

# Verktyg för globala kriser

## TNM100

---

**Clara Lennartsson, clale106**  
**Salma Gabot, salga107**  
**Anna Granberg, anngr950**  
**Filip Hamrelius, filha243**

## **Del 1 - Uppgift 1**

## **Sammanfattning**

Denna rapport presenterar förfarandet för de första stegen i designprocessen mot en fullskalig Figma-prototyp för en applikation. Rapporten diskuterar relevanta metoder och resultaten av dessa. Till att börja med användes traditionell brainstorming och 635-metoden. Resultatet utvärderades genom en fältundersökning med 24 svar från en enkät, där respondenterna utgjorde 54,2% kvinnor och 45,8% män med 80% i åldersspannet 20-25 år. Efter enkäten genomfördes en artefaktgenomgång i form av fem djupgående intervjuer. I denna fas utgjorde respondenterna 20% kvinnor och 80% män i åldern mellan 22 och 28 år. Den insamlade datan lade grunden för en djupgående målgruppsanalys och en tillhörande effektkarta. Efter detta skapades tre olika wireframes: en komplex webbplats, en avskalad webbplats och en mobilapplikation. Med grund i dessa alternativ och datan från fältstudien togs beslutet att fortsätta arbetet med mobilapplikationen. Gruppen tog då fram tre koncept på prototyper som i ett slutsteg kombinerades till en större, mer omfattande prototyp. Resultatet har lagt en gedigen grund för fortsatt arbete och iterativ förbättring av koncept-ideen och prototypen.

# Innehållsförteckning

<b>1. Introduktion.....</b>	<b>1</b>
1.1 Bakgrund.....	1
1.2 Mål & Syfte.....	1
<b>2. Metod.....</b>	<b>2</b>
2.1 Förarbete.....	2
2.1.1 Brainstorming.....	2
2.1.2 635-Metoden.....	3
2.2 Fältarbete.....	5
2.2.1 Enkät.....	5
2.2.2 Artefakt Genomgång.....	6
2.3 Målgruppsanalys.....	7
2.3.1 Demografi.....	7
2.3.2 Psykografi & Målgrupp.....	7
2.3.3 Den late (första prioritering).....	7
2.3.4 Den icke väl pålästa (andra prioritering).....	7
2.3.5 Den väl pålästa (tredje prioritering).....	8
2.4 Storyboard.....	8
2.5 Wireframes.....	10
2.5.1 Wireframe 1: Komplex hemsida.....	10
2.5.2 Wireframe 2: Avskalad hemsida.....	11
2.5.3 Wireframe 3: Mobilapplikation.....	11
2.6 Prototyp idéer.....	12
2.6.1 Prototyp format.....	12
2.6.2 Prototyp idé 1.....	12
2.6.3 Prototyp idé 2.....	14
2.6.4 Prototyp idé 3.....	15
<b>3. Resultat.....</b>	<b>16</b>
3.1 Effektkarta.....	16
3.1.1 Effektmål.....	16
3.1.2 Användning.....	16
3.2 Prototyp.....	17
3.2.1 Landing Page.....	18
3.2.2 Articles.....	18
3.2.3 Article Page.....	18
3.2.4 Conflict Page.....	18
3.2.5 Quick Facts.....	18
3.2.6 Landing Page Zoom on Map.....	18
3.2.7 Click on Quick News.....	18
3.2.8 Timeline View 1.....	19
3.2.9 Timeline View 2.....	19
<b>4. Diskussion.....</b>	<b>20</b>
4.3 Prototyp.....	20

<b>5. Fortsatt arbete.....</b>	<b>20</b>
<b>Del 2 - Uppgift 2.....</b>	<b>21</b>
<b>6. Introduktion.....</b>	<b>22</b>
<b>7. Prototyp.....</b>	<b>22</b>
7.1 Avgränsningar.....	22
7.2 Grafisk profil.....	23
7.3 Hierarki.....	24
7.4 Startsida - Sida 1.....	25
7.4.2 Undersida 1.1 - Zoom på karta.....	26
7.4.2 Undersida 1.1.2 - Konflikt sida.....	27
7.4.3 Undersida 1.1.3 - Snabbfakta.....	28
7.4.4 Undersida 1.1.4 - Tidslinje.....	29
7.5 Artiklar - Sida 2.....	30
7.5.1 Undersida 2.1 - Artikel.....	31
7.6 Snabbnyheter - Sida 3.....	32
7.7 Personalisera sida - Sida 4.....	33
7.8 Inställningar - Sida 5.....	34
<b>8. Metod och process.....</b>	<b>35</b>
8.1 Prototypverktyg.....	35
8.2 Data.....	35
8.3 Implementation.....	35
<b>9. Diskussion.....</b>	<b>36</b>
9.1 Metod och process.....	36
9.1.1 Prototypverktyg.....	36
9.1.2 Data.....	36
9.2 Utformning av användargränssnittet.....	36
9.2.1 Grafisk profil.....	36
9.2.2 Användbarhet och användarupplevelse.....	37
9.3 Prototyp.....	38
9.4 Arbetsprocessen.....	39
<b>10. Fortsatt arbete.....</b>	<b>39</b>
<b>Del 3 - Uppgift 3.....</b>	<b>40</b>
<b>11. Syfte och mål.....</b>	<b>41</b>
<b>12. Mätområden och mätpunkter.....</b>	<b>42</b>
<b>13. Metod.....</b>	<b>43</b>
13.1 Val av metod.....	43
13.2 Pilottest.....	43
13.3 Deltagare.....	44
13.4 Genomförande.....	44
<b>14. Resultat.....</b>	<b>46</b>
14.1 Undersökning.....	46
14.2 Resultat utifrån målgrupp.....	47
14.2.1 Den late.....	47
14.2.2 Den påläste.....	48

14.2.3 Den icke pålästa.....	48
14.3 Mätområden och mätpunkter.....	49
14.3.1 Mätområden.....	49
14.3.2 Mätpunkter.....	49
14.3.3 Användbarhetsmål.....	50
<b>15 Diskussion.....</b>	<b>51</b>
15.1 Diskussion kring undersökningen.....	51
15.2 Diskussion kring effektkarta.....	52
15.2.1 Effektmål 1 - Förmédla information om konflikter och kriser via geografi.....	52
15.2.2 Effektmål 2 - Förmédla information genom artiklar.....	52
15.2.3 Effektmål 3 - Ge kontext till historia.....	53
15.2.4 Effektmål 4 - Anpassad information för specifika användare.....	53
<b>16. Slutsats.....</b>	<b>54</b>
<b>Bilaga A.....</b>	<b>55</b>
Svar från enkät - Användartester.....	55
<b>Bilaga B.....</b>	<b>59</b>
Artefakt Genomgång.....	59
<b>Bilaga C.....</b>	<b>62</b>
Intervjuer & Interaktion - Användartester.....	62

# 1. Introduktion

## 1.1 Bakgrund

Konflikter och kriser är många, på internationell nivå kan det vara utmanande för den genomsnittlige individen att hålla sig uppdaterad över tid. De tillgängliga alternativen för att hålla sig informerad inkluderar främst traditionella mediekoncerner och nyhetsflöden. Många av dessa källor rapporterar enbart kring aktuella händelser och nyheter, utan att fördjupa sig i historiska sammanhang, geografisk plats eller förklarande texter.

För att anskaffa sig en mer solid bakgrund inom historia eller liknande händelser krävs omfattande egen forskning. Även då kan det vara svårt att få alla pusselbitar på plats. Dessutom kräver det gedigna förkunskaper inom tidigare konflikter och geografi generellt. Ytterligare möts personen ofta av problematik med förvridna källor och brist på objektivitet.

Det finns därför ett behov av en plattform som integrerar dessa perspektiv och ger användaren en klar och objektiv bild av konflikten genom att kartlägga alla relevanta detaljer kring den. Fördelaktigt på ett innovativt sätt som inte endast förlitar sig på läskunskaper och motivationen att scrolla i ett generiskt flöde.

## 1.2 Mål & Syfte

Syftet med applikationen grundar sig på bakgrunden från tidigare segment, där det har identifierats ett glapp i medierapporteringen relaterad till geografi och historia. Det finns ett behov av en plattform som kan visualisera och kartlägga kriser och konflikter, samtidigt som den förklarar dem på ett pedagogiskt, objektivt och intuitivt sätt.

Denna rapport är en av totalt tre delar för detta projekt. Målet med denna rapport är att tydliggöra ideen, förarbetet, fältstudier och därmed skapa en effektkarta samt en tillhörande wireframe och första prototyp för applikationen. Detta arbete kommer att lägga grunden för framtida arbete mot en fullt fungerande Figma-prototyp och genomgående iterativt designarbete.

## 2. Metod

Ideen och dess funktioner, liksom målgrupperna, utvecklades och avgränsades genom användning av olika hjälpmedel och metoder. Den inledande fasen involverade en brainstorming, som sedan förfinades genom tillämpningen av 635-metoden. Denna process lade grunden till en enkät och fältarbete. Baserat på insamlad data genomfördes fem individuella intervjuer, dessa samtal hade utgångspunkt ur två liknande projekt för att sammanställa en bättre utgångspunkt för den nya designen. Resultaten sammanställdes sedan i form av en effektkarta och en storyline som i sin tur lade grunden för tre alternativ av wireframes. Detta kapitel presenterar detta förfarande i detalj.

### 2.1 Förarbetet

#### 2.1.1 Brainstorming

För att etablera en grund och utgångspunkt för kommande steg i förarbetet genomförde gruppen en traditionell *brainstorming* (ett möte utan struktur för att generera idéer). Mötet resulterade i en idélista som sedan låg grund för vidare arbete i förarbetet och sedan fältstudier. I *figur 1* syns resultatet av det första brainstorming mötet.

Koncept ideer	Målgrupper
<ul style="list-style-type: none"><li>• Karta med punkter</li><li>• sökfunktioner</li><li>• Artiklar</li><li>• Artiklar med olika svårighetsgrader (NE)</li><li>• Karta + Flikar med bakgrund</li><li>• Webbapplikation?</li><li>• Mobil applikation?</li><li>• Stor visualisering? Visualiseringscentret?</li><li>• Video? Text?</li><li>• Ingen vanlig nyhetsida med tråkigt flöde</li><li>• Tidslinje / Timeline</li><li>• Korrelationer med länder, hur påverkar konflikten andra länder: Pilär osv</li><li>• Filtering och val av olika länders påverkan</li><li>• Sortera på väpnad konflikt, år, inblande länder, antal döda, pengar osv osv</li></ul>	<p>Vad vill du ha? Vad behöver du? Vilka är det?</p> <p>Hade du varit intresserad av en sån här hemsida/applikation?</p> <p>Vill du se hur sverige påverkas av konflikter i världen?</p> <p>Vill du bara se objektiv information istället, dvs sverige är inte utgångspunkten</p> <p>Vad vill du veta om konflikten?<ul style="list-style-type: none"><li>• Alla involverade parter</li><li>• Handel?</li><li>• Historia?</li><li>• Demonstrationer?</li><li>• Koppling till EU och humanitärt stöd?</li><li>• Ekonomiska perspektiv</li><li>• Endast nya händelser?</li><li>• Politisk agenda? Terrorgrupper?</li><li>• Mostånd, varför väljer vissa sida?</li></ul></p>

Bilaga 1 - Resultat av första brainstorming mötet

## 2.1.2 635-Metoden

635-metoden är en strategi för att generera nya idéer eller funktioner som bygger på en ursprungside. I denna metod deltar gruppmedlemmarna genom att skriva ner tre grundidéer kopplade till ett specifikt koncept. Därefter fortsätter övriga medlemmar att iterera över dessa idéer tills det totalt genererats 48 idéer, eller 12 välformulerade och itererade koncept.

635-metoden användes framgångsrikt för att skapa nya idéer relaterade till projektets och produktens funktioner samt utformning. Genom tillämpningen av metoden uppstod 48 innovativa idéer inom ramen för projektet. Även om alla dessa idéer inte implementerades, bidrog de till att tydligt avgränsa projektets omfattning och öppnade upp för nya perspektiv och lösningar.

I bilaga 2 - 5 illustreras gruppens prestation från 635-metoden i ett tabellformat. Kolumnerna motsvarar individuella idéer, raderna, iterationerna, och sidorna olika personer.

Karta på startsidan där pågående konflikter är markerade	använd även pilar/flaggor för att visa parter eller utvecklingen av kriget/krisen	Streck som sträcker sig över kartan till länder som har koppling till landet. Olika färger på strecken beroende på vilken typ av koppling: Krigsföring, politisk koppling, handelskoppling, humanitärt stöd eller fredsbevarande koppling.	För att inte bli för plottrigt så måste man välja en konflikt för att dessa ska visas.
När man klickar på en konflikt ska man kunna få information om de parter och vilka sidor i konflikten som finns	Man kan komma till en helt ny sida där man "zoomas in" på kartan och får mer info	När kartan har zoomats in öppnas artikeln till sidan av den inzoomade kartan. Även fler filteralternativ och legends öppnas här.	"Brushing" av ett område för att enbart få artiklar som har kommit därifrån eller handlar om det området. Ex vad skriver södra Italien om för krisen eller nyhetsartiklar. Kan ge insikt hur inblandade och väl dom täcker krisen.
Historia om konflikten en tidslinje med visuellt händelseförflytt	slider för tid	Möjligheten att kunna skriva in specifika datum eller händelser. Tex 1939-1945 och få se hur kartan förändras i realtid under denna tid.	Animering???

Bilaga 2 - Ide iteration 1

Tracker om hur mycket man läst på om en viss kris.	Man kan "följa" en kris/konflikt och få notis på när det finns något nytt att läsa om den	Visa i trackern vilket år/månad/vecka av kriget som man läst på till	När man loggar in igen och går tillbaka till krisen finns det en funktion som visar vad man har missat och vilka artiklar man bör läsa för att komma ikapp.
Stjärnmarkera vissa kräver som man vill ha extra koll på	De sjärnmarkerade kräver/konflikterna kan du få notis om i telefonen	notis när det kommer nya händelser relaterat till konflikten	Rekommendationer till dessa sjärnmarkerade konflikter: "Denna konflikt har lett till detta, vill du följa den här krisen också?"
En webbsida som kan fungera som en "app". Dvs något sätt att kunna ha samma tillgång till nyheter som i en app.	Endast få nyhetsfeedet i appen men mer historia på webben	Ha en inzoomad version av kartan som man får scrolla runt på men att det inte är startsida	Komprimering av sjärnmarkerade konflikter och ingen helhetsvy. Kanske har ett feed som startsida.

Bilaga 3 - Ide iteration 2

<b>Belöningssystem (Dualingo)</b> för att användaren ska vilja lära sig mer	Daily rewards för lästa artiklar, spenderad tid på hemsidan. Kopplingar till andra användare: "Folk som läst denna artikel brukar också läsa om den här konflikten".	Prenumerera på något sätt för att kunna få relevanta uppdateringar från hemsidan. Mail är ett sätt.	användaren kan göra en quiz om konflikten för att se vad för info man kanske inte kan
En världskarta där man kan påverka dess utseende (de krig som visas) utefter tid, ex slider för tid.	En filteringsfunktion där man väljer länder och konflikter för att sedan använda en slider för tid och se utvecklingen över tid.	Ex välja USA och israel-Palestina konflikten och kunna se med tidslinjen hur deras inblandning påverkat krisen/kriget. Ex Superbowl hände och Israel passade på att bomba.	En helt egen vy för tidlinje för en konfliktkris där man kan "klicka upp" enskilda händelser för att läsa mer om dessa eller bara få en överblick
Markera med en viss färg om kriget/konflikten har kopplingar till en terrorgrupp.	En "legend" till kartan med ett flertal markeringar för olika intressanta fakta. Möjligheten att lägga till och ta bort kopplingar.	En sida för specifik konflikt för att kunna få all fakta utan att behöva ha en karta.	Klicka i flera parter både länder och terror grupper för att se vart och i vilka konflikter/kriser de verkar

Bilaga 4 - Ide iteration 3

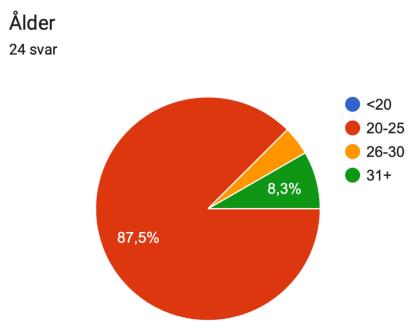
Världskarta med markeringar för pågående konflikter/kriser.	Kunna filtrera utifrån ex antal kriterier. Typ hur aktuell konflikten är eller är den mer historisk.	Kunna filtera hur och var olika parter är involverade, tex USA agerar i dessa konflikter	Visualisera hur parterna är involverade med hjälp av pliar på kartan
Artiklar som tillhör punkter på kartan med möjligheten att justera svårighetsgraden på artikeln.	Här ett konto där man själv kan ställa in svårighetsgrad och eventuellt vad man är intresserad av.	Bara hämta info om artiklarna och sedan länk till den faktiska artikeln om man vill läsa mer. (Svårt med att man måste ha konton överallt?)	Länka artiklarna som användaren "borde" vara intresserad av direkt i en egen flik eller under den specifika konflikten/krisen.
Filteringsfunktion: Sortera på väpnad konflikt, år, inblanda länder, antal döda, ekonomi osv	Göra det enkelt med flickar när man är inne på aktuella krisen.	Få upp x-antal snabb fakta om konflikten/krisen när man klickar på en land	kunna sortera flikarna efter kategorier

Bilaga 5 - Ide iteration 4

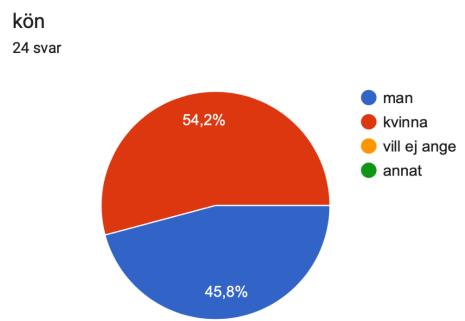
## 2.2 Fältarbete

### 2.2.1 Enkät

Som ett första underlag grundat i en målgrupp genomfördes en fältstudie med hjälp av en enkät. Formuläret fokuserade på övergripande funktioner och intresse för produkten, även vilken typ av plattform användarna föredrar. Totalt svarade 24 personer på enkäten, fördelningen bestod av 87.5% i åldersspannet 20-25 år med 54.8% kvinnor och 45.8% män. Se bilaga 6-7 för detaljer.



Figur 6 - Åldersfördelning fältstudie

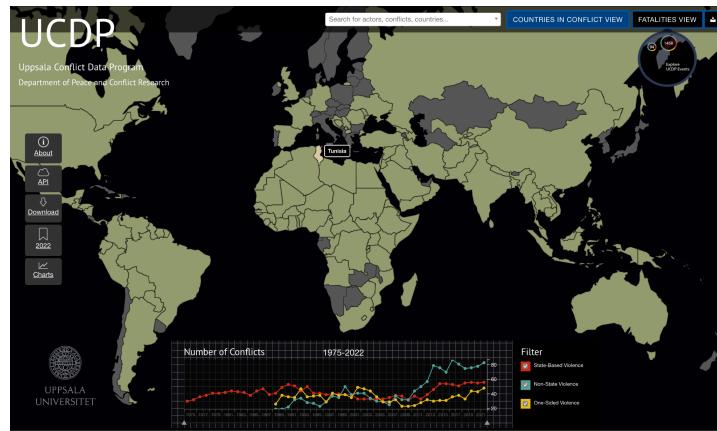


Figur 7 - Kønsfördelning fältstudie

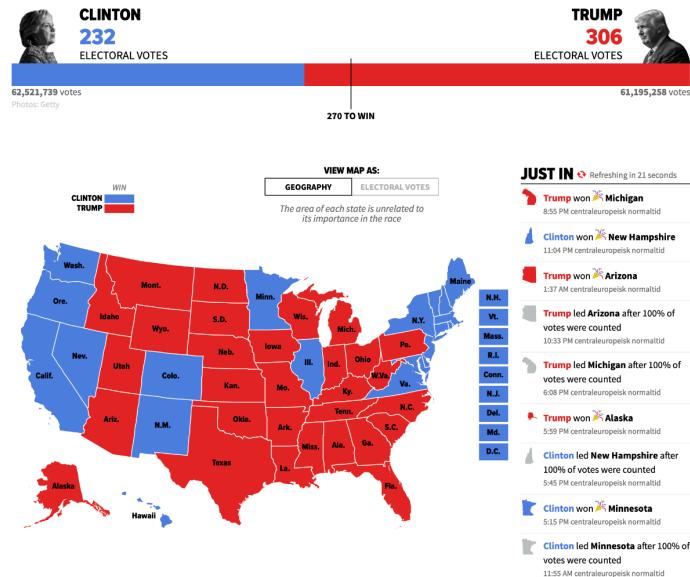
Av dessa 24 personer ansåg 75% att de hade ett intresse att läsa om konflikter och kriser i världen och 58% att deras kunskap var bristande i detta område. Se bilaga A för enkäten i sin helhet och samtliga insamlade svar.

## 2.2.2 Artefakt Genomgång

Utöver enkäten genomfördes fem individuella djupgående intervjuer. Intervjuerna grundades på två hemsidor som låg i linje med det gruppen ansåg vara en potentiell målbild för projektet. Den första hemsidan är framtagen av Uppsala universitet och visualiseras antal döda vid specifika händelser och kopplar till förklarande artiklar, se *figur 8*. Den andra sidan är en grafisk representation av det amerikanska valet 2016 och använder också en världskarta för att förmedla magnituden av röster i specifika delstater, se *figur 9*. För detaljer och hela artefakt genomgången, se bilaga B.



