

Kinitro

Utvärdering av framtagna prototyp för motivationsapplikation

Alice Kåhlin, alika734
Iris Kotsinas, iriko934
Louise Nilsson, louni313
Rebecka Ljung, reblj459



TNM100: Strukturerade metoder för användargränssnitt (UX)



Linköpings Universitet
Campus Norrköping
VT2021
Sverige
11 september 2021

Sammanfattning

Studier visar att regelbunden fysisk aktivitet är viktigt för människors välbefinnande, både fysiskt och psykiskt. Det psykiska välbefinnandet har försämrats under covid-19-pandemin och psykiska besvär tycks ha ökat, vilket la grund för idén av mobilapplikationen *Kinitro*. Kinitro är en mobilapplikation som ska motivera användaren, främst personer som arbetar eller studerar hemifrån, att utföra enklare mål i vardagen. En utvärdering av användarupplevelsen av tidigare framställd prototyp ska undersöka dess användbarhet samt hitta möjliga förbättringar med applikationen.

Innan utvärderingen utfördes har användbarhetsmål och mätpunkter bestämts. Mätområdena kopplade till denna applikation är att öka medvetenheten hos användaren kring dennes personligt satta mål, samt att öka användarens aktivitetsnivåer. De tre mätpunkterna som fastställdes var att minst 75% av användarna ska uppleva en ökad motivation, minst 50% av användarna ska vilja använda applikationen som vardagligt hjälpmedel, samt att minst 60% av användarna skulle tycka att applikationen var lättnavigerad.

En testplan utformades med hjälp mätpunkterna och testet genomfördes med hjälp av en enkät och intervjuer. I enkäten fick deltagarna fritt beskriva hur de skulle gå tillväga i applikationen för att utföra en uppgift. Här hade deltagarna skärmbilder från applikationen som hjälp. Deltagarna i intervjun fick också tilldelat diverse scenarier, fast med den riktiga prototypen som hjälp. Under dessa uppgifter skulle de tänka högt under tiden de gjorde sina val. En person från projektgruppen ansvarade för att hålla i intervjun medan en annan agerade sekreterare och räknade antal klick.

Det var 25 personer som deltog i enkäten och 8 personer intervjuades och ett resultat kunde utformas och sammanställas. Resultaten av mätpunkterna blev att 76% av användarna upplevde att motivationen skulle öka vid användning av applikationen, 85% av användarna uppgav att de skulle kunna använda applikationen som vardagligt hjälpmedel och 89% av användarna tyckte att applikationen var lättnavigerad.

Sammanfattningsvis uppfylldes samtliga mätpunkter, samt syfte och mål enligt effektkartan. Användartesterna ledde till ett antal förbättringsförslag som projektgruppen implementerade i applikationen. Applikationen ansågs vara lättnavigerad och användarvänlig, med ett par mindre utvecklingsmöjligheter. Majoriteten av användarna ansåg att applikationen skulle bidra till ökad motivation att uppnå de satta målen i vardagen.

Innehållsförteckning

Sammanfattning	i
1 Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 Syfte och mål	1
2 Användbarhetsmål och mätpunkter	2
3 Prototyp	3
4 Effektkarta	11
4.1 Syfte	11
4.2 Mätområden och mätpunkter	11
4.3 Målgrupper och användningsmål	11
4.4 Egenskaper och funktioner	12
4.4.1 Den stillasittande	12
4.4.2 Den som har för mycket skärmtid	12
4.4.3 Den som dricker för lite vatten	12
4.4.4 Den aktiva	12
5 Testplan	13
5.1 Deltagare	13
5.2 Uppgifter	13
5.3 Material	14
5.4 Procedur	14
6 Resultat och förbättringsförslag	15
6.1 Enkät	15
6.2 Test och intervju	16
6.3 Mätpunkter	17
6.3.1 Resultat för mätpunkter från intervjuerna	17
6.3.2 Resultat för mätpunkter från enkäten	18
6.3.3 Sammanställning av resultat för mätpunkter	18
6.4 Utvecklad prototyp	19
7 Reflektion och diskussion	24
Litteraturförteckning	26
A Effektkarta	27

1 Inledning

Grunden till denna projektrapport har varit en utvärdering av en tidigare framställd prototyp av en motivationsapplikation. Användartester har genomförts på applikationen för att utvärdera användarupplevelse. Nedan presenteras vidare bakgrund och syfte med denna rapport.

1.1 Bakgrund

Det psykiska välbefinnandet har försämrats under covid-19-pandemin och psykiska besvär tycks ha ökat, enligt studier som undersökte hur pandemin i allmänhet påverkar den psykiska hälsan [1]. Studier visar att regelbunden fysisk aktivitet är viktigt för människors välbefinnande, både fysiskt och mentalt. Motion kan hjälpa till att blockera negativa tankar eller distrahera från dagliga bekymmer, och ökad aktivitet kan förbättra humör och sömnmönster. Det var med detta som grund som idén av mobilapplikationen *Kinitro* blev till.

Kinitro är en mobilapplikation som ska motivera användaren att utföra enklare mål i vardagen. Målgruppen för applikationen är främst de personer som arbetar eller studerar hemifrån, men även för den person som vill få kontroll över dessa vanor. Målen är framförallt riktade att vara antingen dagliga eller veckovisa. Av tidigare fältstudie valde projektgruppen att prioritera fyra stycken standardmål som alla Kinitros användare har. Med hjälp av stegräknare kan individen öka medvetenheten om hur många steg denne har tagit och med loggning av vattenintag kan vätskeintaget på en dag kontrolleras. De andra två standardmålen är minskad skärmtid, samt träningsloggning. Utöver dessa standard mål är det möjligt för användaren att skapa egna mål.

Med en effektkarta som grund skapades en prototyp av applikationen Kinitro. Prototypen grundade sig i den tidigare nämnda fältstudien och utformades speciellt för utvalda typer av användare. Tidigare prototyp framställdes utifrån ett fältarbete, men hade inte testats av någon utöver projektgruppen. En utvärdering av användarupplevelsen var därför det naturliga nästa steget att genomföra.

1.2 Syfte och mål

Syftet med denna utvärdering av användarupplevelsen av tidigare framställd prototyp är att undersöka dess användbarhet och hitta möjliga förbättringar med applikationen. Som tidigare nämnt framställdes den ursprungliga prototypen utifrån ett fältarbete, men hade inte testats av någon utöver projektgruppen. Målet med denna utvärdering är att genom användartester få ett antal förbättringsförslag som kan implementeras i prototypen. Målet är att dessa förslag ska bidra till en mer lättnavigerad, användarvänlig och funktionell applikation.

2 Användbarhetsmål och mätpunkter

I denna projektrapport ligger mycket fokus på användbarhetsmål och mätpunkter. Dessa sätts innan eventuella användartester, och med testerna utvärderas mätpunkterna. Mätområdena kopplade till denna applikation är att öka medvetenheten hos användaren kring dennes personligt satta mål, samt att öka användarens motivation till att öka sina aktivitetsnivåer. Ännu ett mätområde är att applikationen ska vara en positiv upplevelse för användarna. Med dessa mätområden tillkommer ett antal mätpunkter. En mätpunkt är att minst 75% av användarna ska uppleva en ökad motivation vid användning av applikationen, jämfört med innan den presenterades. En positiv upplevelse som applikationen ska bidra till är att minst 50% av alla användare ska vilja använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel, samt att minst 60% utav användarna ska tycka att applikationen är lättnavigerad.

Den positiva upplevelsen, mer specifikt att minst 75% av användarna ska uppleva en ökad motivation, mäts genom svar från möjliga användare via intervjuer samt enkät. Genom att presentera applikationen och sedan studera användarens upplevelse och intryck kan mätpunkten undersökas. Procentsatsen att minst 75% av användarna ska uppleva en ökad motivation valdes eftersom det är det främsta målet med applikationen och fokus ligger på just motivationsaspekten. Projektgruppen ville att en stor majoritet av användarna skulle uppleva ökad motivation, och procenten sattes därför så pass högt.

Att minst 50% av alla användare ska vilja använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel kan undersökas genom att fråga både i enkät och under intervju. Procentsatsen att minst 50% av alla användare ska vilja använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel valdes med hänsyn till att användarna kan ha olika erfarenhet med mobilapplikationer. Exempelvis är det större chans att yngre användare dras till att använda applikationen vardagligen eftersom de i större utsträckning använder sina mobiler oftare och med jämnare mellanrum än äldre användare[2].

Användbarhetsmålet att minst 60% ska tycka att applikationen är lättnavigerad kan undersökas genom antal klick utefter angivna scenarion som görs i applikationen samt utvärdering av användarnas upplevelse. Procentsatsen att minst 60% tycka att applikationen är lättnavigerad valdes utifrån ett antal faktorer. Dels sattes den högre än mätpunkten att minst 50% av alla användare ska vilja använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel eftersom projektgruppens fokus låg på att applikationen skulle vara lättanvänd. Det lades därför arbete på att utveckla en lättnavigerad applikation. Procenten sattes även lägre än mätpunkten att minst 75% av användarna ska uppleva en ökad motivation eftersom likt mätpunkten berörande användning av applikationen som vardagligt hjälpmedel togs det i beaktande att användarna kan ha olika erfarenhet. Att minst 60% skulle tycka att applikationen är lättnavigerad var därför en bra avvägning.

