

IKEA

Behöver minimaliseras



Ling Sun
Handledarnamn
9 januari 2024

Innehållsförteckning

Användarforskning/användarstudie	3
Analys av resultatet och krav sammanställning	5
Reflektion över resultatet - förbereda inför nästa steg	7
Lo-Fi Prototyp	8
Pappers prototyper	10
Hifi-prototyp	10
Referenslista	14

Användarforskning/användarstudie

Syftet med studien är att samla in och analysera information om hur användare interagerar med systemet. Syftet kan inkludera att förbättra användarupplevelsen, identifiera problemsområden, validera desingbeslut och få insikter för framtida utveckling.

Målgruppen till min användareforskningen är tekniskvana, bekanta med onlineshopping upplevelser.

Metoden till användarstudien är intervjuer, Enligt J.Preece & Y.Rogers i boken "Interaktions design, bortom människa-dator-interaktion" finns det fyra typer av intervjuer, och vilket intervjumetoden är den mest lämpliga beror på syftet med intervjun. För mig som skulle vilja undersöka användares upplevelser och åsikter om system, tillåter Semistrukturerade intervjuer mig att ställa förbredda frågor samtidigt som de har flexibilitet att följa upp med fölfrågor baserade på användarens svar. Det ger djupare insikter i användarens upplevelser. Jag skulle också vilja erbjuda en öppen dialog med användare för att upptäcka oväntade problem eller behov som inte var förutbestämda.

Verktygen som används i användarstudien är dator, mobilapp till systemet som ska testas, anteckning, och inspelning. Intervjuerna är planerad att ske distans via zoom och på plats.

Data som samlas in är direkt feedback från användaren i muntlig form om deras åsikter på systemets användbarhet. Studien dokumenterad genom att skapa en detaljerad rapport som inkluderar information om syftet med studien, målgruppen, metoden för användarstudien och de verktyg som används.

Under användarstudie letar jag efter användarnas upplevelser, åsikter och eventuella problemområden med systemet. Genom att analysera dessa data kan jag dra slutsatser som användarupplevelsen och identifiera områden som kan förbättras.

Med metoden semistrukturerade intervjuer kan djupa insikter upptäckas, man kan även upptäcka oförutsett problem under öppet dialog. Men det finns också några begränsningar såsom att intervjuer är tidskrävande analysmetod jämför med mer standardiserade metoder, det kräver noggrannhet och tid för att kategorisera och tolka kvalitativa data. Semistrukturerade intervjuer kan också vara svårt att generalisera resultaten till en större population eftersom semistrukturerade intervjuer ofta involverar en relativt liten och specifik grupp av respondenter.

Analys av resultatet och krav sammanställning

Respondent 1 är bekant med teknik men har aldrig tidigare använt IKEA-appen. Hon anser att att genomföra ett köp på appen är ganska smidigt, men hon stöter på förvirring när det gäller sökfunktionen och navigeringen. Appen upplevs som rörig och överväldigande, med många funktioner och onödig information som inte bidrar till en tydlig användarupplevelse. För respondenten bör appen fungera som ett kompletterande verktyg för att förbättra köpupplevelsen i varuhuset eller för att enkelt göra onlinebeställningar. Hon noterar dock att appens "inspirationsdel" tar upp alltför mycket plats, vilket komplicerar användarupplevelsen och gör det svårare att fokusera.

Respondent 2, med flera års IT-erfarenhet och regelbunden användning av IKEA-appen, betonar smidigheten vid köp men kritiserar filtrering och sökfunktionens bristande användbarhet. Han anser att hemsidans rörlighet och blockelementens otydlighet kräver förenkling. Söksidan bör enligt honom vara hemsidans fokus, och "inspirationsdelen" tar för mycket plats. Trots detta tycker han att ikonerna är klara och tydliga, med insikterna pekande mot behovet av en mer praktiskt inriktad användarupplevelse.

