

DESIGNUPPDRAG

1: iFiske

iFiske är en förening som säljer fiskekort online och har tillgång till databaser med information om lämpliga områden att fiska i, fiskarter, fiskekort och regler för olika områden. iFiske tror att många nyanlända svenskar skulle vilja njuta av den svenska naturen, och tycker att fiske är en utmärkt hobby som kan intressera många. Mycket av information och nätverk kring fiske är traditionellt sett riktade mot infödda svenskar.

En inledande lösningssidé skulle kunna vara att fokusera på de utmaningar den gruppen har här i Sverige. Troligen känner de inte till var man kan fiska, vad som kan ätas, var och när man betalar eller inte (var fiskekort krävs), vilka regler som gäller osv. Hur tar man sig till områdena, hur hittar man gemenskap kring fiske osv. iFiske är också intresserade av att informera om hur avgifterna för fiskekort används, för att öka acceptansen för systemet med fiskerättigheter för fritidsfiske.

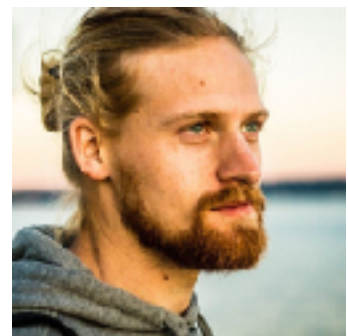
Uppdrag: iFiske skulle vilja skapa en app som hjälper till att introducera fiske här i Sverige för människor som bor här men inte är uppvuxna här, som är intresserade av fiske eller vill lära sig fiska (eller som idag fiskar utan fiskekort).

Personor: Peter och Seiji

Peter Baczewski är 28 år gammal. Han flyttade till Sverige på grund av kärleken och har nu bott här i 2 år.

Peter är ursprungligen från England men har även rötter i Polen där hans mamma växte upp. Peter studerar just nu på Linköpings universitet till gymnasielärare med inriktning på religion och historia. Peter är social och tycker om att umgås med sina vänner. Ett av Peters största fritidsintressen är fiske. Fiskar gör han helst tillsammans med ett par vänner och några kalla öl. Peters intresse för fiske kommer ifrån familjen och har alltid varit en slags far-och-son-grej, detta var något Peter värdesatte högt. Det Peter uppskattar mest med fiske är att det är en social grej, då får han en chans att umgås med sina vänner samtidigt som han kan ta det lugnt ute i naturen.

Senaste gången Peter fiskade var det med några vänner, de åkte ut till en av vännernas sommarstuga utanför staden. Vännen som ägde sommarstugan visade var vid sjön det var okej att fiska utan fiskekort. Peter har inte koll på hur lagarna kring fiske i Sverige fungerar men han har gjort antagandet att det fungerar likadant som hemma i England. Han har fått lära sig om den svenska Allemansrätten och har inte riktigt förstått det här med fiskekort ännu. Han har inte förstått syftet med fiskekort och ser därför inte meningen med att betala. Peter vet om att det är gratis att fiska i Stångån, därför brukar han oftast gå dit och fiska, då kan använda fiskekort-pengarna på utrustning istället.



Mål

Att fiska med vänner
i naturen.

Att hitta information
på engelska.

Att skryta med sin
fångst.

När Peter får napp är han inte sen med att skryta om sin fiskelycka, detta gör han genom att fota och publicera på sociala medier. Peter är dessutom väldigt bekväm av sig och därför passar Stångån bra, då det är nära. Hade Peter haft en bil hade han gärna åkt iväg någon annanstans, men eftersom han bara har en cykel är det svårt för honom att ta sig till något annat fiskevatten.

Seiji Tadasu är 50 år och kommer från Japan. Seiji kom till Sverige för 14 år sen för att jobba under en kortare period. Efter att ha träffat sin fru under en konferens i Västerås blev han kvar i landet och har bott i Linköping i 5 år.

Seiji går ut och fiskar för att komma till ro, främsta anledningen till att han fiskar är lugnet.

Han fiskar oftast ensam men har en vän han ibland brukar fiska tillsammans med. Vissa av dem som också fiskar där han brukar fiska har han också lärt känna lite ytligt. Har lärt sig om fiske via vänner med samma intresse, Seiji anser att det är svårt att få tag på information om fiske i Sverige, man måste känna någon för att få reda på hur fisket går till. Från början hade han svårt med språket och nästan all information han hittade var på svenska. Att fiskekort behövs i de flesta sjöarna i Sverige, och var man köper fiskekort, har han lärt sig via vänner. De gånger han har köpt fiskekort tidigare har han gjort det i butik eller fått hjälp av sin bror som köper fiskekortet online och ger honom koden. Han vet inte var pengarna för fiskekortet går eller vad de används till.

