Namn på konceptet

BG-nummer samt Namn och LiuID för alla författare



Figur 1. Byt ut bilden mot något som visar ert koncept.

Formalia:

Vänligen korrekturläs hela texten noga. Låt gärna texten vila några dagar innan en sista genomläsning före inlämning.

Använd etablerat citerings- och referensformat, APA: <https://owl.english.purdue.edu/owl/resource/560/02/>, <https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/apa_style/apa_formatting_and_style_guide/in_text_citations_the_basics.html>

Vid referenser till bok, ange sidnummer.

Dokumentet behöver inte följa denna layout, men ska ha numrerade kapitel och vara läsbart.

Tabeller och figurer ska ha tabell/figur-text och också beskrivas i löpande text.

Sammanfattning

Beskriv KORT era designmål, vad ni gjorde i projektet, vad ni kom fram till (ert designkoncept), hur användartestet gick och resulterande slutsatser om er design. Uppfyller ert koncept designmålen?

1. Inledning

Syftet med detta projekt är att undersöka hur en app kan utformas för att (beskriv det övergripande effektmålet här). Beskriv designuppdraget, så som ni tolkat eller justerat det, och vilka designmål ni fokuserade på. Beskriv kort metoden användarcentrerad design och hur ni arbetade i de tre faserna.

1. Användarstudie (fas 1)

Berätta att det första ni gjorde var en användarstudie som resulterade i personor.

* 1. Metod
	+ Beskriv kort de olika datainsamlingsmetoder ni övervägde och vilken ni valde, ange vilka källor ni använde (använd APA-formatet i alla referenser, se ovan). Motivera valet.
	+ Beskriv i mer detalj den metod ni valde, ange vilka källor ni använde (dvs använd referenser).
	+ Beskriv eventuella ytterligare metoder ni använde. Med referenser.
	+ Beskriv hur personor konstrueras. Med referenser...
	1. Genomförande
	+ Beskriv planen och kort hur ni resonerade när ni tog fram intervjufrågor. Själva underlaget (planering, mall för introduktion, frågor/protokoll, samtyckesblankett osv) kan läggas som bilagor eller som figurer i texten. Referera till bilagor/figurer i texten t,ex: (se bilaga 1).
	+ Detaljerad beskrivning av hur ni faktiskt genomförde datainsamlingen (var, hur osv)
	1. Resultat
	+ Beskriv hur många informanter ni samlade data från och demografisk data om dem. Om ni ändrade något i planen under gång, förklara.
	+ Beskriv kort hur ni analyserade data, om några avvikelser från 2.1/2.2 uppstod. Förklara kort variablerna i er variabelkarta (gärna med något citat ur data). Lägg kartan som bilaga eller som figur i texten.
	+ Presentera era personor (inklusive mål) och vilken som är primär (lägg alla som bilagor, referera till bilagor). Motivera valet av primär persona.
	+ Lista de kvalitet- och funktionskrav ni ser (ev. i förkortad form, om kraven är långa). Motivera från primär persona, ev. sekundär. Lägg den kompletta kravlistan som bilaga om ni kortat.
	1. Diskussion
	+ Reflektera över ert genomförande: vad var svårt, vad var oväntat, hur hade ni gjort annorlunda nästa gång? Fokusera kursens metoder och tekniker och motivera med hjälp av referenser till resursmaterial. Skriv **inte** "det gick bra" - vad betyder det att något gick bra? Enligt vilka kriterier gick det bra? Det gick enligt plan? Med mindre ändringar av plan (vilka)? Gick det snabbt? osv.
1. Design (fas 2)

Berätta att ni sedan skapade koncept för detta designuppdrag. Beskriv de upplevelseattribut ni valde och motivera dem.

* 1. Metod
	+ Beskriv de kreativitetsmetoder ni testade. Använd referenser här.
	+ Beskriv hur man arbetar med en värderingsmatris. Använd referenser här.
	1. Genomförande
	+ Beskriv om ni avvek från metodbeskrivningen ovan när ni faktiskt genomförde kreativitetsmetoderna samt ungefär hur många olika ideer som kom fram.
	+ Beskriv kort de individuella, mer bearbetade koncepten från uppgift 1 i fas 2. Lägg med dessa (individuella skisser, med konceptnamn och kort förklaring, tydligt märkta med skapare) som bilaga.
	+ Förklara och motivera kriterierna ni valde till värderingsmatrisen och kort resultatet. Själva värderingsmatrisen läggs som bilaga eller som figur i texten.
	1. Resultat
	+ Presentera det valda konceptet i mer detalj. Om ni valde att skapa ett nytt koncept med delar från de ni valde emellan, beskriv vad som kom varifrån.
	+ Beskriv den slutliga designen. Använd figurer med figurtext för att förklara funktionaliteten, utgå från den funktionalitet som hör till scenarierna. Ev. ytterligare funktionalitet beskrivs sedan. En handfull skisser/skärmbilder i texten, om fler finns: resten som bilaga.
	1. Diskussion

