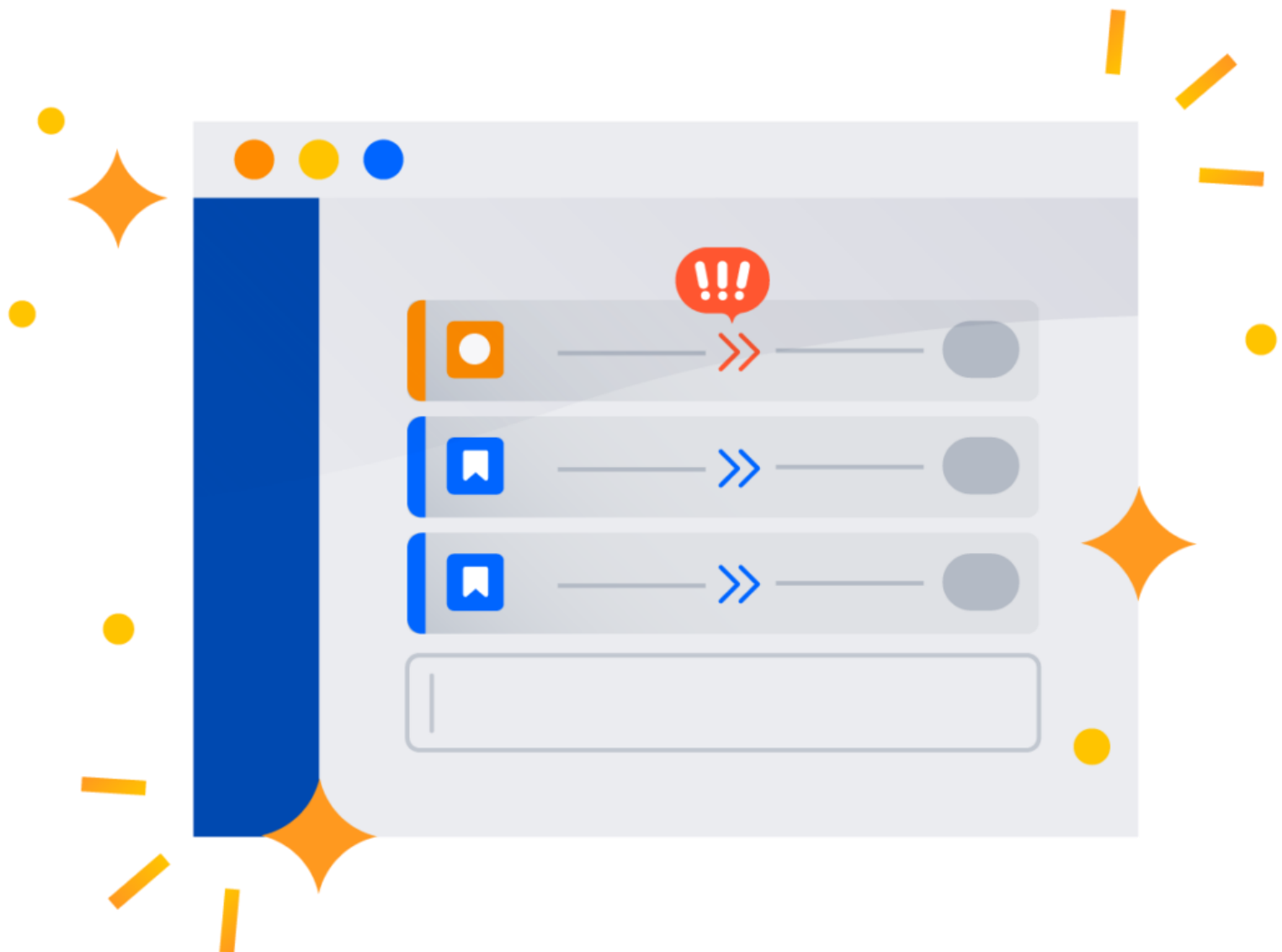


UX Design Sprint Portfolio Piece

av Kacper Sieminski.