Kravsammanställning

Kravtyp	Beskrivning
Funktionella krav	1. Sök- och Navigeringsförbättringar: Förbättra sökfunktionen och navigeringen för att minska förvirring och göra det lättare för användare att hitta önskade produkter.
	2. Förenklad Hemsida: Tydligare struktur och mindre rörlighet på hemsidan för att öka översikten och förbättra användarvänligheten
	3. Responsiv Sökdessign: Förbättra filtrering och sortering för att öka användbarheten och effektiviteten i sökprocessen.
Icke- Funktionella krav	1. Användarhandledning: Tydlig och tillgänglig användarhandledning för att hjälpa nya användare att bekanta sig med appens funktioner.

Kravtyp	Beskrivning
	2. Inspirationsdelen: Minska betoningen på "inspirationsdelen" och skapa en balans mellan inspiration och praktiska funktioner.

Reflektion över resultatet - förbereda inför nästa steg

Studien visar insikter från endast två respondenter, vilket gör det svårt att dra generella slutsatser om IKEA-appens användarupplevelse. En ideal användarstudie bör inkludera ett större och mer varierat antal användare för att få mer pålitliga och representativa resultat. Enligt kurslitteratur och designmetoder betonar forskningen vikten av ett mångfaldigt urval för att fånga upp olika perspektiv och användarbehov.

För att öka validiteten i studien skulle jag behöva bredda deltagarbasen genom att inkludera användare med olika tekniska nivåer, åldrar och användningskontexter. Detta skulle ge en mer omfattande förståelse och stärka resultatens tillförlitlighet.

”Det övergripande syftet med datainsamling i kravaktiviteten är att samla in tillräckliga, relevanta och lämpliga data, så att det går att etablera en uppsättning stabila krav.”

— J.Preece (2021)

När det gäller nästa steg i designprocessen, är det viktigt att skapa en prototyp baserad på de erhållna insikterna. Syftet med prototypen är att visualisera och testa de föreslagna förbättringarna från användarstudien. Genom att engagera användare i prototypens utvärdering kan vi få direkt feedback, identifiera eventuella problem och göra nödvändiga justeringar. Detta iterativa tillvägagångssätt, i enlighet med användarcentrerad design, gör det möjligt att skapa en slutprodukt som bättre motsvarar användarnas behov och förväntningar.

Lo-Fi Prototyp

Designalternativ:

- **Navigationsstruktur:** En av de informella designbesluten som skissen genererat är hur navigationsstrukturen ska utformas. Pappersprototypen kan ha gett upphov till alternativa möjligheter för placering och presentation av navigationsknappar, till exempel genom att testa olika positioner och hierarkier för att optimera användarupplevelsen.
- **Inspirationsdelen:** En annan designaspekt som pappersprototypen kan ha utforskat är hur inspirationsdelen presenteras. Genom att skapa olika varianter av hur inspiration kan integreras eller minimeras inom appens gränssnitt, har olika alternativ för att balansera mellan inspiration och praktiska funktioner kunnat övervägas.

Pappersprototypen ger en konkret manifestation av designen genom att fysiskt visualisera användargränssnittet och dess olika komponenter. Genom att använda pappersskisser har designbesluten konkretiserats när det gäller placering av knappar, interaktionsflöden och visuell hierarki. Koncept som navigationsstruktur, placering av inspirationsdelen och sökdesign har realiserats visuellt och kan testas på ett mer handgripligt sätt.

Visualisering av avancerade interaktiva element som responsiv sökdesign med förbättrad filtrering och sortering kan vara en utmaning i pappersprototyper. Det är svårt att tydligt representera hur sökresultaten förändras eller hur användaren interagerar med dessa funktioner i realtid på papper. Det kan också vara knepigt att demonstrera olika användarscenario och interaktioner.

Förslag till Användarstudie med Pappersprototyp:

1. Test av Navigationsalternativ

- Uppmana användare att prova olika sätt att navigera genom appen genom att ge dem specifika uppgifter
- Bedöm hur väl de hittar önskade funktioner och rör sig genom appen

2. Feedback på inspirationsdelen

- Visa olika versioner av inspirationsdelen och låt användarna dela sina preferenser
- Fråga om inspirationsdelen känns för dominerande och om de föredrar mer praktiska funktioner

3. Sökprocessens effektivitet

- Skapa olika scenarier för sökning med olika desingalternativ
- Utvärderar hur användarna upplever effektiviteten och användarvänligheten i sökprocessen.