*Figur 8 - Uppsala Conflict Data Program - Uppsala Universitet*



*Figur 9 - ELECTION 2016 - Huffington Post*

## 2.3 Målgruppsanalys

Utifrån fältarbetet presenterat i kapitel 2.2, liksom enkätundersökningen och artefakt-genomgången skulle det sammanställas vilka grupper av användare denna applikation riktar sig till. För en detaljerad beskrivning av datan som ligger till grund för denna analys, se bilaga A och B. Det som framkom utifrån fältarbetet var att användarna har motivationen att vilja lära sig mer om krig och konflikter i världen men att de har varierande förkunskaper. Givet detta drogs slutsatsen att lägga fokus vid att utveckla olika kunskaps- och intressenivåer för att passa de olika användarna.

Först och främst har målgruppens demografi och psykografi definierats. Sedan har målgruppen ytterligare delats in i tre olika personas för att tydligt uttrycka de olika nivåerna av kunskap/intresse.

### 2.3.1 Demografi

Plattformen riktar sig till både män och kvinnor med olika etnicitet som är eller har varit bosatta i Sverige, eller på annat sätt har en koppling till Sverige. Användaren är mellan 15 och 30 år och har därmed väldigt goda kunskaper kring teknik. På grund av de spridda åldrarna har användarna dock varierande utbildningsnivå.

### 2.3.2 Psykografi & Målgrupp

Ur ett psykografiskt perspektiv riktar plattformen sig till tre typer av individer; den väl pålästa, den icke väl pålästa och den late. Alla tre typer har ett intresse av att lära sig mer om kriser och konflikter som är aktuella just nu oavsett om de är väl eller icke-väl pålästa sedan innan och de är nyfikna. De kan skapa egna uppfattningar och värderingar från fakta som presenterats på ett objektivt sätt. Indelningen har härrört från statistiken från enkäten i bilaga A och B.

### 2.3.3 Den late (första prioritering)

*“Jag vill lära mig mer om ämnet men jag orkar inte leta efter information”*

Den late individen kan ha varierande nivå av förkunskaper men delar en vilja att lära sig mer om kriser och konflikter. Denna målgrupp prioriterar bekvämlighet och snabb tillgång till önskad information. Plattformen bör erbjuda en användarvänlig mobilapplikation med intuitiv navigering och snabb åtkomst till relevant information. För denna målgrupp är visuella element som kartor och tidslinjer föredragna framför långa texter för att underlätta förståelsen.

**Utmnaning:** Utmaningen för denna typ av användare är att presentera relevant information i steg utan att användaren själv ska behöva leta efter den.

### 2.3.4 Den icke väl pålästa (andra prioritering)

*“Jag har knappt några förkunskaper i ämnet men vill skapa mig en överblick”*

Den icke väl pålästa individen saknar förkunskaper om kriser och konflikter men är intresserad av att lära sig mer. Denna målgrupp efterfrågar översiktlig information som är lätt att förstå och tar till sig. Plattformen bör erbjuda enkelt presenterad information som ger en grundläggande förståelse för olika konflikter runt om i världen, samtidigt undvikande att överväldiga med för mycket detaljer.

**Utmaning:** Utmaningen blir att presentera informationen i olika steg av fördjupning för att inte överväldiga användaren med information.

### 2.3.5 Den väl pålästa (tredje prioritering)

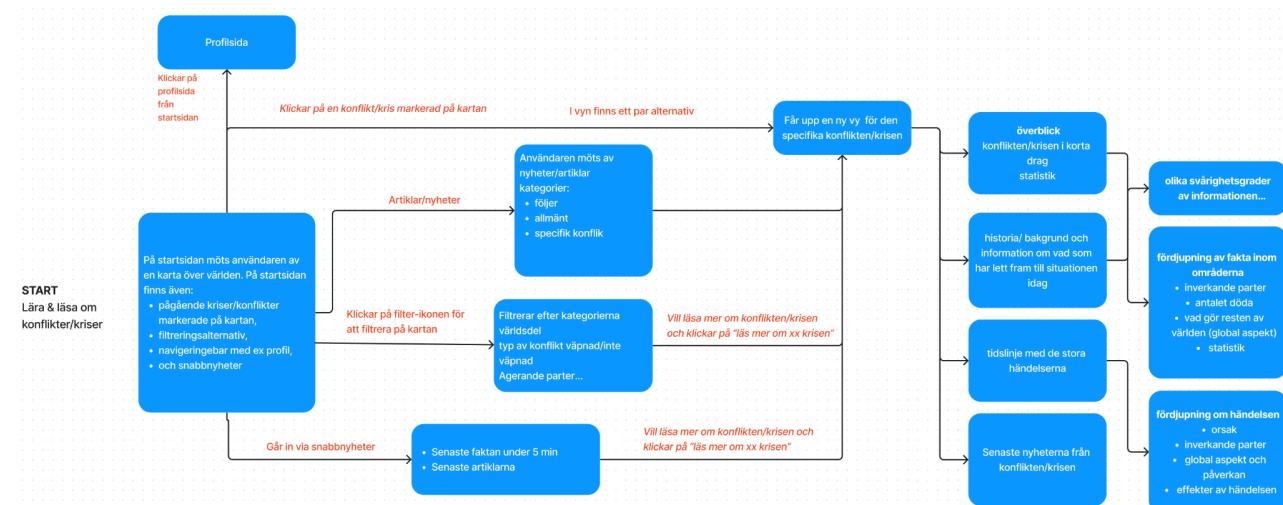
*"Jag har en djup förståelse och ett intresse för ämnet och vill fördjupa min kunskap"*

Den väl pålästa individen har redan en djup förståelse för kriser och konflikter. Denna målgrupp strävar efter fördjupad kunskap om konfliktarnas bakgrund, parterna involverade och globala och nationella påverkningar. Plattformen bör erbjuda omfattande och detaljerad information om olika konflikters ekonomiska, politiska och sociala dimensioner för att tillfredsställa denna målgrupp.

**Utmaning:** Utmaningen för denna typ av användare blir att den lätt ska kunna välja att fördjupa sig inom en specifik del av en kris eller konflikt.

## 2.4 Storyboard

Utifrån resultaten av de tidigare stegen i metoden gjordes en storyboard för att på ett visuellt sätt förmedla inspirationen för applikationens flöde samt design. Denna visualisering av konceptet representerar olika scenarion som gör det lättare för projektgruppen att internt och externt kommunicera idéer inför prototyputvecklingen. Trädstrukturen i *figur 10* beskriver de mest grundläggande och viktigaste scenerna, i sekvens, som användaren kan interagera med och se i applikationen. *Figur 11* består av inspirationsbilder, alla tagna från Pinterest, över designval och struktur för de mest väsentliga sidorna beskrivna i trädstrukturen.

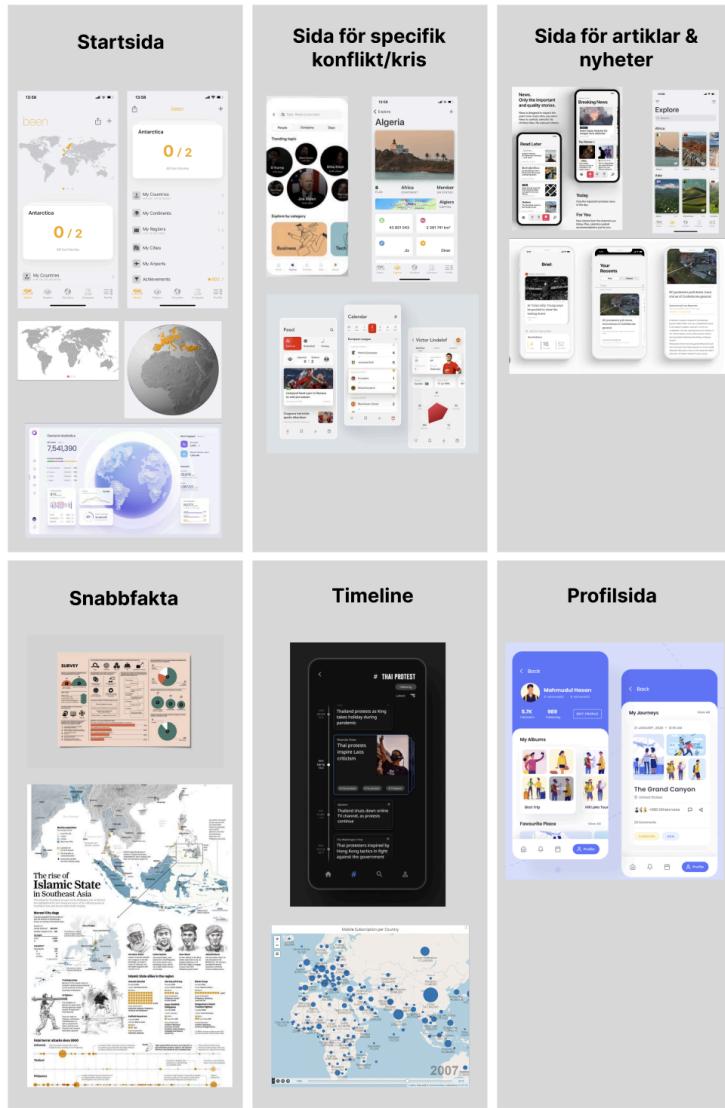


*Figur 10 - Applikationens trädstruktur*

Från startsidan har användaren 5 valmöjligheter som alla illustreras i *figur 11* nedan.

1. Klicka sig vidare till sidan med snabbfakta.
2. Filtrera kartan på startsidan.
3. Klicka sig vidare till sidan för att läsa artiklar och nyheter.
4. Klicka på en specifik konflikt/kris markerad på kartan.
5. Klicka sig vidare till användarens profilsida.

I *figur 11* nedan visualiseras även inspirationsbilder för tidslinjens utseende. En sida som kommer att nås via sidan för en specifik konflikt.

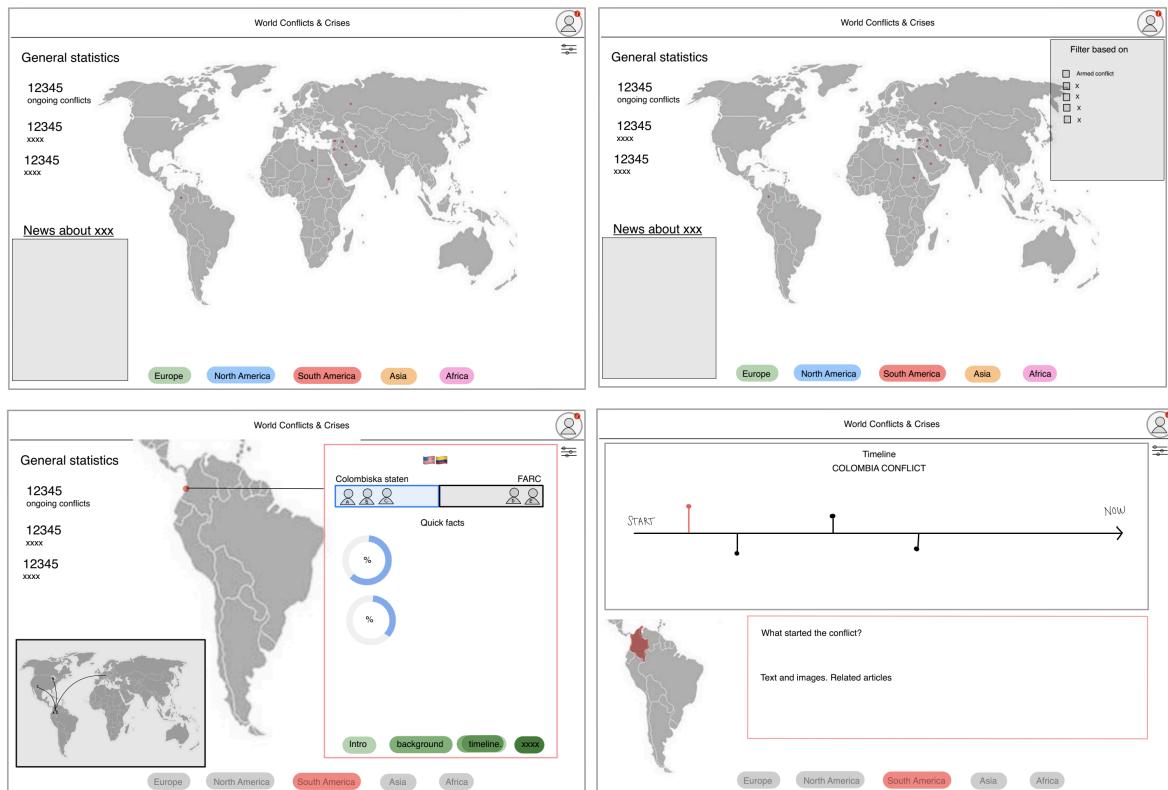


Figur 11 - Storyboard

## 2.5 Wireframes

I följande kapitel presenteras tre olika wireframes med tre olika utgångspunkter. Den första försöker inkludera så många funktioner som möjligt ur effektkartan och 635-metoden. Det blir därför en mer komplex webbplats. Den andra använder samma koncept med världskartan och webbplats, dock på ett mer avskalat sätt. Den tredje är en mobilapplikation, där skalan av skärmen avgör designen och det blir en kompromiss mellan avskalat och komplext.

### 2.5.1 Wireframe 1: Komplex hemsida



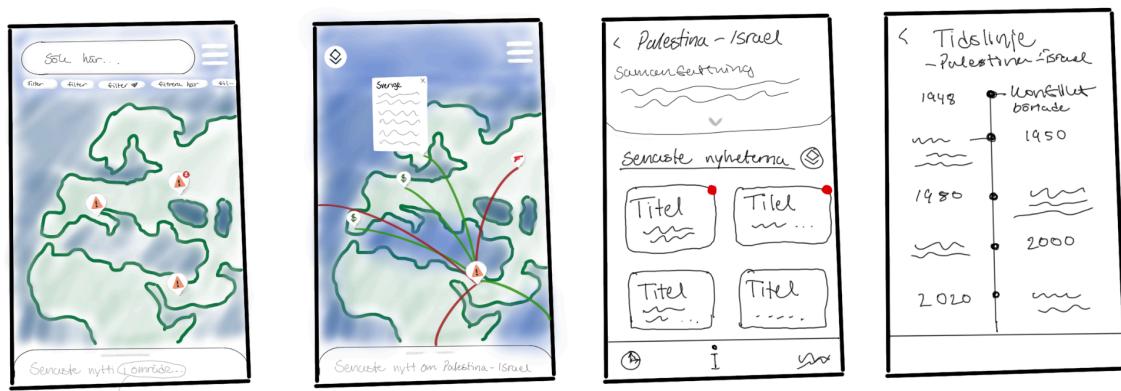
Figur 12 - Komplex wireframe av hemsida

## 2.5.2 Wireframe 2: Avskalad hemsida



Figur 13 - Avskalad wireframe av hemsida

## 2.5.3 Wireframe 3: Mobilapplikation



Figur 14 - Wireframe av mobilapplikation

## 2.6 Prototyp idéer

Efter utvärdering av fältarbetet, storyboarden, effektkartan och wireframes idéerna påbörjades arbetet med en mobilapplikations prototyp. Prototyp-ideerna gjordes individuellt för att vara oberoende och ge tre objektiva resultat. Tidigare material fick användas för inspiration och de enda kraven var att designa en startsida, sida för specifik konflikt samt en tidslinje. Dessa kunde sedan diskuteras och sammanställas till en större, mer omfattande prototyp.

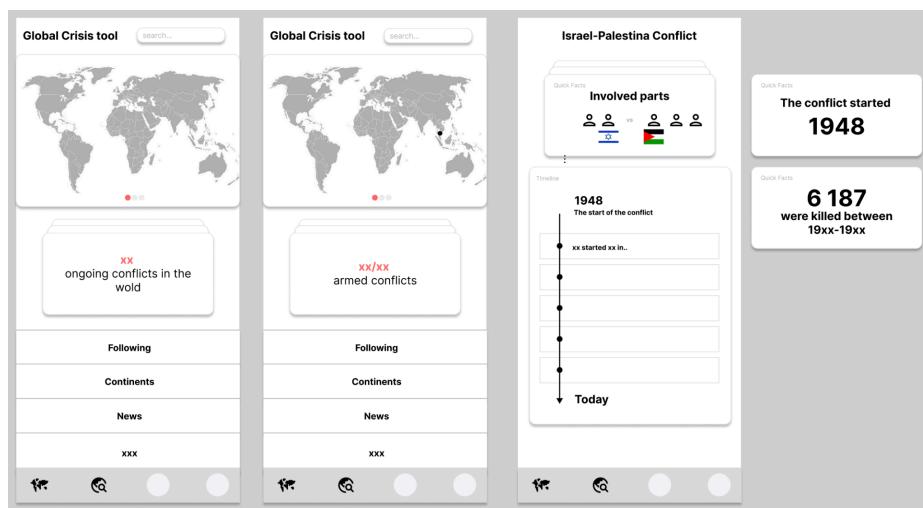
### 2.6.1 Prototyp format

Enligt resultaten från enkäten, bilaga A, *figur 27*, visade det sig att en majoritet föredrar mobilapplikation som format för applikationen, totalt 58.3%. Dock brister enkäten i att förmedla vilka typer av visualiseringar projektet avser att använda. Det uppstod därför en avvägning mellan vad målgruppen föredrog och vad som faktiskt är möjligt ur ett tekniskt och designmässigt perspektiv. Beslutet att fortsätta med mobilapplikationen togs efter wireframe-framtagningen tillsammans med datan från användartesterna. Gruppen ansåg först att det skulle vara en designmässig nackdel att rikta sig mot en mobilapplikation, men genom wireframes och ett flertal prototyper togs beslutet att detta är fullt möjligt. Med stöd från användartesterna blev det därför det mest fördelaktiga beslutet. Detta stöds även från resultatet från bilaga A, *figur 23*, där det syns att majoriteten av användarna får nyhetsuppdateringar från sociala medier. För att efterlikna sociala mediers nyhetsflöden är det mer fördelaktigt att rikta in sig på mobilformat som första utkast av prototyp.

### 2.6.2 Prototyp idé 1

Prototypidén 1 utforskar en mobilapplikation som använder sig av en 2D världskarta och konceptet av en tidslinje tillsammans med kortfakta. Gränssnittet är avsett att vara avskalat och simpelt för att undersöka hur det passar ihop med seriöst innehåll.

Det minimalistiska gränssnittet är utformat för att inte överväldiga användarna med för mycket information på en gång, samtidigt som det tillåter en smidig och intuitiv användarupplevelse. Genom att erbjuda kortfattade fakta kan denna prototyp locka både den icke väl pålästa och den late målgruppen, samtidigt som den väl pålästa användaren kan få en överblick och sedan fördjupa sig i mer detaljerad information vid behov. Se *Figur 15* för prototyp ide 1.

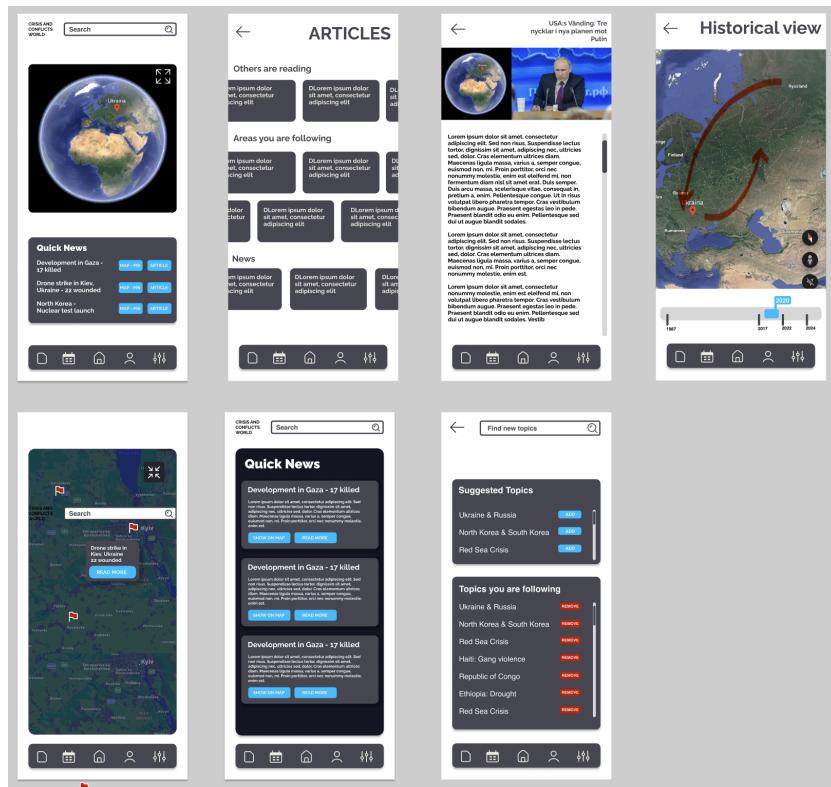


*Figur 15 - Prototyp idé 1*



### 2.6.3 Prototyp idé 2

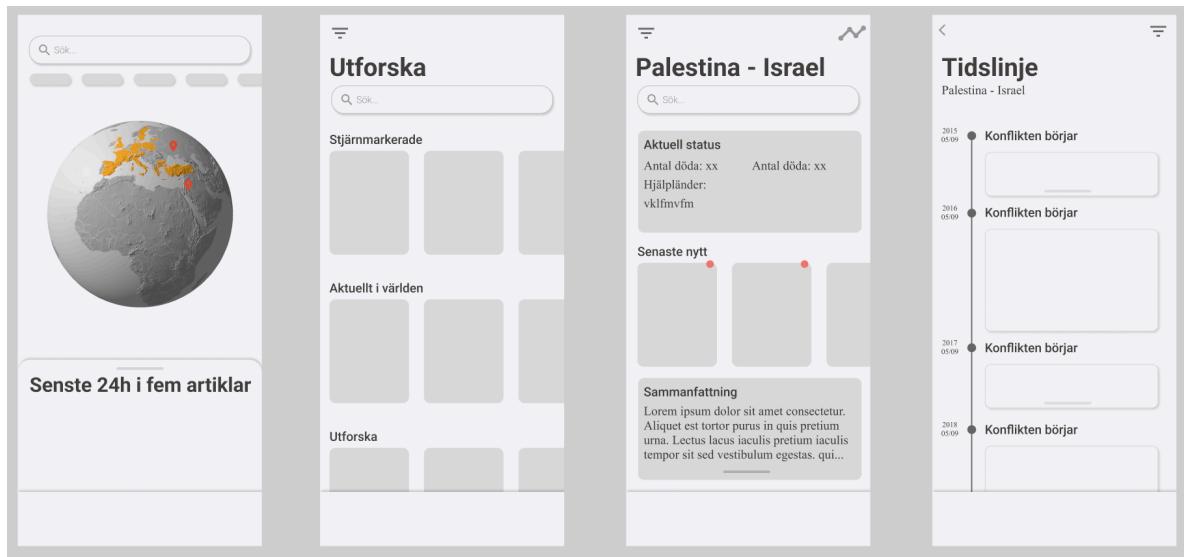
Prototypidén 2 är något mer involverande och använder både en 2D- och en 3D-karta, den senare för en första överblick och en 2D-karta för tidslinjekonceptet. Denna prototyp utforskar användningen av mörkare färger och ett något mer kompakt användargränssnitt med information. Detta görs främst för att rikta sig mot den väl pålästa målgruppen, vilken kan ta till sig stora mängder information snabbare. Se *Figur 16* för prototyp ide 2.