Innehållsförteckning.

UX Design Sprint Portfolio Piece	1
Innehållsförteckning.	2
Day 1 Map.....	3
Day 3 Decision.	9
Day 4 Prototype.....	10
Day 5 Test.	14
Day 6 Reflection.....	16

Day 1 Map.

Identify Problem.

Klimat är en av varan största problem just nu i världen, men hur ska vi få intresserade individer att vara engagerade på ett enkelt och interaktivt sätt. Detta ledde oss till först och främst vara designmål att hitta ett interaktivt sätt att engagera dessa personer på ett simpelt sätt.

Define Long Term Goal.

Vi valde att fokusera på klimatet först och främst på grund av hur stor påverkan just detta har på oss människor, men ämnet klimat i sig är stort så vi valde att fokusera på individen i ämnet, vad kan en individ göra för att påverka ämnet utan att behöva förändra sin vardag allt för mycket. Våra mål var utsatta med fokus på att engagera så många individer som möjligt.

where will we be in 12-18 months?

100 000 unika
användare inom
6 månader

1 300 000
Unika användare
inom ett år

Aktiv förändring
inom 5 år

[Uppmärksamma människor om deras individuella miljöpåverkan]

List questions.

Antaganden.

- Missvisande information
- Felaktig information
- Engagemanget / omedvetenhet hos individer
- Situation / förutsättningar i andra samhällen, länder, världsdelar

Vad kan vi misslyckas med.

- Ingen användning av applikationen.
- Lyckas inte hålla en aktiv och engagerade användar-bas.
- Tekniska problem i utvecklingen.

Target user.

Individer som är intresserade men inte vet hur eller vad de kan göra för att förbättra miljön i åldern 19-34.

HMW questions

How might we...

- Göra applikationen unik och engagerande.
- Göra applikationen långvarig.
- Förmedla vetenskapligt korrekt information till vara användare.

Critical moment.

Var Critical moment på usermap är att den potentiella användaren först och främst hittar applikationen och blir intresserad, detta intresse kan leda till att de laddar ned var produkt och använder sig av det aktivt. Eller beroende om omständigheter bara som ett mindre stöd till sitt vardagliga liv. Med detta menar jag att användaren inte använder det varje dag bara några få gånger i veckan men så länge applikationen används lite har vi förhoppningar att dess användning ökar även hos användare som dessa.

Research findings.

Det var mest vår research som ledde oss till att välja vilken typ av produkt vi ska producera. Vi kastade runt massa idéer när det gällde vad var produkt skulle vara, till exempel min idé var en "Plant-based air purifier" men efter en dags research på en massa subjekt kom vi fram till att vart bästa medel skulle vara en digital applikation för att till exempel min idé fungerade bara i riktigt specifika omständigheter, enligt NASAs research inom området för användning av denna specifika teknologi visade sig att dess resultat på jorden var minimala som bäst för att ha en faktiskt användning.

I vår research inom området klimat använde vi:

- https://www.researchgate.net/profile/Paul_Van_Der_Linden2/publication/220042209_Climate_Change_2007_Impacts_Adaptation_and_Vulnerability/links/54f59db30cf2ee4d5d738b3ad/Climate-Change-2007-Impacts-Adaptation-and-Vulnerability.pdf
från S. 6
- <https://climate.nasa.gov/evidence/>

Så vi valde att fokusera på en digital applikation som ska engagera mer resultatbaserad interaktion mellan individen och vår produkt. När vi kom fram med idéer och senare valde produktens typ fokusera vi på andra typer av applikationer inom området och vad de har och inte har. Vi undersökte mest applikationen "Deedster" den är också vår bas till våra först och främsta funktionaliteter, applikationen använder sig av som Quiz baserade lärande och små utmaningar samt en kalkylator för Co2 emission. Vi senare byggde på denna idé med Quiz att kunna köra mot vänner eller andra folk från runtom i världen. Och en annan funktion var en tips/informativ del av applikation där du kan lära dig mer om specifika ämnen inom klimat.