Han brukar fiska längs Stångån, och för att få mer fisk nästa gång så matar han fiskarna med majs, som han även använder som bete. Att använda mask skulle kunna vara ett bättre bete, men han tycker att masken man köper i butik är för dyr och vill inte stå och gräva efter mask för att det tar för lång tid. Han gillar sin fiskeutrustning och har ett antal olika spön.

Seiji har nyligen skaffat en begagnad smartphone, tidigare hade han varken råd eller intresse för det. Han är ovan som användare. Han känner inget särskilt behov av att dokumentera sitt fiske, utan minns för sig själv vilka fiskar han fångat och berättar gärna för sina fiskevänner.¹



Mål:

Finna ro genom att fiska.

Få tag på fiskekort utan att gå till butik.

¹ Peter och Seiji är framtagna som en del av kursen 720G22 Interaktionsdesign.

2: Fosterhemsbarn

Många av de barn som vistas i fosterhem har sämre fysisk, psykisk och psykosocial hälsa än sina jämnåriga och ofta försenad utveckling. De har också högre risk att drabbas av hälsorelaterade och psykosociala problem i vuxen ålder.

Uppdrag: Utveckla en nyskapande digital lösning som kan förbättra livskvaliteten hos fosterbarn. Målgruppen är barn 5-18 som bor i fosterhem, tillfälligt fosterhem eller hem för vård och boende. Gruppen omfattar både barn som omhändertagits på grund av bristande omvårdnad i hemmet och ensamkommande flyktingbarn.

Personor: Ali och Felicia

Ali är 17 år och ensamkommande flykting från det krigshärjade Syrien. Han söker asyl och bor i Linköping. Han går i gymnasiet. Han känner sig maktlös inför asylprocessen och den ovisshet som den innebär. Han önskar att det fanns något sätt att få information och förstå allt som sker. Han vill ha kontakt med svenskar och försöka bli en del av samhället, men känner idag att möjligheterna som ges är få.

Han är frustrerad över att han inte förstår information från myndigheterna, han lever i limbo i sin asylprocess och vet inte när han kommer få svar och vad svaret blir. Han vet inte om han får stanna och vet därmed inte hur han ska förhålla sig till att göra sig hemmastadd. Han vill ändå gärna lära sig språket och kulturen men ser inte riktigt hur, han lyckas inte få kontakt med svenskfödda. Han får inte bestämma själva hur han ska leva sitt liv. Han behöver förstå sitt sammanhang, få information på sitt språk och ett besked för framtiden.

Felicia är 14 år, född i Sverige och placerad i familjehem i Linköping. Hon går på högstadiet (åk 7). Hon har bott i familjehem sedan hon var 5 år gammal och kommer inte särskilt bra överens med sina fosterföräldrar. Trots det är hon ändå en positiv och glad tjej utåt, med många vänner. Men hon känner sig ofta ensam och ledsen då de inte förstår hennes situation och hon kommer sällan i kontakt med andra som bor i familjehem. Hon vet inte riktigt vart hon ska vända sig och vågar inte heller prata öppet om det då hon inte vill känna sig annorlunda. Vid flera tillfällen har hon försökt boka tid hos skolans kurator men det har varit svårt att få tid och hon vill inte att klasskompisarna ska se att hon går dit under drop-in-tiderna. Hon gräver istället ned sig i biografier där andra fosterbarn valt att dela med sig av sina upplevelser och erfarenheter.

Hon behöver få prata med andra barn i samma situation och kontakt med vuxna som kan förmedla tillit och hjälp. Hon är frustrerad över att hon inte hittar något sätt att nå andra fosterbarn och upplever att det finns en tystnadskultur bland fosterbarn och familjehem, att man helst inte ska berätta att man är fosterbarn, då kan man anses som problembarn.²



Mål:

Få asyl

Komma in i
samhället



Mål:

Få kontakt med
andra fosterbarn

Få kontakt med
vuxna hon kan lita
på (ex kurator)

Inte vara
annorlunda

² Ali och Felicia är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign.

