vurdert mangfoldet av kinogjengere, innså vi at ulike mennesker har ulike ferdigheter og preferanser. Derfor bestemte vi oss for å inkludere 5-6 forskjellige interaktive minispill som publikum kunne velge mellom. Dette ville gi alle en sjanse til å forsvare sitt valgte sete. For å sikre en rettferdig konkurranse ble det bestemt at personen som utfordres til en konkurranse ville få velge hvilket spill som skulle spilles, og dermed oppnå en liten fordel.



Figur 2 første skisse for slåsskamp



Figur 1 skisse for spill

Som utviklingen fortsatte, droppet vi ideen om å inkludere VR i setebookingsprosessen da det ville øke kompleksiteten betydelig. Og eliminerte spill basert på tilbakemeldinger som ikke helt passet problemstillingen. Det å innføre konkurranse i form av å slåss om setene virket som en tilleggsfunksjon og løste ikke nødvendigvis problemstillingen som helhet. Ut ifra tilbakemeldinger viste det seg at folk ønsket en raskere løsning for setevalg, og at ikke alle ville konkurrere for å sikre seg et sete.

Deretter gikk vi tilbake til idemyldringsprosessen for å utforske nye ideer. Dette involverte individuell skisseproduksjon, felles diskusjon og utvikling av kriterier for å identifisere de beste ideene. Kriteriene vi hadde satt opp gikk ut på:

- Oppfyller problemstillingen
- Enkelt å forstå
- At det gjenspeiler ønsker fra brukere
- Bruker kommer til å ta seg i bruk av systemet

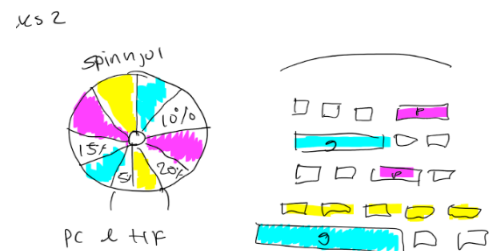
- Skaper ny og spennende opplevelse for bruker

Videre gjennomførte vi intervjuer med åpne spørsmål for å forstå hva folk savnet når de bestilte kinoseter online. Som inspirerte til flere aktuelle ideer som vi ikke hadde tenkt på før.

Skisser av de aktuelle ideene vi utforsket:



Figur 3 skisse for gruppering i par og gruppe



Figur 4 skisse for spinnhjul



Figur 6 skisse for sonekart



Figur 5 skisse for ulike typer sete

Vi kombinerte, forkastet og tilpasset ulike ideer og kom til en beslutning etter grundig tilbakemelding. Den endelige beslutningen var å implementere en funksjon for gruppering av seter i par og grupper, samt bruken av forskjellige setefarger for bedre oversikt. Denne avgjørelsen ble tatt etter en brukertesting og diskusjon om ulike skisser.

For å illustrere fremgangsmåten tydelig, utarbeidet hver av oss en skisse, og deretter kombinerte vi de mest likte elementene fra hver skisse. Vi bestemte oss å legge til en funksjon som lar brukerne velge sitt eget sete. Med denne grundige prosessen på plass, utviklet vi en fullstendig prototype og satte konseptet i bevegelse.

Fremgangsmåte for prosjekt 2:

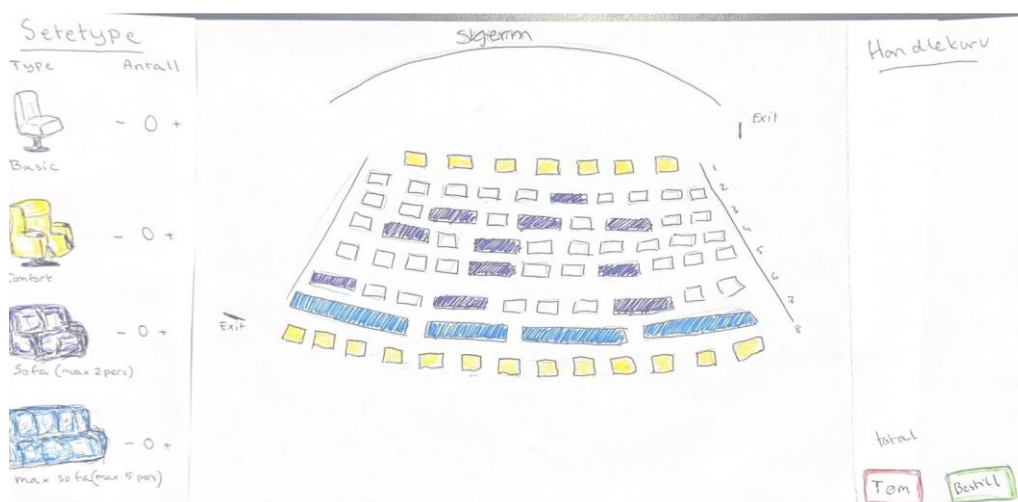
Først gjennomførte vi en idemyldring for å skape mange ulike ideer. Deretter lagde vi kriterier for hva som definerer en god ide. Vi forkastet de minst lovende ideene og søkte tilbakemeldinger fra mennesker via intervju om hva som manglet i eksisterende setevalgssystemer.

Vi undersøkte flere ideer og mulige tillegg, og gjennom grundige samtaler og testing, kombinerte og tilpasset vi ulike konsepter. Vi så også på brukergrensesnittet til setevalgssystem fra nettsidene til NF kino, Odeon kino og Cinema city som er en kino i romania. Gjennom denne innhenting av informasjon av nåværende løsninger kombinert med ønsker fra brukere.

Resulterte dette til fire hovedideer der hver av disse ideene ble nøye evaluert og videreutviklet. Endelig valgte vi å iverksette en funksjon for å tildele midlertidige seter basert på brukerpreferanser (Quick buy), en 3D-visning av seter i 360 grader, en funksjon for å velge forskjellige setetyper (som senger eller komfortstoler), gruppering av seter for par og mindre grupper, og til slutt valg av sone for et sete.

Våre kriterier for å definere en "god" ide var å sikre at ideene gjenspeilet behovene og ønskene til brukerne, var enkle å forstå, krevde ingen tid og tenking for bruker. Og i tillegg er med på å skape en spennende og ny opplevelse for bruker.

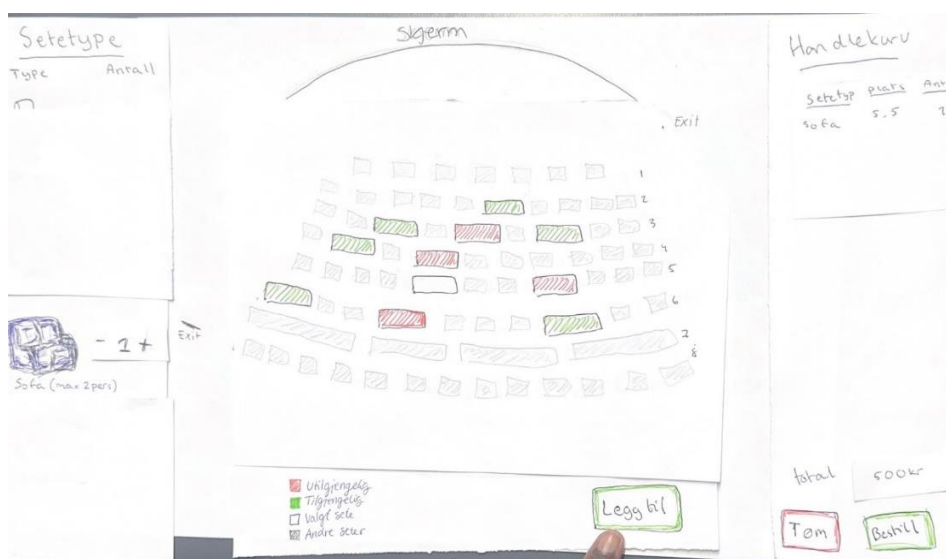
Prototypen



Figur 7 start side etter valgt film

Etter at vi hadde kommet til en beslutning av konseptet og utarbeidet forskjellige skisser for en prototype. Vi valgte å lage en low-fidelity papirprototype, for å enkelt klippe, endre, legge til og ta bort funksjonaliteter fra prototypen. Her lagde vi ulike seter bruker kunne velge mellom samt visning av seter i kinosalen. Vi brukte forskjellige farger på seter slik at bruker kan tydelig se hvor setene ligger. Vi har lagt inn '+/-' knapper der man kan legge til antall seter man har lyst på samt beskrivelse på maks antall til setene. På høyresiden under handlekurv har vi gjort det tilgjengelig for at bruker kan se sine valgte seter.

