



## Hi-Story: Kultur Lindesberg

Problemformulering 1: Navigering

Förslag av Martin Reslow 18 februari 2021

Länk till prototyp: [100 gravar](#)

### Kontakt:

Tel: 070-203 68 95

E-post: [martin.reslow@gmail.com](mailto:martin.reslow@gmail.com)

---

# Individuell inlämningsuppgift 4: Hi-Story

## Problemformulering

Idag navigerar användaren medelst en karta utifrån ett lodrätt perspektiv mellan punkter. Ett antal användare har hört av sig och efterlyst en bättre lösning då de upplever svårigheter att hitta rätt. Det kan till exempel vara att det är många punkter och blir lätt överskådligt då ("100 gravar") eller som i "Från Stripa till Stjärnfors" där man ska hålla sig till en väg, där man kan börja var man vill.

## Att tänka på

- Vilka för alternativ finns det för att lösa ert valda problem?
- Vilka metoder kan ni använda för att testa era lösningar?
- Hur tänker företaget och hur tänker deras kunder?
- Hur visar ni era lösningar till företaget?

## Test av appen

Jag har utgått från appen "100 gravar du måste se innan du dör" när jag testat och försökt komma fram till nya lösningar. Jag har låtit testa appen på två användare och samlat in deras reaktioner.

Några av reaktionerna som stack ut:

- Utseendet på appen är "tråkigt". **Tänkbar lösning:** Lätta upp gränssnittet med lite mer färg och trevligare layout.
- Båda testpersonerna tycker att det är för mycket text i varje artikel om kyrkogård/grav. **Tänkbar lösning:** En kortare intesseväckande ingresstext varför man ska besöka just den platsen.
- Att zooma in och ut på kartan var inga problem för mina testpersoner. Hi-Storys målgrupp för denna app, äldre personer, har dock svårt att förstå hur man gör. **Tänkbar lösning:** kort introduktion när man startat appen första gången där man visar hur kartan och ikonerna fungerar.
- Båda testpersonerna hade problem att förstå att man skulle klicka på ikonerna för att läsa om platsen.
- Testpersonerna efterfrågade också en alternativ vy, t ex en lista med kartmålen. Detta för att få en bättre överblick. Detta hade jag för avsikt att implementera. Jag testade andra guideappar som hade listvyer i sitt gränssnitt och jag tyckte det förbättrade upplevelsen.
- När användarna tryckt på en ikon på kartan dök det upp ett namn i skärmens nederkant, t ex "Södra kyrkogården". Ingen av användarna förstod att man skulle trycka på denna del för att komma vidare. **Tänkbar lösning:** Lägga till en ikon för att förtydliga att man ska ta sig vidare.

---

## Inledande arbete

Jag sökte på internet och hittade Lindesbergs kommuns grafiska manual. Utifrån denna skapade jag färgpaletter och typografimallar i Adobe Xd.

För att göra appen lite mer underhållande tecknade jag en seriefigur, "Lie-Lotta", som skulle vara den som ledsagar användarna i början. Jag tecknade även en skeletthand som skulle användas för navigering och hjälp. Jag tecknade för hand med tusch i några olika varianter och skannade sedan in teckningarna. Slutligen importerade jag in bilderna i Xd.