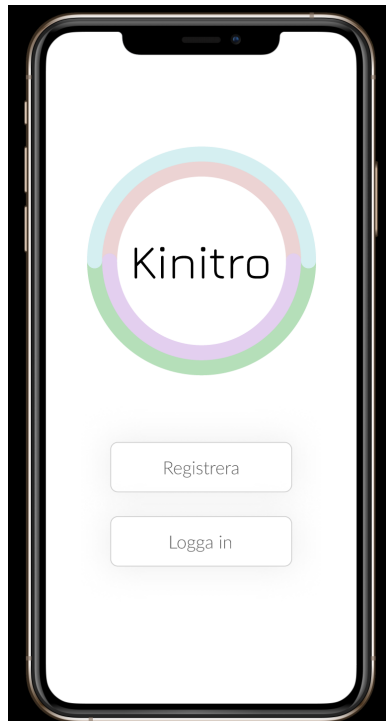
3 Prototyp

I detta kapitel beskrivs och illustreras den prototyp som har testats i användarundersökningen. Prototypen har en ljus och enkel design, där knappar och komponenter har nyanser av färgerna grått och vitt. Respektive mål har en egen tilldelad färg för att tydligt urskilja vilket mål som är vilket.

När användaren använder applikationen för första gången tas den till en välkomstsida, se figur 1a. På denna sida kan användaren trycka sig vidare för att logga in eller för att skapa ett personligt konto. Detta möjliggör att användarna kan spara sina framsteg och att de inte går förlorade om användaren exempelvis byter telefon. Om användaren väljer att skapa ett konto kommer den tas vidare till figur 1b och 1c.

I figur 1b och figur 1c illustreras hur ett konto sätts upp. Användaren får välja ett användarnamn och lösenord. Därefter får användaren själv uppskatta hur aktiv denne är, hur mycket vatten denne dricker, hur många steg per dag denne tar samt genomsnittlig skärmtid för personen ifråga. Dessa uppskattningar får göras eftersom de nämnda områdena är standardmål som finns tillgängliga för alla användare. Längst ner på den sidan, det vill säga figur 1c, finns det fem olika *switches* där användaren kan markera vilka av standardmålen denne är mest intresserad av att följa sin utveckling inom.

Om användaren istället väjer att *Logga in* möts denne av att fylla i sin e-postadress samt lösenord, se figur 1d.



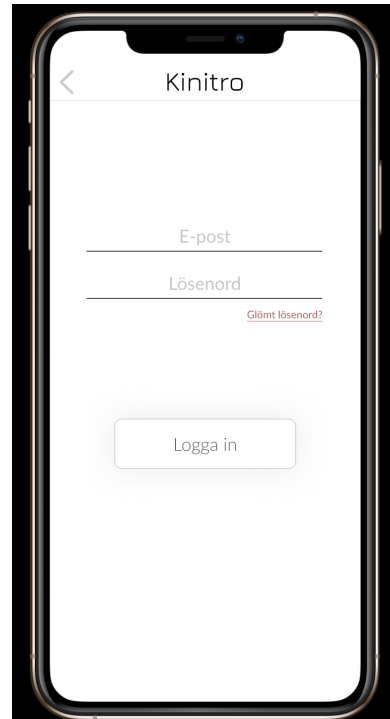
(a) Sidan som visas vid start av applikationen.



(b) Sidan där användaren skapar sin profil.



(c) Fortsättning på skapandet av användarprofil.



(d) Fortsättning på skapandet av användarprofil.

Figur 1: Välkomstsida och registrering av användarkonto.

När användaren sedan har loggat in syns de personliga målen i en scrollbar lista. Högst upp finns en grafisk representation av målen som består utav fyra cirkelar. Dessa fylls upp utefter den procentsats som är uppfyllt av de respektive målen, se figur 2. Det vill säga, om hälften av ett mål är uppfyllt är halva av den specifika cirkel uppfylld och om hela målet har nåtts är denna cirkel full. Varje cirkel representerar varsitt mål och dess färger överensstämmer med de färger som de olika målen symboler har. För att det inte ska bli för många cirkelar valdes det att bara de fyra grundläggande målen: steg, vattenintag, skärmtid och träningsaktivitet skulle visas i denna överblick. Data om steg och skärmtid hämtas från användarens mobil, medan vattenintag och träningsaktivitet loggas manuellt, likt de mål som användaren kan addera själv.



Figur 2: Startsidan för Kinitro.

När ett specifikt mål markeras i listan kommer det målets individuella cirkel att synas högst upp där de fyra cirkelarna var tidigare, vilket kan ses i figur 3. Genom detta blir det möjligt att få en grafisk representation för de mål som inte syns i den grafiska representationen för överblick, alltså om användaren valt att addera egna. När ett objekt i listan markeras kommer den specifika symbolen att ändra färg till målets egna färg. Dessutom kommer det bli en ram runt det markerade målet i listan i samma färg. Detta för att förtydliga vilket mål som är markerat och detta illustreras i figur 3.

För träningsmålet, se figur 3d, finns det en träningsymbol ner till vänster om cirkeln. Denna träning indikerar att användaren kan trycka på den för att slumpa fram en träning eller en övning som är anpassad till den nivå som användaren anser sig vara på. Denna anpassning görs efter de inställningar som användaren ställde in när denne satte upp sin profil i början, se figur 1b och figur 1c.



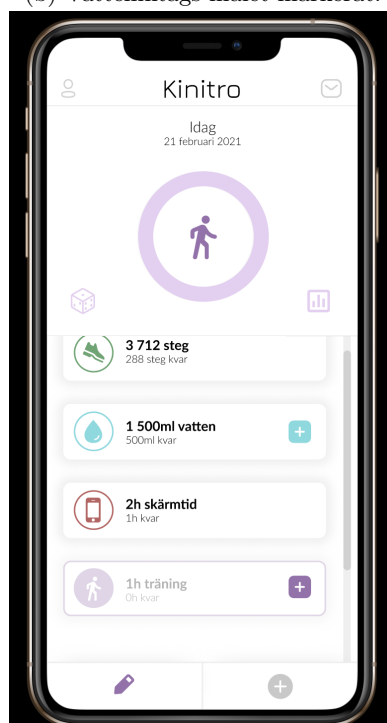
(a) Steg-målet markerat.



(b) Vattenintags-målet markerat.



(c) Skärmtids-målet markerat.

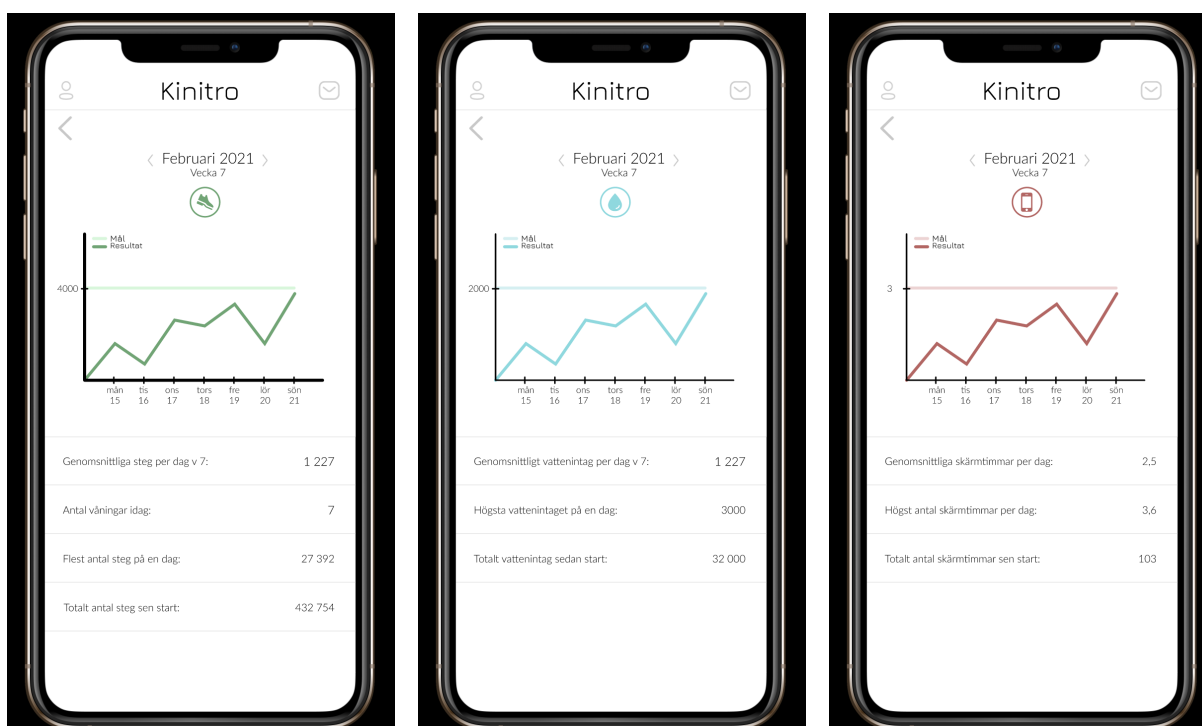


(d) Tränings-målet markerat.

