

Kandidatnummer: 57, 33, 58

Emnekode: DS4800

Emnenavn: Innovasjon og prototyping

Innleveringsdato: 19.04.2024

Antall ord: 5746

Skriftlig gruppeeksamen

Innovasjon og prototyping eksamen



Høyskolen Kristiania

Semester våren 2024

Denne besvarelsen er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen Kristiania.

Høyskolen er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller
anbefalinger.

Innholdsfortegnelse

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Introduksjon av "OneHub" | 3 |
| Produktbeskrivelse | 4 |
| Produktutvikling | 7 |
| Metodevalg og anvendelse | 9 |
| Markedsanalyse | 11 |
| Direkte konkurrenter: | 11 |
| Indirekte konkurrenter: | 12 |
| Unik verdiløfte (UVP): | 12 |
| Rullbar trailer opplevelse: | 13 |
| Omfattende vurdering informasjon: | 13 |
| Brukertesting | 14 |
| Innledning | 14 |
| Presentasjon av "OneHub" prototype | 15 |
| Prosessen | 16 |
| Brukertestrapport for "OneHub" | 17 |
| Sammendrag | 17 |
| Konklusjon | 17 |
| Brukervennlighetsproblemer | 18 |
| Informasjon om testbrukere og oppgaver | 18 |
| Tabell for gjennomførbarhet | 19 |
| Forbedringsforslag som ikke kobles direkte til brukertesten | 20 |
| Videreutvikling av produktet | 21 |
| Spørreundersøkelse og intervju manus for "OneHub" Prototype testing | 22 |
| Spørreundersøkelse | 22 |
| Intervju manus | 23 |
| Generell informasjon: | 23 |
| Brukervennlighet: | 23 |
| Innholdsoppdagelse: | 23 |
| Visuell presentasjon: | 24 |
| Personlig tilpasning: | 24 |
| Avslutning | 24 |
| Referanseliste | 25 |

DEL 1

Introduksjon av "OneHub"

I en tid preget av den digitale verdenen, står brukere overfor en rekke alternativer av strømmetjenester. Basert på egne erfaringer kan mengden av valgmuligheter ofte føre til dårlige beslutninger og brukeropplevelse. Vår løsning "OneHub", er en app som redefinerer oppdagelsen av tradisjonelt media ved å tilby en samlet plattform for oppdagelse av filmer og serier. Som Steve Jobs sa, er kreativitet å koble ting sammen. "OneHub" bygger på dette prinsippet ved å integrere ulike strømmetjenester, med funksjoner fra sosiale medier som skaper nye koblinger, dette gir brukerne en enklere og mer engasjerende måte å oppdage innhold på. I tanken av "assosiativ tenkning" fra "The Innovator's DNA", tar "OneHub" brukernes interaksjoner, preferanser og visningsvaner, og deretter kobler disse dataene for å tilpasse innhold forslag. Gjennom å implementere et intuitivt og brukervennlig grensesnitt med inspirasjon fra TikTok og Instagram Reels, tilrettelegger "OneHub" for en frisk og dynamisk brukeropplevelse. Vårt mål er å transformere måten brukere interagerer med strømmetjenester på, ved å kombinere dybden av tradisjonelt media med engasjementet funnet i sosiale media feeds.



(Figur 1. "OneHub" logo)

OneHub sikter mot en unik mulighet i markedet, og posisjonerer seg selv som en innovatør ved å integrere strømmetjenester, og sosiale medieplattformer. Dette sikrer rask tilpasning av innholdet til brukernes preferanser, og skaper en mer engasjerende sosial opplevelse og fellesskap rundt deres favorittserier og filmer. "OneHub" bruker en avansert algoritme som tilpasses personlig til brukeropplevelsen ved å lære av brukernes vaner og interaksjoner med

appen. Denne tilnærmingen muliggjør en jevn og intuitiv brukeropplevelse som forenkler oppdagelsen av innhold og gjør den mer presis.

Vi ser for oss at "OneHub" vil innovere måten vi oppdager underholdning på, ved å introdusere en mer integrert, sosial og brukervennlig tilnærming til oppdagelsen og deling av media. Ved å eliminere barrierene mellom ulike strømmetjenester og å tilby en enhetlig opplevelse, vil "OneHub" forenkle søkeprosessen, samt forbedre den med personlige anbefalinger og sosial interaksjon. I en digital tid hvor tilkobling er mer verdifull enn noen gang, står "OneHub" klar til å sette en ny standard for hvordan vi velger, deler og engasjerer oss med innholdet vi elsker. "OneHub" er begynnelsen på en ny æra med oppdagelse av underholdning, hvor valgfrihet møter brukervennlighet i en sammenhengende og nyskapende plattform.

Produktbeskrivelse

Vår brukersentrerte designprosess for "OneHub" er inspirert av oppdagelsesferdighetene beskrevet i "The Innovator's DNA" – spesielt evnen til eksperimentering. Ved å gi brukerne en Tik Tok inspirert trailer feed eksperimenterer vi med nye måter å presentere innhold på, samtidig som vi observerer og lærer av hvordan brukerne engasjerer seg med plattformen.



(Figur 2. Trailer reel, horisontal retning)

Idéprosessen bak "OneHub" oppsto fra ønsket om å lette utfordringene brukere står overfor når de nавigerer mellom flere strømmetjenester. Vårt fokus har vært å utvikle en løsning som forenkler oppdagelsen av ny underholdning gjennom et estetisk og brukervennlig grensesnitt. Ved å anvende en brukersentrert designprosess, har vi skapt en

plattform som speiler målgruppens vaner og preferanser, med integrerte IMDb-vurderinger for å forbedre og forenkle valgprosessen. Dette gir brukere umiddelbar innsikt i innholdets kvalitet, basert på både vurderinger og fellesskapets meninger.

Brukergrensesnittet til "OneHub" er nøyne utformet for å maksimere brukervennlighet og minimere kognitiv belastning, som reflektert i det intuitive, rullbare designet. Gjennom en iterativ designprosess, og grundig brukertesting, har vi oppnådd et grensesnitt som inviterer til utforskning og engasjement, mens det stadig forbedres basert på tilbakemelding.

Brukerprofiler står i hjertet av "OneHub", hvor brukere oppretter sine egne profiler og angir personlige preferanser som favorittsjangere. Dette muliggjør en tilpasset opplevelse for enhver bruker. Videre er plattformen designet for sømløs integrasjon med populære strømmetjenester som Netflix, Amazon Prime, Viaplay og Disney+, slik at brukere kan velge hvilke tjenester de ønsker å inkludere i sin personlige oppdagelsesferd.