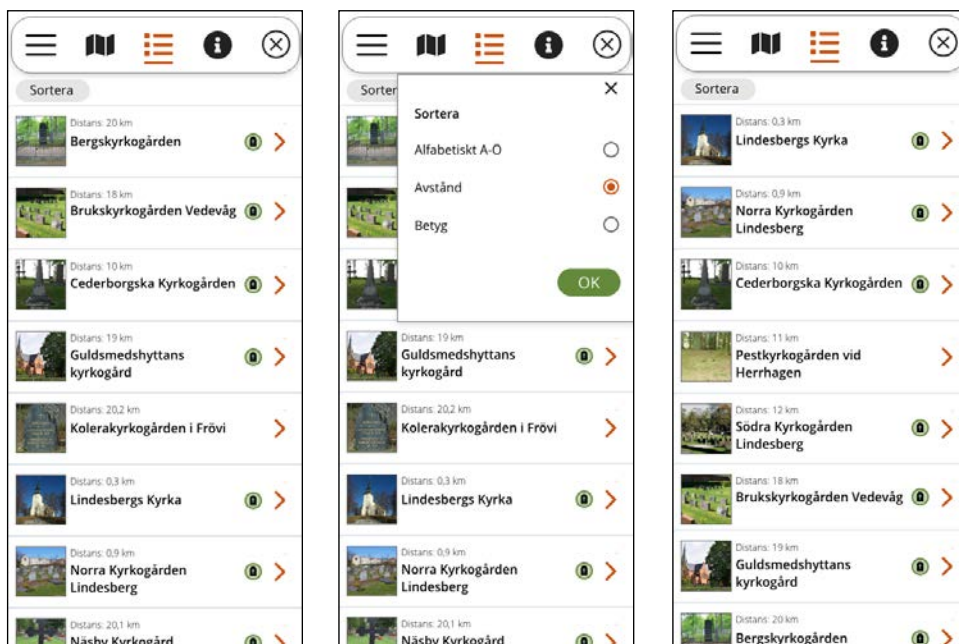
*Artboard i Adobe Xd med illustrationskomponenterna.*



Introduktion med Lie-Lotta där hon förklarar hur man navigerar och får fram information.

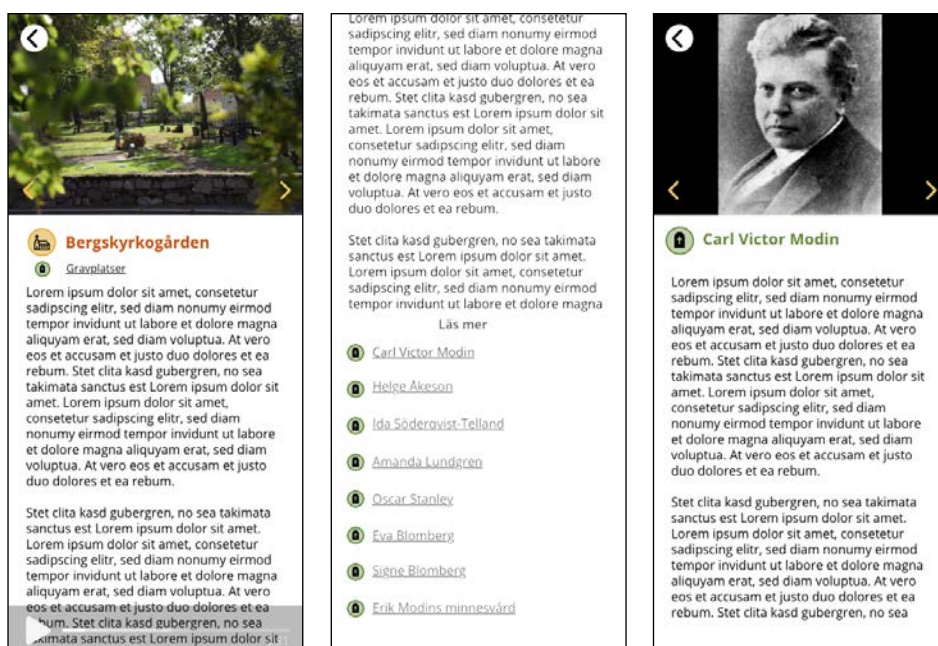
## Alternativ navigering med hjälp av listvy

För att användarna ska få en bättre överblick av vilka platser och gravar som finns på turen efterfrågade testpersonerna en listvy. Listvyn består av alla kyrkogårdar som finns på turen. Varje kyrkogård som har artiklar om gravplatser är försedda med gravplatsikonen. Listan kan sorteras antingen alfabetisk eller efter avståndet där man just nu befinner sig. Jag har också en idé om man ska kunna sortera efter betyg. (Ifall användarna delar med sig av sina bedömningar av besökta platser.)