Figur 3: De olika målen markerade.

Applikationen kommer att ha tillgång till mobilens information angående stegantal och skärmtid. Däremot kommer vattenintaget och antal träningar att behöva loggas manuellt, samt även de mål som användaren själv skapar. Detta görs genom att klicka på plusset som finns i fältet för vattenintag, se figur 3b. Denna funktion ska även implementeras liknande för träning. När användaren trycker på plusset ska en ruta visas där användaren kan logga vattenintag alternativt träning. Pennan i nedre vänstra hörnet gör det möjligt att redigera målen om det önskas.

För att få en djupare inblick över sina olika mål är det möjligt att se mer information och statistik kring de mål som har skapats. För att göra detta markerar användaren det målet som denne vill veta mer om och vidare trycker på ikonen för statistik. Den knappen ligger nära cirkeln ner till höger och är i samma färg som det markerade målet för att tydliggöra att statistiken tillhör det mål som är markerat, se figur 3. När denna trycks på tas användaren till sidan som kan ses i figur 4.



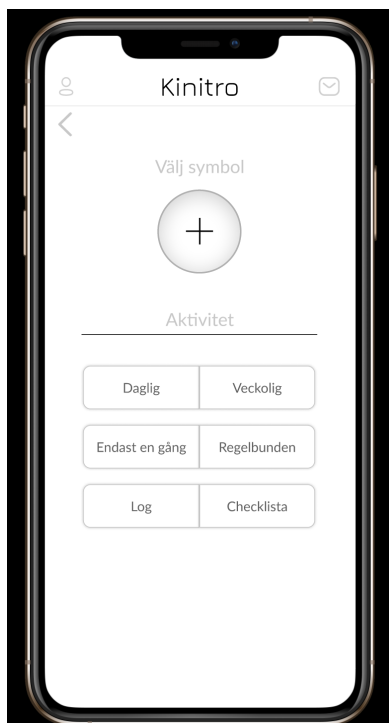
(a) Statistik för stegantal.

(b) Statistik för vattenintag.

(c) Statistik för skärmtid.

Figur 4: Skapande av mål.

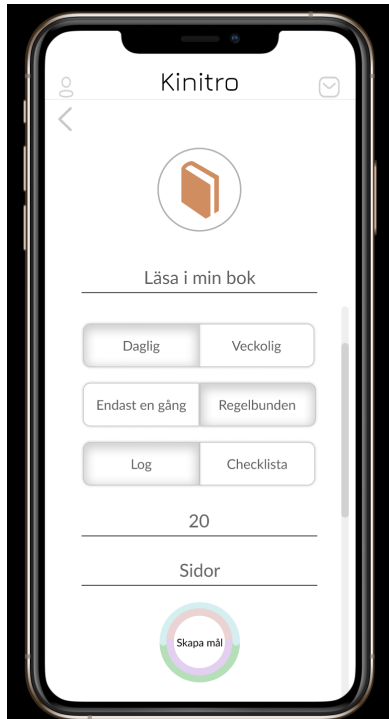
Längst ner på både första sidan, och när ett specifikt mål är markerat, finns ett plustecken längst ner till höger, se figur 2 och 3. Detta tecken gör det möjligt för användaren att lägga till nya mål. När en användare lägger till ett mål tas den till sidan som illustreras i figur 5. Användaren kan där välja en symbol för aktiviteten samt sätta en rubrik på den. Användaren väljer om målet är dagligt eller veckobaserat, samt om det är regelbundet eller endast tillfälligt. Användaren måste också fylla i om målet ska loggas eller om det kräver en checklista. Det går också att sätta upp ett mål och bestämma enhet på målet, exempelvis antal stycken, gånger eller timmar. När användaren fyllt i allt enligt formuläret lyser en knapp upp som indikerar att användaren kan lägga till målet, se figur 5c och skickas då tillbaka till startsidan där det nya målet är inlagt, se figur 5d.



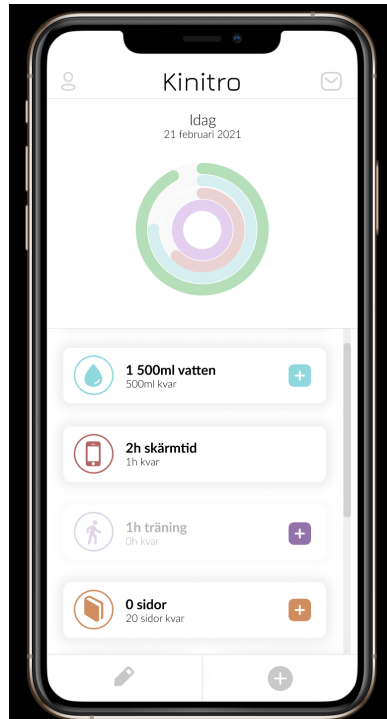
(a) Sidan som visas när användaren ska registrera eget mål.



(b) Illustration av hur en användare valt att målet ska vara utformat.



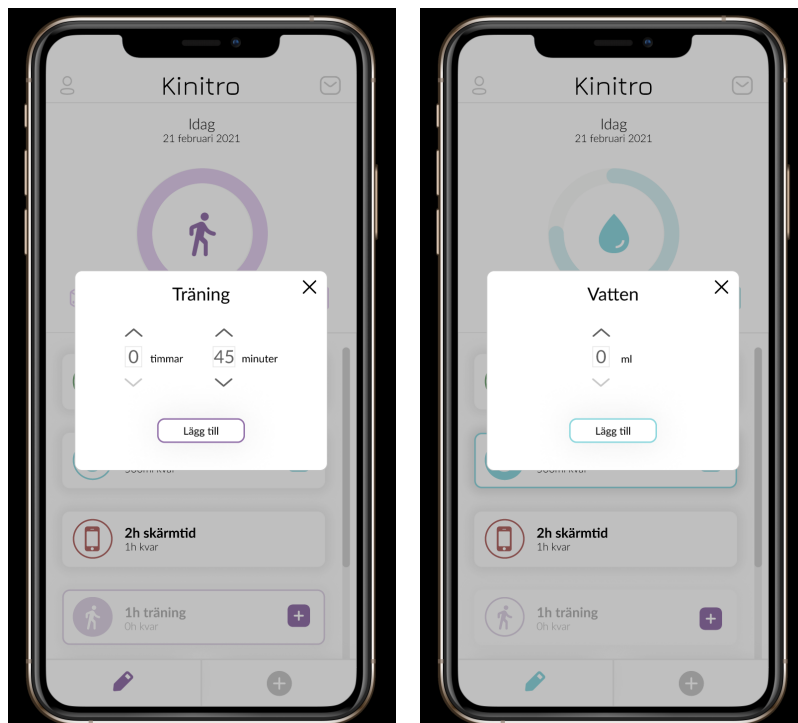
(c) Exempel på när användaren fyllt i alla fält korrekt.



(d) Det nya målet tillagt på startsidan.

Figur 5: Skapande av mål.

Möjligheten att logga mål manuellt skiljer sig från vilket mål användaren är intresserad av. För träningsmålet kan timmar respektive minuter registreras, se figur 6a. Medan vattenintag loggas med enheten milliliter som standardinställning, se figur 6a.



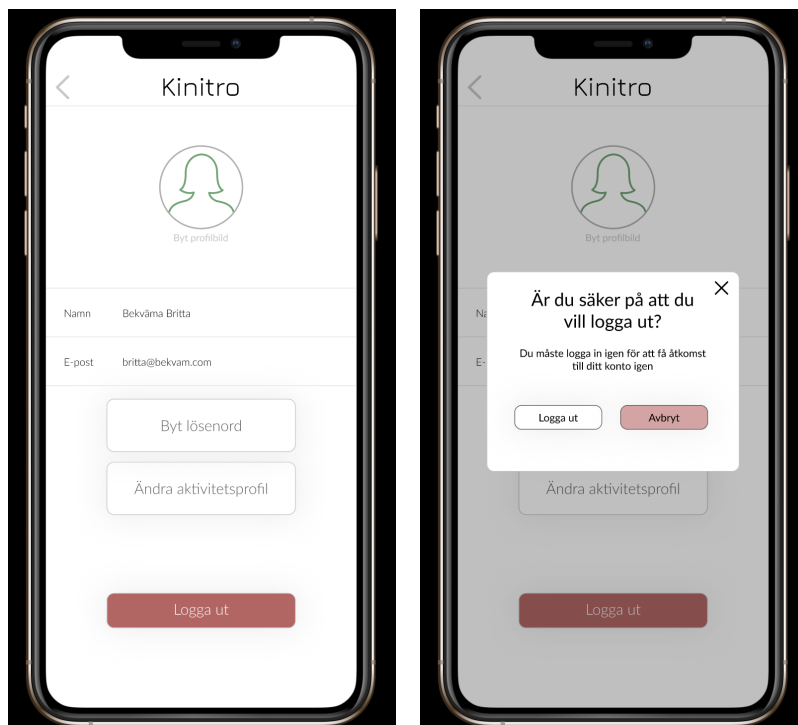
(a) Loggning av träning.