3: Aktivt museum

På ett museum vill man göra något som är intresseväckande samtidigt som det är lärorikt för en ofta bred publik. Det går inte att tillfredsställa alla fullt ut samtidigt som man vill ha något för alla. Ett dilemma med andra ord. En grupp som ofta tycker museer är trista är tonåringar. Det finns ofta denna typ av utställningar riktade till barn, men sällan till tonåringar.

Vision: Ett museum med interaktiva utställningar där tonåringar själva kan utforska spännande teman.

Uppdrag: Designa en interaktiv installation för ett valfritt museum som uppfyller visionen för personorna. Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär (Tobias eller Sofia). Det styr hur ni väljer både innehåll och funktioner till er applikation, vilka designkoncept ni tar fram och väljer att jobba vidare med, och hur gränssnittet ska utformas.

Personor: Tobias och Sofia

Tobias är 16 år och anser sig vara en i högsta grad en normal, svensk tonåring. Han går nian och är aktiv, rent av rastlös ibland, gillar praktiska saker och är händig. Teknik behärskar han fullt ut och datorn och smartphonen har givna platser i vardagen. Han är lite lat och lägger inte jättemycket tankeverksamhet på varför tekniken fungerar som den gör – det viktiga är ATT den gör det, så att han kan spela dator- och tv-spel uppkopplad mot sina vänner eller surfa utan att behöva få vredeutbrott över en långsam internetuppkoppling eller hackande grafik.

Tobias går emot myten att gamers är asociala, han ser spel och teknik som en social upplevelse. Detta går igen när han går på museum – han blir uttråkad om han inte får interagera med andra under besöket. Detsamma gäller om han inte får interagera med utställningen överhuvudtaget. Att bara läsa och titta är tråkigt, så Tobias behöver lära sig på ett mer handfast sätt, gärna genom att prova och testa saker (även om att lära sig inte är högsta prio – mer en bonus som endast är möjligt om ämnet är intressant). Att tävla i något är heller inte helt fel – Tobias ser gärna att det är något med lite prestige, till exempel ett spel som han kan spela mot sina kompisar. Det är kul att vara bäst.

Tobias skyr "gamla saker" som pesten och skulle väl som max kunna tänka sig att titta på lite gamla maskiner på ett teknikmuseum, eller liknande spännande ämnen. Kan ett konstverk daterat till förra sekelskiftet ens anas har han spurtat ut från utställningen för länge sedan. Det roligaste museum han varit på är Tom Tits Experiment.



Mål:

Bli underhållen

Vinna - antingen i direkt tävling eller genom att veta mest, prova flest grejor el. dyl.

Vara social

Sofia, 15 år, är en social tjej som är väldigt ambitiös, men också lite osäker på sig själv. För Sofia är det kompisarna och vad de tycker som spelar störst roll här i livet. Största delen av hennes fritid går åt till att umgås med dem, ofta genom att gå på stan, fika eller hänga.

Tekniken använder hon främst för sociala medier som Facebook, Instagram och bloggar och det är från dessa plattformar hon hämtar sin teknikkunskap och sitt teknikintresse.

Hon tycker dock att ett museibesök inte behöver innehålla sociala och interaktiva element (det kan resultera i pinsamma situationer inför kompisar och killarna i klassen) utan nöjer sig ofta med att läsa och titta. Dock önskar hon att hon vågade ta del i interaktiva utställningar mer eftersom det oftast är mycket roligare, men det måste som sagt vara på en trygg nivå. Sofia tycker liksom de flesta ungdomar att ämnet spelar stor roll för om hon finner utställningen intressant eller ej – spel tycker hon exempelvis inte om. För henne är det viktigt med förkunskaper innan hon kommer till museet och hon vill gärna lära sig något medan hon är där.

Den lugnare sidan av Sofia kan uppskatta konst eller förevisande av "gamla grejer", men allra helst vill hon se nutid och framtid och uppskattar ett "ungdomsorienterat" museum. Det roligaste museibesöket var när hon besökte Naturhistoriska museet i Stockholm.³



Mål:

Vill få ut något av besöket t.ex. genom att lära något nytt eller bara ha kul tillsammans med kompisar.

Inte skämma ut sig genom att göra fel inför kompisarna.

³ Sofia och Tobias är baserade på 12 intervjuer och är framtagna av Sara Petersson, Caroline Appelgren, Anton Larsson, Kajsa Westberg, Josefin Idlund Graaf, och Trung La som en del av kursen TDDD58 Interaktionsdesign – projekt på programmet för Grafisk design och kommunikation vid Linköpings universitet.