Expert interviews.

Vi tyvärr inte genomförde expert intervjuer istället genomförde vi intervjuer samt prototyp tester med testanvändare som hamnade inom målgrupps ramen samt att de hade bakgrund inom miljöorienterade utbildningar eller hobbyn.

Day 2 Sketching. Inspiration.

Deedster

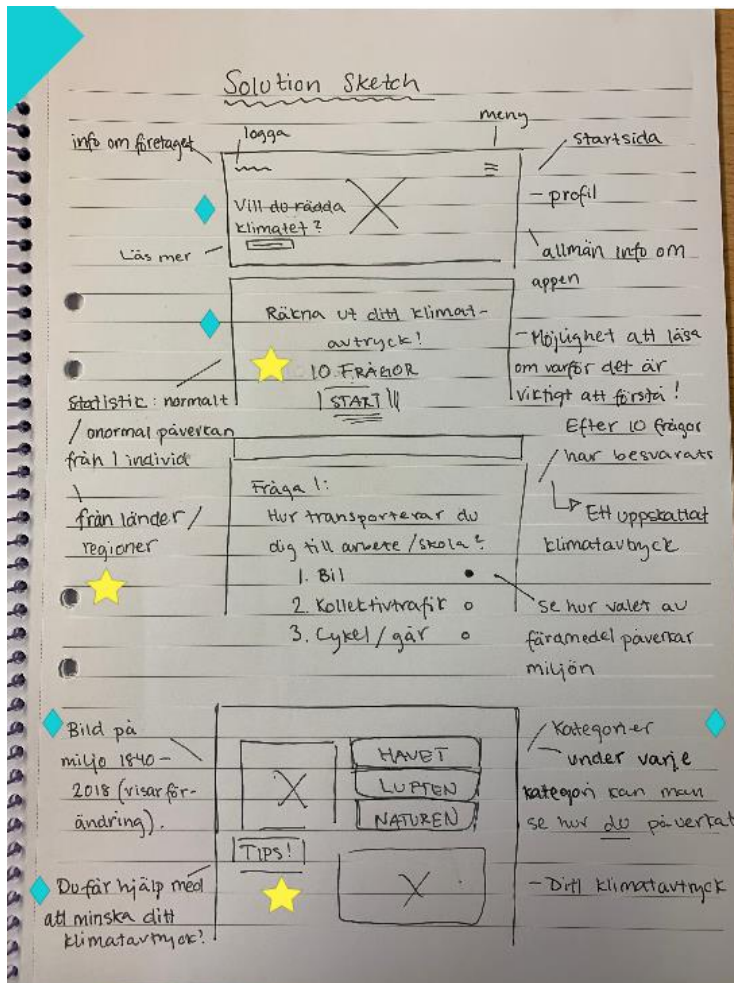
Var största inspiration för var applikation var Deedster från deras huvudsakliga funktionaliteter som Quiz och utmanings baserad interaktion med applikationen.

Samtidigt som Deedster är en av våra största inspirationer så är det en av våra största konkurrenter på marknaden.

WWFs Klimat kalkylatorn.

WWFs Klimat kalkylatorn har också varit en inspiration för att den som deedster har/är en klimat-kalkylator. Mest för dess huvudsakliga funktionalitet att räkna ut ditt klimatpåverkan.

Solution sketch.



Strategy for recruitment.

Vår strategi för att hitta experter var att mejla olika lokala och internationella experter från olika klimatorganisationer eller naturorganisationer och se om de skulle kunna genomföra en intervju, men resultatet blev ganska undermåligt, så vi fokuserade på att hitta vänner som möter vår målgrupp och har intresse inom området, men vi lyckades få svar från en person som var med i en klimatorganisation i Helsingborg.