(b) Loggning av vattenintag.

Figur 6: Manuell loggning av mål.

På startsidan, se figur 2 finns en knapp högst upp till vänster som indikerar på att personen kan komma till sig egen profil, se figur 7a. Användaren kan där ändra sin aktivitetsprofil, vilket innebär att personen möts en liknande sida som när kontot skapades, se figur 1c.

Inne på profilen kan användaren välja att byta lösenord men också logga ut. Om användaren väljer att logga ut möts denne av en pop-up-ruta om personen är säker eller vill avbryta och därmed vara inloggad, se figur 7b.



(a) Profilsida för användarens konto.

(b) Användaren vill logga ut.

Figur 7: Profilsida där användaren kan byta lösenord, ändra aktivitetsprofil samt logga ut.

4 Effektkarta

Ett *effektmål* är anledningen till att ett designarbete behöver genomföras och vad det ska bidra till. För att kartlägga effektmålen är det bra att ställa tre på varandra följande varför-frågor, också kallad kreativitetstekniken, för att se bortom det specifika problemet och se vad som ligger till grund för det. Denna anledning är alltså varför ett projekt startas [3].

I en utvecklingsprocess kan ett målträd ritas upp där effektmålen kopplas till nyckelpersoner. Ett speciellt målträd är *effektkartor* och dessa förenklar identifieringen av effektmålen som applikationen ska bidra till. Efter det kartläggs vilka intressenter och deras respektive mål som bidrar till hur applikationens design ska bidra till att uppfylla alla olika mål [4].

Se bilaga A för effektkartan för applikationen Kinitro.

4.1 Syfte

För att skapa effektkartan delades ett ark in i fem olika kolumner. Längst till vänster formulerades syftet och målen för applikationen, det vill säga att bidra till en generell ökad motivation i vardagen samt motivation att nå sina personliga mål. Syftet med applikationen Kinitro är som tidigare nämnt att öka motivationen främst för de personer som arbetar hemifrån under den rådande covid-19-pandemin, men också för de som vill få mer kontroll över sina dagliga eller veckovisa vanor. Applikationen ska på ett enkelt sätt ge användaren möjlighet att addera personliga mål samt följa upp dem på ett användarvänligt sätt.

4.2 Mätområden och mätpunkter

Som tidigare nämnt är mätområdena kopplade till denna applikation att öka medvetenheten hos användaren kring dennes personligt satta mål, samt att öka användarens motivation till att öka aktivitetsnivåerna. Ännu ett mätområde är att applikationen ska vara en positiv upplevelse för användarna. Med dessa mätområden tillkommer ett antal mätpunkter. En mätpunkt är att minst 75% av användarna ska uppleva en ökad motivation vid användning av applikationen, jämfört med innan den introducerades. En positiv upplevelse som applikationen ska bidra till är att minst 50% av alla användare ska vilja använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel, samt att minst 60% utav användarna ska tycka att applikationen är lättnavigerad.

4.3 Målgrupper och användningsmål

I den andra och tredje kolumnen definierades fyra olika prioriterade målgrupper av personer som applikationen främst riktar sig till och vad som är dessa gruppers vilja. Dessa målgrupper har gemensamt att de antingen arbetar hemifrån eller studerar på distans. Följande är de kategorier som grupperna delades in i: *Den stillasittande*, *Den som har för mycket skärmtid*, *Den som dricker för lite vatten* samt *Den aktiva*. Namnen för dessa målgrupper beskriver dem väl och anger att de har olika användningsmål med applikationen.

Den stillasittande vill röra sig mer men tycker att den största utmaningen är att fortsätta vara aktiv på långsikt. Denna användare vill därför använda applikationen till att öka sin dagliga aktivitet och få kontinuerlig uppmuntran till att röra på sig.

Den som har för mycket skärmtid vill minska den tiden men tycker att det är svårt att hitta alternativa saker att göra istället. Denna användares användningsmål är därför att använda applikationen till att få motivation att minska skärmtiden samt få förslag på alternativa aktiviteter.

Den som dricker för lite vatten vill öka vätskeintaget men tycker det är krångligt att veta hur den ligger till med dagsintaget. Denna användares mål med applikationen är därför att få insikt kring hur det dagliga vattenintaget ser ut och att få påminnelser för att kunna öka vattenintaget.

Den aktiva personen vill bli mer medveten om sina vardagliga sysslor och till och med bli utmanad i nya vardagssysslor men tycker att den stora utmaningen är att komma ihåg att logga sysslorna under dagen. Med detta i åtanke är denna användares användningsmål därför att få en ökad inblick i sina dagliga vanor samt att få hjälp och inspiration att hitta nya utmaningar.

4.4 Egenskaper och funktioner

Den fjärde och femte kolumnen delades in i applikationens egenskaper och vilka funktioner som skulle kunna vara till hjälp för de olika viljorna och målen. Dessa funktioner och egenskaper utformades för att kunna tillgodose målgruppernas specifika behov. Detta låg som grund till hur applikationen utformades.

4.4.1 Den stillasittande

För den stillasittande kan egenskaper i applikationen som att uppmuntra till att stå istället för att sitta vid arbete vara till hjälp. Även att få inspiration till att gå på en promenad eller nå sina mål, men också förslag på aktiviteter som är enkla att utföra. Dessa skulle kunna skötas genom funktionaliteter som en *progress bar* och push-notiser. En progress bar kan ge användaren mer insikt kring statusen på de satta målen och push-notiser kan fungera som en daglig påminnelse att röra på sig. För att få förslag på aktiviteter kan dessa slumpas fram och också ge en tydlig startplan.

4.4.2 Den som har för mycket skärmtid

För den som har för mycket skärmtid kan positiva egenskaper hos applikationen vara att förslag ges på andra aktiviteter som användaren kan utföra eller att påminnelser ges när skärmtiden har ökat mycket under en kort period. Även en egenskap som att ge användaren tillgång till den nuvarande skärmtiden i relation till de satta målen kan hjälpa till att göra målgruppens behov tillgodosedda. Hjälpsamma funktioner i applikationen kan därmed vara att användaren kan slumpa fram aktiviteter, push-notiser när skärmtiden har ökat märkbart, en progress bar samt statistik i form av diagram.

4.4.3 Den som dricker för lite vatten

För den som dricker för lite vatten kan egenskaper hos applikationen som att uppmuntra till att dricka vatten vara till hjälp. Även att möjligheten finns att låta användaren logga sitt dagliga vattenintag och att tillgång ska finnas att se det nuvarande vattenintaget i förhållande till de personligt satta målen. Dessa behov kan tillgodoses genom funktionaliteter som att tydliga instruktioner ges för hur vattenintaget loggas, push-notiser för daglig uppmuntran, progress bar för målets status samt att statistik finns i form av diagram.

4.4.4 Den aktiva

För den aktiva ska det finnas egenskaper som att användaren ska ha möjlighet att logga sina aktiviteter och sätta upp egna mål, exempelvis som ett specifikt antal löpträningar per vecka. Applikationen ska även ha egenskapen att kunna ge förslag på vardagsutmaningar. En funktion som uppfyller en del av dessa behov är därför att tydliga instruktioner ska ges för hur en träning loggas. Användaren ska även ha tillgång till träningsstatistik i form av diagram och en progress bar som visar på målets status. Även en lista med enklare utmaningar ska finnas som funktion i applikationen, där användaren kan få inspiration att anta vardagsutmaningar.

5 Testplan

Till att börja med skapades en preliminär testplan för att projektgruppen skulle få en överblick av de komponenter som krävdes för utförandet. Det beslutades om att en enkät och intervjuer skulle utformas med hjälp av de mätpunkterna som definierades i kapitel 2. Målet var att 25 personer skulle delta i enkäten och att åtta intervjuer skulle hållas där metoden *tänka högt* skulle användas.

Utifrån effektkartan finns tre stycken mätpunkter som är väsentliga under intervjun och enkäten. Dessa är att Kinitros utvecklingsgrupp vill uppnå att minst 50% ska vilja använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel och att minst 60% procent ska uppleva applikationen som lättnavigerad, även vid första användning. Den tredje mätpunkten är att minst 75% ska uppleva en ökad motivation till att genomföra vardagliga mål med hjälp av applikationen.

5.1 Deltagare

I varje intervju deltog två personer från Kinitros utvecklingsgrupp som höll i intervjun och en person som intervjuades. Projektgruppen valde att dela in sig i två grupper för att underlätta planering av när intervjun skulle hållas samt avvägde att två personer räckte. En av dessa två personer var testinnehavare och därmed höll i intervjun och pratade med intervjupersonen medan den andra personen agerade sekreterare och antecknade samt räknade antal klick som utfördes.

Utav de åtta deltagarna i intervjuerna var sju personer studenter och en person arbetare. Deltagarna valdes utifrån de tidigare fastställda målgrupperna i 4.3.