Et eksempel på valg av en sofa sete:

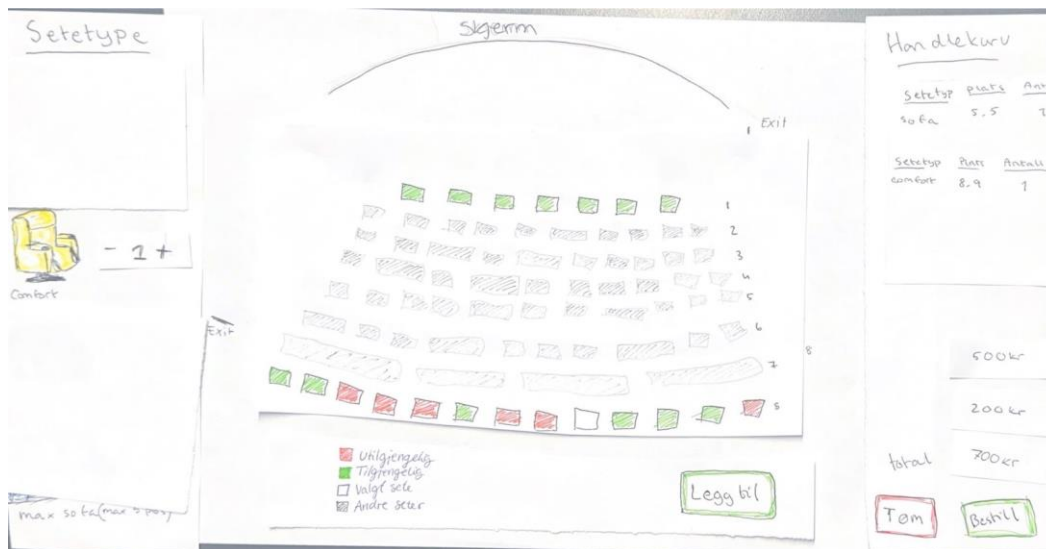


Figur 8 valg av sofa sete

Her går andre seter bort og bruker får opp hva som er tilgjengelig av sofa seter i salen, ved hjelp av farger. Der grønn er ledig, rød er utilgjengelig, hvit er brukerens valgte sete, mens grå er de andre setetypene. Dette kan bruker se på beskrivelsen under visning av setene samt en knapp som bruker kan trykke på for å legge til denne bestillingen. Her får bruker opp hvilke sete, plass og antall de har valgt.

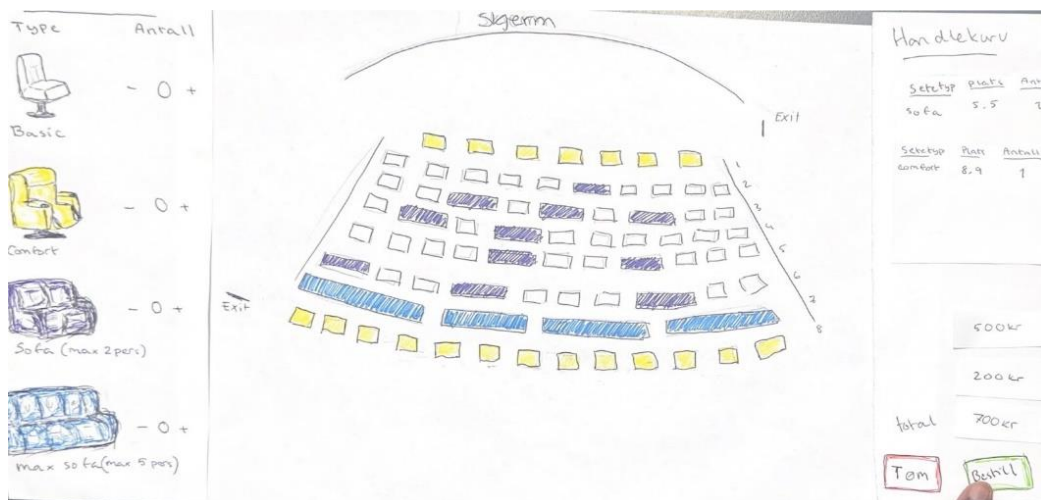
Hvis bruker vil legge til en annen type sete i tillegg til sofa sete, har de muligheten til å gjøre dette ved å klikke på knappen legg til (som blir vist i bilde). Deretter for de valgene om sete og kan deretter velge en ny setetype.