Vi genomförde också en screeningsurvey genom instagram med Fannys hjälp.

Criteria for recruitment.

Vi hade inte stora kriterier det var mest att de möte vara målgrupps kriterier eller var klimat intresserade.

- Individer som är klimat intresserade

Screening survey.

Tyvärr kan jag inte länka Screening Survey men jag lägger till en bild på resultaten nedanför.

Den hjälpte definitivt att hitta mer data för om denna sorts av applikation skulle vara lämplig för marknaden. Detta gav oss information att applikationen var på rätt väg och att vi skulle kunna ha en användar-bas.

enkätundersökning - Instagram

En enkätundersökning via Instagram gjordes då en stor del av vår målgrupp befinner sig just på denna sociala plattform. Vår målgrupp är klimatintresserade personer mellan 19-34 men som ändå inte har alla hjälpmedel eller strategier för att göra aktiva handlingar som i sin tur hjälper till att minska det individuella klimatavtrycket.

Det ställdes fem frågor och vi fick in cirka 155 svar. Dessa svar har gett oss en bred bild om hur vår målgrupp tänker och känner kring klimatfrågan och hur många av dessa som skulle vara intresserade av en app som vår. Frågorna redovisas nedan samt svar i procentandelar.

Fråga 1:

Har du koll på ditt klimatavtryck?

- Ja 18,7%
- Nej 77,4%
- Det intresserar mig inte 3,9%

Fråga 2: 163

Källsorterar du?

- Ja 85,8%
- Nej 13,2%
- Det intresserar mig inte 1%

Fråga 3:

Hur transporterar du dig till arbete / skola?

- Kollektivtrafik 43,2%
- Bil 27,7%
- Gång/cykel/annat 29,1%

Fråga 4: 162

Är du aktiv inom klimatfrågor?

- Ja 24,7%
- Nej 72,2%
- Det intresserar mig inte 3,1%

Fråga 5: 159

Vill du bidra till minskad klimatpåverkan?

- Ja 94,9%
- Nej 1,8%
- Det intresserar mig inte 3,3%

Fråga 6:

Vet du hur du bidrar till minskad klimatpåverkan?

- Ja 70,6%
- Nej 26,6%
- Det intresserar mig inte 2,8%

Fråga 7: 147

En app som får dig att bli klimatmedveten?

- JA, låter bra! 80,3%
- Nej, jobbigt! 5,4%
- Kanske, om den inte ger mig klimatångest. 14,3%

Day 3 Decision.

Heatmap + Supervote.

Vi valde just denna solutionsketch på grund av att den var den mest detaljerade och enklast att arbeta utifrån, samt inkluderade den de mesta ut ur alla andra solution sketcher.

Opening scene and end goal.

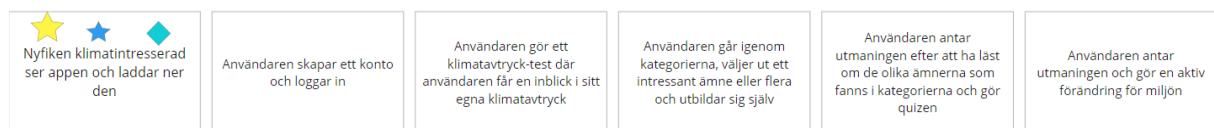
Vår användarens journey börjar med att de hittar applikationen och blir intresserade. Detta tar dem då vidare att kanske ladda ned applikationen.