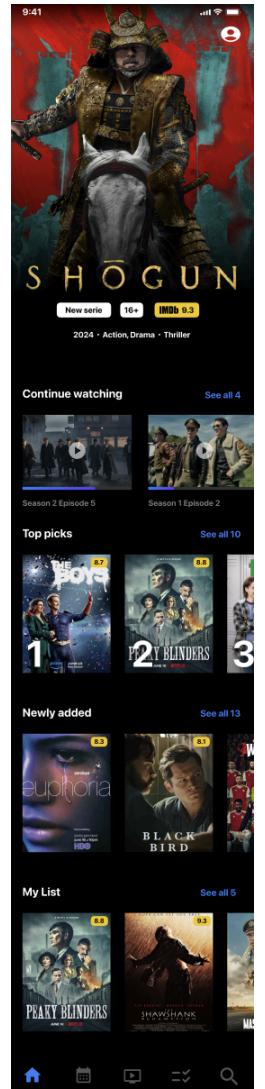
Algoritmiske anbefalinger spiller en kritisk rolle i å veilede brukere gjennom grensesnittet av tilgjengelig innhold. Ved å analysere brukernes preferanser, visningshistorikk og interaksjoner, er "OneHub" i stand til å foreslå relevant og tilpasset innhold, kontinuerlig forbedret gjennom adaptiv læring fra brukernes atferd.

Innføringen av en TikTok-stil trailer feed transformerer måten innhold blir oppdaget på. Ved å tilby en rullende, horisontal feed av trailere, inviteres brukerne til å få en visuell forhåndsvisning av aktuell underholdning etter algoritmens anbefalinger. Denne innovative funksjonen gjør oppdagelsesprosessen både engasjerende og effektiv, med umiddelbar tilgang til å "like" eller legge innhold til en personlig "my-list"-liste.

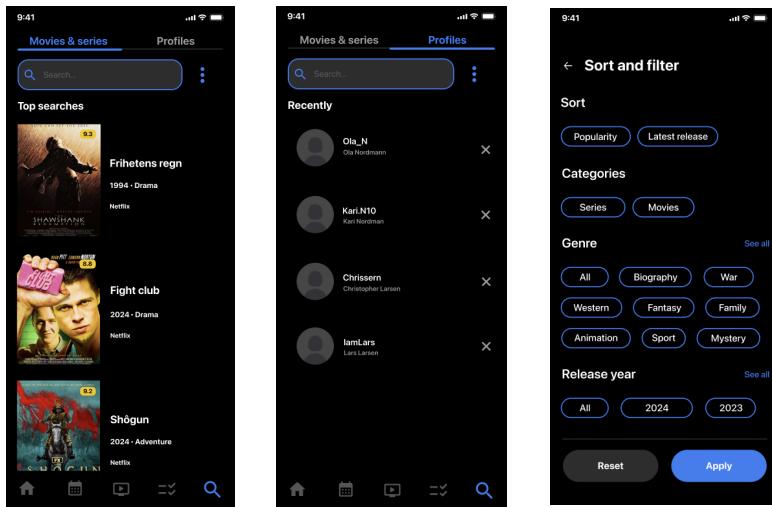
"OneHub" tilbyr også omfattende søke- og filterfunksjoner som gjør det mulig å søke på tvers av alle abonnerte plattformer. Ved å anvende filtre som sjanger, utgivelsesår, sort og kategori kan brukerne finjustere sine søk for å finne nøyaktig det de leter etter.

For de som ønsker å spare en film til senere, kan brukere ta nytte av "my-list" som er en praktisk måte å lagre filmer og serier til en senere anledning.

"OneHub" oppmuntrer til å dele god underholdning med venner og nære. Integrasjon av sosiale medier lar brukere enkelt dele sine favoritter og nye oppdagelser på Instagram,



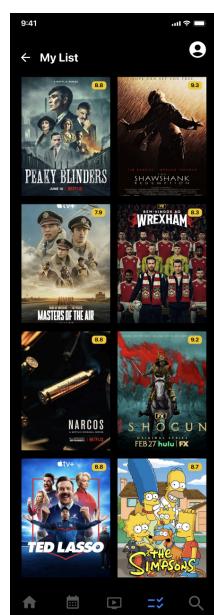
Facebook, X og Snapchat, samtidig som de får innsikt i hva venner og familie anbefaler. Dette styrker fellesskapet og engasjementet rundt "OneHub".



(Figur 4, 5 & 6. Søkefunksjon for filmer/serie og brukerprofiler, og sortering/filter funksjon)



(Figur 7. Preferanse alternativer ved oppretting av profil)



(Figur 8. "My list", filmer/serier du kanskje vil se senere)

Produktutvikling

I den innledende fasen av produktutviklingen gjennomførte vårt team omfattende brukerundersøkelser for å hente inn kvantitative data og intervjuer for kvalitative data, og for å forstå de primære utfordringene og preferansene til potensielle brukere av "OneHub". Ved henting av kvantitative data genererer vi tall og data som vi kan bruke som en helhetlig statistikk. Ved å hente kvalitative data får vi forståelse og underliggende grunner og meninger, som gir oss innsikt i problemet og ideutvikling (UKEssays. November, 2018).

Undersøkelsene og intervjuene avdekket at en stor andel av respondentene følte seg overveldet av det eksisterende tilbuddet av strømmetjenester og beskrev opplevelsen av å søke etter nytt innhold som både tidkrevende og frustrerende. En gjennomgående tilbakemelding var et ønske om en mer intuitiv og visuelt engasjerende måte å oppdage innhold på, noe som tydelig indikerte behovet for en brukervennlig plattform som "OneHub".

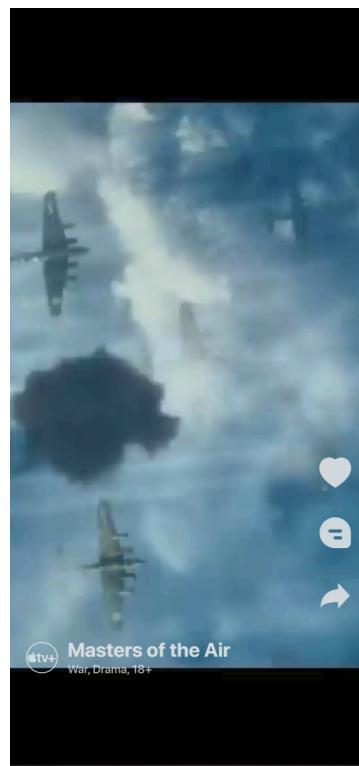
Spørreundersøkelsen, manus til intervjuet og resultatene legges til som vedlegg nederst i dokumentet.

Analysen av dataene viste at en betydelig del av målgruppen verdsetter rask og enkel tilgang til innholdsinformasjon, inkludert trailere og vurderinger, presentert på en måte som er lett å forstå. Dette poengterte hvor viktig det er med et visuelt tiltalende grensesnitt som ikke bare gjør det enklere å utforske innholdet på, men også forbedrer den totale seeropplevelsen. Utfallet av disse brukerundersøkelsene spilte en viktig rolle i beslutningen om å designe "OneHub" med et vekt på et rullende, visuelt grensesnitt som minner om brukernes foretrukne sosiale medieplattformer, men tilpasset for strømming av innhold. Ved å ta med disse innsiktene i designprosessen, sikret vi at "OneHub" adresserer brukernes behov og ønsker, og la grunnlaget for en app som er både estetisk og intuitiv å bruke.