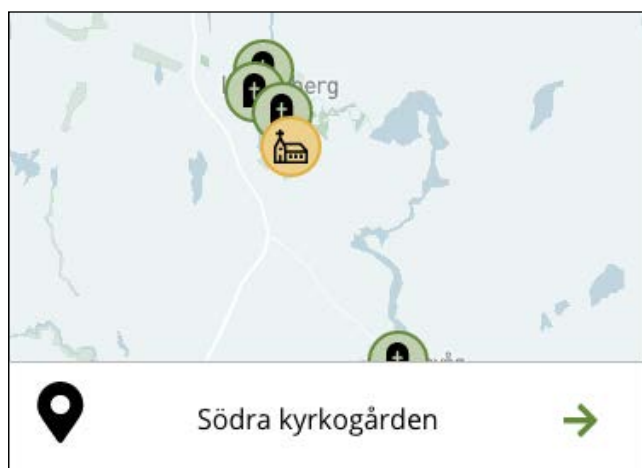
## Exempel

När man t ex klickat in på "Bergskyrkogården" får man först info om kyrkan och kyrkogården som helhet. Under rubriken finns en gravstenikon. Denna leder till en lista längst ner på sidan med de gravplatser som ingår i turen. Här kan man klicka på respektive namn/plats för att få mer information. För att en mer konsekvent och enhetlig upplevelse har jag även gjort bilderna i artiklarna i samma storlek eftersom bildstorlekarna skiftar i originalappen.



## Kartvy exempel

När man t ex klickat på kyrkoikonen "Södra kyrkogården", dyker precis som tidigare upp en ruta i nederkanten med namnet på platsen. För att förtydliga att användaren kan klicka sig vidare har jag nu lagt dit en pil:





## Menyn



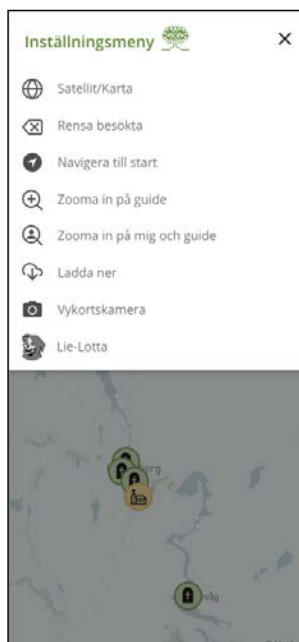
Från vänster: Inställningsmenyn, kartvyn, listvyn, info samt avstängningsknapp.

## Infoikonen

Informationsikonen visar hjälptext om turen. Eventuellt skulle även "Lie-Lotta" kunna vara med här.



## Inställningsmenyn



## Test av prototypen

Båda testpersonerna tyckte att prototypen var en klar förbättring gentemot apporiginalet. Några av reaktionerna:

Helena: *"Det jag framförallt gillade var den inledande informationen med figuren "Lie-Lotta". Jag uppskattade också listvyn. Den ger lite bättre överblick"*

Fredrik: *"Kul med Lie-Lotta. Det lättar upp en ganska tung och smådyster app. Bra med listvyn också."*

## Sammanfattning

Med hjälp av relativt små medel, en listvy, en kort introduktion med "Lie-Lotta" samt pilikonen, har appen blivit mer användarvänlig och lättnavigerad.

Med en kort intresseväckande ingress på varje artikel/plats gör man också användarna mer nyfikna att göra ett besök.

Jag tror att målgruppen för appen, äldre personer, nu kommer att ha lättare att navigera bland platserna. Det var riktigt inspirerande och roligt att få göra ett "skarpt" projekt till ett riktigt företag.