Figur 16 - Prototyp idé 2

## 2.6.4 Prototyp idé 3

Prototypidé 3 kombinerar minimalistiskt gränssnitt med en ökad mängd information jämfört med projektide 2. Den behåller 3D-vyn för världskartan och utforskar ett tredje tidslinjealternativ för att ge användarna en djupare förståelse för händelseutvecklingen. Se *figur 17* för prototyp ide 3.



*Figur 17 - Prototyp idé 3*

## 3. Resultat

I följande kapitel presenteras resultatet i form av en effektkarta med mätområden, användarens behov och förväntningar på lösningen samt lösningens egenskaper och en prototyp.

### 3.1 Effektkarta

Effektkartan grundar sig på tre användartyper: den pålästa, icke pålästa och late. Dessa baseras på användartesterna, bilaga A, *figur 21*, där resultatet visade att det framför allt fanns tre kategorier: de som hade lite koll, ganska mycket och inte alls. Ur målgruppsanalysen diskuterades dessa djupare och lade grunden till effektkartans användare och i förlängningen även prototypen och dess funktioner. Effektkartan bidrar till att rama in projektidéen med användare och funktioner i samspel. Detta medför att användarens behov sätts i centrum för att effektivt visa vilka funktioner som är menade att förbättra upplevelsen med applikationen efter de olika användarna.

#### 3.1.1 Effektmål

Steg ett i arbetet med effektkartan, det vill säga syftet med applikationen för de olika användarna, grundar sig framför allt på konceptet i sin helhet och finns tydligt specificerat i rapportens bakgrund samt syfte och mål. Syftet med applikationen är att visualisera och kartlägga kriser och konflikter, som förklarar dessa på ett pedagogiskt, objektivt och intuitivt sätt. Det var det perspektiv som gruppen ansåg mest relevanta och potentiella motivationer för att använda applikationen. Med detta syfte tillkommer mätområden som finns beskrivna i den effektkartans första kolumn. Dessa innehållar:

1. Förmédla information om konflikter och kriser via geografi.
2. Förmédla information genom artiklar
3. Ge kontext till historia
4. Anpassad information för specifika användare.

Den fjärde punkten i effektmålens mätområden leder oss in på de specifika användarna och därmed även del två i effektkartan: användning.

#### 3.1.2 Användning

Användarna innehåller *den pålästa*, *den icke-pålästa*, *den late*. Dessa finns tydligt beskrivna under sektion 2.3 Målgruppsanalys. Användningsmålen beskrivs i den tredje kolumnen efter de tre användarna. Dessa noder berör ämnen och mål som användarna vill/ska göra.

##### Den pålästa vill:

1. Få specifik information om en konflikt/kris
2. Få socialt, ekonomiskt och politiskt perspektiv på situationen
3. Få ett globalt perspektiv

##### Den icke-pålästa vill:

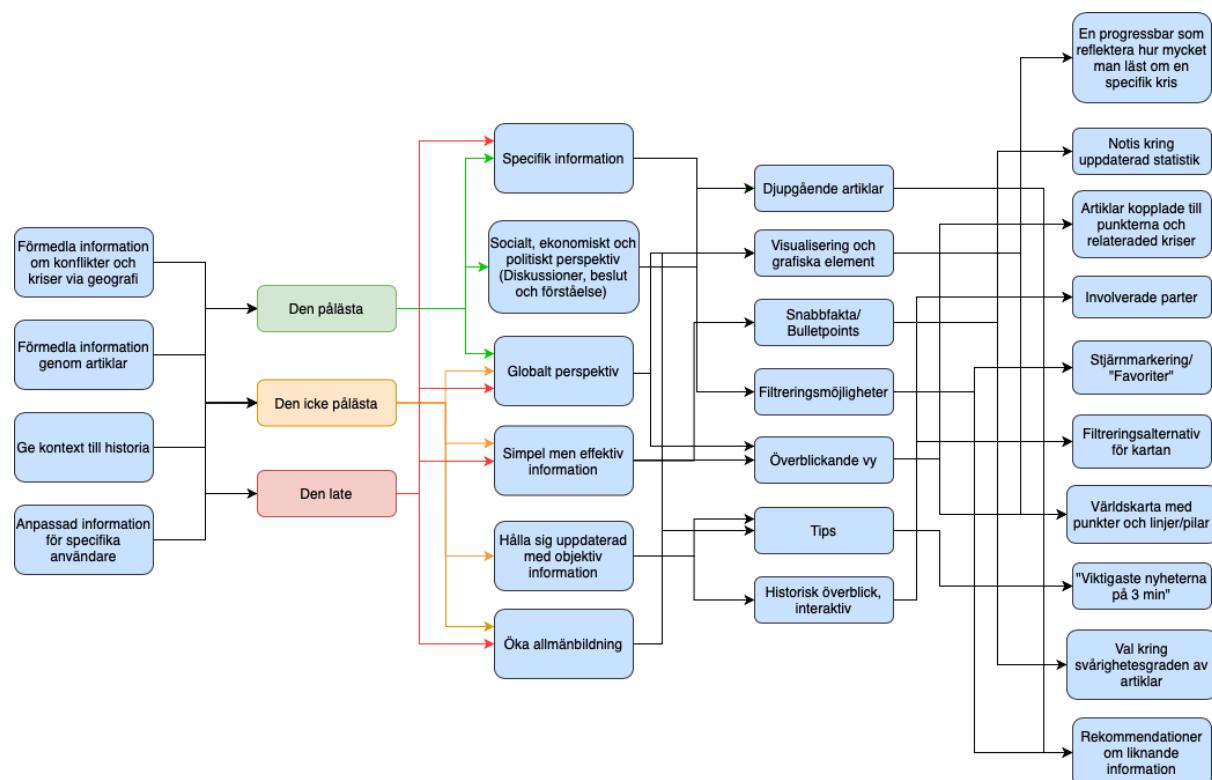
1. Få ett globalt perspektiv
2. Få simpel men effektiv information
3. Hålla sig uppdaterad med objektiv information
4. Öka sin allmänbildning

## Den late vill:

1. Få specifik information om en konflikt/kris
2. Få ett globalt perspektiv
3. Få simpel men effektiv information
4. Öka sin allmänbildning

### 3.1.3 Lösning

Lösningar i effektkartan, det vill säga övergripande funktioner och egenskaper som presenteras i de två sista kolumnerna i effektkartan, baseras på resultatet från 635-metoden. Resultatet förfinades med information samlad genom artefakt genomgången för att få mer information kring användarnas tankar på liknande funktioner, se detaljer i bilaga B. I den näst sista kolumnen av noder presenteras egenskaper. Dessa egenskaper eller kvaliteter behövs i lösningen för att möta användarnas mål och därmed även i prototypen. Dessa återfinns i den mid-fi prototyp som presenteras under nästkommande kapitel.



Figur 18 - Effektkarta

## 3.2 Prototyp

Den slutgiltiga prototypen är en syntes av de bästa aspekterna från de tidigare idéerna. Den bygger på den minimalistiska designen från prototypidé 1 för att skapa ett avskalat och lättillgängligt gränssnitt. Samtidigt integrerar den den mer involverande ideen från prototypidé 2 för att få in mer information per sida.

Tidslinjefunktionen utvecklas med inspiration från prototypidé 3, vilket ger användarna möjlighet att utforska konflikters kronologi på ett mer djupgående sätt. Samtidigt integrerar den idén från prototyp ide 2 för att använda en 2D karta även på tidslinjen. Lösningen är därför två olika sidor.

Denna sammanflätning av idéer resulterar i en mobilapplikation som tillfredsställer behoven hos en bred målgrupp, från den icke väl pålästa till den väl pålästa användaren, samtidigt som den erbjuder en engagerande och informativ upplevelse för alla. Den slutgiltiga prototypen presenteras i *figur 19*.

Prototypen består av följande sidor:

### **3.2.1 Landing Page**

På landningssidan välkomnas användarna till applikationen med en översiktlig vy över olika konflikthärdar runt om i världen. En interaktiv världskarta markerar varje konfliktområde för användarna att utforska. Användaren erbjuds också snabbknappar för att få tillgång till specifika artiklar för aktuella kriser.

### **3.2.2 Articles**

Under fliken "Articles" hittar användarna en samling av informativa artiklar om olika konflikter och kriser. Artiklarna är strukturerade för att erbjuda detaljerad och djupgående analys av varje konfliktområde.

### **3.2.3 Article Page**

På sidan för enskilda artiklar kan användarna läsa mer ingående om en specifik konflikt. Här presenteras bakgrunden till konflikten, de involverade parterna och dess påverkan på området samt världen i stort.

### **3.2.4 Conflict Page**

Konfliksidan ger en sammanfattning av en specifik konflikt, inklusive aktuella händelser och viktiga statistik. Användarna kan få en överblick över konfliktens status och utveckling över tid.

### **3.2.5 Quick Facts**

Under avsnittet "Quick Facts" kan användarna snabbt få tillgång till kortfattad information om pågående konflikter och kriser. Detta avsnitt är avsett för användare som önskar en snabb överblick utan att fördjupa sig i detaljer.

### **3.2.6 Landing Page Zoom on Map**

Genom att zooma in på världskartan på landningssidan kan användarna få en närmare titt på specifika konfliktområden. Detta gör det möjligt för användarna att utforska detaljer om varje konflikt genom att klicka på markörerna på kartan.

### **3.2.7 Click on Quick News**

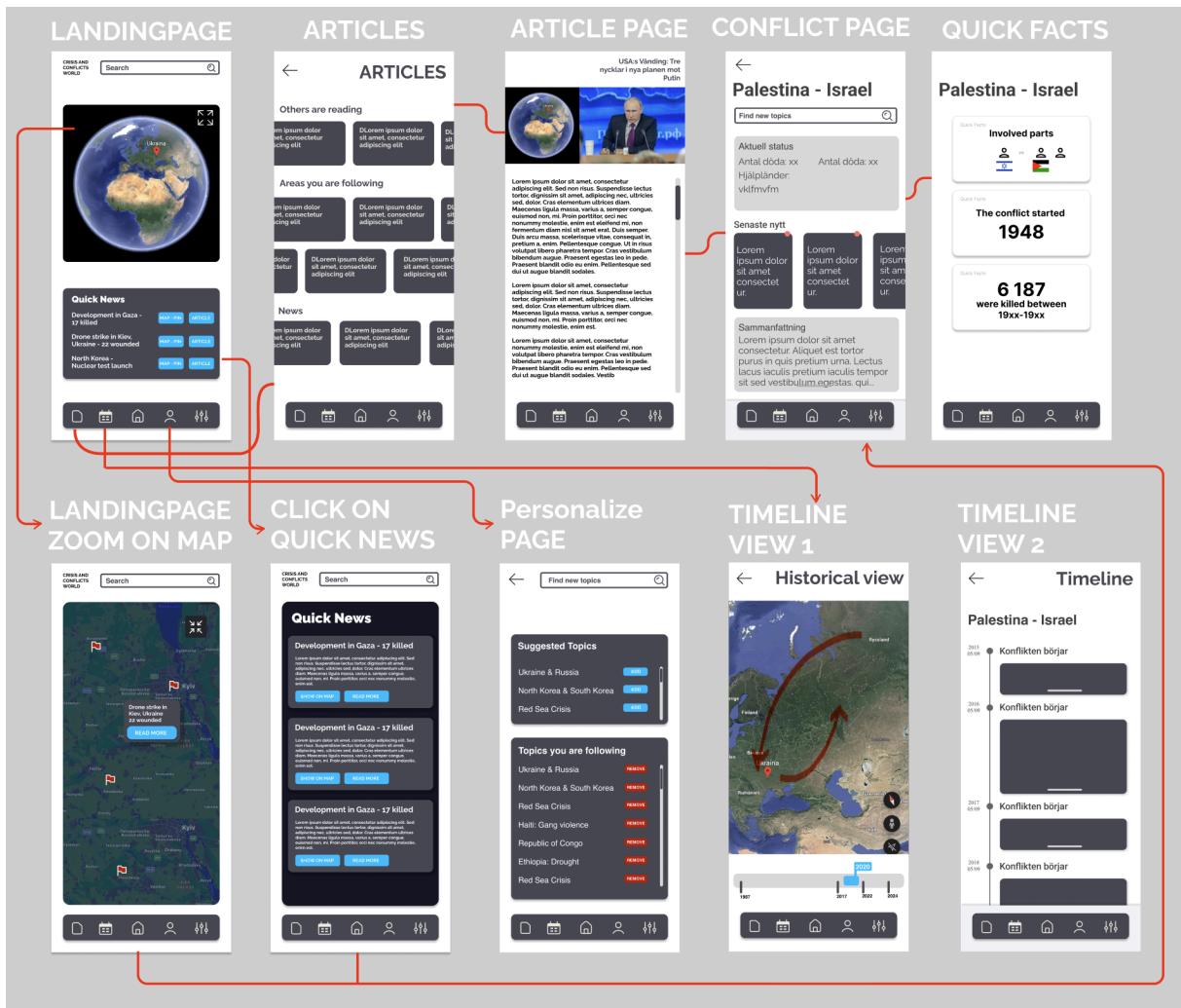
Genom att klicka på "Quick News" kan användarna snabbt få tillgång till de senaste uppdateringarna om pågående konflikter och kriser runt om i världen.

### 3.2.8 Timeline View 1

En av tidslinjevyerna ger användarna möjlighet att se händelsernas förlopp för en specifik konflikt över tid. Genom att följa händelsernas kronologi kan användarna få en djupare förståelse för konfliktens utveckling. Denna vy använder en karta.

### 3.2.9 Timeline View 2

Den andra tidslinjevyn ger användarna en alternativ syn på konfliktens händelseförlopp. Denna vy kan erbjuda ytterligare perspektiv och insikter om konfliktens komplexitet och historia. Denna vy använder en traditionell tidslinje.



Figur 19 - Färdigställd prototyp

## **4. Diskussion**

Följande kapitel diskuterar de resultat som presenterades i föregående kapitel. Diskussionen lägger fokus på de senare delarna i metoden, inte nödvändigtvis processen att ta fram ideerna och funktionerna.

### **4.3 Prototyp**

Efter de tidigare steg som nämns i metoden samt arbetet med effektkartan kunde ett första utkast av den färdiga prototypen genomföras. Fokus låg på att skapa en allomfattande design för att enkelt inkludera hela målgruppen och de funktioner som tagits fram i effektkartan. Återkopplingen från artefaktgenomgången var till användning i utformningen av prototypens funktionalitet. Den bidrog till att ytterligare förbättra och finjustera designbeslutet. Samtidigt utgjorde det också en utmaning för gruppen eftersom det krävde att anpassa funktionerna för att passa mobilformatet. Användarupplevelsen måste ge ett informativt och lättillgängligt intryck och genom att integrera viktiga delar från fältstudien samt interna diskussioner i gruppen, försöka lösa potentiella utmaningar för användaren och maximera användarvänligheten av applikationen. Ett exempel på detta är den tydliga uppskattningen av världskartan under artefaktgenomgången och hur gruppen behöver anpassa denna för mobil format för att försöka uppnå samma positivitet.

## **5. Fortsatt arbete**

Efter framtagningen av prototypen är nästa steg att föra idén mot en mer detaljerad anpassning. Det innebär att prototypen ska utvecklas till en testbar och interaktiv digital prototyp som inte bara fungerar praktiskt utan även tekniskt. Denna utveckling kommer att baseras på insikter från fältarbetet, samt de identifierade behoven i avsnitt 2.2 och effektkartan som presenteras i avsnitt 3.1 av projektet.

Den digitala prototypen kommer att genomgå en noggrann utvärdering och förfining. Detta innebär att testa dess funktionalitet, användbarhet och användarupplevelse för att säkerställa att den möter de förväntningar och behov som användarna har. Genom att kontinuerligt iterera och förbättra prototypen kan det säkerställas att den slutgiltiga produkten är både effektiv och tillfredsställande för användarna.

## **Del 2 - Uppgift 2**

## 6. Introduktion

Den här delen innehåller en vidareutveckling av *del 1* och diskuterar och presenterar fortsatt arbete av designprocessen. Mer specifikt åmnas den här delen av rapporten att presentera en komplett prototyp och diskutera arbetsprocessen som genomgåtts för att nå denna prototyp. Utöver det åmnas rapporten att koppla samman prototypen med fältarbetet, liksom målgruppsanalysen och i sin tur effektkartan från *del 1*.

## 7. Prototyp

Detta kapitel presenterar prototypen i sin helhet och det resultat som skapats genom dess utformning. Dessutom belyses kopplingen mellan de olika komponenterna och den övergripande designen i förhållande till effektkartan, som tydligt illustreras i *figur 18*. Genom att utforska dessa samband ges en klar bild av hur varje del av prototypen bidrar till att uppnå de övergripande målen och syftet med projektet. Denna analys är avgörande för att bedöma prototypens effektivitet och för att identifiera eventuella områden där förbättringar kan göras för att optimera dess prestanda och användbarhet i fortsatt arbete.

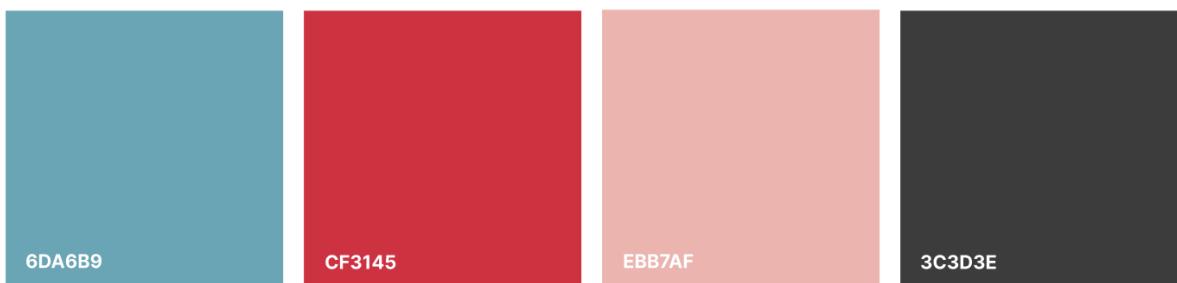
### 7.1 Avgränsningar

Prototypen har utvecklats i enlighet med effektkartan enligt *figur 18*. Den inkluderar endast delar som kan kopplas till effektkartan och därigenom mätas i termer av deras funktionalitet. Andra komponenter som förväntas finnas med i en slutgiltig produkt, såsom inloggning, inställningar, kundservice, "om oss"-sektionen och andra interaktiva undersidor som inte kan kopplas till effektkartan, har varken utvecklats eller designats då de faller utanför ramen för detta projekt.

Sökfunktionen har endast implementerats designmässigt med minimal interaktivitet; användaren kan klicka och interagera med tangentbordet. Sökfunktionen fungerar ej på grund av begränsningar i implementeringen i Figma, detta beskrivs i detalj under beskrivning av prototypen.

## 7.2 Grafisk profil

I enlighet med storyboarden i avsnitt 2.4 valdes en minimalistisk design med färger och layout som återspeglar både objektiva nyhetsappar samt fredliga organisationer, som FN och Unicef, som är väl associerade med humanitära handlingar i kris och konflikter. För att signalera ett seriöst och trovärdigt intryck valdes därför en dämpad färgpalett med klara komponentfärgar. Denna färgpalett består av en blå, för att återspeglar pålitlighet och ett genomtänkt innehåll. En röd accentfärg för att betona och indikera viktiga aspekter samt fånga användarens uppmärksamhet. Den röda färgen åtföljs av en ljusrosa för att signalera eventuella skildringar och stadier. Samt en gråsvart för statiska element och komponenter som förekommer på flera sidor som meny och sökfunktion.