I utviklingen av prototypen eksperimenterte vi med mange konsepter og ideer. Gjennom å teste ut et bredt spekter med ideer, kunne vi med trygghet forme appen ut fra tilbakemeldinger fra brukere. Ifølge The Innovators DNA er det tre måter å utføre eksperimentering på; 1. prøve ut nye opplevelser. 2. Ta fra hverandre produkter, prosesser, og ideer. 3. Teste ideer gjennom piloter og prototyper (Dyer et al., 2011, s. 142). Under utviklingen av prototypen var vi innom alle disse tre metodene. Gjennom markedsanalyser testet vi flere produkter fra direkte og indirekte konkurrenter. Disse opplevelsene var med på å generere ideer til vårt eget konsept, både gjennom inspirasjon og med å finne svakheter med

eksisterende produkter for å skape et unikt og innoverende produkt. Under markedsanalysen fant vi at alle de lignende produktene fulgte samme format med en overfylt meny av alle filmer og serier opp gjennom hele TV-ens historie. Dette formatet virket uunngåelig, med tanke på at det er dette formatet brukere er vant med å interagere med, og at alle konkurrenter følger det samme formatet. Svakheten med dette formatet er at det går i mot UX konseptet om å minimere kognitiv belastning for å maksimere brukervennlighet (Whitenton, 2013).

Med tanke på dette stilte vi spørsmålet om hvordan vi kan tilby brukeren et nytt format til å oppdage ny underholdning. TikToks vertikale scrollle format har tatt verden med storm, og kom raskt opp som et forslag under idemyldringen. Ideen gikk ut på å la brukeren scrollle gjennom et algoritmisk utvalg av film/serie trailere med TikTok formatet som foretar brukerens preferanser. Fordelen med et slikt format er at det minimerer mengden med informasjon på skjermen som brukere må prosessere, og brukeren får et mer presist inntrykk av hva filmen/serien går ut på fra en trailer enn fra et enkelt coverbildet.



(Figur 9. Vertikal Trailer Feed)

Under utviklingen av prototypen kom vi fram til at til tross for at brukeren fant det intuitivt å interagere med det vertikale scroll formatet, så var det ikke optimalt når det kom til trailere som er filmet i horisontalt format, en stor del av bildet måtte bli beskåret ut for passe

til et vertikalt format. Her var det behov for videreutvikling og innovasjon. Løsningen på denne utfordringen ble å vippe trailer-feed formatet horisontalt for å inkludere hele bildet.



(Figur 10. Horisontal Trailer Feed)

“The only way to know how a complex system will behave, after you modify it, is to modify it and see how it behaves” George Box (Dyer et al., 2011, s. 138).

Tilbakemeldinger spilte en avgjørende rolle i utforming av grensesnittet og funksjonene til "OneHub". Den iterative prosessen sikret at det endelige produktet tett samsvarer med brukernes behov og preferanser.

Assosiering, eller evnen til å knytte sammen tilsvynelatende urelaterte ideer, spiller en avgjørende rolle i utviklingen av "OneHub", hvor kombinasjonen av strømmetjenester med en brukeropplevelse lignende sosiale medier representerer en nyskapende tilnærming til oppdagelsen av underholdning. Denne integreringen av ulike konsepter illustrerer prinsippet om assosiativ tenkning, som fremhevet i "The Innovators DNA", og viser hvordan innsikt fra forskjellige områder kan føre til banebrytende innovasjoner. (Dyer et al., 2011, s. 41-65)

Metodevalg og anvendelse

For å navigere i prosessen med å utvikle "OneHub", implementerte vi en metodikk som kombinerer elementer fra design thinking og lean UX. Metoden design thinking ble popularisert av designfirmaet IDEO. "IDEO-teamene starter prosessen med spørsmålsstilling, beveger seg videre til observasjons- og nettverksprosesser for å samle data om deres innledende spørsmål, og avslutter med en eksperimentering prosess der innovative

ideer oppstår og utvikles gjennom rask prototyping." (Dyer et al., 2011, s. 209). Lean UX legger vekt på nært samspill, rask utvikling av operative løsninger og stadig videreutvikling av disse (Nordbø, 2022). Ved å velge og kombinere IDEO's design thinking med Lean UX metodikken, rettes fokuset mot mer enn bare utviklingen av en app; vi sikter mot å forme en helhetlig brukeropplevelse med brukeren i fokus.

Design thinking-metoden bidro til å sentralisere utviklingsprosessen rundt de faktiske behovene og ønskene til våre fremtidige brukere. Empati-fasen ble gjennomført ved å integrere brukertester som en sentral del av metoden. Brukertestprosessen sikret rekruttering av representanter fra målgruppen, slik at vi kunne dykke dypt inn i brukernes faktiske erfaringer og behov. Gjennomføringen av strukturerte tester, basert på forhåndsdefinerte oppgaver som speilet typiske bruksmønstre, ga oss innsikt i hvordan potensielle brukere interagerte med "OneHub", identifiserte deres frustrasjoner, og avdekket deres ønsker. Idegenerering-fasen ble informert av direkte observasjoner og tilbakemeldinger samlet under brukertestene. Ved å legge merke til hvordan deltakerne naturlig navigerte gjennom plattformen, hvilke funksjoner de graviterte mot, og hvor de møtte utfordringer, kunne vi generere målrettede løsninger som adresserte disse funnene.

I tråd med Lean UX anvendte gruppen eksperimentering og læring gjennom å bygge, måle, og lære feedback-loops. Ved å utvikle et Minimum Viable Product (MVP) kunne vi teste kjernefunksjonene i "OneHub" med ekte brukere under reelle forhold. Dette ga oss mulighet til raskt å samle innsikt og validere eller forkaste våre antagelser om markedet og brukerbehov. Iterasjon var nøkkelen i denne prosessen, basert på brukertilbakemeldinger, gjorde vi kontinuerlige forbedringer av MVP-en. Dette iterative løpet gjorde det mulig for oss å raskt tilpasse oss brukernes behov og forbedre produktet på en effektiv måte.

Tilbakemeldinger samlet fra MVP-testene gjorde det mulig å tidlig forbedre flere kritiske funksjoner til "OneHub". Basert på brukernes tilbakemeldinger, ble søkefunksjonaliteten prioritert og plassert i navigasjonsbaren, noe som forbedret brukerens evne til raskt å finne ønsket innhold. Tilbakemeldinger med ønske om større sosial interaksjon innenfor plattformen resulterte i implementeringen av enklere delingsfunksjoner og anbefalinger basert på hva venner så på.