Utvärdering med Pappersprototyp:

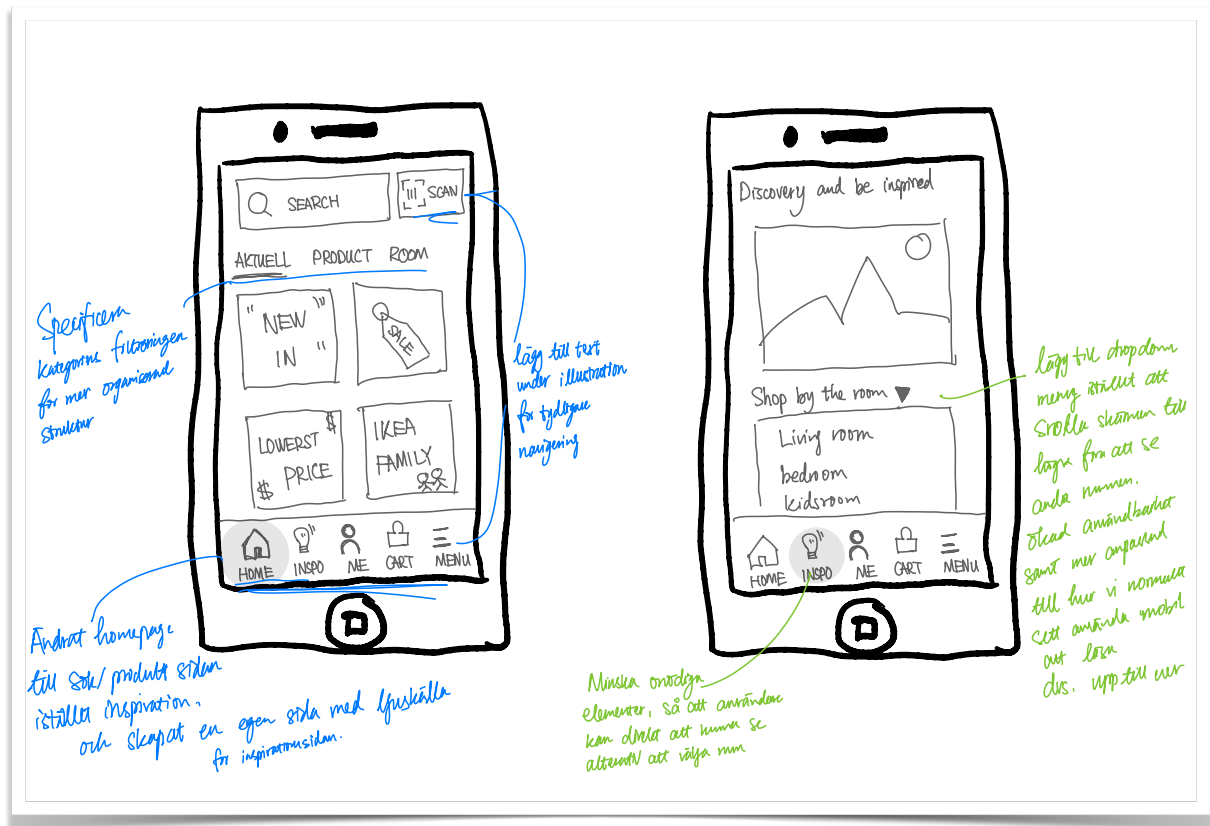
1. Finjustering av Designelement:

- Pappersprototypen ger möjlighet att justera och bedöma olika designelement, som knappplacering och gränssnittsstruktur.