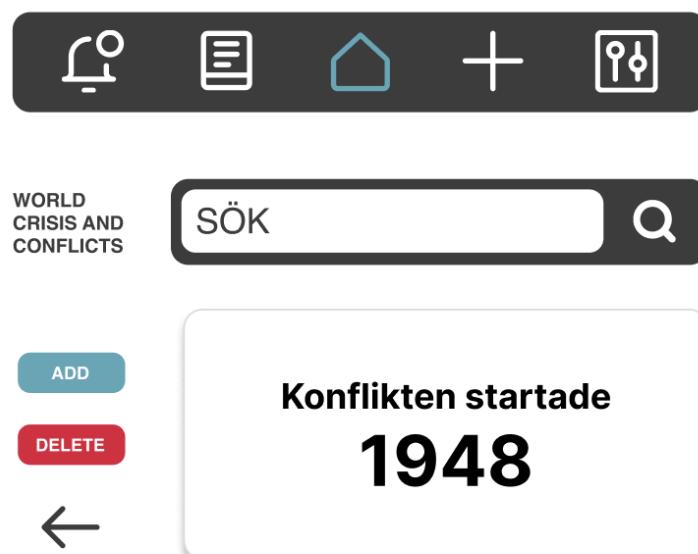


Figur 20: Färgpalett

# Inter Bold

## Inter Regular

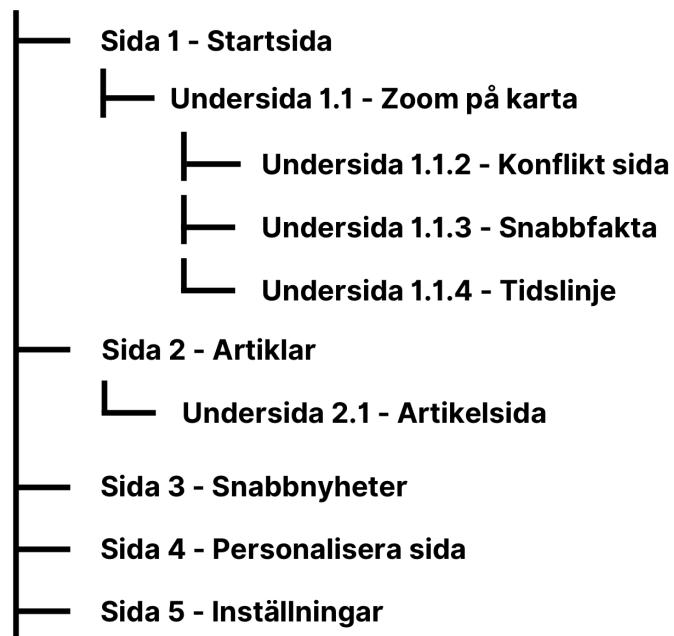
Figur 21: Tysnitt för titlar och brödtext.



Figur 21: Huvudkomponenter

## 7.3 Hierarki

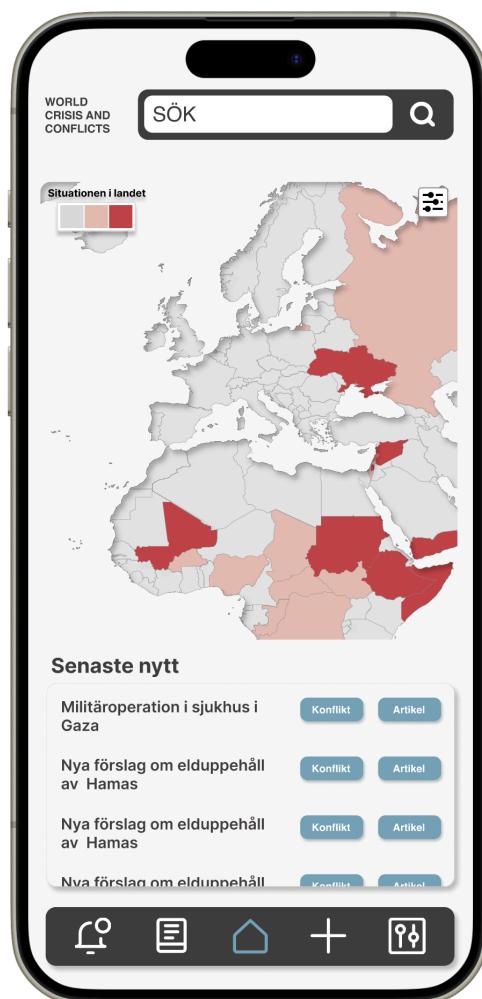
Hierarkin på varje sida är utformad för att tillgodose behoven hos olika användargrupper. För den late användaren är navigationen enkel och direkt, med tydliga knappar och markörer som ger en snabb överblick över konflikter och aktuella händelser utan behov av att klicka sig in i varje element - en hög affordans och effektiv förmedling av information. För den icke pålästa användaren är grundläggande information synlig och lättillgänglig vid första anblick, med kortfattad fakta och rubriker som ger en snabb förståelse. För den pålästa användaren finns det djupgående analyser och artiklar tillgängliga, med möjlighet att fördjupa sig i detaljerad information och analyser av konflikter och kriser runt om i världen. Dessa nås genom undersidor och specifika artiklar under de snabbfakta som presenteras. Hierarkin är således anpassad för att möta behoven hos en varierad användarbas och tillhandahålla relevant information på ett lättillgängligt sätt. Hierarkin finns grafiskt representerad i *Figur 22*. Från varje undersida finns menyn tillgänglig för snabb navigering till någon av huvudsidorna.



*Figur 22 - Hierarki över applikation*

## 7.4 Startsida - Sida 1

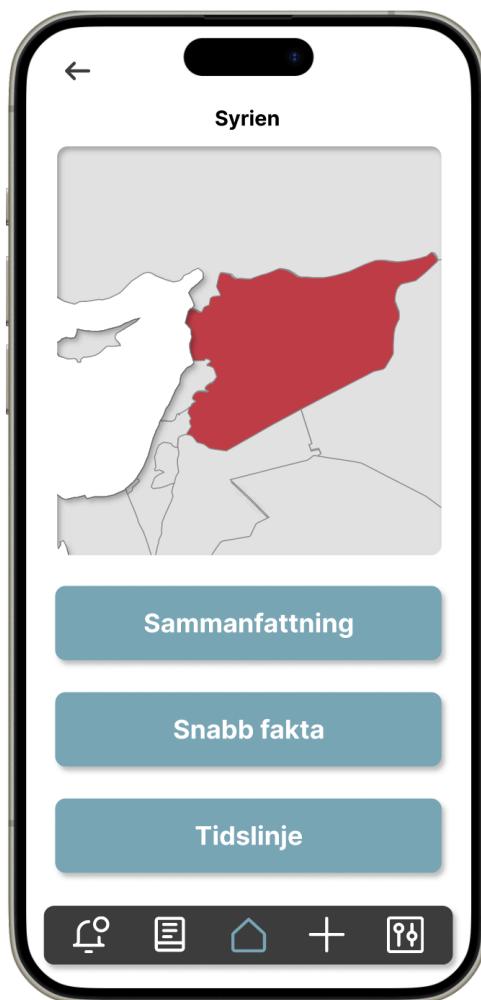
Första sidan som användaren möts av består av en sökfunktion som har tillgång till den fullständiga datan. Denna fungerar ej i den valda implementationsmetoden. Vidare innehåller sidan också en färgad världskarta för aktuella kriser och nyheter - kartan är presenterad i en vanlig vy i 2D. De olika färgerna i kartan representerar situationen i landet och för att förtydliga detta har en interaktiv komponent lagts uppe i vänstra hörnet, där förtydligande om vad färgskalan betyder. I högra hörnet finns en filter-ikon som är menad att filtrera kartan efter kontinent eller situation. Denna fungerar ej i den valda implementationsmetoden. Skulle användaren klicka på denna ikon uppstår en liten textruta som förklarar att denna funktionalitet inte fungerar vid i prototypen. Användaren kan navigera sig runt i kartan genom panorering, *hover* (röra musen över objektet) samt klicka på ett land som har en aktuell situation i landet. Genom att göra detta visar en signifier upp ett meddelande vilken kris/konflikt som har tryckts på, därifrån kan användaren klicka sig in till undersida 1.1 som beskrivs i 7.4.2. Användaren möts under kartan av "Senaste nytt" med navigeringsknappar till artikeln, undersida 2.1, och den relevanta krisen/konflikten, undersida 1.1. I botten av sidan, liksom på alla sidor finns en menyrad som innehåller fem knappar till de fem huvudsidorna som presenteras nedanför och i 7.3 *Hierarki*. Varje interaktiv komponent har en skuggning för att öka affordansen och signalera att det går att klicka på. Startsidan visas i *figur 23*.



Figur 23 - Sida 1: Startsida

#### 7.4.2 Undersida 1.1 - Zoom på karta

Genom att klicka på en konflikt/land på kartan från startsidan följs en undersida som presenterar kartan i ett större format för användaren. Här kan användaren på ett enklare sätt interagera genom att panorera för att välja eller utforska aktiva kriser och konflikter som är presenterade på kartan. För att dela upp innehållet i appen för de tre målgrupperna presenteras det på denna sida tre nавигаційні кнопки till undersidorna som nämns i 7.3 *Hierarki*. Ideen bakom denna sida är att målgrupperna ska själva kunna bestämma vilken undersida som är relevant för dem utan att behöva presenteras med för lite eller för mycket information. Detta beslut grundar sig på utformningen av *Effektkartan*, eftersom varje målgrupp har individuella krav och mål. Undersida 1.1 - zoom på karta visas i *figur 24*.



Figur 24 - Undersida 1.1: Zoom på karta

#### 7.4.2 Undersida 1.1.2 - Konflikt sida

Genom att klicka på en konflikt från antingen sida 1 (via knappen "konflikt" i artikel-delen) eller undersida 1 (via knappen "sammanfattning"), kommer användaren till undersida 2 - konfliktsidan. Denna sida presenterar konflikten övergripande och ger användaren en rubrik samt kortfakta i form av punktlistor. De senaste nyheterna som rör konflikten presenteras med korta rubriker som användaren kan scrolla igenom horisontellt. För att tydliggöra att det finns mer information tillgänglig visas endast en del av varje nyhet som ett avskuret kort på högerkanten, vilket indikerar för användaren att horisontell scrollning är möjlig, en signifier.

Vidare presenteras en kortare sammanfattning i form av löpande text, som användaren kan scrolla vertikalt på för att läsa mer, beroende på mängden tillgänglig text. På liknande sätt visas texten delvis avskuren för att indikera för användaren att det finns mer att läsa genom att scrolla vertikalt. Undersidan - konflikt sida visas i *figur 25*.

Konfliktsidan riktar sig framförallt mot "den icke pålästa" och "den late" och i sin tur mot "specifik information" och "simpel men effektiv information" ur effektkartan. Enligt tidigare åstakomms detta genom "snabbfakta" och "överblickande vy" enligt effektkartan. Se detaljer i effektkartan i *figur 18*.

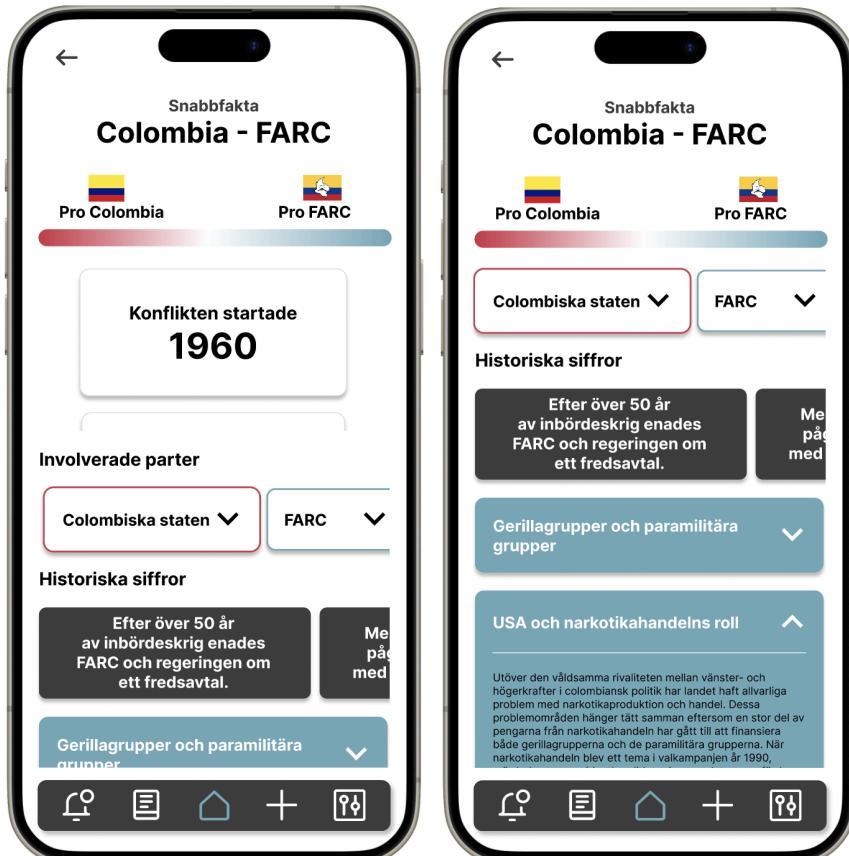


*Figur 25 - Undersida 1.1.2: Konfliktsida*

#### 7.4.3 Undersida 1.1.3 - Snabbfakta

Snabbfakta sidan, liksom undersida 3 är en komprimerad sida av undersida 2 - *konfliktsidan*. Den presenterar vid första anblick ingen löpande text utan ger fakta med rubriker och viktiga siffror. Denna sida är utformad för att användaren snabbt ska få en god överblick av konflikten. Här presenteras information om när konflikten startade, vilka som är inblandade, centrala händelser i konflikten samt hur man arbetar för att lösa konflikten. Med hjälp av expanderbara sektioner/kort, som möjliggör för olika nivåer av fördjupning, är sidan anpassad för att möta behoven hos de tre olika användarna som presenterats i *figur 18 - effektkarta*. "Den late" behöver endast använda scrolla på sidan för att ta del av de beskrivande rubrikerna och kan på så sätt snabbt och enkelt ta del av informationen. "Den icke-pälästa" och "den pälästa" kan interagera med elementen och klicka sig vidare till olika nivåer av fördjupning av konflikten. De involverade parterna har en signifier i form av en färgad kant för att effektivt signalera på vilken sida parterna står i konflikten. Elementen som presenteras på sidan är delvis "avklippta" för att signalera att innehållet sträcker sig utanför det synliga området och ger klar affordans av hur scrollfunktionen fungerar i både vertikalt och horisontellt led. De expanderbara elementen innehåller även signifiers i form av en pil och bakgrund-skugga som signalerar att elementen är klickbara. Då elementen "klickas ut" förändras statusen på pilen för att indikera att ett andra "klick" kommer att veckla in elementet igen. Då elementet expanderas, blir ytterligare information blir synlig, och de andra kringliggande elementen förflyttas i enlighet med de expanderande. Tillsammans utgör detta god mappning och ger återkoppling till användaren hur sidan fungerar. Tillsammans förmedlar dessa funktionaliteter *specifik information* till "den päläste" och *simpel men effektiv information* till "den late" och "icke-pälästa" enligt kolumn två effektkartan.

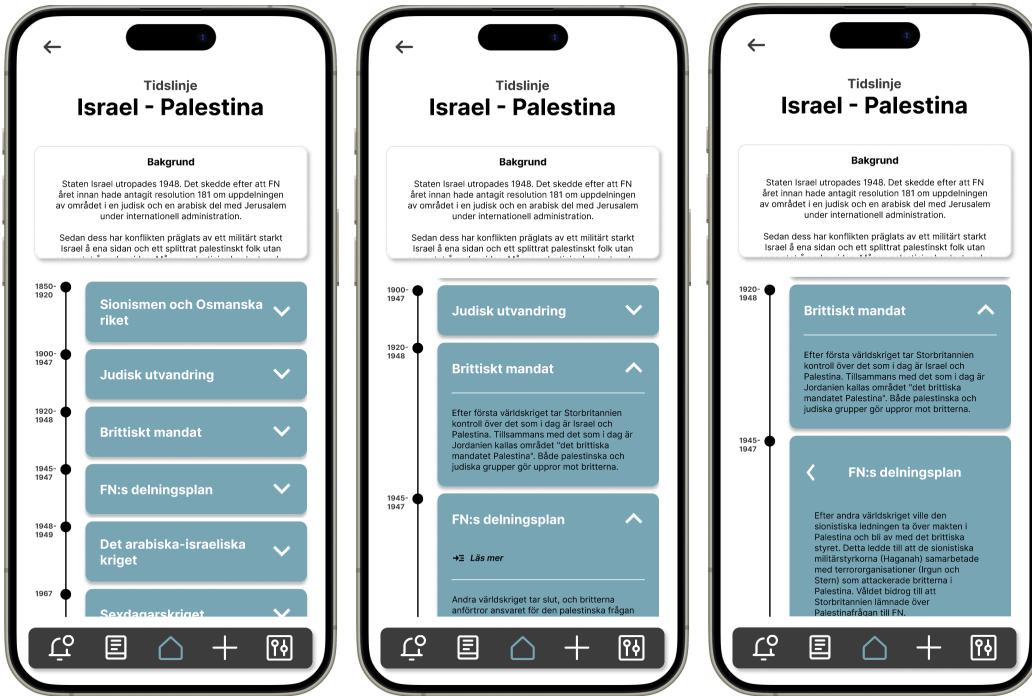
Undersida 1.1.3 - snabbfakta visas i *figur 26*.



Figur 26 - Undersida 1.1.3: Snabbfakta

#### 7.4.4 Undersida 1.1.4 - Tidslinje

Genom att klicka sig vidare från undersida 1.1 - *Zoom på karta*, kommer användaren till undersida 4 - tidslinje. Denna sida ger användaren en historisk överblick av den aktuella konflikten. Detta presenteras som en vertikal tidslinje med olika kort med viktiga händelser och årtal därtill. På denna sida används åter de expanderbara elementen för att skapa olika nivåindelningar med fördjupning anpassat för de tre användarna i effektkartan, se *figur 18*. Elementen och tidslinjen är delvis avklippta för att ge en klar affordans av att det finns mer information att tillgå och indikera en möjlig scrollfunktion i vertikalled. Linjen med årtal på vänstra sidan av elementen expanderas i samspel med att en händelse klickas på och expanderas. De kort vars händelser har haft signifikant betydelse för konflikten har tre nivåer av fördjupning och i enstaka fall även länkar till objektiva sidor som ytterligare förklarar händelsen i mer detalj. De olika nivåerna av fördjupning förtydligas med signifiers i form av ikoner och animationer som återkopplar till användaren att innehållet har förändrats. Denna sida är utvecklad med lösningar som har specificerats i effektkartan för att möta effektmålen: *Ge kontext till historia och anpassad information för specifika användare* som har specificerats i effektkartan, se *figur 18*. Undersida 1.1.4 - tidslinje visas i *figur 27*.



Figur 27 - Undersida 1.1.4: Tidslinje

## 7.5 Artiklar - Sida 2

Genom att klicka på artikelsymbolen i menyraden kommer användaren till sida 2 - *artiklar*. Denna sida ger användaren en överblick av aktuella artiklar, inte nödvändigtvis kopplade till en specifik kris utan den ger en helhetsbild av aktuella händelser i världen. Sidan presenteras med tre huvudrubriker: "Detta läser andra", "Områden du följer" och "Generella nyheter". Artiklarna presenteras med kort som kan scrollas igenom horisontellt. Varje rubrik har en rad med kort förutom "Detta läser andra" som har två rader. För att indikera att fler artiklar finns att tillgå och att användaren kan skrolla horisontellt visas nästkommande objekt på högerkanten något avskurna, en signifier, för att öka affordansen. Sida 2 - artiklar visas i *figur 28*.

Denna vy riktar sig framförallt mot "den pålästa" och i sin tur "specifik information" från effektkartan. Detta ska enligt effektkartan lösas med "djupgående artiklar" och denna vy möjliggör användaren att leta och hitta specifika artiklar. Se detaljer i effektkartan i *figur 18*.

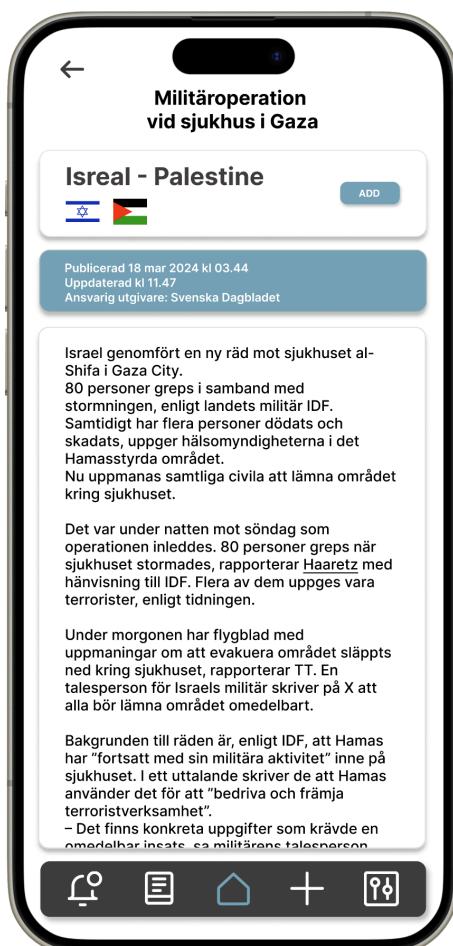


*Figur 28 - Sida 2: Artiklar sida*

### 7.5.1 Undersida 2.1 - Artikel

Väljer användaren att klicka på en artikel från sida 2 - *artiklar* kommer användaren vidare till undersida 5 - *artiklar*. Denna sida är en specifik sida som endast presenterar en artikel. Detta görs först med en rubrik på den aktuella artikeln. Vidare presenteras vilken konflikt som artikeln hamnar under, här får även användaren möjligheten att följa konflikten eller sluta följa den. Under denna information presenteras fakta om artikeln: publiceringsdatum, uppdateringar och ansvarig utgivare. Under detta får användaren artikeln i löpande text, denna går att scrolla vertikalt på, beroende på mängden text i artikeln. Även här används en signifier i form av att kapa kommande innehåll för att öka affordansen, för att användaren ska förstå att det finns mer text att tillgå och i vilken riktning hen ska scrolla för att nå denna information. Undersida 2.1 - artikel visas i *figur 29*.