Ved å anvende disse metodene ble "OneHub" jevnt forbedret og finpusset. Denne prosessen legger vekt på viktigheten av brukerinvolvering og tilbakemeldinger. Ved å kombinere design thinking og lean-UX kunne vi identifisere og løse brukernes behov på en effektiv måte, samtidig som vi reduserte risikoen for feilinvesteringer ved å teste om produktet vårt var levedyktig fra et tidlig stadium. Denne tilnærmingen til produktutvikling

demonstrerer nytten av å kombinere ulike metoder for å oppnå et innovativt, brukerorientert og markedstilpasset produkt.

Markedsanalyse

I markedsanalysen for "OneHub", har vi identifisert direkte og indirekte konkurrenter, som vi analyserer og sammenligner med vårt produkt i en konkurrentanalyse. Gjennom å anvende en konkurrentanalyse kan vi med bedre nøyaktighet definere "OneHub"s UVP, eller Unique Value Proposition. Denne analysen gir oss nyttig innsikt i markedet, og hjelper oss med å forstå hvordan "OneHub" skiller seg fra konkurransen.

Direkte konkurrenter:

1. JustWatch

JustWatch fungerer som en streamingguide med info om hvor man finner tilgjengelige TV serier, filmer, og annet underholdning på tvers av ulike strømmetjenester. Tjenesten har filtering basert på strømmetjenester og preferanser. Samtidig som JustWatch hjelper brukere til å finne noe å se på basert på deres preferanser, tilbyr de ikke en TikTok-stil scrollefeed. Ideen til "OneHub" er å få med en slik feed med trailer basert på brukernes preferanser.

2. Reelgood

Reelgood fungerer litt som JustWatch, og gir deg en stor oversikt over filmer og serier du kan se på forskjellige plattformer. Du kan holde oversikt over serier, få anbefalinger og se hvor du kan se innholdet. Akkurat som JustWatch, fokuserer Reelgood på å samle strømme tilbud, men det har ikke den samme interaktive traileren som får deg til å utforske ved å se på anmeldelser og hva andre brukere liker.

Indirekte konkurrenter:

1. TikTok og lignende sosiale plattformer

TikTok er en direkte konkurrent på grunn av sin engasjerende og avhengighetsskapende måte å levere innhold på. Algoritmen til "OneHub" genererer en konstant strøm av korte videoer som skaper god brukerengasjement og gjør innholdet enkelt å

oppdage, noe som inspirerer til lignende tilnæringer for å introdusere ny underholdning til brukerne.

2. IMDb

IMDb er en anerkjent kilde til anmeldelser av filmer og TV-programmer. De mangler derimot informasjon om innhold til spesifikke strømmetjenester, og et innovativt grensesnitt. IDBs fokus på innholdsinformasjon uten en direkte integrering med strømmetjenester eller sosiale medier plasserer dem som indirekte konkurrenter.

Dagens marked for strømmetjenester er fragmentert, med utallige plattformer som tilbyr forskjellig innhold. Denne delingen i markedet fører til beslutningsutmattelse blant brukere, som må navigere på tvers av flere strømmetjenester for å finne nytt innhold som passer deres interesser. Løsninger som JustWatch og Reelgood adresserer dette problemet ved å ha spesifikk informasjon om hvor man kan finne innhold, men tilbyr ikke en dypt personlig eller engasjerende opplevelse.

Med en personlig og sosial brukerreise skiller "OneHub" seg ut i et overfylt markedslass ved å tilby en innovativ løsning som tilfredsstiller både brukerens behov for en intuitiv brukeropplevelse og personlig tilpasning. Denne tilnærmingen gjør det mer engasjerende å finne og dele nytt innhold, samtidig som vi utnytter integrerte vurderinger og anmeldelser for å forenkle beslutningsprosessen ved å hjelpe brukere ta informerte valg.

Unik verdiløfte (UVP):

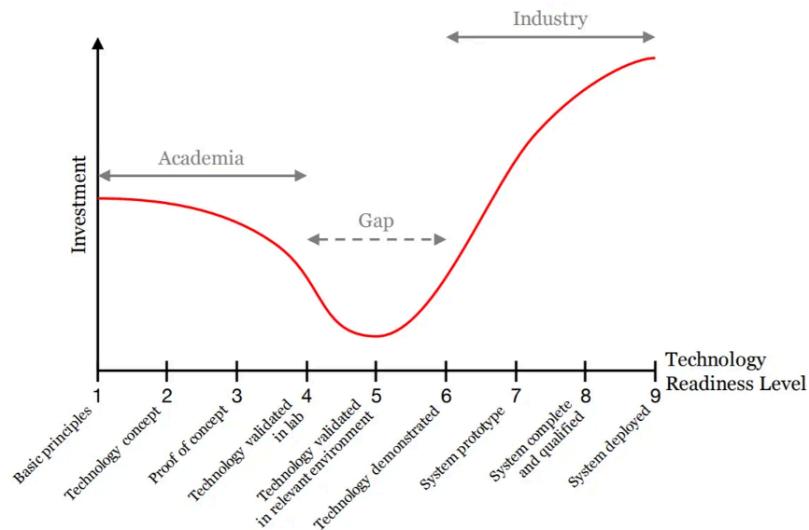
One Hubs UVP ligger i det innovative grensesnittet som transformerer innholdsoppdagelse til en sømløs opplevelse. "OneHub" gjør det lettere å oppdage innhold gjennom:

Rullbar og sosial trailer opplevelse:

En funksjon som lar brukerne oppdage og dele trailere gjennom et rullbart grensesnitt, noe som gjør utforskningen av nytt innhold like intuitivt og engasjerende som å bla gjennom sosiale medier.

Omfattende vurdering informasjon:

Integrerte vurderinger og anmeldelser fra anerkjente kilder gir brukere et helhetlig bilde av en tittels mottakelse, og hjelper til med informerte beslutninger uten å måtte forlate appen.



(Figur 11. Illustrasjon av teknologiens "Valley Of Death" (Eier: Tekniske Ukebald) Hentet fra: <https://www.tu.no/artikler/gapet-mellom-forskning-og-naering-er-teknologiens-dodens-dal/459958?sfns=mo>)

Uttrykket teknologiens "Valley of Death" beskriver en utfordrende fase tidlig i en teknologisk livssyklus, preget av en mangel på finansiering og støtte, fra forskning til kommersialisering (Ellwood et al., 2022.). Ved å dra nytte av One Hub sin UVP, kan vi navigere "The Valley of Death" ved å fremheve appens unike egenskaper, særlig det nyskapende grensesnittet som endrer hvordan man oppdager innhold, og gjør det til en enkel og sømløs opplevelse. Ved å vise en tydelig forståelse av hvordan "OneHub" møter behovene i markedet, og skaper nye muligheter for engasjement, styrker vi grunnlaget for å tiltrekke nødvendig støtte, og investeringer. Samarbeid med strømmetjenester er avgjørende for å utvide engasjementet rundt appen, og hjelper til med å håndtere utfordringene knyttet til denne viktige fasen.