4: Webblättläst

Problem: Webblättläst <http://www.ida.liu.se/projects/webblattlast/> är en tjänst som rangordnar webbsidor efter hur lättlästa de är utifrån några olika läsbarhetsmått. Tjänsten är främst till för att personer med lässvårigheter skall kunna välja att läsa den information som är lättast att läsa. Nu har man märkt att de sidor som hittas vid en webbsökning ofta innehåller samma information, vilket gör att personer med lässvårighet tvingas läsa igenom en massa text som i princip innehåller samma information. Därför vill man på något sätt visa att sidor till viss del innehåller samma information. Det finns tekniker för att identifiera informationslikheten mellan webbsidor som ger ett tal mellan 0 och 1 där ett betyder helt lika och 0 betyder inte alls lika.

Vision: Den nya tjänsten skall enkelt och intuitivt visa hur lika information är på olika sidor vid en webbsökning. Tjänsten skall också utnyttja de läsbarhetsmått som finns i Webblättläst och visa hur lättlästa texterna i ett visst kluster är. Det skall dessutom gå att på något sätt vikta läsbarhet mot informationslikhet i texterna så att man välja grad av informationsöverlapp mot enkelhet att läsa.

Uppdrag: Designa en tjänst som uppfyller visionen för personerna Bao Li och Frida. Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär. Det styr hur ni väljer både innehåll och funktioner till er applikation, vilka designkoncept ni tar fram och väljer att jobba vidare med, och hur gränssnittet ska utformas. Frida var primärpersona vid framtagning av tjänsten webblättläst men behöver inte vara det för den nya tjänsten.

Personor: Bao Li och Frida

Bao Li, mest känd som Li bland vännerna, är student vid Linköpings Universitet och 24 år gammal. Han studerar sista terminen på master-programmet i computer science och hoppas kunna doktorera i Sverige. Li är från Kina bor sedan ett par år i en studentkorridor i Ryd i Linköping. Han är här som en så kallad freemoverstudent, och är alltså inte knuten till någon utbytesorganisation.

Li pratar mycket bra engelska, och kan samtala på svenska så länge det inte går för fort eller dialekten är för svår. Han kan även läsa lättare texter på svenska, men eftersom han är duktig på engelska använder han ibland det när han söker information. Han har gått ett par kurser i svenska, och vill gärna lära sig mer, så när han har gott om tid söker han ibland information på svenska för att träna på läsningen. Då föredrar han tekniska texter eftersom många termer är desamma som de engelska.

När han läste kurser i svenska tipsade läraren om att använda svt.se och sr.se för att lyssna till svenska och läsa kortare texter, vilket han tycker fungerar väldigt bra. Han lär sig även genom att se engelska TV-program och läsa den svenska textremsan.

Om han har ont om tid låter han browsern översätta webbplatserna till engelska, men detta fungerar inte alltid, särskilt på bankrelaterade webbplatser. Då måste han ibland översätta ord för ord i Google translate eller slå upp i lexikon, och detta tar lång tid.

Li är på universitet större delen av dagarna, och har då med sig sin egen laptop som han använder till det mesta. Undervisningen är på engelska, så den har han inga problem med, men han försöker använda svenska så mycket som möjligt i samtal med andra studenter.



Mål:

Bli bättre på svenska språket

Snabbt hitta den information han söker.

Klara sin utbildning och njuta av tiden i Sverige.

Då han lärt känna många utbytesstudenter under sin tid i Linköping använder han gärna Facebook och Skype för att hålla kontakten med dem, speciellt de som flyttat från Sverige. Li har mycket god datorvana och det finns egentligen ingenting som han inte skulle använda datorn till eller inte leta efter på internet.

Frida är 24 år gammal och läser psykologprogrammet i Linköping. Hon har läst i två år och har under hela studietiden bott i en studentlägenhet i Ryd. På psykologprogrammet använder de studiemetoden PBL, problembaserat lärande. Frida är med i en basgrupp som regelbundet träffas för att komma på frågeställningar utifrån olika scenarier. Efter mötet försöker Frida svara på dessa frågor, genom att hitta väsentlig litteratur inom området. Detta innebär mycket letande bland böcker och artiklar, vilket tar mycket tid för Frida, som har läs- och skrivsvårigheter. Hon har dyslexi. Det tar lång tid att läsa in sig på ämnet och att hitta bra litteratur tar ännu längre tid. Det tycker hon stundtals är jobbigt.