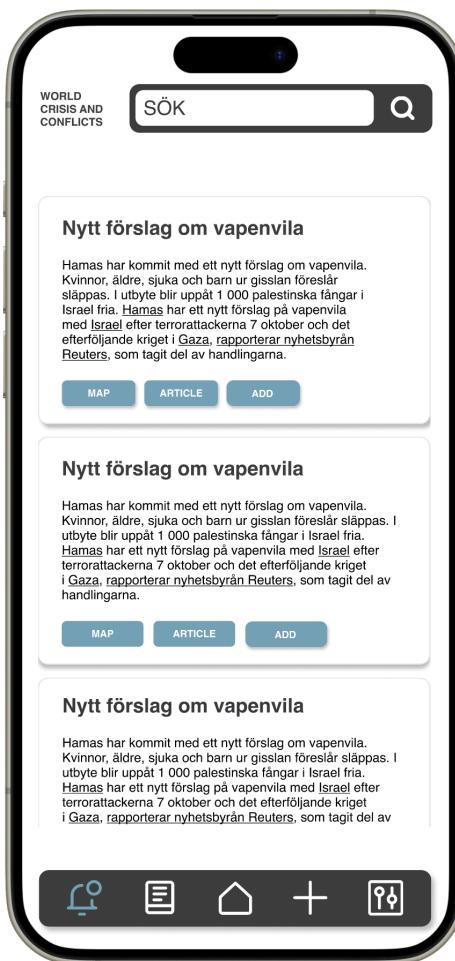
Enligt 7.5 Artiklar, hjälper denna undersida, huvudsidan att uppfylla de specifika noderna i effektkartan och ger ”den pålästa”, ”specifik information” genom ”djupgående artiklar”, enligt effektkartan i *figur 18*.



*Figur 29 - Sida 2.1: Artikel sida*

## 7.6 Snabbnyheter - Sida 3

Sida 3 - Snabbnyheter utgör en alternativ version jämfört med sidan 2 där artiklar presenteras mer ingående. Här på sida 3 möts användaren av en rad större objekt, utformade som kort för varje artikel eller kris. Varje kort innehåller en tydlig titel, en kort sammanfattning och tre valmöjligheter genom knappar: "Karta", "Artikel" och "Lägg till". Dessa alternativ ger användaren möjlighet att utforska nyheten ytterligare, beroende på deras intresse och behov av mer information. Snabbnyheter ämnar sig framförallt till den "den icke pålästa" och den "den late" för att lösa "simpel men effektiv information" med hjälp av "överblickande vy" och "snabbfakta/Bulletpoints". Se detaljer i effektkartan i *figur 18*. Snabbnyheter - sida 3 visas i *figur 30*.

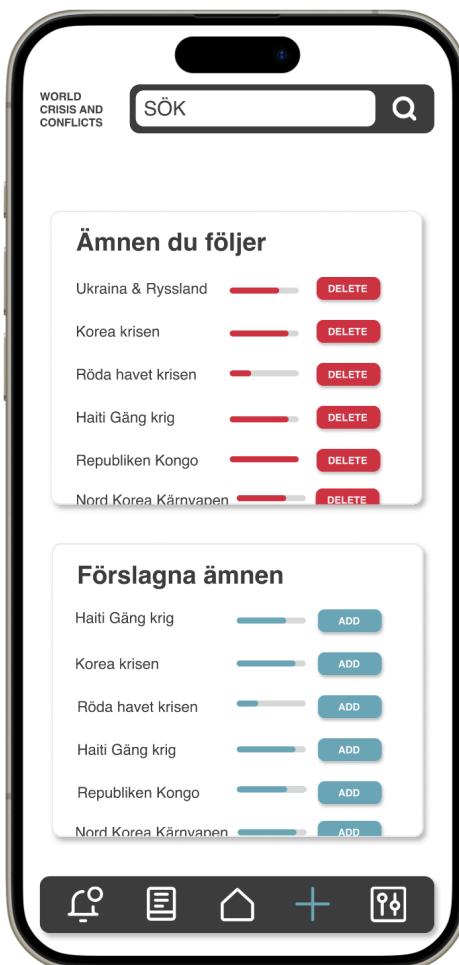


Figur 30 - Sida 3: Snabbnyheter

## 7.7 Personalisera sida - Sida 4

På sida 4 - personalisera sida, möts användaren av två distinkta kort: "Ämnen du följer" och "Föreslagna ämnen". Användaren ges möjligheten att både redigera ämnen som denne redan följer genom att avfölja dem och att utforska nya ämnen som rekommenderas. I det första kortet kan användaren enkelt hantera sina intresseområden genom att avfölja dem om så önskas. I det andra kortet presenteras användaren med rekommenderade ämnen som hen kan utforska och välja att följa. Inom båda korten är det möjligt för användaren att scrolla vertikalt för att upptäcka fler alternativ och bredda sin upplevelse ytterligare. Detta indikeras genom att visa ett ytterligare avskuret objekt som en signifier. Vidare får användaren en indikation kring hur mycket av konflikten användaren har läst eller tittat på, detta indikeras och mäts med en *progressbar* (en linje som fylls i med färg i förhållande till procentenhet läst av det totala materialet tillgängligt). Denna progressbar presenteras i mitten mellan rubriken och knappen med möjlighet att välja att följa eller avfölja. Denna funktion är främst riktad mot "den pålästa" som vill hålla sig uppdaterad med all möjlig information. Sida 4 - personalisera visas i *figur 31*.

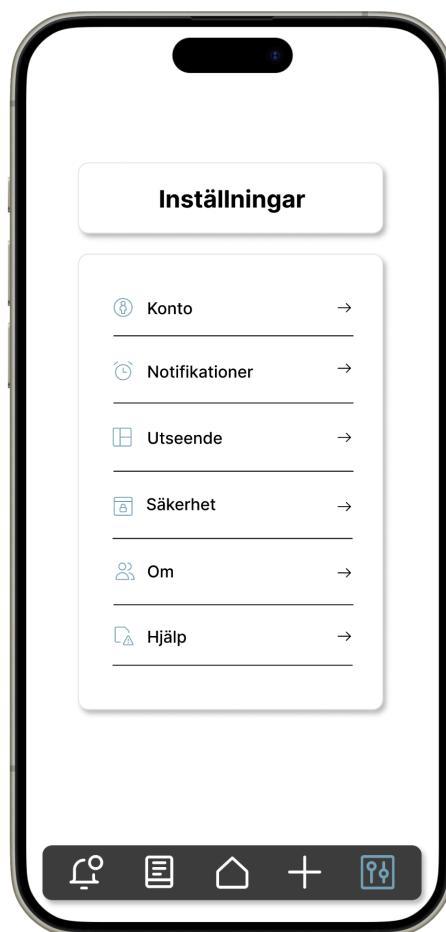
Denna vy har ett bredare syfte och ämnar sig mot alla tre målgrupper: "den påläste", "den icke pålästa" och "den late". Sidan faller både inom "specifik information" och "simpel men effektiv information". Eftersom användaren kan ändra och anpassa applikationen efter sina egna intressen blir den mer effektiv och etablerar specifik information genomgående. Se specifika krav i effektkartan i *figur 18*.



Figur 31 - Sida 4: Personalisera sida

## 7.8 Inställningar - Sida 5

Sida 5 - Inställningar kan nås av användaren genom att använda menyraden längst ned på varje huvudsida. Denna sida är ännu inte fullständigt utvecklad för interaktiv testning, utan den presenterar enbart den grundläggande delen som skulle finnas om utvecklingen fortsatte. Den är strukturerad enligt avgränsningar som beskrivs i kapitel 7.1. Denna sida faller utanför effektkartan och det är därför viktigt att notera att även om sidan ännu inte är fullständigt implementerad för interaktiv användning, ger den en förhandsvisning av hur användargränssnittet skulle kunna se ut och hur användarna kan navigera till inställningarna när de är tillgängliga. Detta ger användarna en tydlig bild av den förväntade funktionaliteten och gränssnittsdesignen när utvecklingen fortskrider. Sida 5 - inställningar visas i *figur 32*.



Figur 32 - Sida 5: Inställningar

## 8. Metod och process

Detta kapitel presenterar de verktyg och metoder som används under processen för framställandet av prototypen. Detta för att skapa en förståelse för hur och på vilket sätt dessa verktyg används.

### 8.1 Prototypverktyg

Prototypen har utvecklats och designats i verktyget *Figma*. Ett komplett verktyg för att ta fram en grundläggande designprototyp med interaktiva funktioner. Det krävs ingen implementering i form av kod utan komponenter sammankopplas med hjälp av ett *GUI* (Graphical User Interface). Således är det ingen fullt fungerande prototyp utan endast en interaktiv design som exklusivt fungerar i Figma.

### 8.2 Data

Prototypen som har skapats går (på ett övergripande sätt) ut på att visualisera kriser och konflikter som pågår runt om i världen på ett sätt som gör det lätt för användaren att skapa sig en helhetsbild över krisen eller konflikten samt ha möjligheten att läsa mer om den i detalj. För att kunna presentera information om dessa konflikter har olika typer av information om dessa hämtats från nyhetskällorna SVT, DN, BBC, CNN, Globalis, NE, UN News och UD. Just dessa nyhetskällor användes för att de är oberoende och objektiva. Denna objektiva fakta har sedan sammanställts och presenteras som rubriker, artiklar, sammanfattningar etc. i prototypen.

### 8.3 Implementation

För att skapa en prototyp i figma krävs ingen implementering i form av kod. Den implementationen som har gjorts är de grafiska element och komponenter som tagits fram och inkluderats i prototypen samt interaktioner och kopplingar mellan dessa komponenter. Varje sida representeras i Figma av en *frame* (ett begränsat område med samma mått som en godtycklig telefon). Varje frame innehåller de grafiska elementen som i sin tur har skapats separat som *components* (Ett designobjekt som kan återanvändas med små ändringar för varje applikationsområde). Med components menas ett objekt eller element som skapats och sen kan kopieras in i den eller de frames som den ska användas i. Genom att skapa elementen som components kan man, genom att förändra originalet, förändra alla components som kopierats in i en frame. Detta sätt att strukturera grafiska element förenklar arbetet och gör det lättare att skapa ett genomgående tema och röd tråd genom prototypen. Gruppmedlemmarna har haft ansvar olika sidor men har hjälpt till att skapa components just för att utseendet ska vara genomgående enhetligt. De interaktiva funktionerna för varje individuell sida har, i majoritet, gjorts av sidans ansvarige. Interaktionen mellan sidorna har gjort av en individ just för att det är lätt att missa något eller göra något fel om dessa delar skulle delas upp mellan gruppen.

Under utvecklingen av prototypen har arbetet utgått från det fältarbete, samt den effektkartan som togs fram i *del 1*. De element som har skapats är återskapade från wireframen från *del 1* med undantag för utseende. Flödet för varje individuell sida av prototypen har baserats på effektkartan och därmed anpassats efter de tre användar-typerna. Genom att följa flödet kunde det säkerställas att prototypens funktioner följer en röd tråd, både i sin helhet men också för varje användartyp. I och med detta har gruppen itererat över effektkartan ett flertal gånger för att prototypen ska vara sammanhängande och inkludera de lösningar och funktioner som krävs för att nå effektmålen.

## **9. Diskussion**

Detta kapitel inleds med en omfattande diskussion om prototypen och den bakomliggande arbetsprocessen som har varit grundläggande för utvecklingen. Genom att granska både prototypens utformning och de strategier som användes under arbetsprocessen får läsaren en djupare förståelse för projektets metodik och implementering. Genom att utforska de val som gjordes i prototypens design och de utmaningar som uppstod under arbetsprocessen kan slutsatser dras om både framgångar och misslyckanden samt identifiera potentiella områden för förbättring och framtida arbete.

### **9.1 Metod och process**

#### **9.1.1 Prototypverktyg**

För utvecklingen av denna prototyp valdes Figma som verktyg. Detta valdes eftersom att det är ett känt och populärt verktyg för utveckling av interaktiva prototyper, samt att gruppmedlemmarna hade erfarenheter av det sedan innan. Detta verktyg har varit användbart under bearbetningsprocessen och nästan alla interaktiva delar av prototypen har kunnat inkluderas. Undantaget är, som ovan nämndt, funktionaliteten att zooma in på en bild/karta, kunna skriva in egen text i sökrutan samt filtrera kartan utifrån olika krav. Trots att dessa delar inte kunnat implementeras kommer den slutgiltiga prototypen kunna användas för den utvärdering och testning som följer i nästa del av projektet.

#### **9.1.2 Data**

Datan som presenteras i prototypen har, som ovan nämnts, hämtats från olika objektiva nyhetssajter. Informationen som presenteras har valts ut från dessa sajter och har därmed påverkats innan den presenteras i prototypen. Detta medför att datan som presenteras i prototypen är ofullständig samt kan påverka dess objektivitet.

## **9.2 Utformning av användargränssnittet**

I detta kapitel diskuteras användargränssnittet samt valet av grafisk profil med fokus på dess betydelse för användarupplevelsen. Genom att skapa ett intuitivt och attraktivt användargränssnitt kan det underlätta interaktionen mellan användare och systemet, vilket i sin tur kan öka användarnas engagemang. Valet av grafisk profil, inklusive färgschema, typografi och visuella element, är avgörande för att kommunicera varumärkets värderingar och skapa en enhetlig och igenkännbar identitet. Detta kapitel diskuterar dessa val.

#### **9.2.1 Grafisk profil**

Den grafiska profilen för applikationen grundar sig på det intryck som gruppen önskade förmedla till användarna. Med en primär funktion som en nyhetsplattform var målet att ge intrycket av en pålitlig och seriös informationskälla. Det är av yttersta vikt att informationen presenteras på ett klart och tydligt sätt. Ur målgrupsanalysen framgår det att användarupplevelsen bör fokusera på att göra den lättillgänglig och lättläst. Det är viktigt att betona att det grafiska uttrycket inte får bli för lekfullt eller avvikande från den allvarliga funktionen som applikationen har. Istället är målet att skapa en design som framstår som respektfull och seriös, vilket bidrar till att stärka varumärkesidentiteten och bygga förtroende hos användarna. Användaren ska omedelbart få intrycket av att tjänsten och applikationen är seriösa och pålitliga, även utan att behöva läsa eller förstå det exakta innehållet. Det visuella

intrrycket och den övergripande användarupplevelsen spelar en avgörande roll för att etablera denna känsla av seriositet och trovärdighet från första ögonkastet.

För att upprätthålla det allvarliga och värdiga intrrycket valdes en palett av dämpade färger för att ge en stabil och förtroendeingivande känsla. Genom att använda tydliga och igenkännbara komponenter och symboler förstärks användarupplevelsen ytterligare, vilket bidrar till att skapa en miljö där huvudfokus är själva innehållet, liksom nyheterna.

### **9.2.2 Användbarhet och användarupplevelse**

Den mest unika och ovanliga komponenten i prototypen är världskartan på startsidan, vilken utgör ett imponerande visuellt element som omedelbart fångar användarens uppmärksamhet. Medan många andra komponenter inom applikationen är enkla och självförklarande med hög affordans, där de nyttjar vanliga interaktioner och presenterar fullständig data nästan omedelbart, utgör kartan en särskild utmaning. I en mobilapplikation kan den inte presenteras i sin helhet utan att förlora detaljerna. Därför innehåller prototypen panorering som interaktionsmetod för kartan. Dessutom finns möjligheten att klicka på en konflikt som tar användaren till *undersidan 1.1*, där en mer detaljerad bild av kartan presenteras. För att ytterligare förbättra användarupplevelsen har olika färger använts för att koda olika typer av information på kartan.

Designvalet att använda så liknande komponenter som möjligt för olika funktioner är också betydelsefullt. Genom att grundläggande element såsom kort, alltså fyrkanter med information, utgör en röd tråd genom hela applikationen, skapas en konsistent användarupplevelse. Inom dessa kort kan användaren enkelt scrolla horisontellt för att se mer information. Om det finns flera kort kan användaren antingen scrolla igenom dem vertikalt om de är stora eller horisontellt om de är små, vilket bidrar till att skapa en intuitiv och bekant navigeringsstruktur för användarna över tid.

Andra genomgående designelement inkluderar menyraden och sökrutan, vilka är återkommande på varje huvudsida och spelar en avgörande roll för att hjälpa användaren att smidigt navigera genom hela applikationen. Genom att dessa element behåller sin position och plats på varje huvudsida, förbättras affordansen avsevärt och användaren har alltid en klar uppfattning om var de finns och hur de kan användas.

På undersidorna har användaren istället tillgång till en tillbaka-knapp istället för sökfunktionen. Detta strategiska designval syftar till att frigöra utrymme för att visa viktig information på dessa sidor utan att distrahera användaren med onödiga verktyg. Trots detta förblir menyraden konsekvent placerad på samma plats för att bevara en intuitiv användarupplevelse och kontinuitet genom hela applikationen. Genom att hålla dessa designelement konsekventa och lättillgängliga, bidrar de till att skapa en enhetlig och användarvänlig miljö där användaren kan utforska och interagera med applikationen på ett bekant och effektivt sätt.

### 9.3 Prototyp

Med hjälp av det tidigare arbetet i del 1, hade gruppen en enad vision kring prototypens innehåll och design utifrån de insikter som effektkartan och fältarbetet genererat. Genom att tidigt fastställa en färgpalett och grundläggande element kunde flera sidor utvecklas parallellt samtidigt som en enhetlig design och användarupplevelse hölls. Detta medförde en effektiv start i arbetet och möjliggjorde att medlemmarna kunde arbeta tillsammans men på olika delar av prototypen samtidigt.

Då alla sidor i prototypen, med nödvändiga komponenter, färdigställt kunde flödet ses över för att säkerställa att en enhetlig design hade skapats som var redo att utvärderas i den uppkommende testfasen.

I effektkartan återfinns tre möjliga användare med olika motiv och utmaningar inför gränssnittets design. I korta drag har dessa användare olika stort intresse och tillgänglig tid för att sätta sig in i världens konflikter och kriser. Därför är prototypen utvecklad för att stegvis presentera olika nivåer av fördjupning för att mäta användarnas olika behov. Med hjälp av designprinciper som exempelvis affordans och signifiers har prototypens gränssnitt utvecklats för att effektivt möta syftet att på ett pedagogiskt, intuitivt och objektivt sätt visualisera och kartlägga kriser och konflikter i världen.

Den slutgiltiga prototypen återspeglar det planerade flödet och den design som utformades under uppgift 1. I storyboard planerades en kundresa, ett flöde och en design, som nu går att uppleva i den utvecklade prototypen. Gränssnittet, som diskuterats under avsnitt 9.2 *Utformning av användargränssnittet*, är utformat för att ge ett seriöst och pålitligt intryck samt etablera känslan av trovärdighet redan vid första anblick.

Majoriteten av den funktionalitet som var avsedd samt anpassad för de tänkta användarna finns nu implementerad i prototypen med undantag för viss funktionalitet som Figma som inte erbjuder. Detta gäller främst interaktivitet relaterad till kartan, såsom möjligheten att zooma och filtrera på kartan. Denna funktionalitet hade varit möjlig med hjälp av betalda plugins, något som gruppen ansåg låg utanför kursens nivå. Därför utvecklades den alternativa lösningen som presenterats under avsnitt 7.4.2. för att säkerställa att prototypen, trots detta, stödjer god mappning och återkoppling.

Eftersom Figma är ett verktyg för att ta fram grundläggande design-prototyper med interaktiva funktioner är slutresultatet således ingen fullständig produkt utan en interaktiv prototyp menad att återspeglar projektidéens mest centrala funktioner. Exempel på funktionalitet som beskrivits i effektkartan men inte möjliggjorts i prototypen är:

- Notis kring uppdaterad statistik,
- sökfunktion,
- filtreringsmöjlighet för kartan och
- val av svårighetsgrad av artiklar

Det förstnämnda, *notis kring uppdaterad statistik*, är tänkt att hålla användarna informerade om de senaste händelserna relaterade till de ämnen som användaren följer. En funktionalitet menad för en färdig utvecklad app, snarare än en prototyp.

Det andra, sökfunktionen, är även det en funktionalitet menad för en färdig utvecklad app där kodning och en omfattande databas av information om kriser i världen behövs. Denna skulle givetvis förbättra användarupplevelsen genom att effektivisera uppsökandet av land, konflikt eller kris.

För att möjliggöra de två sistnämnda funktionaliteterna, *filtreringsmöjlighet för kartan och val av svårighetsgrad av artiklar*, hade en omfattande databas med mer information om konflikter och kriser behövts. I denna prototyp har information manuellt samlats in från hemsidor och digitala uppslagsverk som bland annat *Globalis* och *Nationalencyklopedin* (två välkänt objektiva uppslagsverk) för att ta fram objektiv fakta att använda i prototypen. Detta är alltså begränsningar i prototyp-väg som inte anses nödvändiga för att utvärdera gränssnittet och användarupplevelsen i detta stadiet. Trots dessa begränsningar, på grund av prototyp-verktyget, är de nödvändigaste funktionerna implementerade som möjliggör för utvärdering av produkten med de mätområden som beskrivits i effektkartan.

## 9.4 Arbetsprocessen

Ett gediget förarbete under *del 1* medförde en smidig och effektiv arbetsprocess under utveckling av prototypen. Med tydlig och regelbunden kommunikation inom gruppen i samband med att hi-fi prototypens alla delar föll på plats kunde gruppen effektivt och enkelt sätta upp nya mål och riktlinjer under projektets process. Prototypen kunde enkelt revideras och förbättras med Figma's versionshantering under arbetets gång vilket även underlättade arbetsprocessen i helhet. En välorganiserad och samarbetsinriktad arbetsprocess ledde till en högkvalitativ prototyp som möter specifikationerna och de krav som fastställdes under *del 1* i effektkartan.

