

designkonzept für
CHANGEMAKERS' YARD

UPPDRAGET

Syfte

Att öka ungdomars intresse för- och kunskap om socialt entreprenörskap, samt inspirera till att våga ta egna initiativ.

Scope

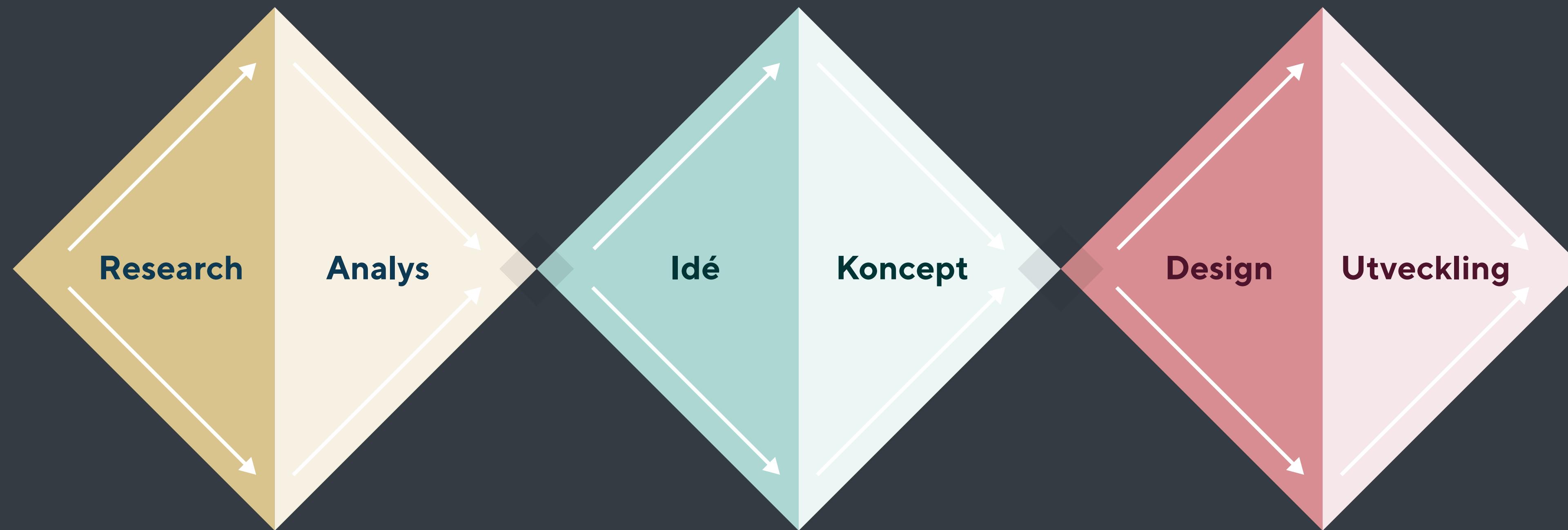
Changemakers' Yard lanserades 2018. Målet är att användartesta Yarden och, baserat på användarresearch och insikter, komma fram med nya designkoncept.

Mål- grupp

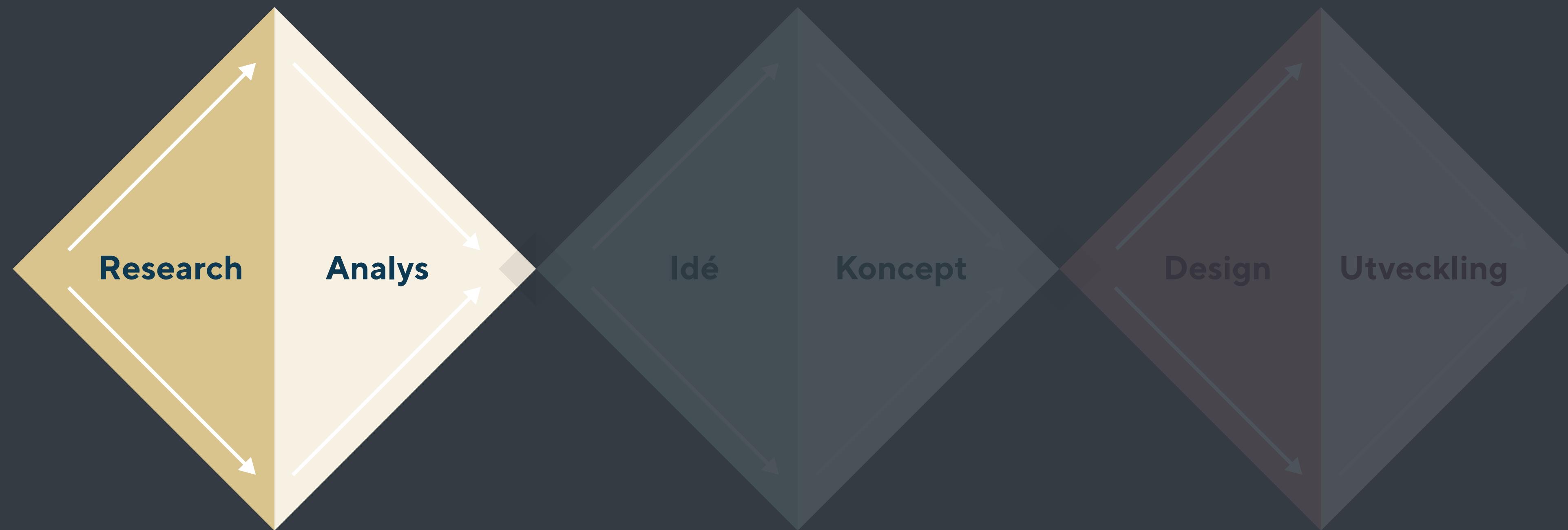


PROCESSEN

DESIGN THINKING



UTFORSKA



Re- search

- Användningstester
- Ungdomar som är aktiva men inte nödvändigtvis använder Yarden idag
- 10 st
- Cirka 1 timme per test

Analys

Affinity Diagramming

- Sortera
- Gruppera
- Mappa
- Mönster
- Teman

6 HUVUDINSIKTER

INSIKT 1

Ta inte förgivet att alla vet vad Changamakers' Yard är

INSIKT 2

Har man aldrig gjort något projekt förut så är det svårt att se projektvägen framför sig och hur saker hänger ihop.