Det var inte förrän Frida började på universitetet som hon tog kontakt med dyslexipedagogen på Linköpings universitet för att få en utredning där det fastslogs att hon hade läs- och skrivsvårigheter. I och med det fick Frida 50% längre tid på både salstentor och hemtentor, vilket hon känner är väldigt bra. Även om hon inte alltid behöver den tiden, blir hon lugnare av det och får av den anledningen bättre resultat. Hon skulle också kunna använda sig av talböcker men tycker att det tar mer energi att få fram dem än det ger att lyssna på, då hon dels känner att det tar för lång tid och att hon tröttnar och glömmar bort att lyssna.

Frida tycker ibland att det är svårt att komma på vilket ord hon ska söka på för att få fram relevanta resultat. Om det tar lång tid och hon inte kommer på något hon själv tycker är bra brukar hon fråga en kompis. Hon tycker det är jobbigt om hon har slösat bort tid på att söka på fel ord, och det är en anledning till att hon helst inte söker information på egen hand.

När Frida pluggar utgår hon ifrån frågeställningarna och punkterna från basgruppen och letar litteratur genom att dels söka på internet och dels fråga äldrestudenter och klasskompisar om tips. Om ämnet är helt nytt för henne börjar hon läsa på Wikipedia för att få ett hum om vad det handlar om. Sedan försöker hon välja den litteratur, som följer en tydlig struktur, som tar upp en sak i taget och som om möjligt är på svenska, då hon har mycket svårare för engelska. Den tydliga strukturen gör att det blir lättare att förstå vad texten handlar om. Om texten är luftig med mycket styckindelningar blir hon ännu gladare då det underlättar förståelsen ännu mer. När hon är nöjd med den litteratur hon har funnit börjar hon läsa långsamt och metodiskt, med ett färgat papper som hon använder som markör för vilken rad hon är på, samtidigt som hon stryker under och antecknar. Efter det går hon tillbaka och skriver en sammanfattning om det som hon tycker verkar viktigt. Om det finns en sammanfattning i boken eller artikeln brukar hon jämföra sin sammanfattning med bokens för att se om hon har fattat rätt. Om det inte finns frågor hon sina kompisar om hon har förstått rätt. Om det finns en sammanfattning händer det ibland att hon läser den först, eftersom att hon tycker att det är lättare att förstå innehållet i en text om hon redan innan vet vad den handlar om. Det som är svårt med läsning är nämligen att det tar så mycket energi att koda av ett ord att det inte finns energi kvar att förstå helheten.



Image: photostock / FreeDigitalPhotos.net

Mål:

Lära dig det som
behövs till varje
basgruppsmöte.

Snabbt hitta
relevant
information.

Kunna förstå
essensen i en text

Frida pluggar gärna tillsammans med andra klasskompisar för att kunna diskutera och fråga om saker hon läser, så hon kan vara säker på att hon har förstått rätt. Att läsa tar väldigt lång tid eftersom att hon inte kan skumläsa vilket gör att hon måste lägga mer tid åt läsningen än andra i hennes klass, det krävs att hon är disciplinerad och alltid ligger lite före alla andra. Trots det måste hon prioritera vad hon läser för trots att hon läser mer än andra hinner hon inte med allt hon skulle önska.

Fridas mål:

- **Att kunna bidra till basgruppsdiskussionen:** När det har gått en knapp veckas tid är det basgruppsmöte igen där Frida och hennes grupp diskuterar det de har läst. Frida tycker att det kan vara svårt att hänga med i diskussionen om man inte har läst tillräckligt eller rätt. Frida tycker att det ger mer de gånger hon har något att bidra med, vilket varje vecka är hennes mål.
- **Att kunna hitta väsentlig information snabbt:** Frida tycker att det är jobbigt att hitta rätt information och önskar att det skulle gå smidigare att hitta bra böcker och artiklar.
- **Att kunna förstå essensen i texter:** Ibland är det svårt att veta vad som är essensen i en text. Fridas mål är att förstå vad som är viktigt i alla texter hon läser.⁴

⁴ Bao Li är baserad på fyra utbytesstudenters berättelser. Samtliga studerar vid Linköpings Universitet, och kommer från Tyskland, Kina och Indien. Statistik är även hämtad från Högskoleverkets årsrapport 2011.