## 10. Fortsatt arbete

Den fortsatta delen av detta projektarbete och därmed denna rapportserie kommer att ägna sig åt en omfattande utvärdering av den prototyp som presenterats hittills. För att uppnå detta mål kommer ingående användartester att krävas, vilka kommer att fokusera på både gränssnittet och applikationens funktionalitet i paritet med effektkartan och målgruppsanalysen presenterad tidigare. Detta kommer att ge en djupgående förståelse för användarupplevelsen och eventuella områden som skulle kunna förbättras eller justeras.

Förutom det planerade fortsatta arbetet, finns det vissa begränsningar som måste beaktas. Det är viktigt att observera att det inte kommer att vara möjligt att testa alla aspekter av projektet likvärdigt. Detta beror på att det skulle kräva implementering av kod, databasstrukturer och liknande för att dessa funktioner ska fungera korrekt. Att genomföra sådana omfattande tester skulle kräva betydande tid och resurser, vilka överskrider ramen för både projektet och kursen. Det är således av största vikt att prioritera och välja ut de mest kritiska delarna för testning som faller inom ramen för kursen och kopplar till tidigare arbete med bland annat effektkartan.

## **Del 3 - Uppgift 3**

## 11. Syfte och mål

Den avslutande fasen av projektet involverade en omfattande utvärdering av systemet: *Verktyg för globala kriser* - detta för att erhålla insikter, idéer och säkerställa att den uppfyller krav och användarens behov på ett effektivt sätt. Utvärderingen syftade till att verifiera att systemet följer viktiga designprinciper och riktlinjer samt att den är tillräckligt användbar för att möta specifika mål presenterade i effektkartan tillsammans med målgruppsanalysen.

Som presenterat under avsnitt 1, i rapportens första deluppgift, finns ett behov av en plattform som kan visualisera och kartlägga kriser och konflikter, samtidigt som den presenterar konfliktens bakgrund, involverade parter och andra viktiga perspektiv på ett pedagogiskt, objektivt och intuitivt sätt. Projektets syfte var därför att utforma en prototyp som kan fylla detta glapp och möta de behov som efterfrågas. Med hjälp av ett gediget förarbete utformades en effektkarta (se *Figur 18*) med effektmål som presenterades under avsnitt 3.1.3. Effektmålen innefattade:

1. Förmedla information om konflikter och kriser via geografi.
2. Förmedla information genom artiklar.
3. Ge kontext till historia.
4. Anpassad information för specifika användare.

Målet med den avslutande fasen var därmed att utvärdera huruvida väl prototypen (se avsnitt 7) som togs fram under del 2 - uppgift 2, uppfyller dessa effektmål. Detta gjordes genom att ta fram mätområden och mätpunkter utifrån effektmålen för att utvärdera hur väl prototypen uppfyller dessa mål.

## 12. Mätområden och mätpunkter

Nedan presenteras och beskrivs mätområden, mätpunkter och användbarhetsmål som grundat undersökningen som uppger slutdelen av projektet.

Mätområden:

- Effektivitet
  - Mäts genom att räkna hur många klick som krävs för att lösa interaktionsuppgiften.  
Även hur procentsatsen minskar vid mätning av användbarhetsmål.
- Lärande
  - Bedöms utifrån intervjufrågor, se 13.4. Lärande i detta fall bedöms utifrån hur informativ applikationen anses vara utifrån varje målgrupp.
- Nöjdhet
  - Bedöms utifrån intervjufrågor, se 13.4.
- Snabbhet
  - Mäts genom att mäta hur lång tid varje interaktionsuppgift tar.

Mätpunkter:

1. Minst 90% av användarna ska vara tillfredsställda av applikationen och positivt inställda efter testet.
2. Max 10% tror inte att detta koncept främjar deras lärande och positiva inställning till nyhetsläsandet.
3. Max 5% ska inte klara uppgifterna under 4 minuter och 30 sekunder (1.30 min tid per uppgift).

Användbarhetsmål: Varje uppgift har ett minst antal klick och genomsnittlig tid. Målet är att under användartestets gång ska användaren bli mer bekväm med navigationen av appen. Vilket betyder att procentsatsen av totalt antal klick av användaren och minst antal klick ska minska under testets gång. Samma gäller för tiden, se *tabell 1* för jämförings resultat.

*Tabell 1 - Jämförande resultat för varje interaktions uppgift*

Interaktionsuppgift	Tid (sekunder)	Minst antal klick
I1	10 s	1
I2	23 s	3
I3	20 s	3

## 13. Metod

### 13.1 Val av metod

För att utvärdera prototypen efter de effektmål som presenterats ovan valdes en kvantitativ och en kvalitativ användarcentrerad metod. Dessa två typer av metoder medför både numerisk och icke-numerisk datainsamling vilket är viktigt för att få en nyanserad utvärdering av användarna.

Som kvantitativ metod valde gruppen att genomföra mätningar av tid och interaktion. Användarna fick genomföra tre uppgifter i en förutbestämd ordning. Den kvantitativa metoden är relevant då den objektivt bedömer prototypens användbarhet och effektivitet vid första användning. Genom att mäta samt utvärdera interaktionsmönster och tidsåtgång ges en objektiv uppfattning om hur väl prototypen presterar i termer av effektivitet och användbarhet.

Den kvalitativa metoden bestod av en intervju där användaren ombads att ”tänka högt” samtidigt som hen fritt interagerade med prototypen för att svara på 8 intervjufrågor i förutbestämd ordning. Den kvalitativa metoden är relevant då den ger en bättre förståelse för användarens tankar, känslor och upplevelse av prototypen. Reaktioner och resonemang från användaren kan ge återkoppling på eventuella brister och utmaningar som inte tidigare har identifierats av utvecklarna. Genom att även här dokumentera interaktionsmönster och hur snabbt användaren lär sig förstå gränssnittet ger en uppfattning av prototypens användarvänlighet och snabbhet. Svaren från intervjun ges även en återkoppling om hur väl prototypen presterar i termer av nöjdhet och lärande.

Intervjun genomfördes efter den kvantitativa delen. På så sätt hade alla användare genomfört samma uppgifter och tittat på samma delar av applikationen. För att bibehålla objektiva och jämställda svar ställdes även samma frågor till samtliga användare i en, av gruppen, förutbestämd ordning.

### 13.2 Pilottest

Ett pilottest genomfördes för att utvärdera och finjustera testprocessen innan resultaten samlades in. Under detta pilottest dokumenterades det, i punktform, vad som i användartestets metod som inte fungerade fullt ut. Genom att samtliga gruppmedlemmar observerade pilottestet fick gruppen även en gemensam och tydlig bild över hur testet skulle genomföras.

Under pilottest framkom tre punkter som behövde finjusteras:

- Det tog längre tid än planerat att genomföra testerna.
- Vikten av att ställa följdfrågor under intervjun.
- Ha uppgifterna synliga för användaren under användartestets första del.

I testplanen beräknades användartesterna ta 10-20 minuter. Efter pilottestet visade det sig att testet tog längre tid än så, cirka 20 min. Tidsåtgången beräknas därefter till 20-30 min per användartest.

Under pilottestet tydliggjordes även vikten av att ställa följdfrågor som ”varför/varför inte” och ”på vilket sätt” för att få användaren att utveckla sina tankar och åsikter. Det tydliggjordes även att i vissa fall behövdes personen påminnas om att tänka högt under användartestets andra del, intervjun.

För att minska stress och förvirring valdes det efter utvärdering av pilottestet att förse användarna med en utskrift av de tre uppgifter som de skulle genomföra, vilka skulle vara synliga under hela användartestets första del.

Sammanfattningsvis genererade pilottestet positiv feedback på tre punkter som förbättrades inför att de faktiska användartesterna genomfördes.

### 13.3 Deltagare

För att garantera en representativ målgrupp, jämnt fördelad mellan män och kvinnor, som återspeglade det tänkta åldersspannet 20-30 år, blev studenter från Linköpings universitet campus Norrköping kontaktade för att delta i utvärderingen. För att säkerställa att resultaten speglar behoven i varje användarkategori: *den lata, den icke-pålästa och den pålästa*, valdes fyra personer från respektive användartyp ut för att genomföra utvärderingen. Detta åstadkoms genom att deltagarna frågades hur ofta de läser eller lyssnar på nyheter. På så sätt säkerställdes ett balanserat resultat med 12 användartester, varav fyra personer från varje målgrupp.

1. Läser du nyheterna flera gånger i veckan? → Den påläste
2. Läser du inte nyheterna sällan, mindre än en gång i veckan? → Den icke pålästa
3. Läser du nyheter om de kommer upp i sociala medier - inte annars → Den late.

Av deltagarna var majoriteten medieteknik-studenter. Bland dessa finns en stor teknik-vana och kunskap inom utveckling av verktyg likt detta. Deltagarna har god erfarenhet av att delta i användarstudier och känner till möjligheterna samt begränsningarna som prototypverktyget tillåter. Deras erfarenhet och kunskap ger förutsättningar för en högkvalitativ och insiktsfull återkoppling och är anledningen till varför inte personer utanför Linköpings universitet campus Norrköping kontaktades för att delta i utvärderingen.

### 13.4 Genomförande

Innan utvärderingen påbörjades välkomnades användaren. Upplägget för utvärderingen presenterades och gick igenom tillsammans med den av de två gruppmedlemmarna som tog rollen som värd och testledare. Det förklarades att båda gruppmedlemmarna skulle observera användaren och att testledaren skulle ansvara för att ta mätningar av tid och interaktion medan den andra gruppmedlemmen antecknade dessa svar. När användaren kände sig redo och hade förstått upplägget kunde utvärderingen börja.

Först genomfördes mätningar av tid och interaktion. Under denna kvantitativa del av utvärderingen fick användaren genomgå en specifik väg i applikationen och försöka hitta svar på frågor som ställts genom att nyttja applikationen. Detta mättes i tid och antal tryck och fel navigeringar. För att etablera en utgångspunkt genomförde gruppmedlemmarna själva samma tester och mäta dessa. De tre frågor/uppgifter som genomfördes var:

1. Navigera till artikeln "Militäroperation vid sjukhus i Gaza". Svara på följande fråga:
  - a. Vilka länder rör artikeln?
2. Navigera till Syrien via kartan och hitta "sammanfattningssidan" - Svara på följande frågor:
  - a. Hur många har totalt dött sedan konflikten började?
  - b. Vad är titeln på den fjärde senaste nyheten?
3. Navigera till tidslinjen för Syrien-konflikten - Svara på följande fråga:
  - a. När började konflikten?

Dessa frågor fanns tillgängliga på ett separat papper för användaren att titta på om hen så önskade under hela den första delen av utvärderingen.

Därefter genomfördes intervjun som bestod av 8 frågor.

1. Förmeldar produkten information om konflikter och kriser via geografi?
  - a. varför/varför inte?
2. Förmeldar produkten på ett effektivt sätt information genom artiklar?
  - a. varför/varför inte?
3. Ger produkten kontext till historia på ett sätt som passar dig?
  - a. varför/varför inte?
4. Har produkten anpassad information för olika nivåer av fördjupning om så önskas?
  - a. varför/varför inte?
5. Hur upplevdes designen och vad är ditt generella intryck av produkten?
  - a. Varför?
6. Är det något i applikationens design som är missledande?
  - a. Vad och varför?
7. Främjar produkten lärandet och ger en positiv inställning till nyhetsläsande?
  - a. Varför/varför inte?
8. Är du tillfredsställd av applikationen och har fått ett positivt intryck av testet?
  - a. Ja/Nej

För att erhålla nyanserade svar från användarna utan att påverka deras åsikter och svar ställde testledaren, som höll i intervjun, alltid frågan ”varför/varför inte” och ”på vilket sätt” för att användarna skulle motivera sina svar. Då alla frågorna hade besvarats avslutades intervjun med att tacka användaren för att hen tog tid att hjälpa oss utvärdera vår prototyp samt om hen hade några övriga frågor eller kommentarer.

Utvärderingen skedde på plats med tanke på naturen av testerna. Totalt tog de ca 20-30 minuter att genomföra. En sammanställning av resultaten presenteras i avsnittet nedan och den fulla utvärderingen finns dokumenterad i Bilaga C.

## **14. Resultat**

I detta kapitel presenteras resultaten från utvärderingen av prototypen. Inledningsvis ges en översikt av deltagarna. Därefter undersöks resultatet med avseende på de olika målgrupperna och en analys för hur prototypen uppfattades och användes av varje grupp görs för att identifiera styrkor och svagheter med prototypen. Slutligen presenteras resultaten utifrån de mätområden och mätpunkter som används i utvärderingen. Genom granskning av resultaten ges insikter som kan vägleda vidareutvecklingen och förbättringen av prototypen.

### **14.1 Undersökning**

Totalt deltog 12 personer, i åldrarna 22 till 28 år, i användarstudien av verktyget för globala kriser. Deltagarna var jämnt fördelade mellan både kön och inom målgrupper. Av de som deltog var 50 % män och 50 % kvinnor. Resultaten representerades likvärdigt för varje målgrupp av fyra personer. Detta medför ett heltäckande resultat och ett, för syftet, bra och rimligt antal deltagare. Deltagarna var alla studenter på Linköpings universitet, campus Norrköping, och föll inom målgruppen.

## 14.2 Resultat utifrån målgrupp

Det genomsnittliga resultatet från varje målgrupp jämförs utifrån minst antal klick och tid för varje uppgift. Se tabell 1 i syfte och mål samt resultat av jämföring i 14.3.

### 14.2.1 Den late

Undersökningen för målgruppskategorin “den late” innehållade fyra individer i åldersspannet 22-27 år. Samtliga respondenter fick samtliga rätt på frågorna ställda under interaktionsskedet. Det finns en avvikande respondent som påverkar resultatet drastiskt som även svarade fel på en uppgift till en början, dvs ökade genomsnittet med ca 40%. Deltagarnas åsikter är övervägande positiva gentemot prototypen. Kartans användbarhet och dess visuella representation av informationen uppskattas väl. Möjligheten att få både en översiktig sammanfattning och djupare information har också bemöts positivt. Dock har några deltagare påpekat brister såsom att det inte är uppenbart hur man navigerar till artiklar genom att klicka på färgerna på kartan, och att tydligare markering för detta behövs. Ytterligare önskemål inkluderar att se alla länder som är involverade i konflikten på kartan och att tydliga källhänvisningar och publiceringsdatum för artiklar läggs till. Trots dessa förslag till förbättringar anses appen vara användbar och välutvecklad av deltagarna, med potential för ökad intuitivitet och informationstillgänglighet. För individuella svar från intervjufrågorna och detaljer i mätningarna se Bilaga C.

Tabell 2 - Genomsnittsresultat av målgrupp: Den late

Interaktionsuppgift	Genomsnitt tid (sekunder)	Genomsnitt antal klick
I1	12,67 s	1
I2	34,67 s	3,67
I3	41 s	6

#### **14.2.2 Den påläste**

Undersökningen för målgruppskategorin “den påläste” innefattade fyra individer i åldersspannet 23-26 år. Samtliga respondenter fick alla rätt på frågorna ställda under interaktionsskedet. I *Tabell 3* syns genomsnittsmätningarna för målgruppen den pålästa. Deltagarnas åsikter är varierande men överlag positiva. Många noterar att kartan är användbar och ger ett bra visuellt stöd för att förstå informationen. De uppskattar också möjligheten att få sammanfattning och snabbfakta samt möjligheten att fördjupa sig vid behov. Några anmärker att klicka på färger på kartan för att få rubriker inte är uppenbara och behöver tydligare markering, likaså saknar de rubriker för länderna på kartan. Det finns också önskemål om att tydliggöra källor och datum för publicering på artiklarna. Sammanfattningsvis anses appen vara användbar och välutvecklad, men vissa förbättringar kan göras för att göra den mer intuitiv och informativ. För individuella svar från intervjufrågorna och detaljer i mätningarna se *Bilaga C*.

*Tabell 3 - Genomsnittsresultat av målgrupp: Den påläste*

Interaktionsuppgift	Genomsnitt tid (sekunder)	Genomsnitt antal klick
I1	14,25 s	1.25
I2	38,75 s	3.5
I3	21,25 s	3

#### **14.2.3 Den icke pålästa**

Undersökningen för målgruppskategorin “den påläste” innefattade fyra individer i åldersspannet 23-28 år. Tre av fyra respondenter fick samtliga rätt på frågorna ställda under interaktionsskedet. Deltagarna har överlag reagerat positivt till prototypen och dess delar; kartan, tidslinjen och artiklarna. Särskilt positiva har de varit till möjligheten att anpassa informationen och läsa både övergripande såsom ”snabb fakta” och ”sammanfattning” men också att kunna läsa mer detaljerad information och djupgående artiklar. Deltagarna gav också relevanta förslag för förbättring som att se alla länder som på ett eller annat sätt är involverade i konflikten redan på kartan, framhäva viktiga händelser i tidslinjen och lägga till titlar. För individuella svar från intervjufrågorna och detaljer i mätningarna se *Bilaga C*.

*Tabell 4 - Genomsnittsresultat av målgrupp: Den icke pålästa*

Interaktionsuppgift	Genomsnitt tid (sekunder)	Genomsnitt antal klick
I1	27,6 s	3.75
I2	51 s	5.75
I3	28,25 s	5

## **14.3 Mätområden och mätpunkter**

### **14.3.1 Mätområden**

- Effektivitet
  - Uppnådd enligt tabell 6 och 7.
- Lärande
  - Mestadels uppnått. Övervägande positiva kommentarer framkommer, dock kan vissa brister identifieras i svaren. Se bilaga C.
- Nöjdhet
  - Delvis uppnådd. Kommentarer och förbättringsområden framförs av målgrupperna. Se bilaga C för fullständiga svar från intervjufrågorna.
- Snabbhet
  - Uppnådd enligt tabell 7.

### **14.3.2 Mätpunkter**

1. Uppnått. 100% svarade ja.
2. Uppnått. 100% trodde att detta koncept främjade deras lärande och bidrar till nyhetsläsandet.
3. Delvis uppnått. 100% klarade alla uppgifterna under 4 minuter och 30 sekunder. Däremot finns det tveksamma resultat.
  - a. En korrespondens första interaktionuppgift tid överstiger 1,30 min, samt gav ett felaktigt svar till en början.
  - b. En korrespondant svarade fel på första uppgiften samt gav till en början ett felaktigt svar på den andra uppgiften. Tiden var även den nära 1,30 på båda uppgifterna.

### 14.3.3 Användbarhetsmål

Varje genomsnitts resultat från de tre målgrupperna har använts för att räkna ut en procentsats emot tabell 1 jämförings resultaten. Ett resultat på 1 betyder att det inte är någon skillnad. Exempel 1,27 betyder en ökning av 27% utifrån jämförings resultatet.

*Tabell 5 - Skillnad i procentsats: Den late*

Uppgift	Procentsats tid	Procentsats antal klick
I1	1,27	1
I2	1,50	1,12
I3	2,05	2

I tabell 5 ser vi en ökning av både tid och antal klick, dvs uppnår inte användbarhetsmålet. Däremot i denna målgrupp har vi ett avvikande resultat och om uteslutet hade procentsatsen för I3 blivit annorlunda. Procentsats för tid hade ändrats till 0,6 och antal klick till 1 dvs en minskning och hade uppnått målet.

*Tabell 6 - Skillnad i procentsats: Den påläste*

Uppgift	Procentsats tid (Sekunder)	Procentsats antal klick
I1	1,43	1,25
I2	1,68	1,17
I3	1,06	1

I tabell 6 får vi en minskning i antalet klick och tid under testets gång, däremot har vi en ökning i tid för I2. Detta ses inte som något negativt och målet anses som uppnått eftersom detta bidrog inte till sämre resultat i I3 utan bättre. Kan därmed betyda att användarna lär sig att lättare navigera i appen och därmed snabbare.

*Tabell 7 - Skillnad i procentsats: Den icke-påläste*

Uppgift	Procentsats tid (Sekunder)	Procentsats antal klick
I1	2,76	3,37
I2	2,22	1,91
I3	1,41	1,67

I tabell 7 ser vi en tydlig minskning i procentsats under testets gång både i tid och antal klick, en indikation att testanvändare blev mer effektiva och snabb i användandet av applikationen.

# 15 Diskussion

Detta kapitel diskuterar resultatet i korrelation till tidigare syfte och mål, även hur användartesterna har genomförts och vad som skulle kunna ha gjorts annorlunda för ett bättre resultat. Kapitlet kopplar också resultatet till effektkartan och hur väl respektive del ur effektkartan har uppfyllts.

## 15.1 Diskussion kring undersökningen

Enligt Bilaga C och Kapitel 13 genomfördes undersökningen i form av interaktionstester med tillhörande frågor, respondenten fick lösa uppgifter med applikationen för att hitta svar på frågor. Efter detta genomfördes en intervju där användaren fick interagera fritt med applikationen och tänka högt. För att säkerställa tillräcklig data för samtliga målgrupper genomfördes lika många tester för varje målgrupp. Detta baserades på en simpel frågeställning kring hur användaren tar till sig nyheter. Klassificeringen av målgruppen skulle kunnat varit mer avancerad, en fråga kan anses för ytligt och bristfälligt. Emellertid var det ett effektivt sätt att få en snabb överblick kring användarens vanor. För att säkerställa att användaren inte blev partisk till syftet och svarade på ett annorlunda sätt ställdes frågan som den första åtgärden. En alternativ lösning på klassificering av målgrupp hade varit en enkät innan valet av person, detta för att inte dra ut på tiden under själva användartestet.