5.2 Uppgifter

Till intervjun skapades sju olika scenarion som tilldelades deltagaren allteftersom:

1. Du möts av launch-sidan och ska nu skapa ett konto.
2. Du har nu kommit till startsidan och vill nu kolla om du har fått ett välkomstmeddelande.
3. Du är nu inne bland dina meddelanden och ska nu gå tillbaka till startsidan. Sedan ska du lägga till att du har druckit vatten.
4. Du vill nu kolla ditt genomsnittliga stegantal under vecka 7.
5. Du vill nu gå tillbaka till startsidan och sedan lägga till ett nytt mål. Målet ska vara dagligt, regelbundet och det ska kunna loggas.
6. Du kom på att du vill läsa 50 sidor istället för 20 sidor per dag, visa hur du skulle ändra det målet.
7. Du känner nu dig klar, logga ut från applikationen.

Under tiden som dessa scenarion utfördes uppmuntrades deltagarna att tänka högt och beskriva vad de upplevde och tyckte. Ett mindre antal uppmaningar och frågor ställdes under tiden kring en del scenarion:

- Scenario 2:
 - Förklara hur du tolkar cirkelarna.
 - Förklara hur du tolkar statusen på träningsmålet i lista.
- Scenario 4:
 - Är det tydligt vilket mål som är markerat?
- Scenario 5:
 - Tycker du att det saknas någon information om målen?

Efter att deltagaren avklarat de sju scenarierna fick denne möjlighet att fritt klicka sig igenom applikationen. Därefter inleddes den sista delen med slutliga intervjufrågor. Projektgruppen formulerade dessa frågor med koppling till mätpunkterna samt applikationens gränssnitt och frågorna var som följande:

- Var det något i applikationen som var svårt att förstå?
- Vad tycker du om de valda färgerna?
- Är det någon funktion som du tycker saknas?
- Är de fyra standardmålen stegantal, vattenintag, skärmtid och träningsantal passande? Eller hade du hellre sett några andra mål som standard?
- Är det någon specifik statistik du hade velat se för målen på statistiksidorna?
- Hur lättnavigerad tycker du att applikationen är på en skala mellan 1-4, där 1 är inte alls och 4 väldigt lättnavigerad?
- Tror du att du skulle uppleva en ökad daglig motivation av att använda applikationen Kinitro?
- Skulle du kunna använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel?
- Har du några övriga frågor, kommentarer eller synpunkter?

5.3 Material

För att genomföra intervjun krävdes att alla tre parter hade en dator med ett videokommunikationsprogram som exempelvis *Zoom* eller *Teams*. Det var även viktigt att personen som blev intervjuad kunde dela sin skärm för att ge testinnehavarna möjlighet att se hur intervjupersonen navigerade sig i applikationen. Webbkamera var inget krav men uppskattades då testinnehavarna kunde studera ansiktsuttryck ifall någonting verkade oklart.

Enkäten skickades ut till potentiella användare genom en länk till ett Google-formulär på Facebook till familj, vänner och bekanta.

5.4 Procedur

För att inleda intervjun presenterades först testinnehavaren och sekreteraren. Därefter ställdes frågor kring personen som intervjuades, såsom namn, ålder, sysselsättning samt hur aktiv denne ansåg sig vara på en skala mellan ett till fyra, där fyra var mest aktiv. Personen fick också frågan om denne hade någon uppfattning om applikationen Kinitro och dess ändamål. Vid behov utvecklade testinnehavaren målet för Kinitro. Testets procedur förklarades, såsom att det var uppdelat i två delar och hur dessa delar skulle komma att se ut. Testinnehavarna tryckte på att all information som intervjupersonen delade med sig, positiv som negativ, var relevant och viktig för projektgruppen för att kunna förbättra prototypen. Det togs också upp att det inte var intervjupersonens prestation som bedömdes, utan hur tydlig applikationen var, eller inte var.

Därefter inleddes första delen av testet. I denna del blev intervjupersonen informerad om att denne skulle navigera sig i applikation utifrån olika scenarion, de som beskrivs i 5.2. Deltagaren visste inte från starten vilka scenarion det gällde, utan fick nya scenarier allteftersom de avklarades. När alla scenarier hade blivit avklarade fick deltagaren möjlighet att navigera sig runt fritt i applikationen och kommentera eventuella tankar de har kring den. Därefter inleddes den andra delen av intervjun. I denna del fick intervjupersonen frågor kring applikationen och dess användargränssnitt som den skulle svara på, frågorna ses i sektion 5.2.

6 Resultat och förbättringsförslag

I det här kapitlet presenteras sammanställning av vilka resultat som projektgruppen fått från intervjuer och enkät. Dessutom presenteras en del förbättringar som gjorts för prototypen efter åsikter och tankar från intervjuerpersoner samt intern diskussion.

6.1 Enkät

Som det nämns i kapitel 5 var målet att minst 25 personer skulle utföra den framtagna enkäten, vilket blev den slutgiltiga siffran på hur många som deltog i den. Utav dessa var majoriteten, 80%, av deltagarna mellan åldern 19-25, 60% var studenter, 36% var anställda och de resterande var frilansare. När deltagarna frågades vad de olika cirklarna i figur 8a representerade svarade en person att det var någon form av mätning, medan de resterande svarade att det representerade hur mycket de olika målen var uppfyllda. Det senare alternativet var vad projektgruppen försökte uppnå med cirklarna.



(a) Bilden som presenterades i enkäten för att förklara cirklarna samt markera ett mål.

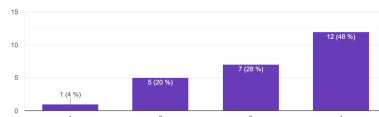
(b) Bilden som låg till grund för hur deltagaren skulle hitta det genomsnittliga stegantalet.

Figur 8: Figurerna som valdes för de två olika scenariorna i enkäten.

För att undersöka mätpunkten kring huruvida applikationen var lättnavigerad presenterades två olika scenarion där deltagarna fick beskriva vad de skulle ha gjort för att utföra dessa. Denna mätpunkt undersöks också mer ingående i intervjuerna som beskrivs i sektion 6.2. Bilder på applikationen presenterades för att göra det möjligt för deltagarna att beskriva hur de skulle ha gått tillväga för att utföra scenarierna. Ett av dessa scenarion var: "Du vill veta mer om ett specifikt mål, hur går du tillväga?". Till denna fråga presenterades deltagarna med figur 8a för att kunna svara på frågan. Två stycken deltagare hade vid detta scenario klickat på cirklarna högst upp på sidan. De resterande deltagarna svarade att de skulle ha markerat det eftersökta målet i listan.

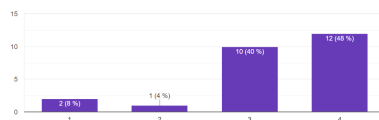
Det andra scenariot var: ”Hur går du tillväga för att se hur många steg du har tagit på en vecka?”. Där deltagarna fick svara utefter figur 8b. 23 av deltagarna svarade att de skulle ha klickat på diagramikonen. En person som deltog i enkäteten visste inte och en annan skulle ha swipat målet i listan för att kunna se denna information.

För att undersöka mätpunkten om upplevd ökad motivation ställdes frågan: ”Skulle du bli mer motiverad om du hade tillgång till en applikation som Kinitro?”. Majoriteten, på 48% , gav denna fråga en fyra på en skala 1-4, därefter svarade 23% en 3:a. Resultatet av frågan kan ses i figur 9.



Figur 9: Svar på fråga: ”Skulle du bli mer motiverad om du hade tillgång till en applikation som Kinitro?”

För att undersöka mätpunkten om deltagarna hade kunnat tänka sig att använda sig av applikationen ställdes frågan: ”Skulle du använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel?”. På en skala 1-4 svarade majoriteten, 48% av användarna, en fyra och 40% svarade en trea. Resultatet på denna fråga kan ses i figur 10



Figur 10: Svar på frågan: ”Skulle du använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel?”

I enkäten frågades användarna vad som motiverar dem och svaren på denna fråga var väldigt spridda och varierade från person till person. Med hjälp av dessa svar diskuterades flera vidareutvecklingar, varav vissa av dem tas upp i kapitel 7.

6.2 Test och intervju

Utav de åtta personerna som deltog i testet och intervjun låg medelåldern runt 22 år. Majoriteten var studenter, vilket motsvarade 87,5% av deltagarna. På en skala från 1 till 4 angående deras aktivitetsnivå, angav 62,5% värdet 2 och 37,5% angav värdet 3.

När de skulle skapa sig ett konto genomförde 100% av testpersonerna detta scenario med önskat antal felfria klick. Efter att de hade skapat ett konto skulle de se om de hade fått ett välkomstmeddelande, vilket 62,5% av testpersonerna genomförde felfritt. De resterande procenten gick antingen in rätt först men missade meddelandet och fortsatte leta, medan en annan hade svårt att förstå ikonerna för den valda funktionen.

När de skulle gå tillbaka till startsidan och logga att de hade druckit vatten genomförde alla deltagare detta på önskat sätt. Deltagarna fick i uppgift att kolla sitt genomsnittliga stegantal för vecka 7. 62,5% genomförde denna del korrekt. En av deltagarna som inte utförde den delen korrekt, ville trycka på lägg till mål först, men hittade rätt tillslut. Medan en annan deltagare misstolkade träningsmålet, som är av en dovare kulör i listan, se figur 3d, för att det är uppnått, och trodde därmed att det målet skulle läggas till på något vis.