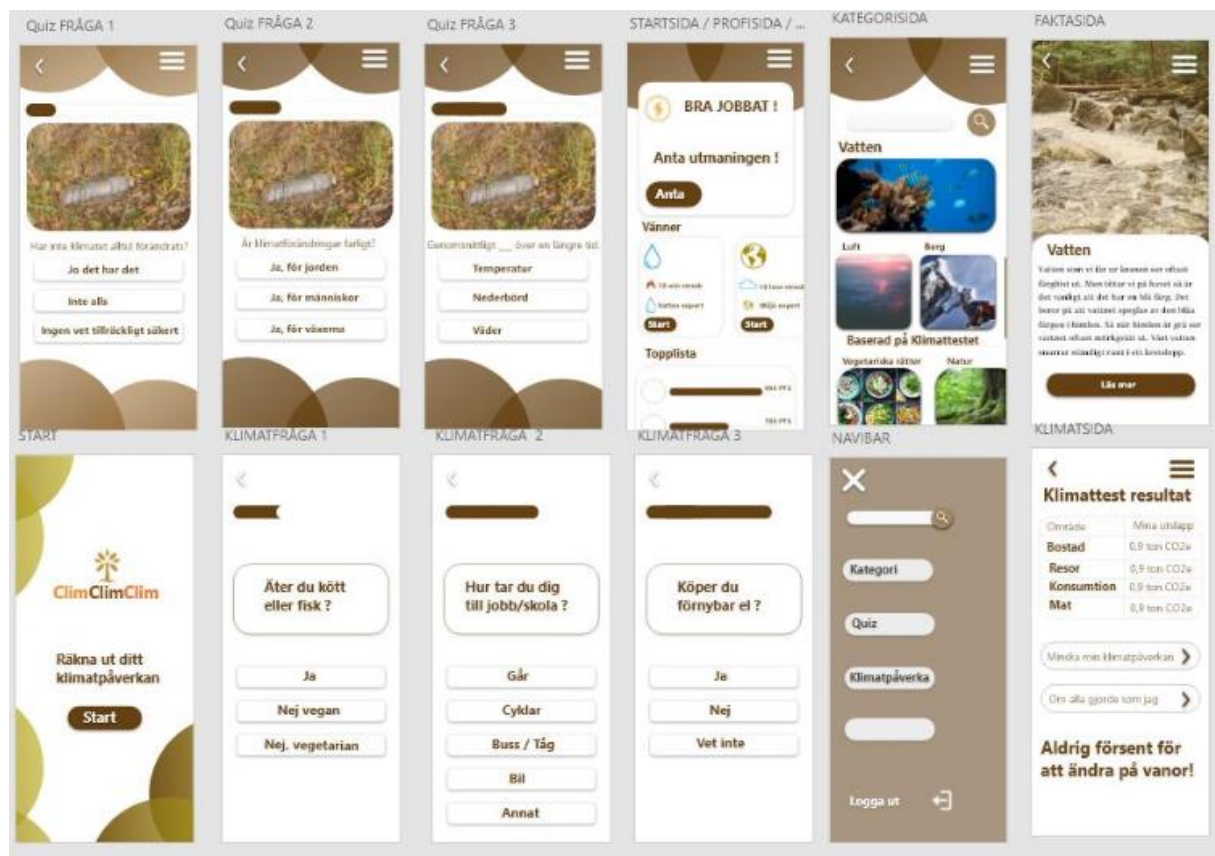
End goal för oss var att få användaren att göra en aktiv förändring i deras vardag och minska deras individuella klimatpåverkan. Om flera når detta mål kommer den allmänna klimatpåverkan också minskas om även minimalt.

Add user flow test.



Add storyboard.





Interview script.

Intro

“Tack för att du väljer att ställa upp idag! Innan vi börjar vill jag bara fråga om vi har tillåtelse att spela in samtalet, på så sätt kan vi gå tillbaka och gå igenom vad som har sagts och gjorts.”