DEL 2

Brukertesting

Innledning

I denne besvarelsen går vi grundig gjennom brukertesting og hvorfor brukertesting er viktig. Vi vil deretter presentere vår prototype “OneHub” og hvilke målgrupper vi sikter for. Det vil bli lagt til vedlegg som presenterer velkomstbrevet, samtykkeskjemaet. Brukertesting vil bli gjennomført av 4 deltakere, for mer grundige og utdypende svar og tilbakemeldinger. Til slutt legges brukertest-rapporten til som vedlegg.

Brukertesting i prosessen med innovasjon og utvikling av nye produkter er et vesentlig element som ikke kan glemmes. «Ideen bak brukertesting er å få den innsikten som kreves for å sikre at IT-systemer, apper, nettsider og digitale tjenester blir lettere å forstå» (Toftøy-Andersen & Wold, 2021, s. 17). Vi ber folk fra en målgruppe prøve å utføre bestemte oppgaver. Deretter vil reaksjoner og interaksjoner med en prototype bli grundig undersøkt ettersom de gir innsikt i brukeropplevelsen. Tilbakemeldinger som kommer fra brukertesting spiller en avgjørende rolle for å forstå sluttbrukernes opplevelser, utfordringer, preferanser, og også hvordan de normalt vil samhandle med ulike grensesnitt. Som regel møter innovasjon og utvikling av nye produkter vanskeligheter med å oppdagte svakheter og områder hvor grensesnittet kan endres. «Testresultatene brukes så til å forbedre ting som ikke fungerte bra, og dermed gjøre systemet mer brukervennlig» (Toftøy-Andersen & Wold, 2021, s. 17).

I den digitale tidsperioden vi er i nå er betydningen av brukertesting enestående. En tilfredsstillende brukeropplevelse er avgjørende for et produkts suksess, og ingenting slår å identifisere og løse potensielle brukervennlighetsproblemer før de oppstår. (Rubin og Chisnell 2016, . 32), understreker at brukertesting avdekker uforutsette utfordringer som designgruppen ikke kunne forutse på egen hånd. Disse problemene kan variere fra mindre misforståelser i navigasjon til mer alvorlige misoppfatninger som kan føre til frustrasjon og til og med avvisning av produktet.

Videre er kostnadene ved å rette feil etter lansering av et produkt betydelig høyere enn å løse disse problemene tidlig i design- og utviklingsfasen. Derfor fører brukertesting ikke bare til bedre tilgjengelighet og utvidelse av produktet, men det sparar også tid og ressurser ved å løse brukervennlighetsproblemer på et tidlig stadium. Det vil bety at lansering av nye

produkter vil være enkelt å bruke, lett å lære, effektivt, identitetsbyggende og feilforebyggende (Toftøy-Andersen & Wold, 2021, s. 19).

Når det gjelder brukere med ulike funksjonsnivåer, sikrer implementeringen av brukertesting en inkluderende digital opplevelse som tar hensyn til alles behov. For enhver virksomhet er brukertesting en kritisk faktor. Å utvikle produkter som møter brukernes standarder og er enkle å bruke, øker sjansene for suksess i et stadig mer konkurranseutsatt marked. I dagens digitale verden er det avgjørende å ha fornøyde brukere som kan anbefale produktet videre, slik at det ikke blir ignorert i mengden.

Til slutt danner brukertesting grunnlaget for en iterativ designprosess, noe som er særlig viktig i smidige utviklingsmetoder. Brukertesting kan kombineres med andre metoder for å få en mer helhetlig innsikt (Toftøy-Andersen & Wold, 2021, s. 18). Ved å kontinuerlig teste og forbedre produktet med ekte brukerdata, kan teamet sikre produktets suksess og opprettholde et brukersentrisk fokus gjennom hele produktets livssyklus.

Presentasjon av “OneHub” prototype

OneHub er en ny digital plattform laget for å revolusjonere måten brukere blir kjent med utvalget av filmer, serier og annet multimedia materiale fra flere strømmetjenester. Med sine brukervennlige og avanserte algoritmer, gjør "OneHub" denne sømløse overgangen der brukere har det enkelt å oppdage innhold og kan koble seg på et høyere nivå med favorittvalgene de liker å se.

Målgruppen for applikasjonen er bred, og den vil være attraktiv for alle som ønsker å komme over nytt, interessant innhold som kan brukes enten til pedagogiske formål eller rett og slett fordi seerne liker det. Hovedgruppen av brukere er film- og TV-serieentusiaster, uavhengig av alder eller bakgrunn. "OneHub" kan også fungere som en perfekt hjelper for foreldre som er på jakt etter fine filmer for barna sine, og studenter som ønsker litt distraksjon fra studiene.

OneHub, derimot, har et bredt utvalg av innhold og er enkel å bruke med sitt enkle brukergrensesnitt som trekker inn brukere på tvers av nivåer av ekspertise og teknologiske ferdigheter. Den er også designet med enkel navigasjon og praktiske verktøy som er like verdsatt av veteraner fra strømmetjenesten så vel som nybegynnere eller nye brukere i det digitale riket.

OneHub kan være en ressurssterk kilde for kinogjengere og de menneskene som er interessert i film- og TV-industrien, hvor de kan finne informasjon om nyere trender, oppdateringer eller til og med forskjellige sjangre og stiler. Plattformen tilbyr ikke bare en måte å finne ferskt innhold på, men gir også muligheter til å introdusere dine egne favoritter for et bredere publikum.

OneHub kan på sin side også være nyttig for brukere som ønsker å diversifisere innholdsforbruket via ulike strømmetjenester eller plattformer, samt for de som leter etter interessant innhold som kanskje ikke er tilgjengelig på deres vanlige strømmetjeneste. Plattformen gir et omfattende utvalg og gjør det mulig for folk å prøve og bli mer forelsket i nye underholdninger i andre sjangre de tidligere ikke visste om.

ProsesSEN

Et informasjonsbrev ble skrevet i begynnelsen av utviklings- og testprosessen av vår prototype «OneHub» med sikte på å gi potensielle brukere en oversikt over brukertesten, hva den ville innebære, og hvordan dataene deres ville bli behandlet. Dette er fordi vi sørget for at alle deltakerne fikk full informasjon om testen slik at de trygt kan ta en avgjørelse om de vil delta.

Etter å ha blitt tildelt denne oppgaven, hadde vi et ansvar for å sikre at det ble innhentet samtykke fra deltakerne. Vi gikk videre og brukte et samtykkeskjema, som indikerte om deltakerne sa ja til å delta i studien etter å ha forstått hva den innebar og hvordan den ville bli gjennomført. Når det gjelder de viktige elementene som dekkes av samtykkeerklæringen, inkluderte de å være frivillig; man kunne stille et hvilket som helst spørsmål og også gå uten konsekvenser i tilfelle man bestemte seg for ikke å fortsette med studien når som helst. Dette trinnet er svært viktig ettersom det bidrar til å bygge tillit til etiske prinsipper og tillit blant deltakerne.