Nästa uppgift var att skapa ett nytt mål, vilket 62,5% utförde utan felklick. Resterande procent klickade fel några gånger, men hittade tillslut rätt själva. När de hade skapat sitt mål blev de ombudade att ändra det de hade skapat. Även här utförde 62,5% detta på önskat sätt. Resterande procent lyckades hitta rätt tillslut, där en av dessa fick vägledning tillslut. De flesta ville trycka på plustecknet, som motsvarade loggning, först innan de hittade rätt. Till sist skulle de logga ut från applikationen, vilket alla utförde på önskat sätt.

Efter utfört test fick deltagarna klicka runt själva i applikationen och ge förbättringsförslag samt önskemål. Förslag på förbättringar var främst att göra det tydligare kring när man kunde redigera valt mål och inte. Några av deltagarna ville först klicka på pennan, men insåg i efterhand när pennan bytte färg till det valda målet att målet måste väljas först innan det går att redigera det. Eftersom pennan först hade samma färg som ikonerna för att lägga till nytt mål, uppfattades det som att det gick att redigera direkt, utan att klicka på målet först. Gällande cirkelarna som fanns för standardmålen önskades det att användaren själv kunde välja vilka mål som skulle vara med uppe i cirkelarna. Önskemål om att kunna radera mål som denne inte ville ha med uppkom också under intervjun.

Vid statistikdelen, se figur 4, tyckte deltagarna att det var lite otydligt vilken av månad och vecka, som pilarna ändrade. Vid Y-axeln tyckte de också att det skulle finnas enheter. Någon upplevde även att statistik-ikonerna vid startsidan, se figur 3, var dolda och inte syntes tillräckligt. Ett förslag framkom att göra ikonerna större och i en starkare färg. Vidare önskemål, som deltagarna tyckte saknades i denna prototyp, var att de ville kunna se sin statistik under en längre period, exempelvis över ett år. En procentsats som jämförde hur bra det gått under den valda tidsperioden för att kunna se om det blivit någon förbättring. Deltagarna ville även ha möjligheten att kunna se alla målens statistik samtidigt.

Övriga önskemål och förbättringsförslag var att inkludera en information eller hjälpsida där man kan gå in och läsa om det fanns något som var otydligt. Det uppkom att ikonerna för brev var otydliga, och att en notisprick skulle ha funnits vid ikonerna för att lättare upptäcka att man fått ett nytt meddelande. Någon önskade att det skulle finnas en automatisk loggning på hur mycket man stått upp under en dag, som gärna får skicka ett push-meddelande på telefonen när användaren suttit ner under en längre period. Att kunna lägga till ett standardglas vid loggning av vatten önskade också, för att slippa skriva in antal milliliter manuellt vid varje loggningstillfälle. Till sist tyckte någon även att det hade varit trevligt med en dagens citat som motiverar en till att klara av sina dagliga mål.

6.3 Mätpunkter

Efter att samtliga planerade intervjuer hade hållits sammanställdes deltagarnas kommentarer, tillsammans med enkätsvaren. Utifrån detta kunde de faktiska resultaten från mätpunkterna räknas fram. Från de åtta intervjuerna som genomfördes kunde följande resultat erhållas:

6.3.1 Resultat för mätpunkter från intervjuerna

- 75% av användarna upplevde att motivationen skulle öka vid användning av applikationen Kinitro.
- 75% av användarna uppgav att de skulle kunna använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel.
- 93% av användarna tyckte att Kinitro var en lättanvärd applikation.

Mätpunkten som berörde ökad motivation vid användning av applikationen uppnåddes precis vid intervjuerna där exakt 75% av användarna ansåg sig få en ökad motivation om Kinitro skulle användas.

Det var sex personer av de som blev intervjuade som svarade att de skulle använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel, medan en svarade nej och en svarade vet inte. Detta medförde att 75% av de tillfrågade skulle använda som skulle kunna använda applikationen som ett vardagligt hjälpmedel.

I intervjuerna fick deltagarna i uppgift att på en skala 1-4 betygsätta om applikationen var lättanvärd där 50% av deltagarna betygsatte en trea och 50% betygsatte en fyra. Eftersom både svar i form utav en tre och en fyra är av positiv betydelse, räknades 100%, alltså alla svar, som att applikationen var lättanvärd. Som följd av detta uppnåddes mätpunkten.

För att undersöka om prototypen var objektivt lättanvärd räknades antalet klick som användarna gjorde per scenario och resulterade i tabell 1 och scenariorna kan läsas i 5.2.

Tabell 1: Procentsats för hur lättnavigerad prototypen var objektivt mätt med antal klick som gjordes.

Scenario	1	2	3	4	5	6	7
%	100	62,5	100	62,5	75	62,5	100

Antalet ideala klick var totalt 21 stycken per användare, totalt 168 för åtta användare. Undersökningen resulterade i totalt 192 klick för de åtta intervjuer som hölls och resulterar i en felmarginal på 14% vilket medför att 86% klick gjordes korrekt. Detta indikerar även på att mätpunkten angående om prototypen är lättnavigerad är uppfylld.

Sammanställs den subjektiva upplevelsen med den objektiva resulterar detta i 93%.

6.3.2 Resultat för mätpunkter från enkäten

- 76 % av användarna upplevde att motivationen skulle öka vid användning av applikationen Kinitro.
- 88% av användarna uppgav att de skulle kunna använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel.
- 78% av användarna tyckte att Kinitro var en lättnavigerad applikation.

Det var 76% av de som svarande på enkäten som var positivt inställda till att applikationen skulle öka deras dagliga motivation. Detta undersöktes genom att de svarande fick säga hur troligt det var att de skulle uppleva en ökad motivation om de använde Kinitro. De fick en skala mellan 1-4, där fyra var mycket troligt. Endast 24% svarade en etta eller en tvåa, vilket resulterade i att 76% anser att de skulle bli mer motiverade.

De som deltog i enkäten fick svara på en skala 1-4 hur troligt det var att de skulle använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel. Av de 25 som deltog i enkäten var det 88% som svarade en trea eller en fyra. Alltså är det 88% som skulle kunna använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel.

I enkäten ställdes inte någon direkt fråga till deltagarna om de ansåg att applikationen var lättnavigerad. Istället fick de se bilder från applikationen, med ett scenario, där de skulle beskriva deras tillvägagångssätt för att navigera sig runt i applikationen. Detta gjordes med ett antal bilder från applikationen där varje rätt svar räknades som en poäng för att den var lättnavigerad. En sammanställning av de rätta svaren för varje scenario resulterade i en medelprocent, där 78% upplevde att den var lättnavigerad.

6.3.3 Sammanställning av resultat för mätpunkter

- 76% av användarna upplevde att motivationen skulle öka vid användning av applikationen Kinitro.
- 85% av användarna uppgav att de skulle kunna använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel.
- 89% av användarna tyckte att Kinitro var en lättnavigerad applikation.

En sammanställning av intervju- och enkätsvar resulterar i att mätpunkten kring huruvida användaren skulle uppleva en ökad motivation uppfylls eftersom 76% av användarna upplevde detta. Totalt var det 33 personer som deltog varav 25 personer var positivt inställda till att applikationen skulle öka deras dagliga motivation. Det är alltså 76% av de tillfrågade som anser att deras motivation skulle öka om de använde applikationen Kinitro.

I en sammaställning av intervju- och enkätsvaren om användarna skulle använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel svarade 28 av 33 personer att de skulle använda Kinitro i vardagen. Detta resulterar i att totalt anser 85% av användarna att de skulle använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel, därmed är mätpunkten uppnådd.

Avslutningsvis sammanställdes intervju- och enkätsvaren kring huruvida användarna tyckte att Kinitro var en lättnavigerad applikation. Sammanställning mellan den subjektivt upplevda känslan och objektivt antal felklick resulterade i 93%. I enkäten resulterade det i 78% ansåg att den var