Frida är skapad av Kristina Vegelius till projektet EasyReader, som också utvecklar stöd till bland annat dyslektiker. Den är baserad på sex intervjuer med personer med läs- och skrivsvårigheter, utförda av Kristina Vegelius under våren 2011. Denna persona har kompletterats med information från intervjuer med två personer med läs- och skrivsvårigheter, utförda av Maja Schylström under sommaren 2011.

5: Snowslide

Tänk er ett företag som har identifierat att de skulle kunna leverera information och underhållning till bilförare och bilpassagerare. Den nya applikationen, med arbetsnamnet Snowslide Car Edition, ska hjälpa resenärer i bilar att på ett bekvämt och effektivt sätt komma åt information och underhållning under resa. Detta kommer att kunna öppna nya marknader för företaget.

Designa en applikation som uppfyller visionen för personorna Pia och Tom. Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär. Det styr hur ni väljer både innehåll och funktioner till er applikation, vilka designkoncept ni tar fram och väljer att jobba vidare med, och hur gränssnittet ska utformas. Den ska också utmärka sig gentemot konkurrenter.

Personor:

Pia, den vägfärande föräldern: Pia Törner är marknadsförare på Siemens i Finspång och reser ofta i jobbet för att vara med på mässor och möten. Hon har arbetat på företaget i mer än fyra år och hon gillar sitt jobb. Att jobba med marknadsföring tycker hon är ett fantastiskt bra sätt att förbättra företaget.

Pia är 39, har en make Erik, en son Tom som är 9, och en dotter Sandra som är 2. Pia träffade Erik på Siemens, där han jobbade på personalavdelningen. Pia är precis tillbaka på jobbet från sin föräldraledighet. Familjen bor i en villa mellan Finspång och Norrköping, och har en Volvo V70.

När Pia reser i jobbet bor hon ofta på hotell i närheten av mötet eller mässan som hon ska till och äter ofta i närheten av hotellet tillsammans med kollegor eller kunder. Ibland åker hon tillsammans med kollegor och då tar de ofta bil om resan inte är lång. Hon låter då gärna någon annan köra. Hon behöver inte speciellt mycket information utanför det specifika området runt hotellet och platsen för mötet, men vill gärna kunna hitta det hon behöver utan att fråga sig fram. Det ger ett bra intryck att kunna leda kunden till en bra restaurang även om kunden känner bättre till stan än hon själv! Hon har alltid med sig sin laptop och även sin smartphone som hon också använder som kalender och ibland surfar lite på.

När hon reser privat så blir det ofta bilresor till släkten i Umeå eller Eriks släkt i Halmstad. Bilresorna är långa och kräver både matpauser och bensträckare längs vägen men de är svåra att planera i förväg. Framförallt för barnens skull. Tom blir så rastlös och Sandra tycker också att det är måttligt roligt att sitta i bilen så länge, men somnar de går det en längre sträcka. Under resan till Umeå brukar de stanna och sova över på hotell eller i stuga. Pia och Erik brukar bytas av som förare på de här långa resorna. De vill också ha lite koll på barnens digitala aktiviteter så att de inte ägnar sig åt innehåll som inte passar deras ålder.



Foto av David Duncan,
www.sxc.hu

Mål:

**Hålla barnen lugna
under långa resor**

**Hitta information
relevant för resan
snabbt och enkelt**

**Vill gärna imponera
på kunder**

Tom, den trägna trixaren: Tom Törner är en intensiv 9-åring som går i trean på Mörbäckeskolan. Han älskar datorer, spel och prylar av alla slag. Han är en riktig spel- och lektusiast. Tom gillar söka reda på nya sätt att sysselsätta sig. Tom har stor påverkan på föräldrarnas utlägg för familjeaktiviteter.

Tom har använt datorer sedan förskoleåldern och har använt Internet både hemma och i skolan. Även om Tom gillar att röra på sig (skejta, cykla, leka ute på gården och nere vid bäcken, spela basket), så tycker han att datorer är väldigt skoj. Han föredrar faktiskt sin iPad framför teven. Han använder den mest för att spela spel och surfa efter "grejer", men det händer att han använder den för att ta reda på saker för något skolarbete. Just nu är hans favoritspel Minecraft som han spelar på sin egen iPad. Han gillar också Lego Marvel och Tank Hero. Eftersom hans pappa spelar sportspel som FIFA, så spelar han ibland sådana spel med honom. Men det är egentligen mamma som är mest med honom när han är online. Tom har en Nintendo DS och sparar pengar för att kunna köpa spel till den, men han får bara spela en timme om dagen för mamma och pappa (de säger att hans hjärna ruttnar annars).