INSIKT 3

Inspiration av andras framgång är viktigt
för att våga ta det första steget att
starta ett projekt.

INSIKT 4

En balans mellan samhörighet och integritet är fundamentalt vid mötet med andra.

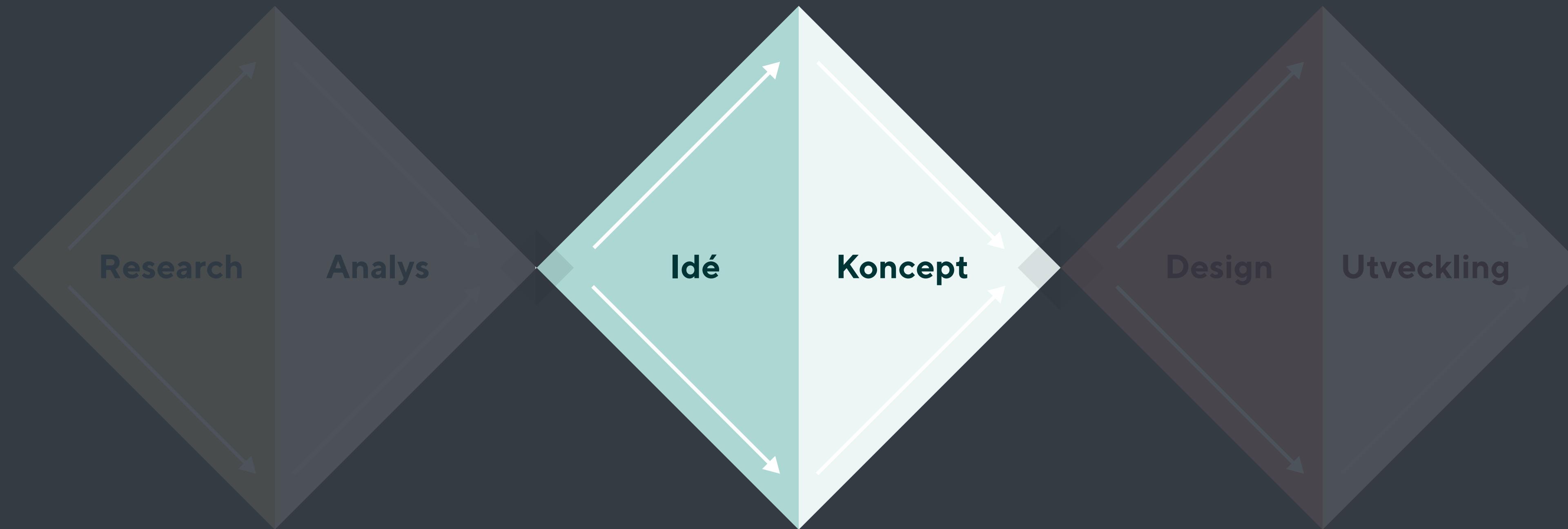
INSIKT 5

Det är en stor skillnad i hur målgruppen tolkar och uppfattar saker. Nivån/språket måste tilltala denna breda grupp.