“Detta tillfälle är till för att vi ska kunna få all feedback vi kan för att kunna förbättra vår produkt. Vi kommer ställa en del frågor men kom ihåg att det inte finns några rätt eller fel. Vi vill bara lära oss från dig och din upplevelse av produkten. Du kan ta en paus och avbryta testet när du vill. “

“Jag kommer börja med att ställa några bakgrundsfrågor sen kommer jag visa vad vi har arbetat med och be dig göra några uppgifter. När du gör uppgifterna så är det viktigt att du tänker högt så vi får ta del av din upplevelse, tänk dig att du berättar högt om varje sak du tänker och gör när du går igenom uppgifterna. Berätta vad du försöker göra och hur du tänker göra det. Exempelvis, att du försöker ta dig vidare till nästa sida och sen berättar du hur du gjorde det. Berätta även om du blir förvirrad eller inte förstår, berätta även om det finns saker du gillar eller ogillar. Vi kommer absolut inte ta någonting personligt så var gärna så ärlig och rå som du kan, vi vill ha all feedback du kan ge oss. Kom ihåg att det inte är dig vi testar utan vår produkt. Om du fastnar på något så är det inte ditt fel utan vår produkt och det är super för då kan vi identifiera vad vi kan förbättra. Om du fastnar kommer jag låta dig försöka komma vidare själv, men om du fastnar helt så hjälper jag dig självklart. “

“Vi kommer endast använda oss av en prototyp idag, det innebär att några funktioner inte kommer funka helt, men du kommer kunna klicka dig vidare. Är det något som inte funkar så säg bara till.”

“Jag kommer nu ställa lite bakgrundsfrågor för att ha en mer förståelse över vem du är för att förstå dina reaktioner och feedback bättre. Finns det något du inte vill svara på är det bara att säga till. Kom ihåg att vi endast gör detta för ett utbildningssyfte och vi kommer ta bort inspelningen så fort vi är klara med projektet.”

“Har du några frågor innan vi börjar?”

Bakgrundsfrågor:

Vad jobbar du med idag?

Hur länge har du jobbat med det?

Vad gillar du att göra när du inte jobbar?

Vad gör du i vardagen för miljön?

Hur har ditt miljötänk förändrats över tid?

Använder du något verktyg för att hålla koll på ditt klimatavtryck?

Om vi låtsas att du letar efter en app, vad är saker du undviker?

Vad är saker du vill veta om apparna före du testat de?

Enkel förklaring på prototypen:

Detta är en prototyp för att upplysa och uppmärksamma enskilda individer om klimatförändringarna. Som användare kan man göra ett test för att mäta sitt klimatavtryck, läsa om olika kategorier inom klimatet och klimatförändringarna samt utmana sig själv i quiz för att bredda sin kunskap. Vårt mål är att uppmuntra till att göra en aktiv förändring i individens vardag

Fictional opening:

Du får ett SMS från din vän med en länk. Du klickar på länken och får möjlighet att ladda ner en app. I beskrivelsen av appen står det att du kan ta reda på ditt klimatavtryck och delta i utmaningar tillsammans med dina vänner. Du laddar ner appen och gör första steget (klimatavtryck-testet)

(Ställ dessa under tiden personen går igenom applikationen)

Probing questions:

Kan du förklara vad Gör?

Vad skulle du göra härnäst?

Vad tycker du om ...? Hur får det dig att känna?

Kan du utveckla?

Kan du förklara vad du tror ska ske?

Påminn om att tänka högt!!!

Avrapportering för att få slutliga insikten

“Nu är själva testet över och nu vill vi få dina slutgiltiga tankar om prototypen”

Hur skulle du förklara det du såg idag till en vän?

Är du överraskad över vad du såg idag?

Vad är fördelar och nackdelar om denna prototypen?

Om du kunde ändra något, vad skulle det vara?

Är detta en produkt du skulle kunna använda i framtiden?

Vem tror du skulle gynnas av denna produkt?

Är det något mer du tycker vi borde lägga till?

“Tack för att du tog din tid att hjälpa oss, vi uppskattar det något enormt!”

Day 5 Test.

List testers.

Oskar

Läser en miljöorienterad utbildning så han hamnar inom var målgrupp. Oskar är en person som inte visar så mycket vad han tycker, han var ganska passiv med kritikmott var prototyp. Men han sa att han inte skulle använda denna sorts av applikation.