Et eksempel på valg av komfort seter som tillegg:



Figur 9 valg av komfort sete

Det vil se slikt ut etter at bruker legger til et annen type sete, her får de oversikt over hva som er tilgjengelig og utilgjengelig. Etter at bruker har valgt sete og trykker legg til får de opp valgte seter i handlekurven. Og kommer tilbake til første side.



Figur 10 bestilling

Her får de fullt oversikt over antall valgte seter og pris. Under ligger det to knapper der de enten kan trykke på tøm om de ikke er fornøyd og vil tømme handlekurven eller om de vil gå videre med bestillingen.

Brukertesting

Vi valgte å utføre brukertesting både i praksis og digitalt, testpersonene fikk scenarioer fra prototypen og ble stilt spørsmål utefra, hva de likte, mislikte og mente manglet ved systemet.

Gjennom hele prosjektet hadde vi intervjuer både før vi startet å lage skisser og etter vi hadde lagd en prototype. Vi stilte åpne spørsmål på starten for å finne hva folk mente manglet med dagens setevalg løsning på kino. Ut i ifra dette trakk vi inspirasjon til flere ideer. Underveis før vi tok vår endelige beslutning av konseptet fikk vi spesifikke tilbakemeldinger på skissene våre. Som blant annet gikk ut på mangel på utgang/inngang, maks antall på sofa, samt mangel for seter til funksjonshemmede. Enkelte uttrykte også bekymring for konkurransesystemet, mens andre foretrakk andre måter å tilbringe tid med venner på.

Siden vi selv som grupper kommer fra forskjellige bakgrunner og har ulike sosiale og kulturelle nettverk. Fikk vi ulike innspill fra mennesker med ulike livs situasjoner, etnisitet og aldersgrupper.

Vi spurte folk om hva de synes om våre endelige konsept og de fleste av tilbakemeldinger var mye av det samme. Generelt fikk vi en positiv respons, med spesiell støtte for flere setealternativer, bruk av farger for å indikere setestatus og individuell seterreservering. For mange virket det som brukervennlighet og en enkel bestillingsprosess er viktige faktorer.

Vi fikk tilbakemelding av en mor med to barn som tidligere har hatt vanskeligheter med å bestille sofa seter med dagens setevalgssystem. Hun mente at løsningen vår er lur, siden den gir brukere muligheten til å legge til ulike setetyper i bestillingen.

En del av tilbakemeldingene førte til en del endring og revurdering, mens andre ble nøye vurdert og reflektert muntlig i gruppen.

Konklusjon

Gjennom hele denne prosessen lærte vi at det er viktig å sette bruker i sentrum, for det er nemlig de som skal ende opp med å bruke dette systemet. Vi har innsett igjennom dette prosjektet hvordan brukertesting skal utføres, hva definisjonen av design er. At det kan oppstå praktiske problemer og endring av ideer. Ikke nok med dette gikk vi i fellen av å forelske oss i kun en ide og satte mye fokus og tid på dette. Som gruppe har vi lært at det er greit å ta litt feil å starte på nytt. Det er en prosess som krevet tid, diskusjon, planlegging, ombygging, testing og refleksjon. Vi innså at uten brukertesting hadde det vært vanskelig å skifte fokus fra den ideen vi tenkte var veldig bra.

Kilder

Sandnes, F. E. (2022). Universell utforming av IKT-systemer: brukergrensesnitt for alle.