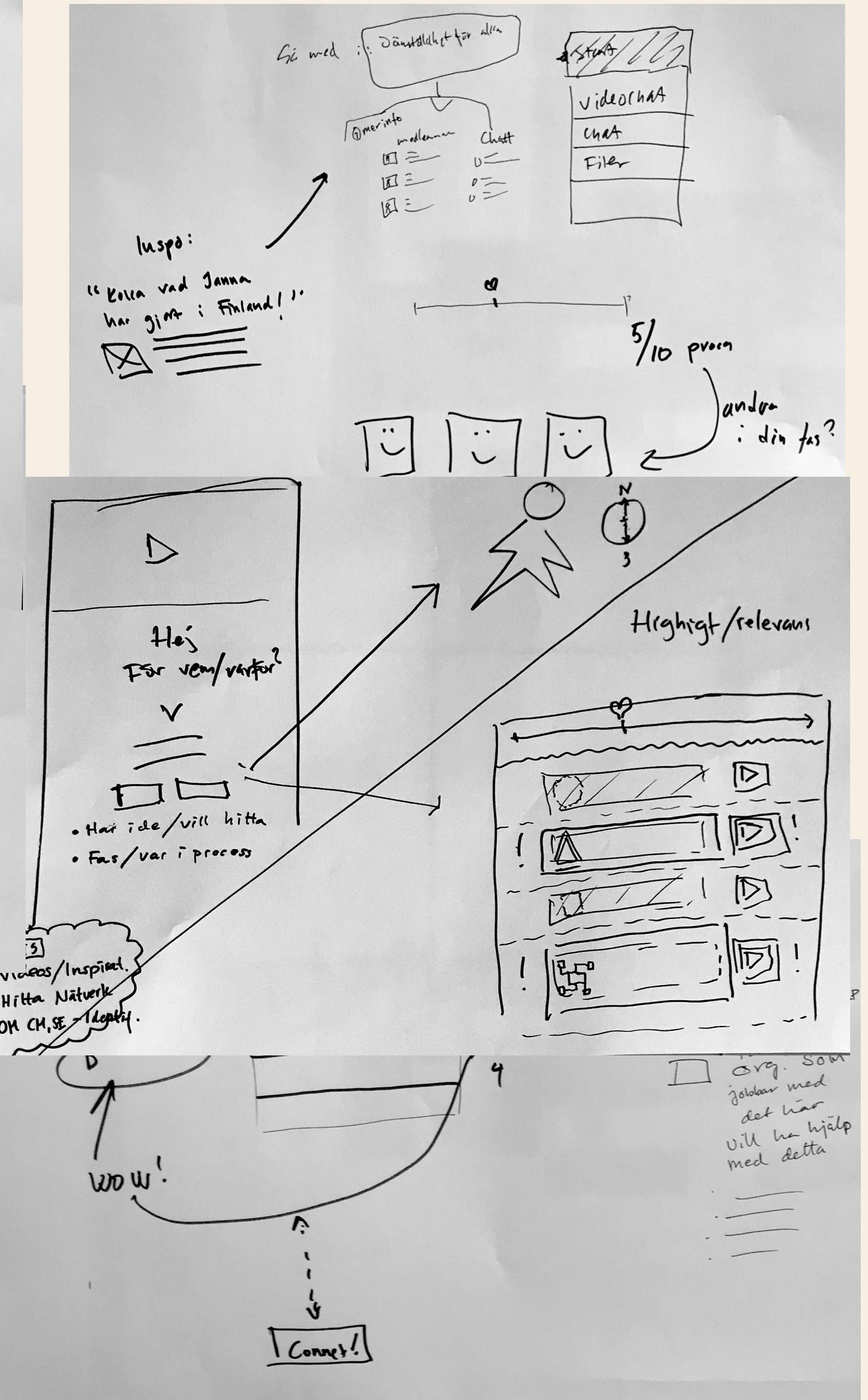
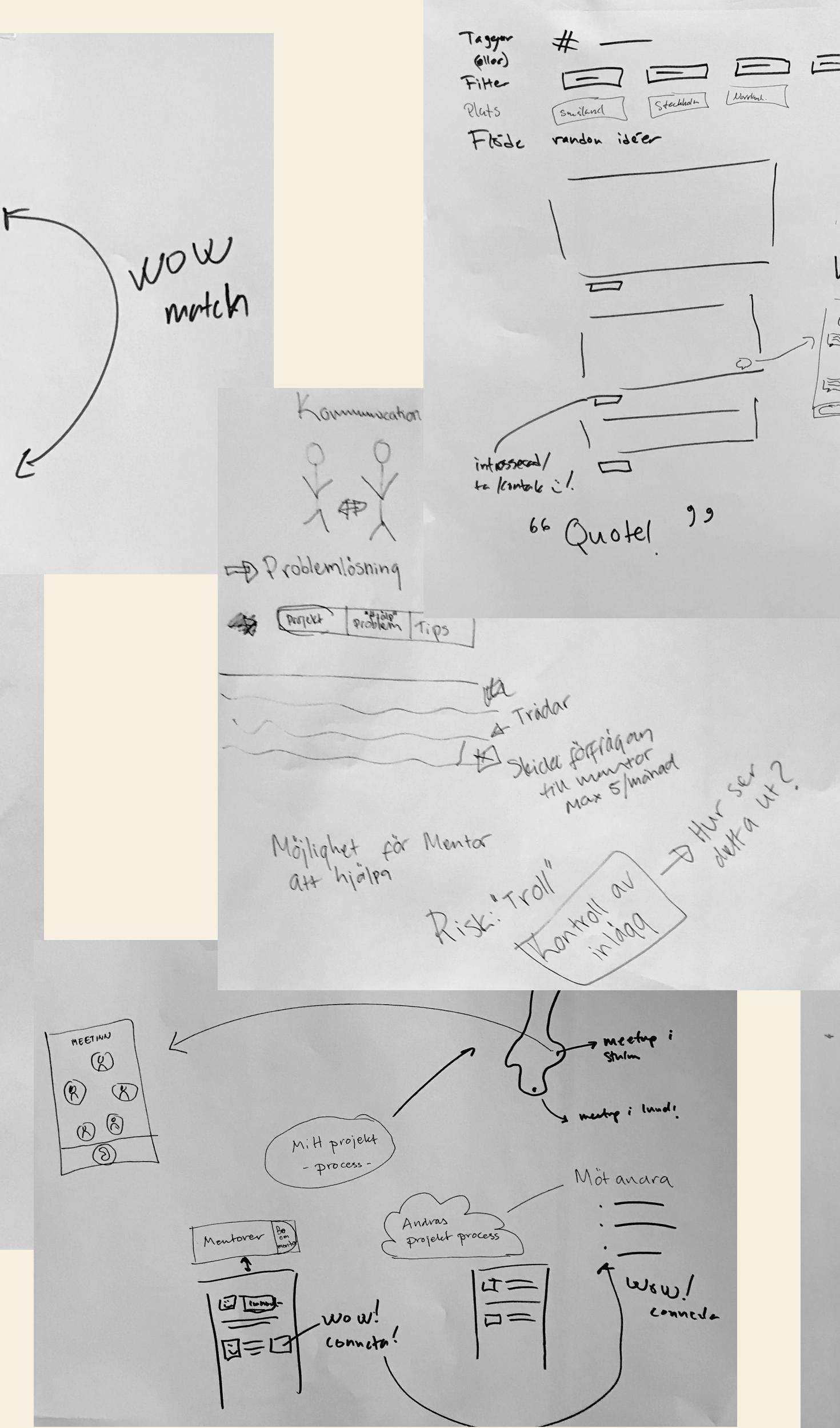
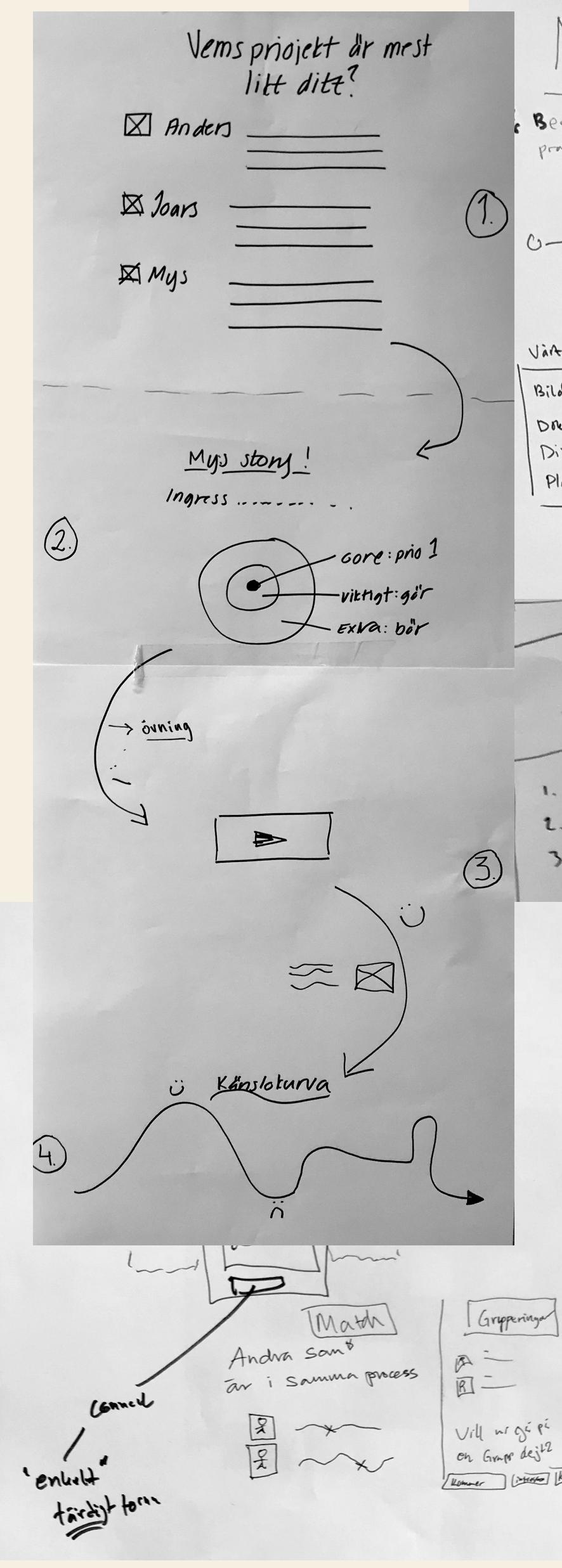
INSIKT 6