2. Svårighet att Simulera Interaktion och Dynamik:

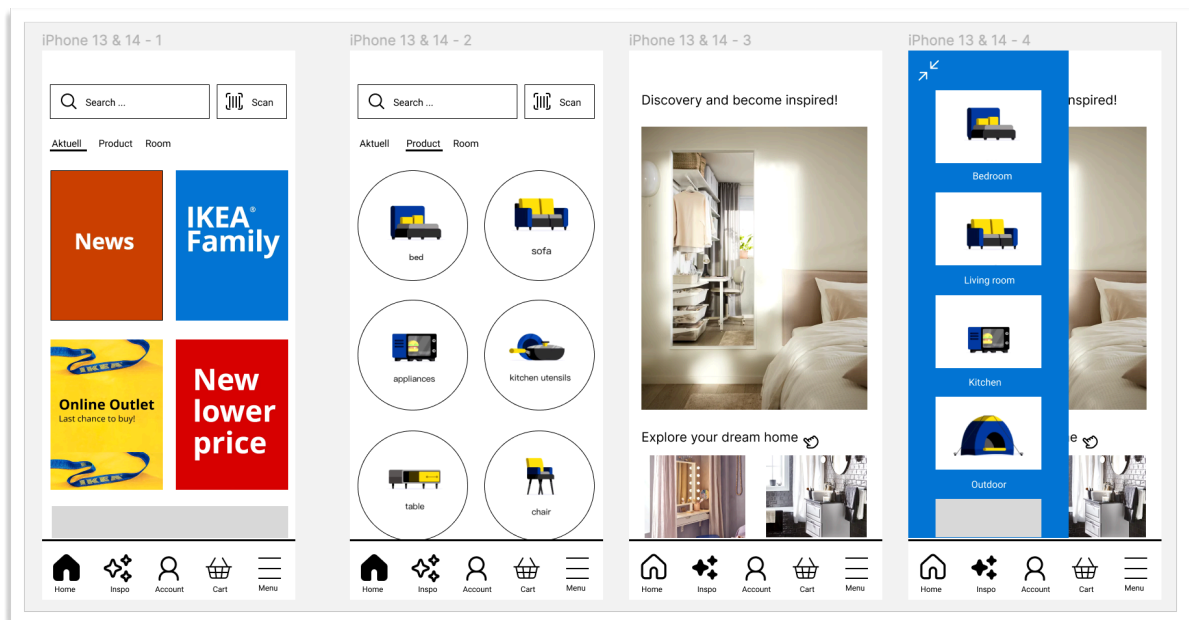
- Begränsningar finns i att simulera interaktivitet och dynamiska element, vilket gör det svårt att bedöma vissa delar av användarupplevelsen.