Ved å arrangere brukertesten innhentet vi samtykke og valgte oppgaver for deltakerne. Som en del av en realistisk og hyggelig brukeropplevelse ble tester utført på individuell basis i forskjellige rom i motsetning til ett fellesrom. Denne utformingen var ment å ligne på hvordan folk vanligvis bruker "OneHub" på deres sted, noe som gjorde at vi kunne få reelle tilbakemeldinger fra brukere angående måten de ville samhandle med prototypen vår i deres naturlige kontekst.

Utførelsen av en serie med "OneHub"-tester uavhengig ble notert, noe som førte til en større mengde data og synspunkter. Denne tilnærmingen fungerte også som en viktig faktor

for å minimere eventuelle forstyrrelser eller fordommer som potensielt kan ha negative effekter på brukerens opplevelse. Ved å observere og dokumentere deltakernes handlinger, var vi i stand til å bruke denne informasjonen til å forbedre design og utvikling av "OneHub", med sikte på å optimere brukervennligheten og forbedre den generelle brukeropplevelsen.

Utviklingen av "OneHub" er preget av forpliktelsen til å inkludere tilbakemeldinger fra brukere i de tidligste stadiene til den utvikler seg som en endelig løsning. Vi streber etter, styrt av etiske prinsipper og med fokus på brukernes behov, og ikke bare gi tilfredshet, men også overgå deres forventninger med produktet vårt.

Brukertestrapport for "OneHub"

Sammendrag

Denne rapporten gir en oversikt over brukertesten utført for "OneHub" - en innovativ app som kombinerer streaming og sosiale medieelementer for å forbedre måten brukere oppdager og engasjerer seg med digitalt innhold på. Testen ble gjennomført for å evaluere brukervennligheten og samle inn data som kan bidra til å forbedre appens design og funksjonalitet.

Konklusjon

Basert på resultatene fra brukertesten, konkluderer vi med at "OneHub" gir en unik og verdifull tjeneste. Brukerne rapporterte en positiv opplevelse med appens intuitive grensesnitt og innovative tilnærming til oppdagelse av innhold. Likevel ble det identifisert flere områder for forbedring, spesielt knyttet til personalisering og søkefunksjoner.

Brukervennlighetsproblemer

Listen over brukervennlighetsproblemer som ble identifisert under intervjuer, spørreundersøkelse og brukertesten inkluderer:

- Navigasjonskompleksitet ved søker etter spesifikt innhold.
- Overveldelse hos noen brukere med overflod av valg.
- Behovet for en mer tilpasset innholdsanbefaling.
- Ta i bruk sortering og filtrering av filmer og serier i søkefunksjonen
- Legge til en kommentar enten i en film eller serie

- Finne "my favorites"

Informasjon om testbrukere og oppgaver

Brukertesten involverte personer som representerte ulike demografier, som alder og kjennskap til teknologi. Fire personer deltok i brukertesten, inkludert to studenter, en venn og ett familiemedlem. For å forstå brukervennligheten og funksjonaliteten til strømmetjenesten, fikk brukerne spesifikke oppgaver å utføre. Oppgavene tildelt for brukertesten var ment å etterligne en typisk brukeraktivitet på plattformen. De var nøye utvalgt for å dekke et bredt spekter av tjenestens funksjoner og brukerscenarier, og inkluderte:

1. **Opprette en brukerkonto og tilpasse innhold preferanser:** En grunnleggende, men viktig oppgave for å vurdere tilgjengeligheten og brukervennligheten av registreringsprosessen og tilpasningen av innhold.
2. **Navigere gjennom appen for å finne en film eller serie basert på anbefalinger:** Evaluere brukerens evne til å finne anbefalt innhold gjennom appens navigasjonsstruktur.
3. **Bruke søkefunksjonen for å finne spesifikt innhold og legge det til i en "My list"-liste:** Teste brukerens evne til å søke etter bestemt innhold og administrere sin "my list".
4. **Ta i bruk av sortering og filtrering av filmer og serier i søkefunksjonen:** Vurdere brukerens evne til å bruke filtrerings- og sorteringsalternativer for å finne ønsket innhold.
5. **Legge til en kommentar i enten en film eller serie:** Teste brukerens mulighet til å engasjere seg med innholdet ved å legge til kommentarer.
6. **Like en film eller serie:** Evaluere brukerens evne til å gi tilbakemelding på innholdet ved å like det.
7. **Fortsette på en film eller serie du startet på:** Vurdere brukerens erfaring med å gjenoppta og fortsette påbegynt innhold.
8. **Finne release kalender og se hvilke serier eller filmer som kommer:** Teste brukerens evne til å få tilgang til kommende innhold og planlegge deres seeropplevelse.
9. **Finne "my favorites":** Evaluere brukerens evne til å få tilgang til og administrere sin liste over favoritter.

- 10. Endre språk:** Teste brukerens mulighet til å endre språket på plattformen for å tilpasse det til deres preferanser.

Alle disse aktivitetene og oppgavene ble gjort for at deltakerne skulle kunne gi nyttige tilbakemeldinger om hva de opplevde, utfordringer og tilfredshet med ulike fasetter ved strømmetjenesten. Alle fullførte alle oppgavene, og funnene som ble avslørt av observasjoner var virkelig nyttige for å vite de nødvendige forbedringene som skulle gjøres i de neste trinnene i applikasjonsutviklingen.

Tabell for gjennomførbarhet

Etter brukertestene ble resultater og funn sammenlignet og vurdert basert på brukervennlighet. Gjennomførbarheten i de ulike oppgavene ble fargekodet med “rød” hvis bruker hadde vansker og trengte hjelp med å utføre oppgaven, “gul” hvis brukeren utførte oppgaven, men måtte navigere og bruke litt tid og “grønn” hvis brukeren fant lett fram med minimale vansker.

| Brukeroppgaver | Gjennomførbarhet |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Opprette en bruker og tilpasse innhold preferanser | Grønn |
| Navigere gjennom appen for å finne en film eller serie basert på anbefalinger | Grønn |
| Bruke søkefunksjon for å finne spesifikt innhold og legge det til i en “my list” liste. | Grønn |
| Ta i bruk sortering og filtrering av filmer og serier i søkefunksjonen | Gul |
| Legge til en kommentar enten i en film eller serie | Gul |
| Like en film eller serie | Grønn |
| Fortsette på en film eller serie du har startet på | Grønn |
| Finne release calendar og se hvilke serier og filmer som kommer | Grønn |
| Finne “my favorites” | Gul |
| Endre språk | Grønn |

(Figur 12. Tabell for gjennomførbarhet)

Hensikten med disse brukeroppgavene, og tabellen er å få klar oversikt over opplevelsene brukerne hadde under testen. Ut ifra resultater og observasjoner kan vi identifisere hva som må forbedres og utvikles for å gjøre produktet mer brukervennlig og tilgjengelig.