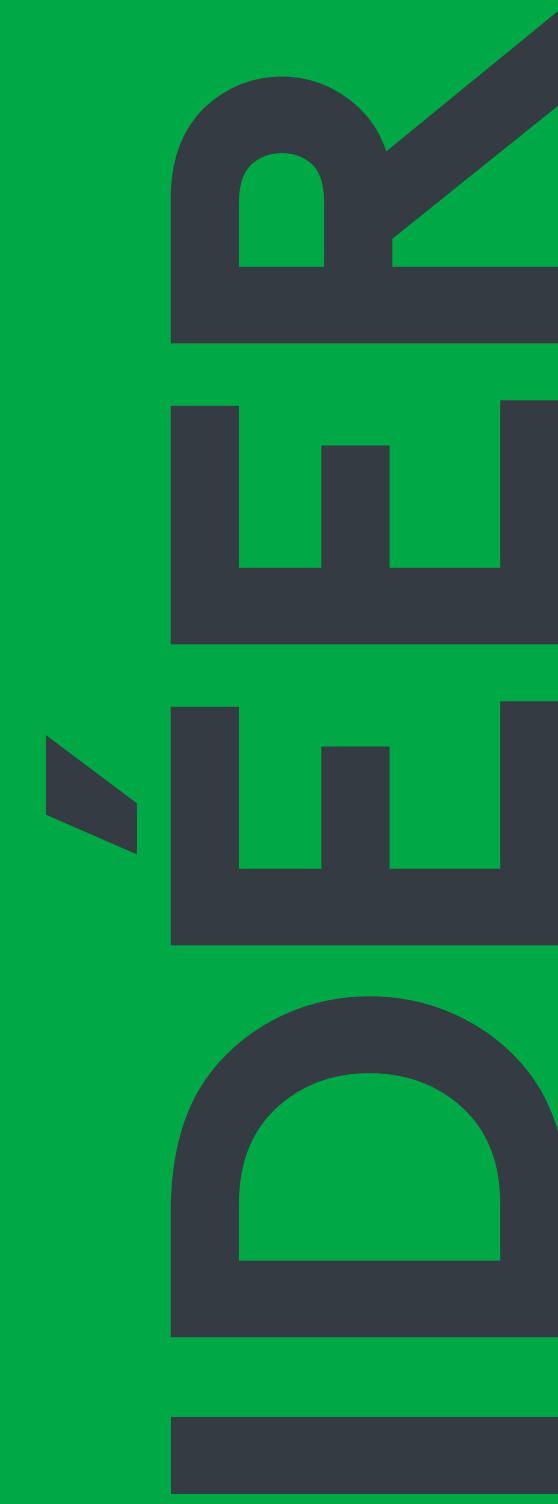
Det är viktigt att ha vägledning nära till hands.