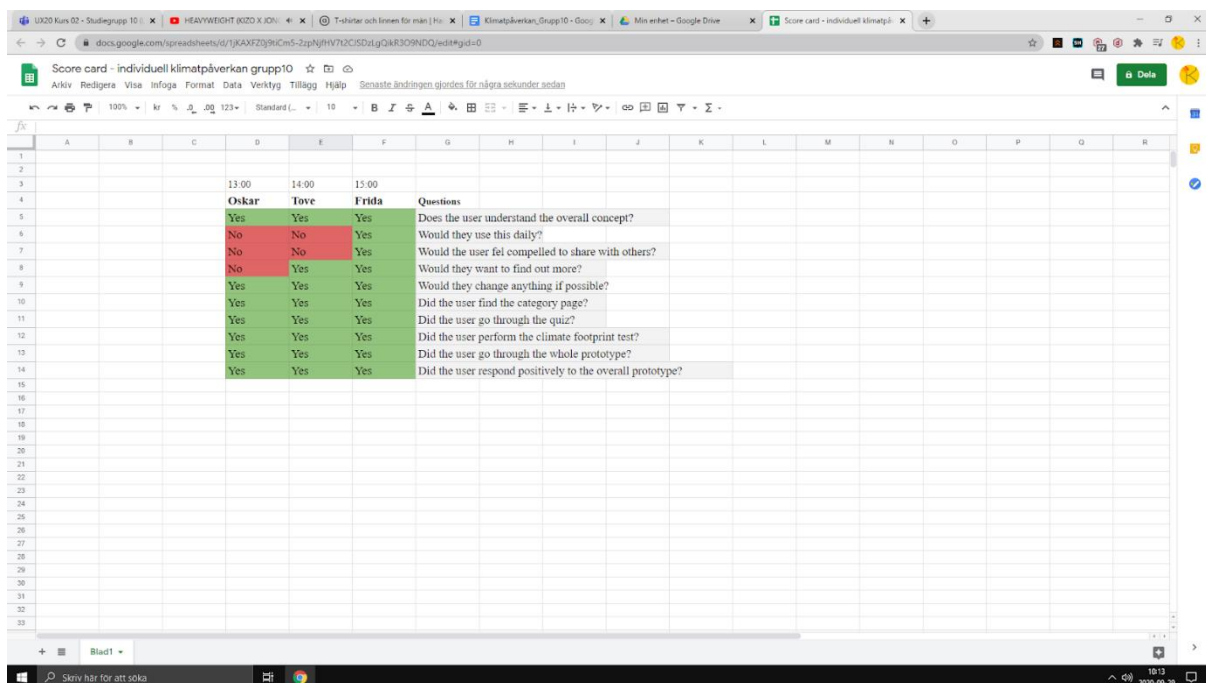
Tove

Är väldigt klimatengagerad och är med i klimatklubben Helsingborg, hon har varit miljöengagerad genom sin uppväxt. Tove lika som Oskar har sagt att hon inte kommer använda sig av denna sorts av applikation.

Frida

Frida utbildar sig till att bli marinbiolog och detta gör att hon har bra insikt inom klimatpåverkan på en av våra kategorier inom applikationen. Frida till skillnad till de två andra Test användare valde faktiskt att använda sig av denna typ av applikation.

Score card.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1																		
2																		
3				13:00	14:00	15:00												
4				Oskar	Tove	Frida	Questions											
5				Yes	Yes	Yes	Does the user understand the overall concept?											
6				No	No	Yes	Would they use this daily?											
7				No	No	Yes	Would the user feel compelled to share with others?											
8				No	Yes	Yes	Would they want to find out more?											
9				Yes	Yes	Yes	Would they change anything if possible?											
10				Yes	Yes	Yes	Did the user find the category page?											
11				Yes	Yes	Yes	Did the user go through the quiz?											
12				Yes	Yes	Yes	Did the user perform the climate footprint test?											
13				Yes	Yes	Yes	Did the user go through the whole prototype?											
14				Yes	Yes	Yes	Did the user respond positively to the overall prototype?											
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		

Emerging Patterns.