Forbedringsforslag som ikke kobles direkte til brukertesten

Det er ofte du kommer på ting som burde vært fikset, helt uavhengig av hva brukerne gjør under testen (Toftøy-Andersen & Wold, 2021, s. 79). Dette la vi merke til under brukertestingene som observanter. Blant annet knapper og objekter som ikke hadde en funksjon, men som burde hatt det for lettere navigering for testingen av deltakerne.

Funn i rapporten (Sortering og filtrering)

Brukertesten viste at to av brukerne slet med å se sortering og filtrering funksjonen. Istedentfor å trykke på sortering og filtrering symbolet ved siden av søkefunksjonen, trykket de på selve søkefunksjonen, men fant ikke fram.

Forbedringsforslag (Sortering og filtrering)

Ha et større og mer spesifikk symbol som viser denne funksjonen tydeligere. Istedentfor et symbol med tre prikker i en vertikal retning, så kan vi heller bruke et annet symbol.

Funn i rapporten (Legge til en kommentar)

Brukertesten viste at tre av brukerne hadde noen vansker med å finne hvor man kunne legge til en kommentar på en film eller serie. De trodde de hadde kommet frem etter å trykket på “comments” under filmen/serien og skjønte ikke at etter litt tid at de måtte trykke på “see all” for å så kunne legge til en kommentar

Forbedringsforslag (Legge til en kommentar)

Kunne legge til en kommentar etter man har trykket på “comments” istedenfor å trykke på “see all”. Det viste seg at det ene ekstra klikket ble for mye.

Funn i rapporten (Finne “my favorites”)

Brukertesten viste at to av brukerne slet litt med å finne "my favorites". De trykket litt vilt på navigasjonsbaren for å lete etter sin egen profil. Til slutt så fant de symbolet som navigerte dem til "your profile" som lå øverst i høyre hjørnet.

Forbedringsforslag (Finne "my favorites")

Enten ha et større symbol med teksten "Din profil" under eller ved siden av symbolet, eller kanskje legge profil symbolet i navigasjonsbaren. Det første alternativet er mer for en bedre utseende, mens det andre er mer optimalt med tanke på at brukerne lette litt i navigasjonsbaren.

Videreutvikling av produktet

Fra resultatene og anbefalingene fra brukertester, samt observasjonene som ble gjort under testingen, er det tydelig at det er en rekke områder hvor produktet kan forbedres for å øke brukervennligheten og brukernes tilfredshet. Resultatene tyder på at sortering og filtrering av innhold i systemet ikke har blitt behandlet ordentlig. Det ble observert at noen brukere hadde problemer med å finne disse alternativene.

En løsning kan være å erstatte symbolet for sortering og filtrering med noe som er mer intuitivt og lettfattelig. Dette kan hjelpe til med å gjøre disse funksjonene tilgjengelige for et bredere spekter av brukere.

I forhold til muligheten til å kommentere filmer og TV-serier, tyder resultatene på at enkelte brukere møtte vanskeligheter mens de forsøkte å finne seksjonen for kommentarer. For å forbedre denne funksjonen, vil et brukervennlig tiltak innebære å aktivere kommentarer direkte ved å trykke på "kommentarer" for å eliminere eventuelle ulemper med å finne den.

Videre, hvis brukere enkelt skal finne profilene sine og deretter ta en titt på "mine favoritter"-mappen med ett klikk, er det behov for å fokusere på en revisjon av navigasjonsstrukturen. For eksempel kan det å introdusere merking som er mer tydelig eller bygge inn symbolet til profilen i navigasjonslinjen bidra til å minimere tvetydighet og lette brukertilgangen til deres egne profiler.

En ytterligere vurdering å ta i bakhodet her er forbedringsforslagene som er knyttet til testingen, men ikke direkte til resultatene. Dette handler om å fjerne alle døde knapper eller objekter og sikre at en bruker ikke har noen problemer med å forstå hele navigasjonen gjennom et nettsted på en gang uten å prøve å lese manualer.

I et nøtteskall, for utviklingen av produktet fremover, vil det være å implementere disse forbedringene ved å bruke informasjon hentet fra brukertester og observasjoner som fant sted under testing. Dette kan brukes til å skape en bedre, vennligere og mer tilfredsstillende opplevelse for alle brukere av produktet.

Spørreundersøkelse og intervju manus for "OneHub" Prototype testing

Spørreundersøkelse

1. Hvor viktig er det for deg å ha en brukervennlig og intuitiv plattform når du utforsker nye strømmetjenester? (Vurder fra 1 til 10)
2. Hvor ofte opplever du frustrasjon når du leter etter nytt innhold på strømmetjenester på grunn av vanskelig navigasjon eller uoversiktlig grensesnitt? (Vurder fra 1 til 10)
3. Hvor interessert er du i å ha tilgang til trailere og vurderinger direkte på plattformen når du utforsker nytt innhold? (Vurder fra 1 til 10)
4. Hvor viktig er det for deg at en strømmetjeneste tilbyr personlige anbefalinger basert på dine tidligere visninger og preferanser? (Vurder fra 1 til 10)
5. Hvor foretrekker du å se etter nytt innhold: gjennom kategorier og anbefalinger eller ved å søke direkte etter titler? (Velg en av følgende: Kategorier og anbefalinger / Søk)

Intervju manus

Introduksjon: Velkommen! Vi er glade for at du deltar i dagens intervju. Målet vårt er å få innsikt i dine preferanser og krav til å søke etter og finne innhold på strømmeplattformer, spesielt for vår "OneHub"-prototype.

Generell informasjon:

1. Kan du fortelle oss litt om dine vaner når det gjelder å utforske og se på innhold på strømmetjenester? Hvor ofte bruker du slike tjenester, og hva er viktige faktorer for deg når du velger hva du vil se på?

Brukervennlighet:

2. Hvor viktig er det for deg at en strømmetjeneste er brukervennlig og enkel å navigere når du utforsker innhold? Har du noen gang opplevd utfordringer med å finne det du leter etter på slike plattformer?

Innholdsoppdagelse:

3. Hvordan foretrekker du å oppdage nytt innhold på strømmetjenester? Liker du å få anbefalinger basert på dine tidligere visninger, eller foretrekker du å søke etter spesifikke titler eller sjangere?

Visuell presentasjon:

4. Hvor viktig er det for deg å ha tilgang til trailere og vurderinger direkte på plattformen når du utforsker nytt innhold? Påvirker dette din beslutningsprosess når du velger hva du vil se på?

Personlig tilpasning:

5. Foretrekker du å ha tilgang til personlige anbefalinger basert på hva du har sett og preferanser? I så fall, hvordan påvirker dette din opplevelse av å utforske innhold på strømmetjenester?

Avslutning

Takk for din deltagelse! Er det noe annet du ønsker å legge til eller dele om dine erfaringer med å utforske og oppdage nytt innhold på strømmetjenester?