INNOVERA



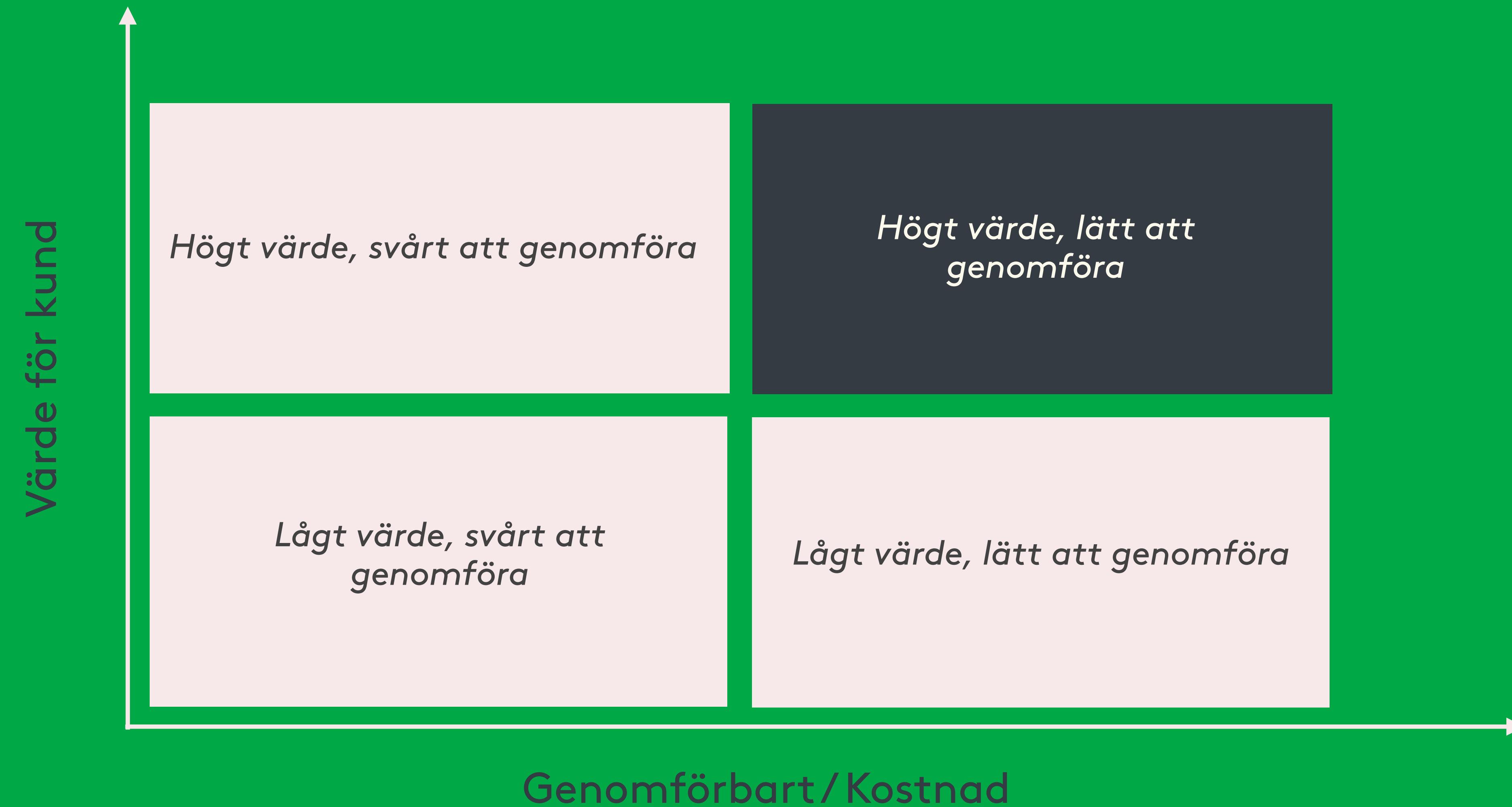






Gå med i ett projekt
Projektresan
Date a Changemaker
Mitt projekt
Känslokurvan
Inspireras av andra
Wizard
Mentor
Processkartan