Tom spelar också basket i Norrköpings Basketbollförening. Han är inte speciellt snabb men extremt energisk (han har massor av energi som han måste få utlopp för, hela tiden). Han gillar också att bygga med Lego och samlar på Star Wars Lego, spela brädspel, skejta med kompisar, och springa omkring i kvarteret. Han kollar ganska mycket tecknat på teve, följer Dolphins i basket tillsammans med pappa. Mamma och pappa begränsar hans tevetittande, men tittar gärna på Wild Kids tillsammans med honom varje vecka.

Tom vill vara en uppskattad kompis i kvarteret och skolan och imponerar gärna på kompisarna med sitt kunnande i teve- och datorspel som de spelar (t.ex. göra nya grejer i Minecraft).

Tom gillar att kolla sina favoritfilmer och teveserier, och chatta eller söka information om dem på nätet. Hitta riktigt roliga, men gratis, spel på nätet, så att han kan få nya upplevelser utan att behöva be om pengar för att köpa saker.

Ha koola grejer och göra koola saker: Ta reda på var man billigast kan köpa en Playstation 4 så att mamma kanske köper en till nästa födelsedag. Hans dröm vore att åka till Legoland i Danmark eller Disneyland i Paris nästa sommar.

Vill kolla på sina favoritserier när han vill. Eller får för mamma och pappa. Vill snabbt gå vidare till något annat om han inte hittar något kul, eftersom han ibland har svårt att koncentrera sig och inte har så mycket tålamod. Men hittar han väl något han gillar så kan det hålla honom sysselsatt i timmar.⁵



Foto av David Duncan,
www.sxc.hu

Mål:

Imponera på kompisarna med koola grejer och nya trix i favoritspelen

Bli underhållen

Ha kul, har svårt att koncentrera sig om det är trist eller enformigt.

⁵ Pia är baserad på en av Jennifer Englishs, Kim Garretts och Sacha Pearsons personor från projektet Travelite. Tom är baserad på en persona från John Pruitts och Tamara Adlins bok The persona lifecycle (Morgan Kaufmann, 2006).

6: Weatherpal

Det är i dagsläget svårt att tjäna pengar på att leverera väderprognoser till traditionella medier. Sociala media erbjuder en ny plattform för väderprognoser, men för att det ska gå att tjäna pengar på det måste det göras på ett meningsfullt sätt för användarna. WeatherPal har som mål att göra vädret mer socialt och erbjuda flervägskommunikation mellan prognosleverantörer och användare. WeatherPal finns redan som webbsajt, facebook-app och mobilapp.

Välj mellan att designa en social mobil väderapplikation, en ny webbsajt, eller en fysisk installation i publik miljö i syfte att göra vädret mer socialt. Se de existerande lösningarna som en utgångspunkt och inte som en begränsning. Er design får gärna bygga trafik till weatherpal.se.

Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär (Micke eller Johanna). Det styr hur ni väljer både innehåll och funktioner till er applikation, vilka designkoncept ni tar fram och väljer att jobba vidare med, och hur gränssnittet ska utformas.

Personor: Micke och Johanna

Mikael "Micke" Eriksson: Micke är 41 år gammal och jobbar som ingenjör på Forsmark, där han specialiserat sig på ställverk. Han bor i villa i Uppsala tillsammans med sin fru Sofie och sina två döttrar (Emma, 7 år och Saga, 5 år). Micke kommer ursprungligen från Örebro, men flyttade till Uppsala för att plugga en civilingenjörsutbildning i teknisk fysik. Där träffade han även Sofie, så han blev kvar i Uppsala.

Han har en förkärlek till "prylar" och tycker om att hålla sig uppdaterad om vad som händer i teknikbranschen samt i världen. Han har en smartphone, en Samsung som han fått via jobbet. Apparna han använder mest är Aftonbladet, YR.no, Wordfeud, SVT Play och Blocket.