Efter interaktionsdelen av testerna genomfördes en intervju, detta skede bestod av 8 frågor som ställdes till samtliga individer. Under genomförandet märktes det att en del av frågorna var ledande och planterade svar innan de kunde ges, till exempel fråga 8: *“Är du tillfredsställd av applikationen och har fått ett positivt intryck av testet?”*. Att insinuera ett alternativ till svaret redan i frågan borde undvikas då det på vissa respondenter märktes att de svarade med samma ord som frågan var ställd med. Frågorna bör istället konstrueras objektivt, alternativ formulering för fråga 8: *“Berätta kring ditt generella intryck av applikationen och användartestet i sin helhet.”*

Vidare testade interaktionsdelen av användartestet endast delar av applikationen, framförallt konfliktsidorna och kartan på startsidan. Respondenten kom därför inte i kontakt med resten av applikationen förens intervjukskedet då individen fick interagera fritt med gränssnittet, detta ledde till att vissa delar förblev outforskade beroende på hur nyfiken användaren var. För att säkerställa att hela applikationen utvärderas borde uppgifterna i första skedet inkluderat samtliga delar av applikationen, då skulle individen kunnat skaffat sig en bättre grund attstå på för att utvärdera och svara på intervjufrågorna.

En övrig punkt som potentiellt påverkade resultatet från användartesterna var bakgrunden och erfarenheten hos respondenterna. Samtliga individer som deltog under dessa användartester har minst en kandidat på högskola där samtliga utbildningar faller under design och utveckling. Utan att ta med respondenter som saknar denna typ av bakgrund kan det inte diskuteras hur mycket erfarenheten hjälpte användarna att förstå applikationen. Det kan dock antas att utbildning påverkar hur en person interagerar och förstår applikationer. För att motverka denna bias, liksom snedvridning skulle en liknande fråga till klassificeringen av målgruppen kunna ha ställt, även om detta inte direkt faller under målgrupperna så kan det påverka resultatet på samma sätt.

## 15.2 Diskussion kring effektkarta

Under del 1 - uppgift 1 utformades, med hjälp av ett gediget förarbete, en effektkarta (*se Figur 18*) med effektmål som presenterades under avsnitt 3.1.3. Mätområdena och mätpunkterna som används i utvärderingen av prototypen bygger på dessa effektmål.

### 15.2.1 Effektmål 1 - Förmedla information om konflikter och kriser via geografi

Det första effektmålet var att *förmedla information om konflikter och kriser via geografi*. För att utvärdera detta ställdes frågan: “*förmelar produkten information om konflikter och kriser via geografi?*”.

Alla deltagare tyckte att prototypen förmedlar information om konflikter och kriser via geografi, delvis eftersom att man kan se landet i ett lokalt perspektiv efter att man tryckt på det (figur 24), samt i ett globalt perspektiv på världskartan (figur 23). Deltagarna tyckte också att kartan ger en bra överblick över läget i världen just nu.

De förbättringsmöjligheter som gruppen tar med sig utifrån utvärderingen av detta effektmål är att utveckla funktioner som är kopplade till kartan. Detta innefattar att öka affordansen för att signalera att det går att trycka på knappen med grader för att läsa mer om färgens innehörd (figur 23). Sedan var det även två mindre fel som beror på plattformen Figma snarare än prototypen i sig. Detta inkluderar att det inte gick att zooma på kartan vilket var en typ av implementering som inte gick att genomföra i Figma. Sedan tyckte deltagarna också att det var ett steg för mycket att trycka på ett land för att se vilket det var för att sen trycka igen för att komma till menyn. Detta berodde på att utvecklingen av produkten gjordes på dator och testningen på telefon. Hover-funktionen, som endast fungerade på datorn, fungerade då som en signifier. När användarna sedan testade prototypen på telefon, där hover inte är möjligt gjorde figma om hover-funktionen till ett extra tryck vilket också är anledningen till att det saknas en figur för detta. I en framtid prototyp skulle detta tas bort.

### 15.2.2 Effektmål 2 - Förmedla information genom artiklar

Det andra effektmålet var att *förmedla information genom artiklar*. För att utvärdera detta ställdes frågan: “*Förmelar produkten på ett effektivt sätt information genom artiklar?*”.

I stora drag så tyckte deltagarna att prototypen förmedlar information genom artiklar på ett effektivt sätt. Deltagarna tyckte att det var särskilt positivt att de senaste artiklarna fanns redan på startsidan (figur 23) samt att man kunde läsa artiklar relaterade till en kris eller konflikt genom att trycka på ett av de berörda länderna (figur 25). De gillade också att artiklarna på artikelsidan var sorterade efter kategorier inklusive ämnen man själv följer, samt att artikelns rubrik syns tydligt (figur 28). Deltagarna tyckte också att det var positivt att det dyker upp notiser när det kommer nya artiklar bland ämnen man valt att följa (figur 30), även att man kan se vad som är nytt oavsett om man valt att skapa ett konto eller ej (figur 23).

De förbättringsmöjligheter som gruppen tar med sig utifrån utvärderingen av detta effektmål handlar till stor del om strukturen kring hur artiklarna visas i applikationen. Delvis önskades det att artiklarna färgkodats efter vilken kris/konflikt/ormådde det rör. Detta hade varit svårt då det inte finns tillräckligt med färger efter antalet kriser och konflikter i världen. Dock hade en lösning varit att använda rubrikerna för att sortera artiklar efter vilken kris eller konflikt det rör (figur 28). Det hade lagts till utgivare och tid för publicering på varje artikel i kombination till den rubrik som visas i den nuvarande

prototypen (figur 28). Sedan hade också titlar lagts till på varje sida förutom startsidan för att förtydliga för användaren exakt vad dess syfte är. Utöver detta önskade deltagarna att se de senaste nyheterna eller artiklarna om en kris eller konflikt direkt på startsidan genom att trycka på ett land, vilket hade implementerats i nästa prototyp.

### 15.2.3 Effektmål 3 - Ge kontext till historia

Det tredje effektmålet var att *ge kontext till historia*. För att utvärdera detta ställdes frågan: “*Ger produkten kontext till historia på ett sätt som passar dig?*”.

I stora drag tyckte användarna att applikationen gav kontext till historia. En användare tyckte inte att tidslinjen (figur 27) var ett passande sätt för hen och föredrog istället artiklarna. Andra tyckte istället att tidslinjen var ett väldigt bra verktyg för att få övergripande information i kronologisk ordning och gillade också att man själva kunde välja att läsa mer om en specifik händelse och att det på så sätt passar både någon som inte alls har förståelse för bakgrunden till konflikten men också någon som vill fördjupa sina kunskaper (figur 27).

De förbättringsmöjligheter som gruppen tar med sig utifrån utvärderingen av detta effektmål handlar i största del om tidslinjen ska utgå från konfliktens start eller från nutid. Gruppen argumenterar för att tidslinjen skall börja från start, detta eftersom att användaren då gjort ett aktivt val att läsa tidslinjen vilket är det enda alternativet för att få hela bakgrunden till en konflikt i kronologisk ordning, i kontrast finns ett antal andra sätt att läsa konflikter i nutid. För att lösa detta hade gruppen adderat ett filter så att användaren själv kan välja om den vill att tidslinjen skall utgå från konfliktens start eller från nutid. I övrigt tyckte användarna också att de viktigaste händelserna borde signaleras tydligare vilket hade kunnat göras genom att använda fetstil eller en annan färg.

### 15.2.4 Effektmål 4 - Anpassad information för specifika användare

Det fjärde effektmålet var att *ge anpassad information för specifika användare*. För att utvärdera detta ställdes frågan: “*Har produkten anpassad information för olika nivåer av fördjupning om så önskas?*”.

Samtliga deltagare tycker att detta effektmål är uppnått genom att ha olika nivåer av information som kan ge både en överblick för en person som helt saknar kontext eller en djupgående förklaring för någon som är mer insatt eller har ett intresse. De tycker också att det är positivt att användaren själv får välja vilken nivå den vill läsa på då för mycket text eller information på en gång kan bli som en ”käftsmäll” för användaren. De nämner också att det finns flera olika typer av djupgående information vilket de anser är positivt. Detta inkluderar möjligheten att kunna klicka sig vidare för att läsa mer under rubriker (figur 27) men också att det finns olika sorters sidor: djupgående artiklar (figur 28) men också snabbfakta (figur 26) och sammanfattningsidan (figur 25). Utöver de olika nivåerna av text tycker deltagarna också att det är positivt att det finns grafiska element som man kan interagera med så som kartan (figur 23) och tidslinjen (figur 27). En användare säger att ”Jag hade inte valt applikationen om det bara fanns text, då kan man lika gärna använda google.” vilket väldigt tydligt sammanfattar syftet med hela applikationen.

De förbättringsmöjligheter som gruppen tar med sig utifrån utvärderingen av detta effektmål rör endast enstaka knappar och då framför allt storleken på dessa, vilket är något som gruppen hade förändrat till nästa prototyp.

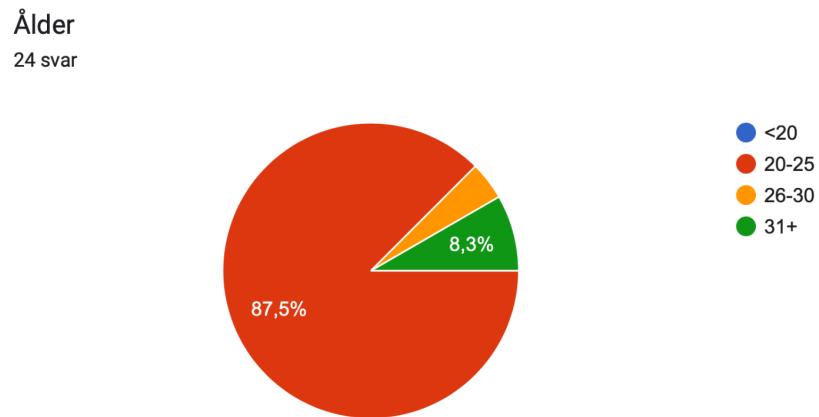
## **16. Slutsats**

Sammanfattningsvis presterade respondenterna jämfört med förväntningarna bra under användartesterna, en överhängande majoritet lyckades genomföra och svara korrekt på frågorna. Kritiken och tankarna under intervjuerna var på samma sätt överhängande positiva med ett fåtal förslag eller kritik kring applikationen. Applikationen och svaren från användartesterna kunde mätas väl mot effektkartan, med grund ur detta har majoriteten av målen mötts och applikationen fyller därfor i sin tur också målen. Det finns ett par punkter som bör revideras om liknande användartest genomförs igen men i det stora hela gav processen ett fullständigt och komplett resultat - på samma sätt har också applikationen en del förbättrings aspekter som bör revideras om applikationen skulle fortsätta att utvecklas.

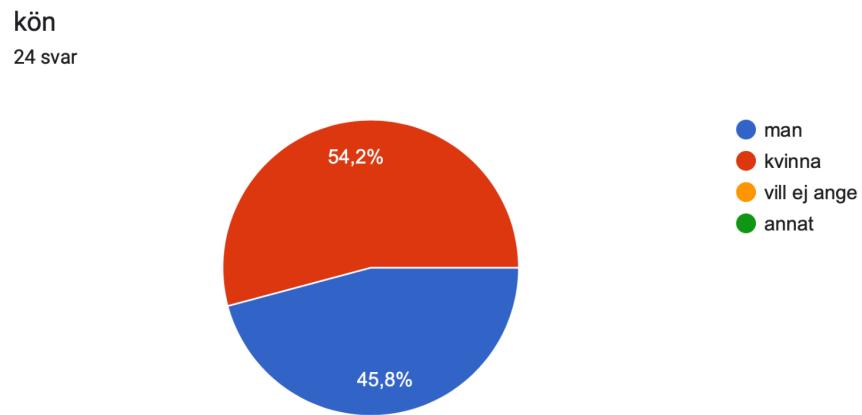
Avslutningsvis har projektet metodiskt genomgått en process av idégenerering, prototyputveckling och utvärdering. Detta har medfört ett framgångsrikt projektarbete i utvecklandet av en prototyp med goda förutsättningar att möta de behov som efterfrågats. En prototyp har utformats som visualiseras och kartlägger kriser och konflikter, samtidigt som den presenterar konfliktens bakgrund, involverade parter och andra viktiga perspektiv på ett pedagogiskt, objektivt och intuitivt sätt.

## Bilaga A

### Svar från enkät - Användartester



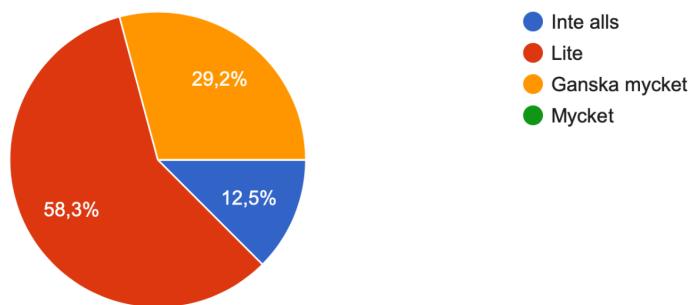
Figur 19 - Åldersfördelning



Figur 20 - Könsfördelning

### Upplever du att du har koll på konflikter och kriser i världen?

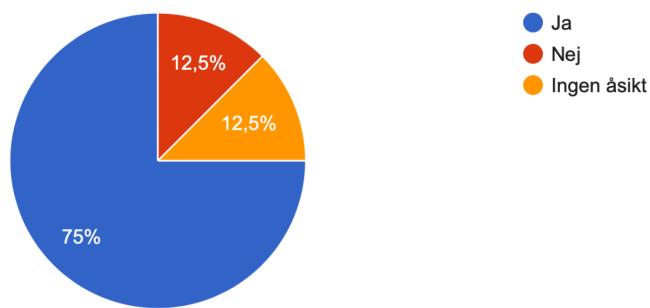
24 svar



Figur 21 - Upplevd kunskap om kriser i världen

### Har du ett intresse av att läsa om konflikter och kriser samt att utöka din förståelse för dessa?

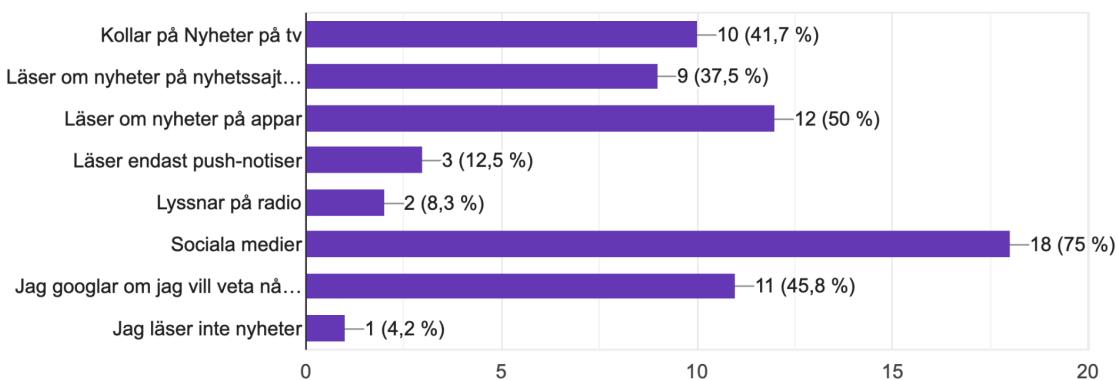
24 svar



Figur 22 - Upplevt intresse om kriser i världen

### Hur följer du nyhetsuppdateringar om kriser och konflikter

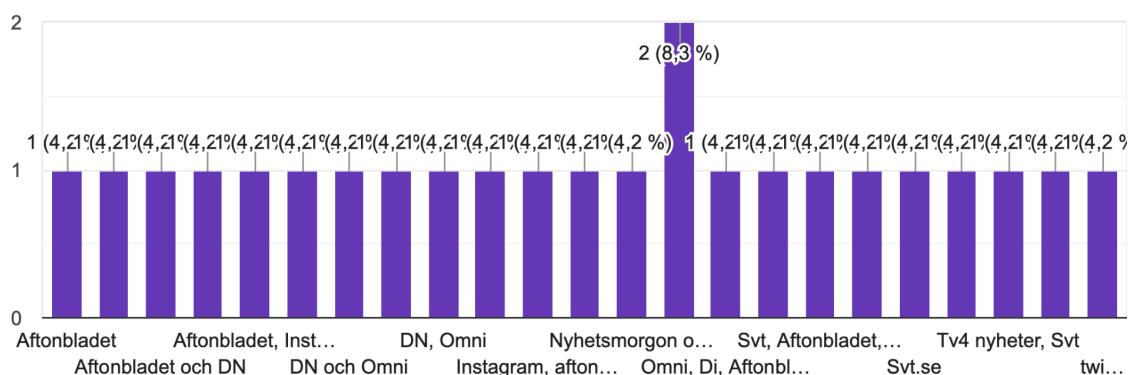
24 svar



Figur 23 - Nyhetsläsning i dagsläget

Nämn en eller flera nyhets-sajter eller appar du använder ex: DN, Aftonblader, SV...

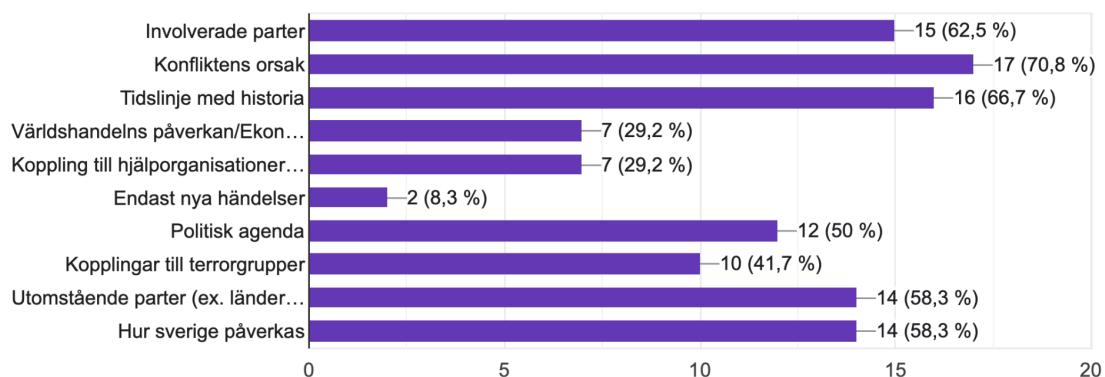
24 svar



Figur 24 - Vanligaste nyhetssidorna i dagsläget

Kryssa de alternativ du anser viktigast på en plattform som denna för att få en bättre överblick av konflikten/krisen.

24 svar



Figur 25 - Viktigaste aspekterna på applikationen

Har du ett eget alternativ som inte fanns med på förra frågan, skriv gärna det!

3 svar

Viktigt med opartisk information

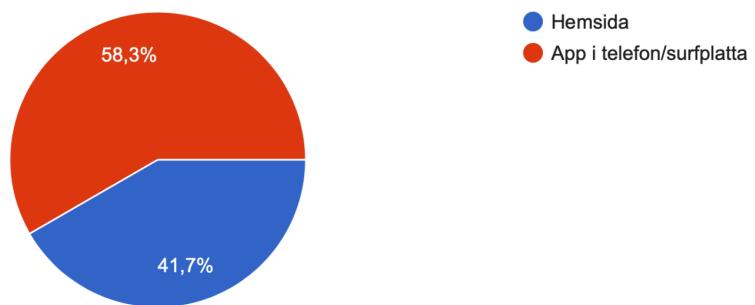
Ren data kring, skadade, försvunna, pengar använda osv osv

Egentligen vill man väl ha med allihop där

Figur 26 - Övriga kommentarer på viktigaste aspekterna på applikationen

Vilken plattform hade du föredragit att informationen presenterades på?

24 svar



*Figur 27 - Föredragen plattform för applikationen*

## Bilaga B

### Artefakt Genomgång

Av de fem intervjuerna som genomfördes var två av dem med kvinnor och resterande med män. Alla föll inom åldersspannet: 23-28 år. Hemsida ett benämns "crisis map" och hemsida två benämns "election".