Den mest repeterade mönstret var att de förstod sig på konceptet av applikationen

och de skulle ändra delar i applikationen. Samt har vi ett mönster mellan två av våra testanvändare att de inte skulle använda applikationen dagligen och att de inte skulle dela applikationen med andra.

Day 6 Reflection.

UX Design Process.

Vår process började med brainstorma om ett problem, vi bestämde oss att fokusera på klimatet, sen diskuterade vi på vilken nivå, global eller individ vi bestämde oss för individuella nivå. Efter det så började vi tänka på möjliga typer av produkter men tillslut bestämde vi oss på en applikation för att den kommer vara mest tillgänglig och kan producera mest resultat inom området vi valde att fokusera oss på. Vi planerade väl med intervjuer och allt material som skulle behövas för att få den data som skulle behövas för att se om denna typ av produkt skulle vara lämplig för marknaden. enligt mig så är "key components" inom UX är att produkten är efterlängtd och användbar. Och de "Critical elements" är att produkten är först och främst enkel att lära sig och användarvänlig så att säga vilken funktion fyller denna produkt för användaren så att dessa funktioner är enkelt identifierade och produktion processen är streamlinad och man bara inte jobbar "Directionless".

Success of prototype.

Utifrån var Scorecard och screening survey är det enkelt att läsa av att produkten är till en viss del efterlängtd på marknaden men samtidigt måste vi förbättra produkten i olika aspekter, utifrån intervjuerna har vi fått ut tillexempel att för många frågor på prototypen är för "absoluta" så vill att säga att de lämnar ut för många bredare fall av miljövänlighet, till exempel frågan om vilken typ av El man använder sig av tänkte vi inte på att man kan producera sin egen el, med hjälp at tillexempel solpaneler.

Vilket visar att vi skulle kunna förbättra prototypen utifrån vara testanvändarnas feedback.

Men samtidigt två av tre av våra testanvändare visar inte mycket intresse för produkten i dess nuvarande iteration på grund av att de känner att den inte kommer vara mer än en "gimmick" produkt.

Teamwork.

Jag personligen var ganska passiv i online diskussionerna med projektets riktning för att jag ansåg att den var på god väg från starten, tack vare vart team som hade massa briljanta idéer

Personligen fokuserade jag på "okej men hur kopplar man detta med detta" så att delar inte känns out of place. Så jag tyckte att självaste gruppen hade bra definierade roller och att alla bidrog till gruppens och projektets utveckling. Vi som individer hade delar som vi var värre på än andra men när dessa delar kom så täckte gruppen snabbt varandras svagheter och detta bidrog till en snabb och effektiv designprocess. Detta kan sägas att vi hade tur med på grund att vi hade så olika bakgrunder, tre av oss hade bakgrund inom teknik men olika delar av teknik så vi visste mer eller mindre varandras svagheter och visste vad vi andra kunde bidra med för att hjälpa till.

Learnings.

I will write this one in English cause I personally prefer to speak and write English over Swedish or Polish.

Overall the tempo of the course was the most exhausting yet that was what kept us going I think, I personally am bad with dealing with structured processes it's just how I am as a person, so this was a great learning experience for me. To actually experience a proper structured design process is something completely new to me cause of the fact that I've only worked on projects solo up until now as a freelancer, so revisioning components of a project is what I'm used to do directly on the spot just because I'm usually not fully satisfied with the first implementation of a feature or the design of it, but working on a project in a group and brainstorming ideas was a great experience for me.

I would say that the biggest learnings from this is that Working in group on a Crunch like schedule is way too much fun for my own good. It is sad that we could not meet you even once during the course.