På sommaren är han gärna kvar i Sverige, eftersom han har en sommarstuga på Vaddö som han tycker om att spendera tid i. Han har en båt, som han köpte för några år sedan när han – efter påtryckningar från Sofie – sålde sin motorcykel. Ska han resa iväg gör han det under vinterhalvåret och då helst till något varmt ställe. Det har blivit några charterresor under årens lopp, något som Micke tycker är ganska trevligt och bekvämt. Utöver en vinterresa till solen brukar familjen även alltid spendera en vecka i Sälen. Micke uppskattar även att göra lite mer spännande utflykter, t.ex. paddla kajak eller motorcykelturer, men sedan han skaffade familj blir det inte av lika ofta längre. Han vill gärna vara en livsnjutare samtidigt som han har kontrollbehov och vill inte bli överraskad av dåligt väder på kajakturen, så han planerar noga.

Han tycker att vädret är viktigt under semestern – särskilt om han har något speciellt inplanerat, eftersom det påverkar vad man kan göra. Är han hemma innebär dåligt väder t.ex. att barnen inte kan vara ute och leka. Är han utomlands påverkar det hela semesterupplevelsen, eftersom den främsta anledningen till att familjen reser just på vintern är längtan efter varmare väder. När han kollar väderprognosen använder han sig av YR.no, antingen på mobilen eller datorn. I genomsnitt tar han sig en titt på väderprognosen ett par gång om dagen, t.ex. på morgonen i samband med frukosten.



Mål:

Njuta av välplanerad semester

Inte överraskas av dåligt väder

Hålla sig uppdaterad med de senaste prylarna

Johanna Lindgren: Johanna är 24 år gammal och bor i lägenhet i Malmö; en central trea, tillsammans med rumskompisen och bästisen Julia. Hon jobbar på Åhléns, men har inte fast anställning. Hon jobbar för att kunna vara ledig och resa. Hon tycker om att ta dagen som den kommer och inte planera så mycket.

Hon är ensam barn, vilket gör att hon har ett stort socialt behov. Hon tycker inte om att vara ensam, utan hittar gärna på saker med vänner även vardagskvällar efter jobbet. Hon är dessutom väldigt mån om hur hon uppfattas och har ett stort bekräftelsebehov.

Hon gillar till exempel att gå på bio med kompisarna. Hon gillar actionfilmer, t.ex. Batman, och andra filmer från Hollywood. Svåra franska filmer utan någon tydlig handling har hon inte mycket till övers för. Hon tränar regelbundet på SATS. Hennes klädstil kännetecknas av jeans och Converse. Det ser ut som att hon "inte bryr sig", men det gör hon. Det är viktigt att visa upp det hon gör och presentera en cool image på sociala medier.

Hon har en smartphone (iPhone). Apparna hon använder mest är Facebook, Instagram och Twitter. Hon fotograferar både i vardagen och på semestern. I första hand använder hon sin mobilkamera, men hon har också en system-/digitalkamera som hon använder ibland. Bilderna lägger hon upp på Facebook och Instagram, så att hennes vänner kan ta del av dem.

På semestern reser hon helst, både inom och utanför Sverige. Reser hon utomlands är det vanligtvis till storstäder i västvärlden och då med vänner som resesällskap. Hon tycker att vädret är viktigt, särskilt vid en utlandsresa. Vädret påverkar hennes semester på så sätt att det kan begränsa aktivitetsmöjligheterna. Hon tycker helt enkelt att det är roligare att göra saker ute när det är fint väder. På sommaren tycker hon att det ska vara varmt och på vintern kallt. Hon brukar alltid åka på en veckas skidsemester under vinterhalvåret, gärna till Alperna.

För det mesta kollar hon vädret flera gånger dagligen, särskilt när hon är ute och reser. Kollar väderprognosen främst via mobilen eller datorn och YR.no är favoritväderappen. Hon hatar att inte ha med sig paraply när det börjar regna.

Under semestern har hon mycket kontakt med sina vänner, främst via Facebook, instagram och sms. När hon har semester vill hon roa sig, ta vara på sin ungdom och ta dagen som den kommer och inte planera i onödan.⁶



Mål:

Få bekräftelse och visa cool image på sociala medier

Leva för stunden, inte planera i förväg

Välja aktiviteter efter väder

⁶ Micke och Johanna är baserade på 12 intervjuer och är framtagna av Victor Andersson, Johan Falk, Johan Holmlund, Maria Olsson, Michelle Sundqvist, och Emy Welin som en del av kursen TDDD58 Interaktionsdesign – projekt på programmet för Grafisk design och kommunikation vid Linköpings universitet.