Vedlegg

 Konkurranseanalyse - OneHub

 Resultater for spørreundersøkelser & intervjuer - OneHub.xlsx

[Figma link til prototype - OneHub](#)

Referanseliste

Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2011). *The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators*. Harvard Business Press.

Toftøy-Andersen, E., & Wold, J. G. (2021). *Praktisk brukertesting*. Cappelen Damm Akademisk.

Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, second edition*. Wiley publishing, Inc.

Nordbø, T. (2022). *Introduksjon til interaksjonsdesign*. Universitetsforlaget.

UKEssays. (2018). *Differences between Qualitative and Quantitative Research*. Hentet 14.03.24 fra

<https://www.ukessays.com/essays/sociology/qualitative-and-quantitative-research-methods.php?vref=1>

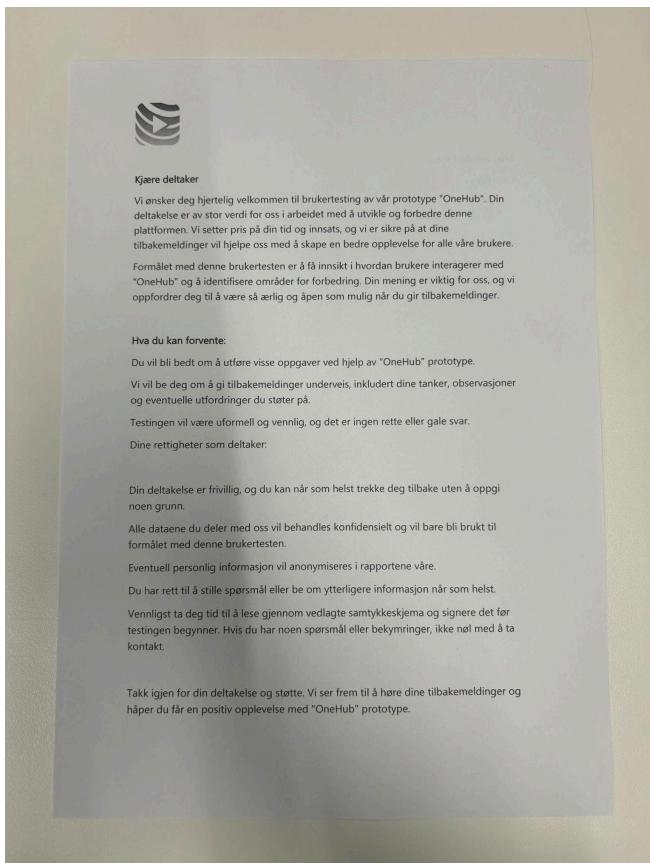
Ellwood, P., Williams, C., & Egan, J. (2022). *Crossing the valley of death: Five underlying innovation processes*. Elsevier. Hentet 19.03.24 fra:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0166497218306023>

Whitenton, K. (2013). *Minimize cognitive load*, NN Group. Hentet 12.03.24 fra:

<https://www.nngroup.com/articles/minimize-cognitive-load/>

Velkomstbrev og samtykkeskjemaer



| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
|  Høgskolen Kristiania | SAMTYKKEKLÆRING Deltagere skal fylle ut skjemaet på egenhånd. | Vennligst kryss av relevant boks |
| JA NEI | | |
| Har du lest informasjonsbrevet om studiet? <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Har du hatt anledning til å stille spørsmål og diskutere studiet? <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Har du fått tilfredsstillende svar på dine spørsmål? <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Hvem har du snakket med? <i>Mark Daniel Reyes</i> | | |
| Har du forslatt at ditt navn ikke vil bli oppgitt eller referert til i studierapporten? <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Forstår du at du står fritt til å trekke deg fra studiet? | | |
| Når som helst <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Utan å måtte oppgi noen grunn for å trekke seg <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Er du enig å ta del i dette studiet? <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | |
| Signatur til studiedeltager <i>[Signature]</i> Dato <u>24.02.24</u> | | |
| Navn med blokkbokstaver <u>PAUL CHRISTIAN</u> | | |

Høyskolen Kristiania

SAMTYKKEKLÆRING
Deltagere skal fylle ut skjemaet på egenhånd.

Vennligst kryss av relevant boks

| | JA | NEI |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Har du lest informasjonsbrevet om studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Har du hatt anledning til å stille spørsmål og diskutere studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Har du fått tilfredsstillende svar på dine spørsmål? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hvem har du snakket med? <i>DANAS HOST</i> | | |
| Har du forstått at ditt navn ikke vil bli oppgitt eller referert til i studierapporten? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Forstår du at du står fritt til å trekke deg fra studiet? | | |
| Når som helst | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Uten å måtte oppgi noen grunn for å trekke seg | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Er du enig å ta del i dette studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Signatur til studiedeltager <i>Lukas Molvaer</i> | | |
| Dato <i>14-29</i> | | |
| Navn med blokkbokstaver <i>LUKAS MOLVAER</i> | | |

Side 1 av 1

(Her skrev deltakeren feil på hvem han har snakket med, her skulle det ha vært Henrik)

Høyskolen Kristiania

SAMTYKKEKLÆRING
Deltagere skal fylle ut skjemaet på egenhånd.

Vennligst kryss av relevant boks

| | JA | NEI |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Har du lest informasjonsbrevet om studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Har du hatt anledning til å stille spørsmål og diskutere studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Har du fått tilfredsstillende svar på dine spørsmål? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hvem har du snakket med? <i>Danivan</i> | | |
| Har du forstått at ditt navn ikke vil bli oppgitt eller referert til i studierapporten? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Forstår du at du står fritt til å trekke deg fra studiet? | | |
| Når som helst | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Uten å måtte oppgi noen grunn for å trekke seg | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Er du enig å ta del i dette studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Signatur til studiedeltager <i>Ruben Erichsen</i> | | |
| Dato <i>12.04.29</i> | | |
| Navn med blokkbokstaver <i>RUBEN ERICHSEN</i> | | |

Side 1 av 1

Høyskolen Kristiania

SAMTYKKEKLÆRING
Deltagere skal fylle ut skjemaet på egenhånd.

Vennligst kryss av relevant boks

| | JA | NEI |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Har du lest informasjonsbrevet om studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Har du hatt anledning til å stille spørsmål og diskutere studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Har du fått tilfredsstillende svar på dine spørsmål? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hvem har du snakket med? <i>DAMAN</i> | | |
| Har du forstått at ditt navn ikke vil bli oppgitt eller referert til i studierapporten? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Forstår du at du står fritt til å trekke deg fra studiet? | | |
| Når som helst | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Uten å måtte oppgi noen grunn for å trekke seg | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Er du enig å ta del i dette studiet? | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Signatur til studiedeltager <i>Lukas Molvaer</i> | | |
| Dato <i>14-29</i> | | |
| Navn med blokkbokstaver <i>LUKAS MOLVAER</i> | | |

Side 1 av 1