PRIORITERING



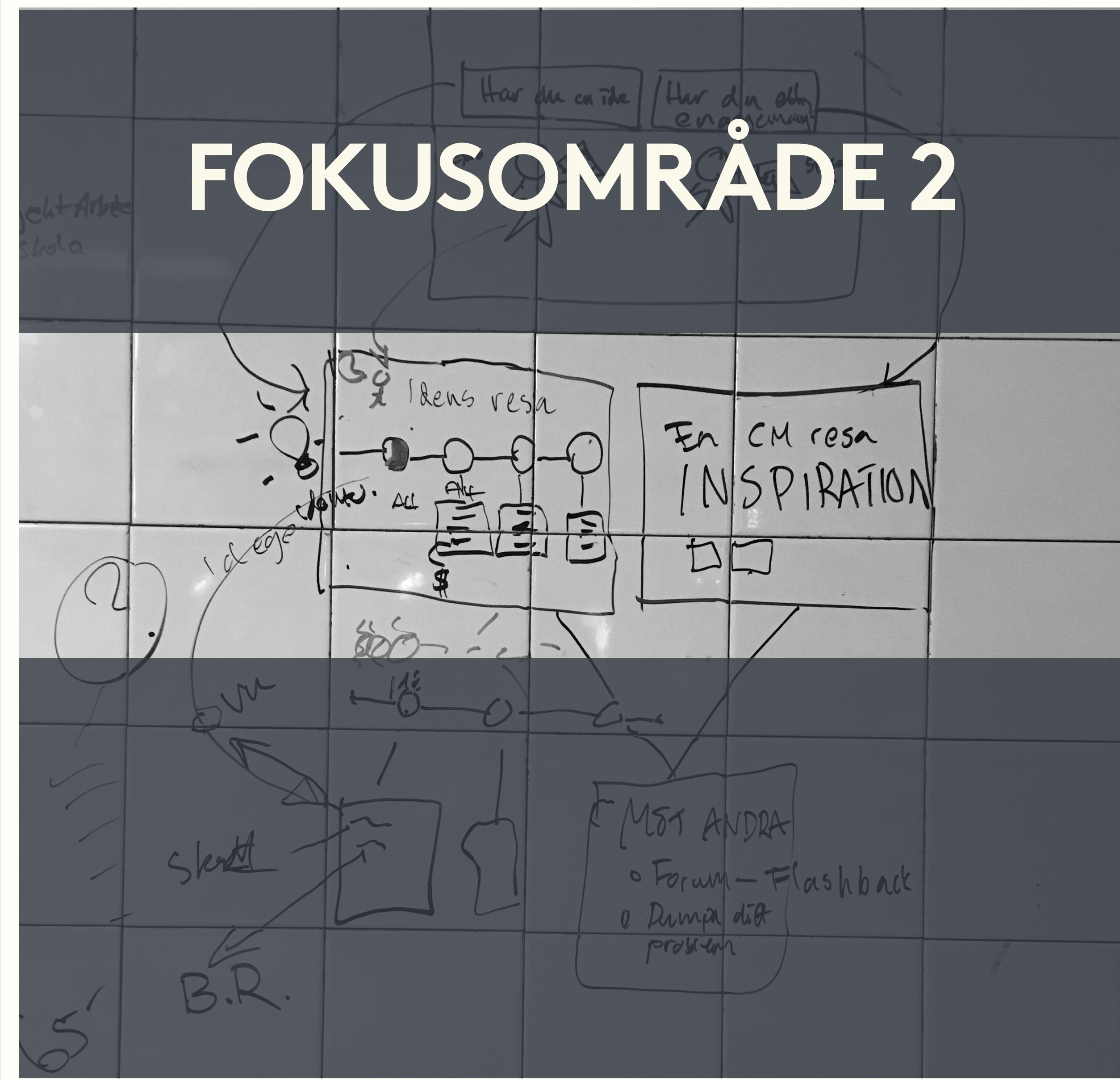
FOKUSOMRÅDE 1



ATT KOMMA IGÅNG

Flera användare har svårt att komma igång med ett projekt när de kommer in på changemakersyard.com. Det beror på att det finns en otydlighet i var man ska börja och hur man kan göra det.

FOKUSOMRÅDE 2



HUR SKA JAG GÖRA?

Flera användare har svårt att förstå hur ett projekts process ser ut. Det beror på att det är första gången många gör ett projekt och att det finns en otydlighet i hur en projektprocess ser ut.

FOKUSOMRÅDE 3



JAG BEHÖVER INSPIRATION!

Flera användare tycker att inspiration från andra changemakers' är lika viktigt som att veta hur ett projekts processen ser ut. Det beror på att de vill kunna relatera och känna att "jag kan också".

Konzepten

VATTENDELARE

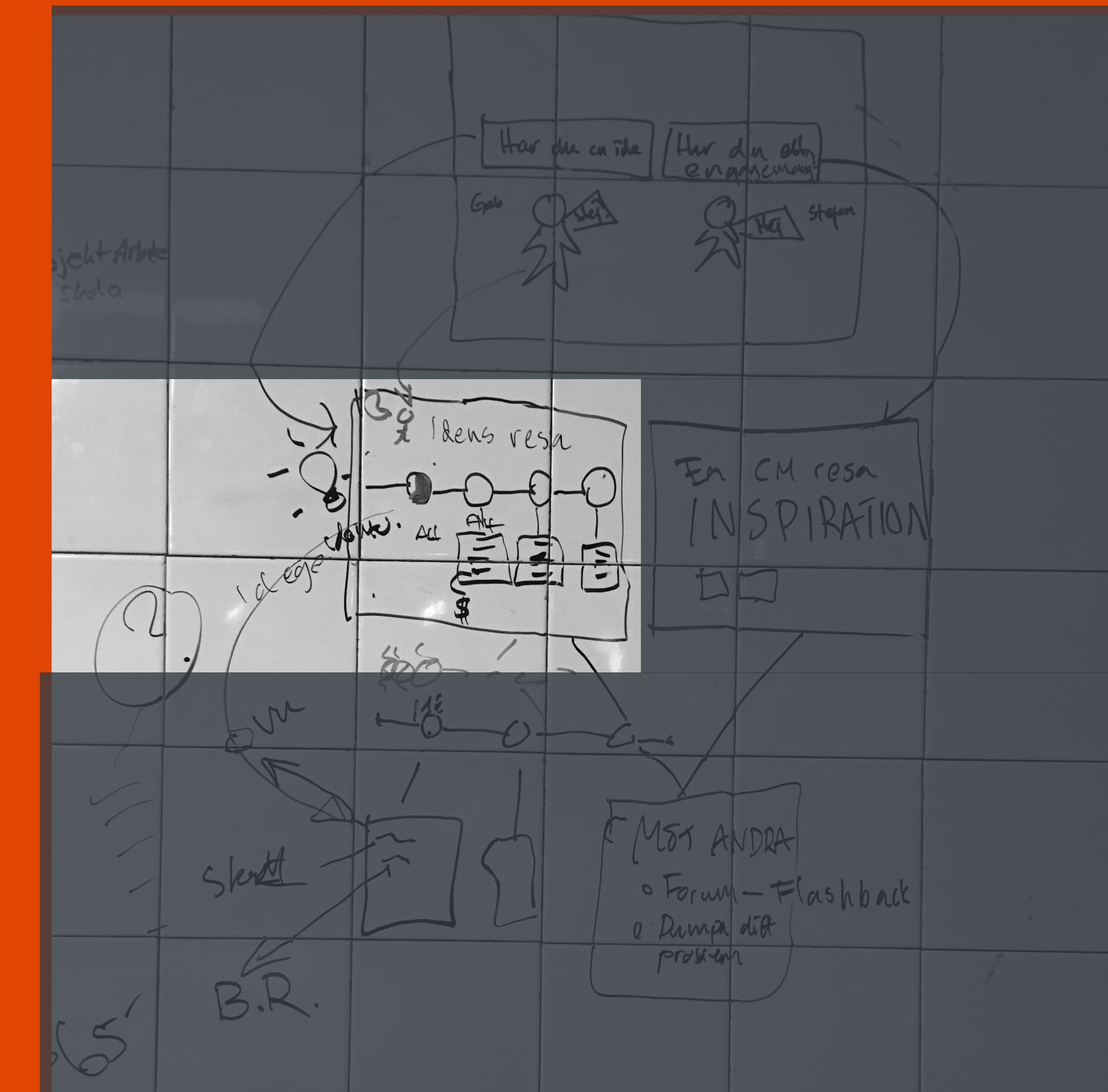
Vattendelaren hjälper användaren med det första steget och att komma igång. Den ”ställer en fråga” och ger olika lösningar beroende på svar.