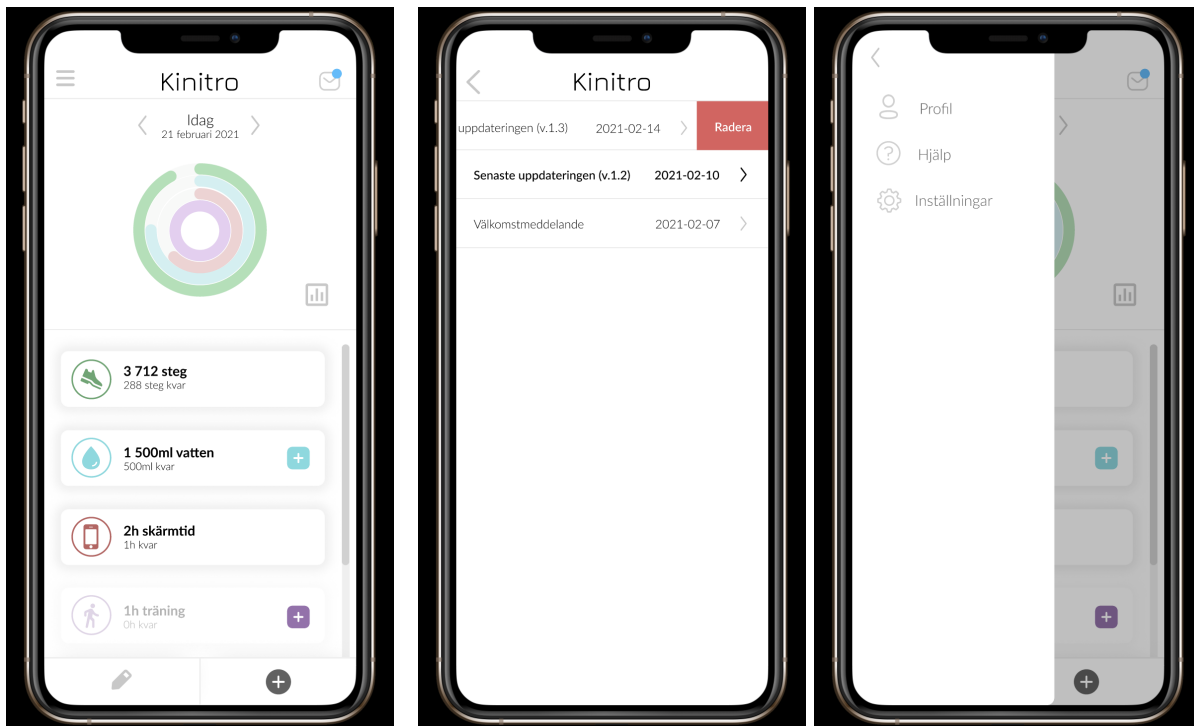
lättnavigerad. Genom att sammanställa dessa procentsatser, där de individuella svaren från både intervjuerna och enkäten ses som likavärdiga, ger det en slutlig procentsats på 89% och det kan konstateras att mätpunkten är uppnådd.

6.4 Utvecklad prototyp

Efter användartesterna hade utförts valde projektgruppen att uppdatera prototypen något. Detta eftersom projektgruppen hade fått flera insikter kring applikationen samt tydliga förbättringsförslag från flera utav testpersonerna. Längst ner på startsidan finns en menyrad i form av en penna och ett plus. Innan utvecklingen av prototypen var dessa i samma färg och kontrast. Medan nu i efterhand har plusset gjorts mörkare för att påvisa att denna knapp är klickbar, medan pennan blir klickbar när ett mål har markerats, se figur 11a. Detta gjordes just för att skapa en större kontrast, både sinsemellan dessa knappar men också när pennan byter färg.

Högst upp till höger finns nu en liten blå prick vid meddelandet för att indikera på att ett meddelande finns och är oläst, se figur 11a. När användaren klickar sig in har det även där skett förbättringar. Meddelandet som inte är läst ännu har en fetmarkerad ämnesrad. Dessutom har en pil adderats för att indikera att det går att öppna meddelandet. Om användaren vill radera ett meddelande sveper denne med sitt finger från höger till vänster för att få tillgång till en knapp som raderar meddelandet. Uppdateringarna för inkorgen ses i figur 11b.

Högst upp till vänster på startsidan finns nu en hamburgermeny, istället för silhuetten av en person, som fanns tidigare. Denna förändring gjordes för att tillåta användaren att klicka på menyn och få tre olika alternativ. Personen kan antingen gå till sin profil, få hjälp och information om applikation eller gå in på inställningar. Denna förbättring kan ses i figur 11c.



(a) Notis för nytt meddelande.

(b) Förbättringar i inkorgen.

(c) Hamburgermeny för prototypen.

Figur 11: Uppdateringar som skett i form av notis för meddelande, uppdaterad funktionalitet i inkorgen samt en hamburgermeny.

För att underlätta för användaren vid avläsning av grafen för målets statistik lades det till fler linjer och graderingar på y-axeln, se figur 12a. Innan förbättringen gjordes var det bara antalet för målet som syntes vilket gjorde det svårt att urskilja hur många steg personen hade tagit tidigare när användaren inte hade nåt upp till det satta målet.

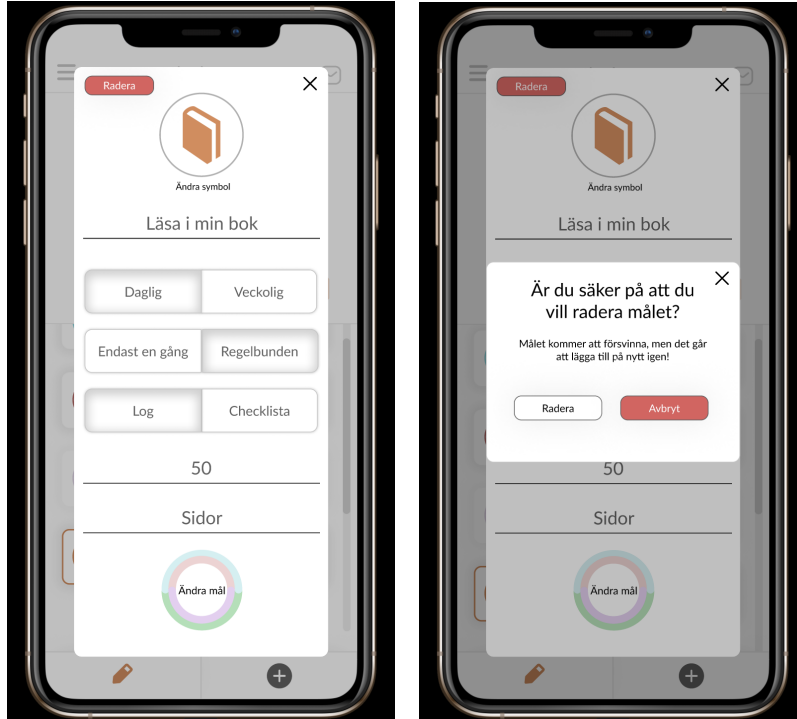
I figur 12b har en uppdatering gjorts som resulterar i att istället för att scrolla från 0 upp till det valda milliliter antalet startar det på 330 milliliter. Detta gjordes för att 330 milliliter är en relativt vanlig volym för ett glas. Om användaren inte vill scrolla går det bra att skriva in manuellt med tangentbordet. En ytterligare förbättring som har diskuterats inom projektgruppen, men inte implementerats, var att användaren själv skulle kunna bestämma hur stort ett standardglas är för denne. Detta skulle underlätta loggningen och möjliggöra en snabbare process.



(a) Uppdatering av statistikgrafan för målen, i detta fall för antal steg. (b) Loggning av vattenintag, en standardinställning på 330 milliliter.

Figur 12: Profilsida där användaren kan byta lösenord, ändra aktivitetsprofil samt logga ut.

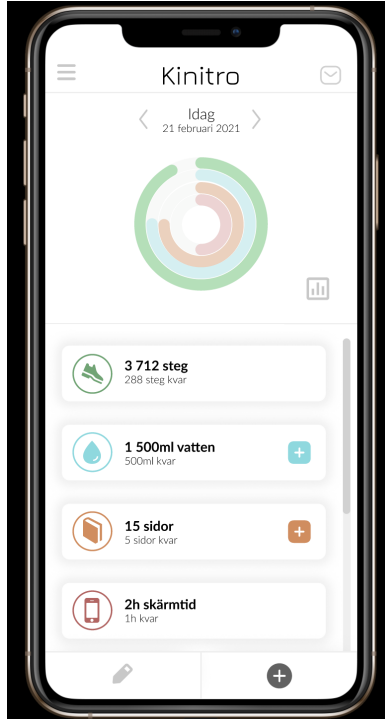
Eftersom en persons mål kan förändras med tiden är det möjligt att personens tidigare mål inte är relevant längre. Som följd av detta valdes det att lägga till att användaren har möjlighet att ta bort mål om det önskas, se figur 13. Detta gäller både för de fyra initiala målen som finns vid start samt de som är skapade av användaren själv.



(a) Ändringsalternativ för ett mål. (b) Kontroll om målet vill raderas.

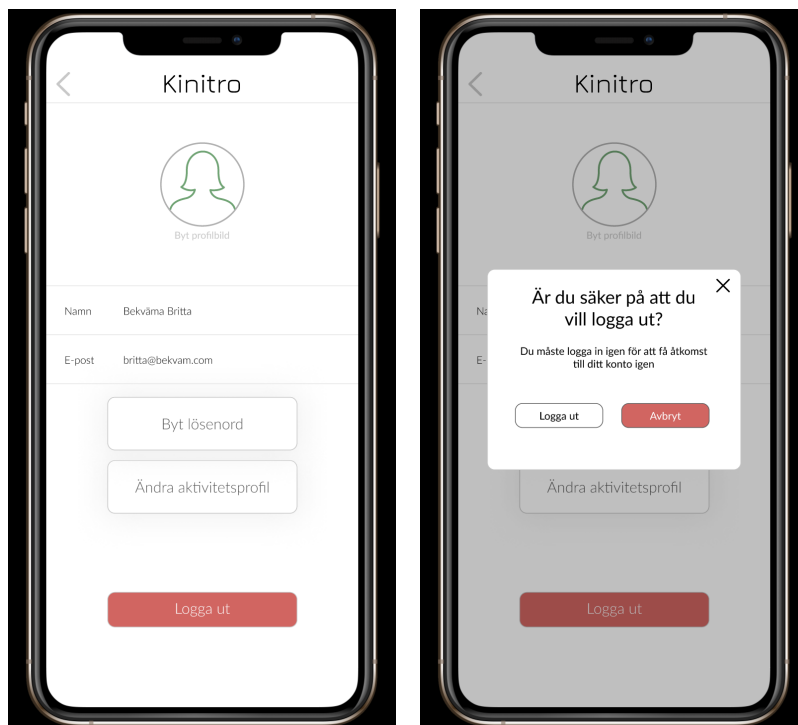
Figur 13: Att radera ett mål.