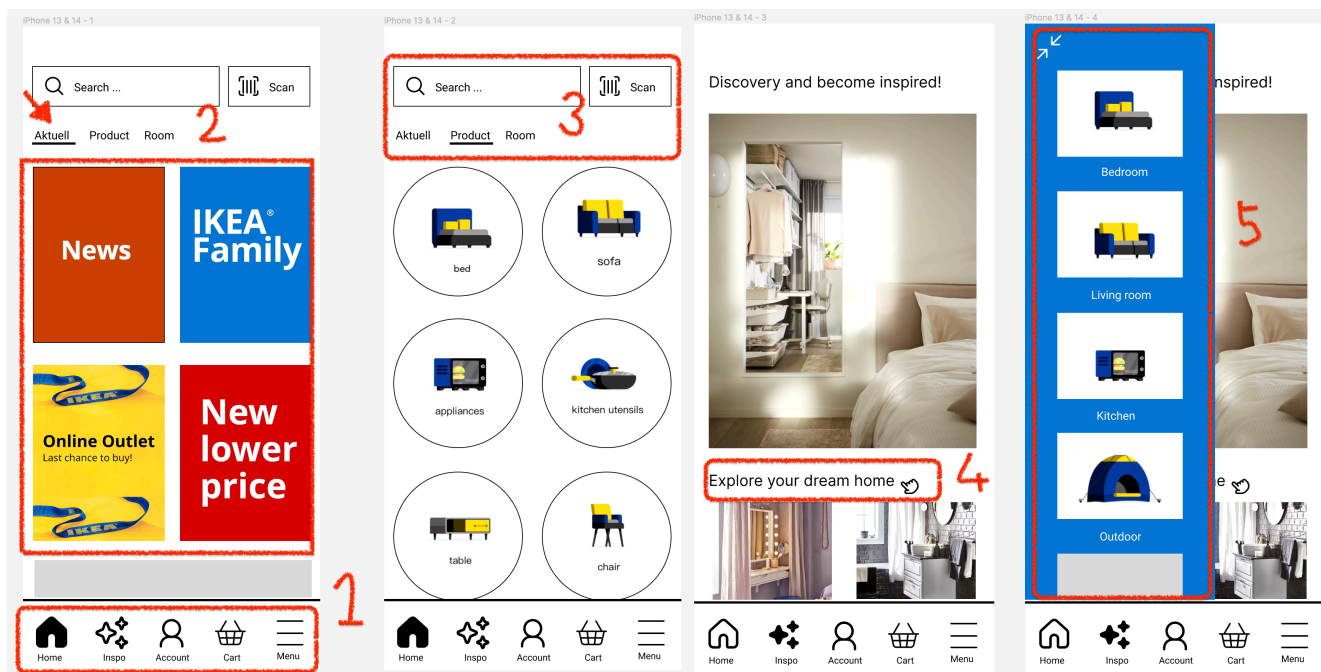
Pappers prototyper



Hifi-prototyp

<https://www.figma.com/file/hdaAoOV2c9GIQQArsQjIhH/Lings-Omdesign-av-Ikea-appen?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=CiBxLINGqxfO49Ooz-1>





Bildbeskrivningar:

1. Sökningsfokus istället för inspiration:

- Hemsidan har transformerats till en söksida istället för inspirationssidan.
- En separat sida för inspiration har skapats med tydliga stjärnor som ikon för att framhäva dess funktion för användarna.

2. Navigationsförbättringar:

- "Mitt konto" har flyttats till navigeringsbaren i mitten för bättre synlighet.
- En menyikon har lagts till längst till höger
- Text har inkluderats under ikonerna för att underlätta navigeringen, särskilt för icke-tekniskt vana användare.

3. Organiserad kategorier:

- Införandet av "aktuell" kategorier för en mer organiserad struktur, för att undvika en blandning av nyheter och produkter för en klarare översikt.

4. Förbättrad skanningsfunktion:

- Text har lagts till skanningsfunktionen för att göra knappen större och mer synlig vilket utmanar användarna utforska med funktionen.

- "Nyligen visat" och "rekommenderat till dig" har tagits bort för att förenkla designen och låta användarna direkt börja leta efter produkter via kategorier utan att behöva scrolla.

5. Inspiration och Drop-down meny:

- Ett blockelement har tagits bort för att ge användare möjlighet att se inspirationsalternativ utan att behöva scrolla.
- Ändring från horisontell scrollning till vertikal drop-down meny för att bättre anpassa sig till användarnas mobila vanor.

6. Illustrationer i Drop-down Meny:

- I drop-down meny visualiserad olika rum med illustrationer för en minimalistiskt design. Detta ersätter användningen av verkliga bilder, som på små skärmar kan vara svårt att se i originaldesign.

Alternativ ordning:

Skapa Lo-Fi Prototyp:

Börja med att skissa en enkel prototyp för att snabbt visa designidéer och grundläggande funktioner. Den här prototypen är som en första skiss av systemet för att fånga grundläggande koncept.

Genomföra Användarundersökning på Lo-Fi Prototyp:

Testa prototypen med användare för att få feedback om grundläggande användarupplevelse och hur funktionerna fungerar. Det hjälper till att identifiera vad som fungerar och vad som behöver förbättras tidigt i processen.

Analysera Befintligt System:

Efter att ha fått feedback från användarna, analysera befintliga system för att se var det finns problem och möjligheter. Det hjälper till att fokusera designförändringar där det behövs mest.

Realisera en Interaktiv Hi-Fi Prototyp:

Skapa sedan en mer avancerad prototyp med interaktiva element och detaljerad design baserat på användarfeedback och analysen av befintliga system. Detta ger en tydligare bild av hur det förbättrade systemet kommer att se ut och fungera.

Genom att följa detta stegvisa tillvägagångssätt, från enkla skisser till en mer detaljerad interaktiv prototyp, kan vi anpassa och förbättra designen med verklig användarinsikt och hänsyn till befintliga systemutmaningar.

Efter den interaktiva prototypen är det dags för noggranna användartester för att säkerställa en bra helhetsupplevelse och lösa eventuella interaktionsproblem. Därefter förbereder vi prototypen för användning, och om det är relevant, genomför ytterligare användartester för en sista koll innan den går live. Målet är att se till att designen är stark och fungerar effektivt i praktiken.

Referenslista

- J.Preece, Y.Rogers, H.Sharp (2021) *Interaktions design, bortom människa-dator-interaktion*

-