Mappar mot problemet ”att komma igång” och visar på olika möjligheter att komma igång.

VISUALISERA

En visuell processkarta som visar och beskriver ett projekts övergripande process. Vilka huvudmoment som utgör en process samt delmoment under vardera huvudmoment.



Mappar mot problemet att veta hur man driver ett projekt och att ett projekt kan se ut på olika sätt.

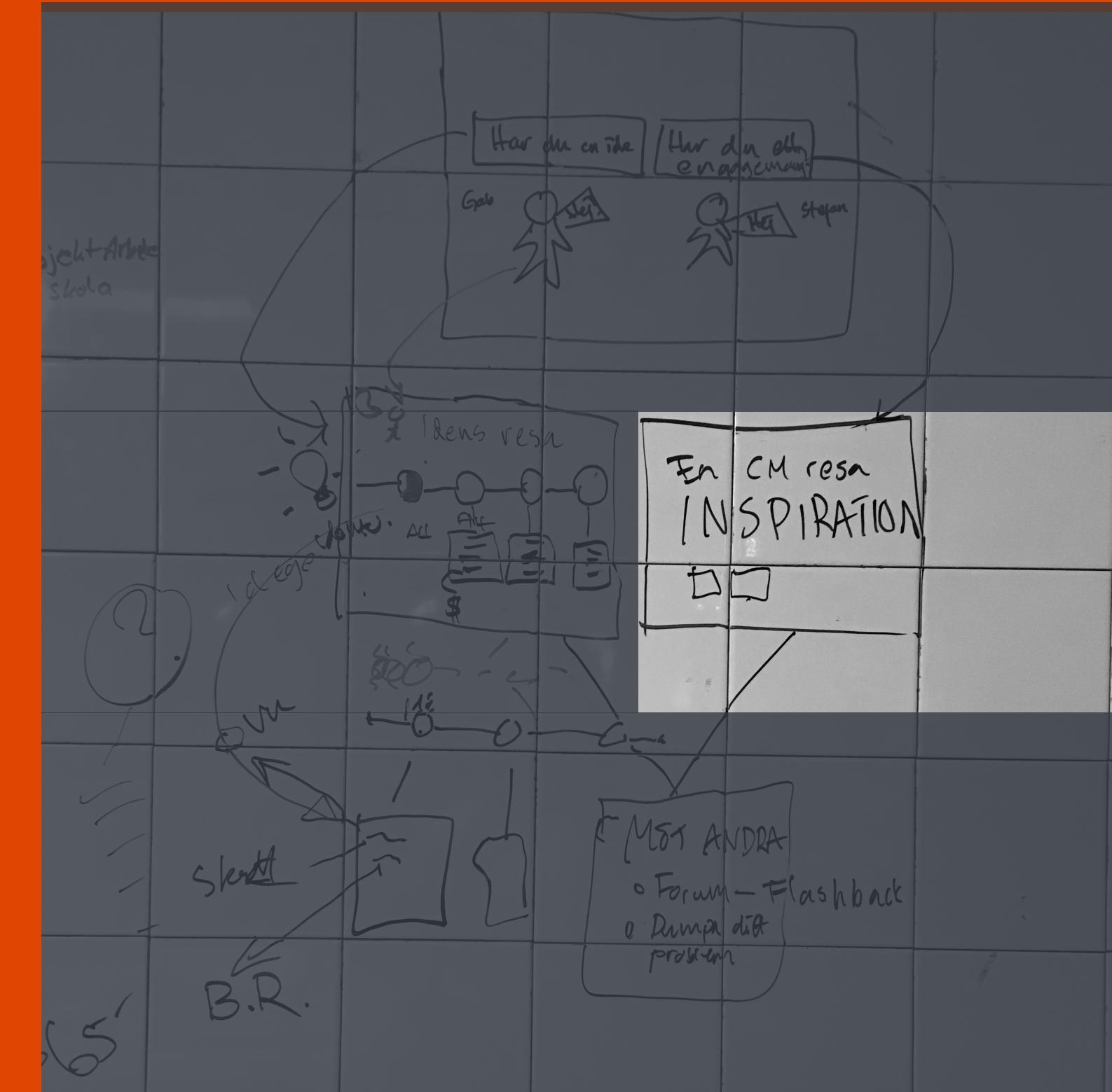
INSPIRERAS AV ANDRA

Genom att visa andra Changemakers' projekt så kan ungdomarna få inspiration att komma igång.