Ytterligare en förändring som gjordes efter användartesterna är att det är möjligt att välja vilka mål som ska representeras i den cirkeln som är på startsidan, se figur 14. Det vill säga, den cirkel som består utav fyra mindre cirklar, vilka i sin tur representerar fyra olika mål. De mål som ska representeras för dessa cirklar kan väljas genom att användaren placerar målen i önskad ordning i listan, där de fyra första målen kommer att bli de mål som syns i den gemensamma cirkeln. Detta valdes att läggas till eftersom alla användare inte alltid har samma prioriteringar på deras mål och kan tycka att ett av deras personligt skapade mål har högre prioritering än de fyra standardmålen som finns från start. En av testpersonerna nämnde även att hen inte är intresserad av att se ett mål som är uppfyllt, utan vill hellre se sina andra mål på startsidan.



Figur 14: De fyra översta målen i listan illustreras i cirkeln på startsidan.

En mindre förändring som gjordes var att ändra den röda färgen som finns för att logga ut till en annan mer klar rödare färg, se figur 15. Detta för att den röda färgen nu har tillkommit på fler ställen i applikationen, och anses därför passa temat bättre än den förra.



(a) Profilsida för användarens konto.

(b) Användaren kan logga ut.

Figur 15: Profilsida där användaren kan byta lösenord, ändra aktivitetsprofil samt logga ut.

7 Reflektion och diskussion

Syftet med applikationen Kinitro var som tidigare nämnt att öka motivationen främst för de personer som arbetar hemifrån under den rådande covid-19-pandemin, men också för de som ville få mer kontroll över sina dagliga eller veckovisa vanor. Applikationen skulle på ett enkelt sätt ge användaren möjlighet att addera personliga mål samt följa upp dem på ett användarvänligt sätt. Den enkät och de intervjuer som genomfördes gav upphov till ett antal förbättringsförslag, vilket gav projektgruppen möjlighet att utveckla prototypen för applikationen ytterligare. Utifrån detta kunde syfte och mål enligt effektkartan uppfyllas till en större grad, det vill säga att applikationen skulle bidra till en generell ökad motivation i vardagen, samt motivation till att nå de personligt satta målen.

Efter att de åtta planerade intervjuerna hade genomförts sammanställdes de kommentarer som deltagarna hade gett för att ta fram ett antal förbättringsförslag, tillsammans med enkätsvaren. Utöver förbättringsförslag gav sammanställningen även projektgruppen möjlighet att kontrollera huruvida samtliga mätpunkter blev uppfyllda. Sammanställningen av dessa mätpunkter, som kan ses i 6.3, indikerar att samtliga mätpunkter blev uppfyllda. När det kom till huruvida användarna skulle uppleva en ökad motivation vid användning av applikationen var målet att 75% skulle uppleva detta, varav resultatet blev 76%. När det kom till om användarna kunde tänka sig att använda Kinitro som ett vardagligt hjälpmedel, var målet att 50% av användarna skulle kunna tänka sig det, varav resultatet blev 85%. På den sista mätpunkten, huruvida applikationen var lättnavigerad var målet att 60% av användarna skulle tycka detta, varav resultatet blev 89%.

Ett antal förbättringsförslag som erhöles från användartesterna implementerades i den slutliga prototypen, vilket beskrivs i 6.4. Dessa förslag bidrog till en prototyp som uppfyller effektkartans mål och syfte ytterligare. För att exempelvis uppnå en mer lättnavigerad applikation utvecklades ett antal komponenter, däribland inkorgen. Applikationens inkorg utvecklades för att bli mer användarvänlig och tydligare i dess funktioner, då ett antal användare under testerna hade svårt att förstå att meddelandena var tryck- och modifierbara. Även menyraden längst ner i applikationen på startsidan utvecklades för att tydligt visa när knapparna är inaktiverade eller aktiva. Samtliga mätpunkter undersöktes både i den utgivna enkäten samt i intervjuerna. Intervjuerna undersökte dock mer ingående kring huruvida användarna tyckte att applikationen var lättnavigerad. Detta möjliggjordes eftersom intervjuerna gav användarna möjligheten att navigera sig runt i applikationen, medan de frågor som undersökte navigationen i enkäten använde sig utav stillbilder. Användningen av den klickbara prototypen gav användaren en bättre inblick i applikationen och dess funktionaliteter. De scenarion som presenterades i enkäten blev också mer begränsade och färre än de i intervjun. I enkäten fick användarna inte samma chans att undersöka delar av applikationen som de annars möjligen hade tyckt var svåra att förstå och navigera, vilket var en mätpunkterna. Trots dessa skillnader vägde svaren på enkäten och på intervjuerna lika när resultatet sammanställdes, vilket är en aspekt som kan diskuteras. Ska intervjuernas svar väga tyngre då användarna som gjort dessa har en bättre förståelse och insikt i applikationen jämfört med de som bara gjort enkäten? I det här projektet valdes det att alla svar skulle väga lika mycket eftersom det var svårt att bestämma hur mycket mer svaren från intervjuerna skulle väga gentemot svaren från enkäten. Hade dock en vägning av hur betydelsefulla de olika svaren var utförts skulle detta ha resulterat i andra värden för mätpunkterna än de som presenteras i denna rapport. En annan aspekt är att målet för applikationen är att den ska vara lättnavigerad, vare sig det är första gången personen kommer i kontakt med applikationen eller om den använts tidigare. Alltså ska det inte spela någon roll om användaren har möjlighet att klicka omkring i applikationen eller bara får se bilder på den.

Om vidare användartester hade utförts hade prototypen kunnat vidareutvecklas för att öka procentsatsen på de satta mätpunkterna. I enkäten fick deltagarna besvara vad som ökar deras dagliga motivation och dessa svar skulle kunna vara användbara att tillämpa i prototypen för att öka användarnas motivation. Ett framtida arbete på applikationen hade kunnat vara att göra det möjligt för användarna att följa och interagera med varandra. Detta skulle ge en möjlighet för användarna att dela med sig av tips och råd, uppdatera när de klarat av ett mål eller utföra sina mål tillsammans. Det hade också kunnat göra det möjligt för användare att tävla med andra användare eller vänner. Detta hade kunnat öka motivationen för användarna, speciellt för de användare som är tävlingsinriktade.

Något som skulle kunna öka motivationen ytterligare för användarna hade kunnat vara att ge

till exempel rabattkuponger eller erbjudande som belöning om vissa mål som satts uppnås. För att göra detta möjligt hade samarbete med olika företag behövts. Egentligen har projektgruppen alla möjligheter att utföra olika idéer eftersom det endast är en prototyp, men denna funktion prioriterades bort i mån av tid då andra funktioner ansågs vara viktigare. En annan idé som projektgruppen diskuterade tidigt var att ta inspiration från *Tamagotchi*, det vill säga att ta hand om en virtuell varelse som gynnas av att användaren når sina mål. Denna idé lades dock åt sidan eftersom andra mer grundläggande funktioner ansågs vara viktigare.

Sammanfattningsvis uppfylldes samtliga mätpunkter, samt syfte och mål enligt effektkartan. Användartesterna ledde till ett antal förbättringsförslag som projektgruppen implementerade i applikationen, vilket kan ses i kapitel 6.4. Applikationen ansågs vara lättnavigerad och användarvänlig, med ett par mindre utvecklingsmöjligheter. Majoriteten av användarna ansåg att applikationen skulle bidra till ökad motivation att uppnå de satta målen i vardagen, vilket var ett av de främsta målen med applikationen.

Litteraturförteckning

- [1] Folkhälsomyndigheten, *Påverkar covid-19-pandemin befolkningens psykiska hälsa?*
[https : / / www . folkhalsomyndigheten . se / publicerat - material / publikationsarkiv/p/paverkar-covid-19-pandemin-befolkningens-psykiska-halsa/?pub=78907](https://www.folkhalsomyndigheten.se/publicerat-material/publikationsarkiv/p/paverkar-covid-19-pandemin-befolkningens-psykiska-halsa/?pub=78907), uppdaterad: 2020-08-20. hämtad: 2021-02-25, 2020.
- [2] L. SILVER, "2. In emerging economies, smartphone adoption has grown more quickly among younger generations," uppdaterad: 2019-02-05, 2019.
- [3] M. Arvola, "Interaktionsdesign och UX - om att skapa en god användarupplevelse," upplaga: 16, Studentlitteratur AB, Lund, 2014, s. 76–77.
- [4] —, "Interaktionsdesign och UX - om att skapa en god användarupplevelse," upplaga: 16, Studentlitteratur AB, Lund, 2014, s. 81–82.

A Effektkarta