*Tabell 1 - Artefaktgenomgång 1*

Moa, 22 år, Kvinna	Election	Crisis Map
Positivt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anser att den övre bannern ger en bra överblick</li> <li>• Bra att använda färger redan kopplade till sammanhanget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tycker om tydliga kartor för översikt.</li> <li>• Uppskattar nyhetsuppdatering om pågående konflikter/kriser.</li> <li>• Föredrar att antal är inkluderade</li> </ul>
Negativt		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saknar tydlig "start", osäker på var man ska börja eller vad man ska göra.</li> </ul>

*Tabell 2 - Artefaktgenomgång 2*

Felicia, 28 år, Kvinna	Election	Crisis Map
Positivt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gillar möjligheten att växla mellan datavisning och kartvy</li> <li>• Tycker om att få mer information när musen placeras över en del av kartan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uppskattar kartan för att enklare navigera.</li> <li>• Anser att kartan tydligt markerar områden utan data.</li> </ul>
Negativt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upplever informationen som rörig vid klick på en stat.</li> <li>• Det finns osäkerhet kring vad siffrorna på kartan representerar, och det krävs många klick för att få relevant information.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tycker det krävs mycket interaktivt arbete för att hitta information.</li> </ul>

--	--	--

Tabell 3 - Artefaktgenomgång 3

Markus, 22 år, Man	Election	Crisis Map
Positivt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uppskattar kartan och gillar grafer för information.</li> <li>• Föredrar att klicka för att få mer information.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tycker om olika sätt att representera data och interaktiva element</li> <li>• Föredrar att klicka för att få mer information.</li> </ul>
Negativt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hade velat ha en tidslinje och önskar tydligare markering där data saknas.</li> <li>• Anser att nyheter är mer relevanta när de är färskas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tycker det krävs mycket interaktivt arbete för att hitta information.</li> <li>• Anser att nyheter är mer relevanta när de är färskas.</li> </ul>

Tabell 4 - Artefaktgenomgång 4

Wille, 22 år, Man	Election	Crisis Map
Positivt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tycker geografiska representationen i denna är bättre med kontraster och mer representativa.</li> <li>• Gillar att det är lätt att komma igång och uppskattar blocken i slidern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uppskattar möjligheten att titta runt i crisis map på egen hand.</li> </ul>
Negativt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Föreslår att procent istället för block används i Election.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upplever oklarhet i färger och geografisk representation samt för bred karta. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Oklart var man ska börja.</li> </ul> </li> </ul>

*Tabell 5 - Artefaktgenomgång 5*

Rasmus, 23 år, Man	Election	Crisis Map
Positivt	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Föredrar geografiska representationen i election och uppskattar kontrasterna och realismen.</li> <li>● Tycker om tillgängligheten och det grafiska i slidern med blocken.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gillar möjligheten att zooma in och ändra tidsintervall.</li> <li>● </li> </ul>
Negativt	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Anser att live-nyhetsuppdateringar är mindre relevanta efteråt och önskar en tidslinje.</li> <li>● Föreslår att procent istället för block används i Election.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Anser att en tidslinje skulle vara bättre och önskar möjligheten att zooma in på kartan.</li> </ul>

## Bilaga C

### Intervjuer & Interaktion - Användartester

Namn: Kvinna 1

Ålder: 26 år

Målgruppskategori: Den påläste

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	28 sekunder	1
I2 (rätt)	29 sekunder	3 + slider
I3 (rätt)	8 sekunder	3

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja, absolut i och med kartan.	
F2	Ja	Inget negativt
F3	Ja	Jag gillar möjligheten att kunna få sammanfattning och snabbfakta: bra för olika situationer och personer. Jag hade inte valt applikationen om det bara fanns text, då kan man lika gärna använda google.
F4	Ja	Ja, i och med att det finns olika sätt att välja och läsa faktan.
F5		Lite förvirrad över startsidans symbol. Gillar startsidan "jättemycket". Allt känns genomsnitt.
F6	Ja lite	Det är något med artiklarna som visas i block med färger. Mer tydlig information varför artiklarna och faktan kommer ifrån.
F7	Ja.	Ja men verkligen, jag tycker att visualisering i kombination med ren text är lättare att förstå .
F8	Ja.	Ja, verkligen.

Övrigt: Det är något med sökrutan som känns klumpig, den är väldigt stor. Det borde finnas rubriker på länderna

Namn: Man 1

Ålder: 27 år

Målgruppskategori: Den late

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	12 sekunder	1
I2	40 sekunder	3 klick + lite sliding
I3 (fel men sen rätt)	1.39 minuter	9 klick (massa slide på fel tidlinje)

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja	Absolut, det är en snabb överblick av vad som händer och i form av vilken grad, om man vill hitta den senaste nyheten är det lätt att hitta.
F2	Ja	Ja, absolut, den senaste informationen poppar upp direkt och det är lätt att hitta.
F3	Ja	Ja, det är lätt att hitta i form av den tidslinjen som finns. Jag glömde dock bort att man kunde klicka på kartan och det specifika landet.
F4	Ja	Ja, verkligen med tanke på att man kan läsa mer när man gått in i en specifik kris. Det är kanske om man gör det lite tydligare med en annan färg på den understrukna där nere. Jag fattar att man kan klicka vidare men för en yngre målgrupp gör det tydligare om man kommer kunna läsa vidare.
F5	Ja	Jag gillar design valet, just i det här fallet ser man att färgerna är kopplade till länderna i sig och kriserna. Snabb information och lätt att hitta det man vill ta reda på. Allting är bra, texten i sig, gör radbrytningar, jag gillar inte roman text när allt kommer direkt efter.
F6	Nej	Nej egentligen inte, jag gissar att det vita i sig är vatten vilket är tydligt, kanske använt något annat.
F7	Ja	Ja men det är lätt att hitta artiklar och specifika länder.
F8	Ja	Ja, jättebra, mycket bra.

Övrigt: Man kanske kunde ha klickat på världsdelar, mer interaktioner på kartan.

Namn: Man 2

Ålder: 23 år

Målgruppskategori: Den icke pålästa

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (fel)	1.10 minuter	9 klick
I2 (först fel och sen rätt)	1.03 minuter	5 klick
I3 (rätt)	21 sekunder	7 klick

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja	Ja, så ja, det blir lättare att svara på om man använt den längre. Men ja, så som det ser ut är det tydligt med färgen och kartan .
F2	Ja	Ja, i sin kärna så är det ju artiklar som vilken annan nyhetssida som helst så ja.
F3	Nej	Nej, den är inte anpassad efter mig.
F4	Ja	Ja det tycker, det är svårt att säga efter så kort tid men det finns så man kan dyka djupare in i konflikten.
F5	Nej	Det är lite svårt att hänga med vart man är någonstans i applikationen och så är det nog, oftast så blir saker större när man designar dem, knapparna är för tjocka och förstora. Det känns som ett virus. Men ni är ju 80% vara en riktig app utseendemässigt.
F6	Ja	Ja men det är nog isäfall, det är figma bara för att det dyker upp direkt, är det på DN och man klickar så kommer det bättre animationer så man vet vart man är någonstans. Man vet inte vart man kommer ifrån eller vart jag är. Det är halvt figmas fel.
F7	Ja	Det är sjukt lätt att få en liten crash course i hur historien har sett ut.
F8	Ja	Ja och er.

Övrigt: Nej, tack för att jag fick vara inblandad.

Namn: Man 3

Ålder: 24 år

Målgruppskategori: Den late

Interaktionsuppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	5 s	1
I2 (rätt)	a: 31 s b: 14 s 45 s tot	a: 4 b: 3 + slide (provade att söka och att zooma) (visa att det går att scrolla vidare på nyheter)
I3 (rätt)	30 s	3 (mer synlighet behövs) senaste högst upp?

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	ja	Man kan se på kartan var saker händer - bra graderat i färg behöver förtydligas - knapp uttryck
F2	ja	enkelt att man kan läsa om en konflikt via kartan bra med populärt
F3	ja	Tidslinje är en bra ide, den är svår att förstå (kanske hade varit bättre att sortera i ordning tvärt om) bra med sammanfattning och att man kan göra det svårare
F4	ja	se förra frågan
F5	bra	Gillar kartan, hade valet kunna "scrolla upp" nedan Ger ett seriöst intryck Kartan är inpoppad- utpoppad hade varit bättre/mer realistiskt
F6	delvis:	Förtydliga vad som är knappar Namnen på länderna Sökfunktionen hade gett information snabbare och tydligare
F7	Ja	eftersom att den är lättåtkomlig och man snabbt ser vad som händer, speciellt med notiser

F8	Ja	
----	----	--

Övrigt: "bra jobbat!"

Namn: Man 4

Ålder: 23 år

Målgruppskategori: den icke-pålästa

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	26	2 (klickade på texten först)
I2 (rätt)	44	a: 5 bra att man kan scrolla försökte zooma gick in på sammanfattning först  b: 14 3 (nyheterna var inte numrerade)
I3 (rätt)	30	4 (tryckte och läste mer på nyheterna för att vara säker på sitt svar) finns 3 separata 2011 punkter på tidslinjen

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	ja	eftersom man kan se landet på kartan samt i globalt perspektiv förstod inte att man kunde klicka på röda skalan intressant att se involverade länder även på kartan (t.ex usa som är med i krig men inte i deras land)
F2	ja	just nu kan man inte klicka på och läsa mer om artiklar men om man (som i en riktig app) kan det, så är svaret ja.
F3	ja	Tidslinjen ger bra bakgrund, orkar inte läsa men bra att man kan välja att läsa mer. Gillar att det börjar där det börjar highlighta de viktigaste händelserna
F4	ja	Både trycka upp samt läsa mer ger bra nivåer
F5	Bra design	minimalistisk, inte överväldigande, lugnt och skönt känns som nyhetsfärgen - pålitligt Lite för små knappar, svårt att trycka på (följa standarden för detta)

		Färgkoda artiklar baserat på vad de handlar om
F6	ja:	<p>menyn högst upp tar mycket plats (tänk hamburger meny)</p> <p>knappen för graderat rött</p> <p>större knappar</p> <p>Lite oklart vad man söker på iom att sökmenyn alltid ser likadan ut</p> <p>Inställningar (kontoinställningar) känns som en knapp iom att den är skuggad</p>
F7	ja	<p>väldigt relevant för konflikter</p> <p>bra att få allt på samma ställe.</p> <p>kartan är bra så att man får en bättre överblick än bara artiklar</p>
F8	ja	

Övrigt:

Namn: Man 5

Ålder: 23 år

Målgruppskategori: Den påläste

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	13 s	2
I2 (rätt)	a. 20 s b: 5 s	a: 3 b: slide
I3 (rätt)	19 s	3

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	ja	Direkt tillgång till karta, rödmarkerade och rosa markerade för att signalera att det är konflikt etc (hittade knappen) lite små knappar Kartan bidrar till förståelse men svårt när det inte går att zooma hade gärna sett mer om artikeln (källa) på snabb överblick punkterna (hoover - ser ut som att det laddar)
F2	ja	Vad styr artikel-flödet? man kna säga mer med färgkodning av artiklarna färgkoda efter länder/områden kunna se utgivare/datum kanske bild också till rubriken mer logiskt med att scrolla neråt än åt sidan vad gäller artiklar
F3	ja, bra	återigen - små knappar tidslinje åt sidan kan vara mer rimligt heller nyare först så får man backa (utgå från nutid) tydligt med år att det blir en tidslinje
F4	ja	smidigt att man får ta del av så mycket information man vill att man få ta del av de delarna man intresseras för
F5	bra	Färgvalen är bra - professionellt blå kan ge en upplevelse av höger-riktat just blått mot rött kan ge gott mot ont-känsla små knappar förstod progress-baren
F6	ja:	plustecknet känns som att man vill publicera en nyhet färgar (se fråga 5) storleken på knapparna förtliga klickbara element (ex. understruket är tydligt i webb men

		för app kan bild ge ett bättre intryck för klickbarhet)
F7	ja	Skulle inte använda det dagligen, men inte vardagligt nyhetsflöde väldigt bra som fördjupnings verktyg
F8	ja	

Övrigt: "Schyssta grejer"

Namn: Man 6

Ålder: 25 år

Målgruppskategori: Den påläste

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	9 s	1
I2 (rätt)	a: 25 s b: 6 s	a: 3 b: 1
I3 (rätt)	38 s	1

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	ja	Man ser senaste nytt - bra om man använder appen ofta olika sidor om vad man kan läsa om Bra med färgkodning - tydligt vad man kan trycka på och läsa mer om bra uppdelning vad man kan läsa om gillar färgkodningen Just rött och blått kan ge dålig vs bra (vinklat)
F2	ja	gillar att man kan se när den är postad (hade velat se vem som ger ut den också) bra med notiser när det kommer nya artiklar (bra att man ser vad som är nytt även om man inte har ett konto) hade velat ha senaste nyheter om ett visst land på startsidan /att man klickar på landet och det dyker upp där/söka efter land och där se det (för många klick för att nå det)
F3	ja	Tidslinjen är bra, gillar att det är uppdelat Bra att man kan välja att läsa mer Borde ha starten högst upp väldigt enkelt för en person som inte har kontext alls, ännu mer fördjupning för de som är insatta Även snabb-fakta sidan borde ha mer fördjupning
F4	ja	ja det har den, önskar mer fördjupning (se ovan fråga)
F5	Bra	Gillar att det är tydligt, sammanlänkat mellan sidorna inte för plottrigt allt som finns är nödvändigt - ger ett seriöst intryck
F6	ja delvis:	Färgerna (se ovan) svårt att hitta knappen med graderade röda på kartan

		räcker med de tre olika graderna dock, svårt att se skillnad på spänd vs väldigt spänd vs krig
F7	ja	Den är anpassad för hela målgruppen, inte bara den som inte är så påläst
F8	ja	

Övrigt:

Namn: Kvinnan 2

Ålder: 22 år

Målgruppskategori: Den late

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	16 s	1
I2 (rätt)	a. 18 s b. 6 s	a. 2 b. 1 slide
I3 (rätt)	12 s	3

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja	mer rött - värre - förstår detta utan knappen (hittade inte knappen) undrar vad detta är baserat på (antal döda etc) - bra skala med 3 ger en bra överblick över hur världen ser ut just nu och problemen
F2	ja	Iom att hon inte skapat konto är det konstigt med "detta följer jag" hade velat ha någon typ av indikation på vilken konflikt / typ av konflikt en artikel gäller Bra med rubriker - ger en tydlig sammanfattning om vad artikeln handlar om ill veta vilken sida man hamnar på - om det är svt etc som är utgivare Gillar den snabba faktan på toppen av sidan, det är det som man oftast vill veta tydligt med det röda och blå, vilket som hör till vilket land etc. Den svarta färgkodningen är oklar - förstår dock att grå är kopplat till opartiskhet
F3	ja	snyggt med kartan över landet specifikt - att man ser hur och var i landet En brödtext hade blivit jobbigt att själva hitta årtal för att koppla det till historien Tycker att både start och nutid passar högst upp i en tidslinje iom att man aktivt valt att gå in på tidslinjen. Man kan få de nyaste nyheterna på annat sätt
F4	ja	Gillar att det är som NE, att man får en sammanfattning och att man kan utöka det Får man för mycket text direkt blir det som en käftsmäll

		Gillar också sammanfattningssidan att man får reda på den mest intressanta faktan direkt och kan välja att läsa mer om hur och varför Gillar att man får läsa mer om FN
F5	Gillar designen	man ser att det är begränsat i figma med sök etc dock bra funktioner gillar kartan och den överblick den ger förstår meny-baren och dess roll samt dess iconer Önskar titel på artikelsidan för förtydling om att det är nyheter kring artiklar/konflikter som man följer Rött och blått blir väldigt amerikanskt då det är väldigt kopplat till valet - ger en känsla av höger vänster I Palestina - Israel känns det istället kopplas till flaggorna vilket är bra rött och blått kan ge en good-bad side
F6	delvis:	Färgerna kan bli missvisande (se ovan fråga) osäker på vad färgerna innebär på första kartan Undra om hur man filtrerar när vissa länder är delaktiga i fler konflikter, får man då välja vilken konflikt man vill läsa mer om? Bra affordance - man fattar att man kan klicka på länderna Förtydliga vad man kan söka på ("sök på länder, konflikter etc.)
F7	Ja	om man går in på svt eller py.l. är det mer grötigt med så mycket text detta blir mer visuellt vilket attraherar användare, då vissa (och jag) lär sig bättre av det samt ger en mer tydlig röd tråd
F8	Ja	Hade appen funnits hade jag laddat ner den man är ofta väldigt uppe i aktuella nyheter och glömmer då andra konflikter som också är aktuella Men kartan kan man tydligt se att det fortfarande sker annat även om det inte får lika stor plats i media.

Övrigt: Undrade över kartan i figma, måste varit svårt att göra?

Dumt att lägga text över länderna då det kan ge ett mer "plottrigt" intryck - bra med filtrering och sökningar då för att kompensera.

Vad innebär att en artikel har koppling till en konflikt? Får man använda AI då för att sortera och koppla dessa?

Namn: Kvinnan 3

Ålder: 25 år

Målgruppskategori: Den icke-påläste

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	45 s	2 missade länderna högst upp och började läsa artikeln
I2 (rätt)	a. 27 b. 19	a. 2 b. + slide fattade först inte att man kunde scrolla åt sidan
I3 (rätt)	46 s	5 började klicka runt bland artiklarna och i menyn

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja	Bra med karta och färgerna Förstår vad färgerna innebär, gillar det röda - är associerat med kris/konflikt Fattade inte heller knappen för att först den röda skalan Gillar att det är tre grader - vem avgör om det är spänt eller svår konflikt? om de ligger mittemellan är det svårt att välja och en till färg mellan kanske hade varit bra
F2	Delvis	Hade svårt att förstå att artiklarna (under artikel-ikonen) var artiklar - hade velat ha en förklarande text/titel Förstod att det var artiklar på första sidan
F3	Ja	Tidslinje är trevligt Just israel-palestina konflikten är det väldigt rimligt att få information i tidslinjen från start - för andra konflikter kan det vara mer relevant tätt ha nutida information på toppen
F4	Ja	Gillar att kunna läsa mer, Gillar de olika lagren, att man kan läsa på beroende på hur insatt man är både i allmänhet och för specifika konflikter
F5	Gillar designen	Gillar färgerna - det hade varit konstigt om det var för glatt gillar att det är neutrala färger På kartan är det röda väldigt bra för att ge känslan av mer seriösa konflikter.

		Förstod inte innebördens av två olika färger för en konflikt Det finns väldigt mycket information men utan overloading - att man kan välja att läsa mer lekfull men klassisk
F6	delvis:	Färgerna var missledande - det röda är en sån signalfärg Kanske hade varit bättre med två färger som inte är så kopplat till annat
F7	ja	På andra nyhetssajter får man bara upp artiklar och tappar då kopplingar till det globala. i denna är det bra att man kan få en överblick över läget i världen
F8	Ja	lagom nivå

Övrigt:

Namn: Kvinnan 4

Ålder: 28 år

Målgruppskategori: Den icke pålästa

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	12 sekunder	2 klick
I2 (rätt)	37 sekunder	6 + slider
I3 (rätt)	16 sekunder	4 klick

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja	Ja, appen förmedlar information via geografi med tanke på världskartan på startsidan.
F2	Ja	Ja, eller den förmedlar information via artiklar som alla typer av artiklar fungerar bra.
F3	Ja	Tidslinjen är ett bra sätt att förmedla information angående historia, bra att man kan klicka och läsa mer.
F4	Ja	Ja absolut, möjligheten att kunna klicka sig vidare för att läsa mer under rubriker men också att det finns olika sorters sidor: djupgående artiklar men också snabbfakta.
F5	Bra	Lite stökgig på vissa ställen men generellt bra.
F6	Ja	Inte missledande men utan rubriker på länderna tar det längre tid att navigera sig runt, även om man kan länderna blir det ett extra moment att fundera kring innan man kommer dit man vill.
F7	Ja	Absolut, bra med variation från vanliga generiska nyhetssidor.
F8	Ja	Absolut, bra ide.

Övrigt: xxx

Namn: Kvinnan 5

Ålder: 25 år

Målgruppskategori: Den late

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	10 sekunder	1 klick
I2 (rätt)	40 sekunder	5 + slider
I3 (rätt)	12 sekunder	3 klick

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja.	Mm det är en karta på startsidan så det är geografiskt. Man borde kunna zooma på kartan
F2	Ja	Det står ju artiklar här, det finns också artikelsidan, och att man kan klicka sig till en artikel från nyheterna. Jag fattar inte riktigt vad konflikt är.
F3		Det är väl tidslinjen som är historia, det tycker jag är ganska bra. Dom ligger kanske lite konstigt, jag fattar inte riktigt hur dom är kopplade, årtalens inledning. Nej jag ångra mig jag fattar. Kanske att man har något streck som kopplar till punkten på sidan av varje steg i tidslinjen.
F4		Ja, det finns sammanfattning och så finns det mer fördjupning om man vill. Ja, det tycker jag. Mycket fördjupning med pilar, att man kan klicka sig vidare.
F5	Delvis	Jag ska inte ljuga, den är för rörig på vissa ställen. Vissa saker är väldigt stora och andra är väldigt små, till exempel på startsidan. Vissa saker passar inte ihop med andra.
F6	Delvis	Lite typ, vad är det man kan söka på. Jag antar artiklar och konflikter men inte helt tydligt.
F7	Ja	Ja, det är lite missledande vad "konflikt" är, kanske använd "läs mer". Jag fattar inte riktigt hur allt hänger ihop. Känns som konflikt sidorna är två olika beroende på var man kommer ifrån.
F8	Ja	Ja, det tycker ja. När man tar upp en konflikt, varför är det rött och blått, dom röda är kopplade till det röda kopplat till krig på kartan. Konstigt att sätta en opposition.

Övrigt: Jättebra.

Namn: Kvinna 6

Ålder: 25 år

Målgruppskategori: Den pålästa

Interaktions uppgifter	Tid	Antal interaktioner
I1 (rätt)	7	1 klick
I2 (rätt)	1 minut 10 sekunder	5 klick + slider (dålig affordans)
I3	20 sekunder	3 klick

I1: Israel and palestina (5 sekunder, ett klick)

I2: a: 400 000 tusen ish b: Franska kritik (13 sek, 3 klick + slide)

I3: 2011 (10 sekunder, 3 klick)

Frågor	Svar	Eventuella tankar under "tänk högt"
F1	Ja	Ja det tycker jag, kartan finns där, det kan jag tycka. Du får sammanfattande fakta och kartan, det visualiseras på ett bra sätt med kartan. Man fattar inte att man kan klicka på färgerna på kartan för att få rubiker, den borde finnas hela tiden.
F2	Ja	Ja, verkligen det tycker jag, man har ju senaste nytt och att man kan gå in på specifika.
F3	Ja	Jo det skulle jag säga genom snabbfakta med historiska siffror. Man får en väldigt övergripande blick.
F4	Ja	Det skulle jag säga, man har ju olika roller med de involverande parterna med kortfattat information bra med möjlighet att man kan läsa vidare genom att klicka.
F5	Delvis	Stilren, lite lite information på startsidan men karttan. Tydligare färger och rubriker till färgerna. Väldigt stilren, den är lätt att förstå.
F6	Ja	Störde mig på färgerna på kartan, jag fattade inte att den var klickbar. Jag tyckte också det var svårt att hitta den fjärde artikeln, jag fattade inte att man kunde slida åt sidan. Jag trodde det skulle vara tre, brukar vara top tre i sådana saker.
F7	Ja	Ja man främjar lärandet, bra med tidslinje.
F8	Ja	Jag är tillfredsställ

Övrigt: xxx