Notera: skriv **inte** "det gick bra" - vad betyder det att något gick bra? Enligt vilka kriterier gick det bra? Det gick enligt plan? Med mindre ändringar av plan (vilka)? Gick det snabbt? osv.

* + Reflektera kort över kreativitetsteknikerna. Hur funkade de? Varför? Nyskapande och mängd är lämpliga mått.
	+ Analysera er konceptvärdering genom att fundera på vad ni lärt er av värderingen och om ni kunde gjort annorlunda.
	+ Reflektera över om er design är inkluderande?
1. Prototyp och användartest (fas 3)

Berätta att ni sedan skapade en prototyp av er design och värderade med ett användartest.

* 1. Metod
	+ Beskriv hur ni valde prototypingverktyg och vilket ni valde.
	+ Beskriv användartest generellt (referera).
	+ Beskriv er testplan, testscenarier.
	1. Genomförande
	+ Beskriv prototypen i text och bilder - fokusera på de skärmar som är involverade i scenarierna. Det ska gå att följa hur den ser ut när scenarierna genomförs.
	+ Beskriv testplan, exakta instruktioner (inklusive testuppgifterna) och frågor till deltagarna.
	+ Berätta hur många deltagare ni fick, demografisk info osv.
	1. Resultat
	+ Redovisa insamlat data i den ordning de samlades in (förtestfrågor först, sedan uppgift för uppgift och till sist eftertestfrågor. Plocka citat ur tänka-högt-protokollet som visar användarnas missuppfattningar och illustrerar problem med er design. Ordna citaten i tidsordning genom respektive testuppgift och referera också tillbaka till skärmbilderna i 4.2 för att visa vad användaren tittade på just då. Numeriska data illustreras i diagram, peka ut intressant data (dvs vad man ska observera i diagrammet, t.ex. högst/lägst, avvikelser, oväntat). Om det faller sig naturligt, identifiera problem.
	+ Sammanställ problem med er design. Skilj på problem som kommer från er design och problem som kommer från prototypverktyget, brister i implementationen av prototypen eller testsituationen.
	+ Föreslå ny design som löser de viktigaste problemen. Använd skisser eller redigerade skärmbilder - visa tydligt ändrade detaljer.
	1. Diskussion

Notera: skriv **inte** "det gick bra" - vad betyder det att något gick bra? Enligt vilka kriterier gick det bra? Det gick enligt plan? Med mindre ändringar av plan (vilka)? Gick det snabbt? osv.

* + Hur fungerade arbetet med att skapa prototypen? Svårigheter? Något som gick lättare än ni trodde?
	+ Värdera ert genomförande av användartestet. Gjorde ni på ett bra sätt? Kan ni ha missat värdefull data? (referera till litteraturen).
	+ Vad var det intressantaste ni lärde er av användarna?
1. Slutsats

Avsluta med att förklara i vilken grad ert designkoncept är ett sätt att lösa designproblemet och effektmålet.

* Beskriv designproblemet och målen ni identiferade hos personorna, samt upplevelseattributen.
* Repetera kort hur er design löser designproblemet (eventuellt efter de sista revideringarna av dsignen)
	+ Reflektion: Vad är det viktigaste ni har lärt er av hela tema 1? Vad var mest förvånande?
1. Referenser

Glöm inte referenslistan - kolla gärna att alla referenser faktiskt används i texten och att alla referenser som används i texten finns i listan. För hur olika typer av källor ska beksrivas i listan, se APA, t.ex:

Efternamn, I (årtal). *Boktitel*, förlag, förlagets ort, publiceringsår.

Efternamn, I., Efternamn2, I2 (årtal) artikeltitel, i *tidningstitel*, nummer, volym, år, sidnummer.

Listan sorteras på efternamn.

Bilagor

Lista också era bilagor, se till att numrera och ge en kort titel. De ska numreras i den ordning de refereras i texten.

Bilaga 1. vad det nu är

Bilaga 2. nåt annat.

Bra jobbat!