Fas 1: Videos

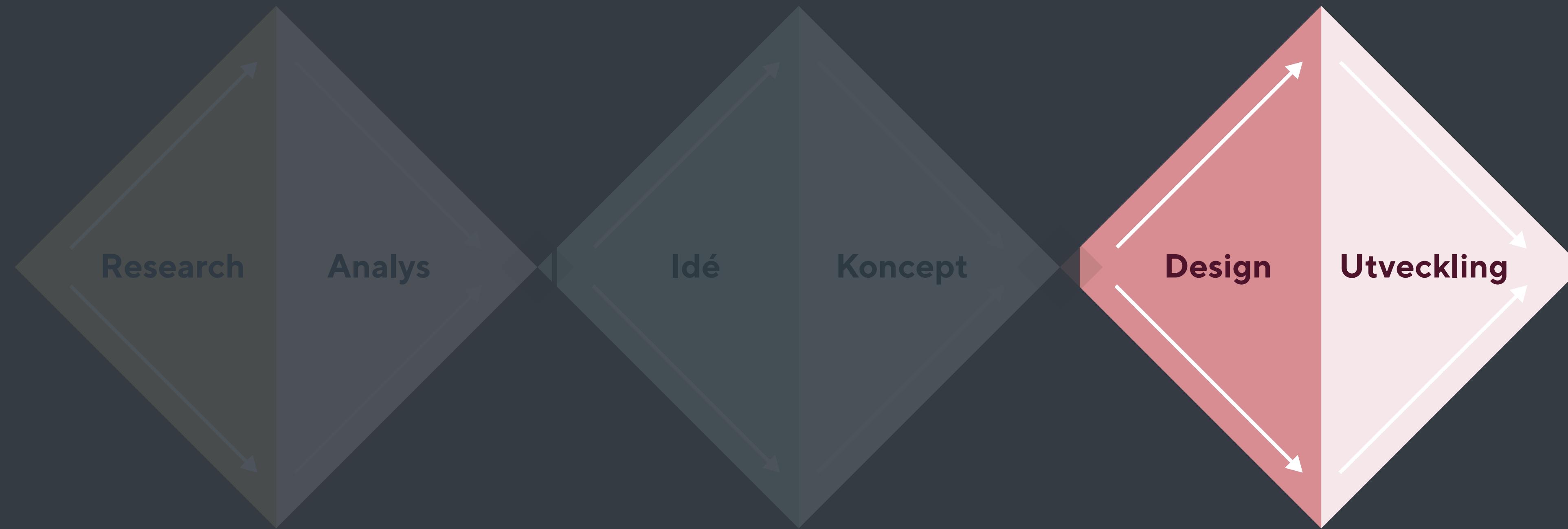
Fas 2: + Projektsidan

Fas 3: + Forum

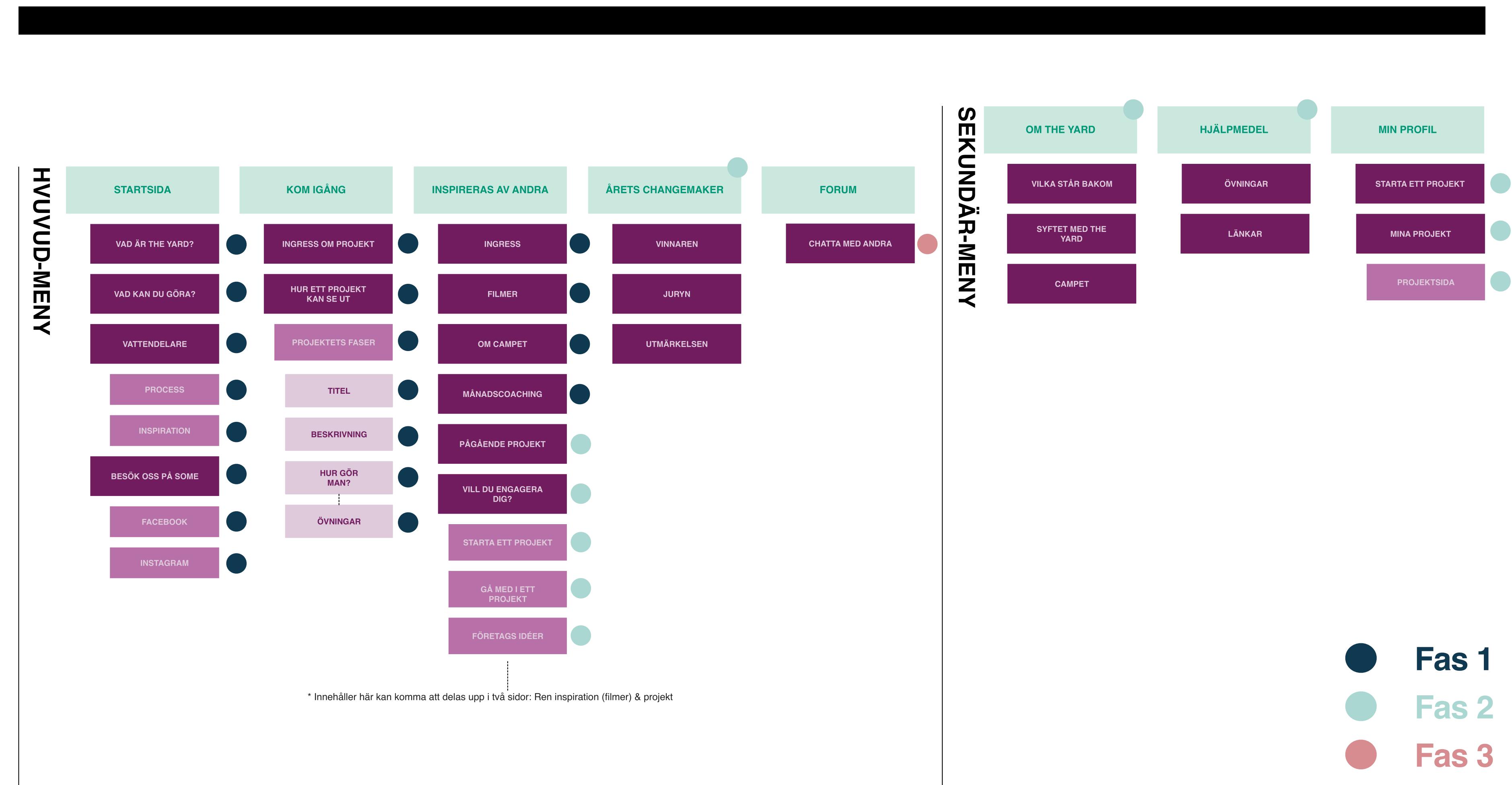


Mappar mot problemet med att komma igång och, i framtiden, att få hjälp när hinder dyker upp.

REALISERA



Informationsstruktur



TACK!