

WiTEC

- vägen mot jämställdhet genom ett mentorskap

Namn: Anna Sonesson, Johanna Levall, Tim Gabrielsson

Kurs: Designstudio - Webb

Program: Digital Design och Innovation

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1.	Inledning.....	5
2.	Process.....	6
2.1	Inledning.....	6
2.2	Empirifas.....	7
2.3	Personas.....	8
2.4	Skisser.....	9
2.5	Prototyping.....	10
3.	Slutkoncept.....	11
3.1	Designstruktur.....	11
3.2	Funktioner.....	12
3.3	Formulär.....	13
4.	Avslutning.....	16
5.	Referenslista.....	17

SAMMANFATTNING

Vår uppdragsgivare, WiTEC, är en organisation som drivs av att skapa en jämställd kultur inom mansdominerade branscher. För att på bästa möjliga vis eliminera deras problem som var orienterat mot komplexiteten vid första mötet mellan en mentor och en adept, har vi tagit fram ett koncept bestående av en landningssida som vid registrering tar användaren - i detta fall drivna och ambitiösa kvinnor som önskar träffa antingen en adept eller en mentor - vidare till en plattform där de får chansen att matchas ihop med en likasinnad. Slutresultatet visade sig gå väl ihop med vad uppdragsgivaren hade förväntat sig - så väl att önskemål om vidareutveckling har efterfrågats

1. INLEDNING

Vi har tagit fram ett koncept på en matchningsplattform för kvinnliga studenter och mentorer inom mansdominerande branscher. Vi vill att matchningsplattformen ska fungera som ett underlättande verktyg för de drivna kvinnor som befinner sig i WiTEC's nätverk. Förhoppningsvis leder en eventuell implementering av slutkonceptet till en ökad kontakt mellan mentorer och adepter i angiven målgrupp, vilket i sin tur leder till ett utbyte av erfarenheter, kompetens och stöttning.

“Vi ska skapa en matchningsplattform för att underlätta mötet mellan kvinnliga mentorer och adepter som ständigt strävar efter utveckling, framgång och starka relationer”

— UX Statement

Projektet inleddes genom att vår uppdragsgivare, WiTEC, hade uppmärksammat problem som innefattade diverse svårigheter vid matchningssituationen mellan mentorer och adepter. WiTEC önskade en digital lösning för att underlätta och effektivisera hela processen som är aktuell då ett möte mellan adept och mentor skall ske. Syftet med matchningsplattformen blir i slutändan att både effektivisera mötet mellan mentor och adept, samt att förenkla och skala ner matchningsprocessen till den grad att alla parter blir nöjda.

Med tanke på projektets begränsade tidsram bestämde vi oss tidigt för att lägga fullt fokus på att i första hand utveckla ett väl genomtänkt koncept, utan att då ge oss in på utvecklarspåret. Vi ville inte riskera att skada den eventuella kvalitén på slutkonceptet genom att dela upp fokus mellan design, där vi ännu är väldigt färska, och programmering där ingen av oss hade nämnvärd erfarenhet. Genom att lägga upp det på detta vis ökade vi chansen att uppnå ett lyckat slutkoncept som uppdragsgivaren har full frihet att föra vidare och implementera i verkligheten.

2.1 PROCESS - Inledning

Under kursen *Interaktionsdesign* gjorde vi oss bekanta med en utvecklingsprocess som beskrivs i boken *About Face: The Essentials of Interaction Design* (2014). Denna iterativa utvecklingsprocess, titulerad *Goal-Directed Design*, är grunden till hur vi har valt att gå tillväga och föra vår utveckling framåt under detta projekt. På grund av diverse projektorienterade omständigheter, så som en relativt pressad tidsplan, var vi tvungna att vara eftertänksamma och selektiva i vårt val av vilka delar av processen vi skulle komma att implementera och vilka delar vi var tvungna att välja bort.

2.2 PROCESS - Empirifas

Vi började projektet med att vi via vår stakeholder, Ingrid Thuresson, fick tillgång till studenter och mentorer som var villiga att delta under intervjuer och användarstudier. Vi kontaktade de olika mentorerna och adepterna via mejl och bokade i samband med detta in personliga möten med de som hade möjlighet, och de som av olika orsaker inte kunde närvara vid ett fysiskt möte kunde vi istället intervjua via Skype. Cooper et al. (2014) menar att en fysisk intervju i de flesta fall är att föredra framför andra lösningar och med detta i åtanke gjorde vi vårt yttersta för att se till att boka fysiska intervjuer.

Då vi hade bokat möte med tre stycken mentorer respektive tre stycken adepter, var det sedan dags att skapa en intervjuguide. Vi bestämde tidigt i processen att vi ville använda oss av kvalitativa intervjuer för att på så vis maximera chansen till större mängder och rikare data (Cooper et al., 2014). Kvalitativa intervjuer innebär ett effektivt sätt att få breda, nyanserade svar från respondenten, samtidigt som det möjliggör historieberättande från respondentens sida då han eller hon får besvara frågor i form av exempelvis vad, hur och varför (Cooper et al., 2014).

2.3 PROCESS - Personas

Efter intervjuerna kunde vi skapa en persona för både mentor och adept. Det gick till på det sättet att vi gemensamt analyserade transkriberingarna för att kunna se ett eventuellt beteendemönster hos båda målgrupperna. Analysmetoden vi valde gick ut på att vi skrev ut nyckelord från varje svar på respektive fråga, därefter jämförde vi de olika svaren och försökte se ett mönster, fanns det något undantagsfall valde vi att helt bortse från det.

När vi hade analyserat transkriberingarna och sett ett beteendemönster hos användarna, valde vi att använda oss av whiteboard-tavlor för att på ett effektivt sätt kunna kommunicera resultatet till samtliga inom gruppen. Detta är också ett tillvägagångssätt som förespråkas av Cooper et al. (2014).

Vi började sedan med att, utifrån vår analys, skriva ner en demografi, ta fram namn till våra personas och tilldela dessa personas databaserade personlighetsdrag. Detta gjorde vi för att skapa liv i vår personas, samtidigt som vi genom transkriberingarna även fick större förståelse för hur vår personas skulle komma att agera i olika scenarios.

2.4 PROCESS - Skisser

Med tanke på att våra personas oftast har kontakt under arbetstid och aldrig på resande fot, samtidigt som vi insåg att matchningsformuläret skulle bli relativt omfattande trots sin tilltänkta enkelhet, valde vi att skissa matchningsplattformen lämpad för webb. Vi valde sedan gemensamt inom gruppen att skissa var och en för sig, detta för att inte påverkas av varandra och för att samtidigt kunna få fram största möjliga mängd designförslag. En annan anledning till att vi gjorde detta var på grund av att vi ursprungligen siktade på att ta fram tre olika prototyper att visa upp för användarna för att på så vis få ut mer solid och uppriktig data under kommande användartester (Buxton, 2007).

Efter att vi hade ägnat en tid åt skissande på egen hand, samlades gruppen för att ge varandra feedback samt inspirera varandra för att på så vis utveckla de förslag som presenterades. Vi använde skisser då de kan hjälpa olika designers att förstå varandras tankar på ett snabbt och enkelt vis (Buxton, 2007). Vi fortsatte därefter att återigen skissa var och en för sig för att kunna utveckla de idéer som hade diskuterats. Detta pågick under en hel dag i studion, vi såg alltså till att ofta börja om skissandet och utforska olika sätt att uppnå användarmålen, detta då skisser erbjuder ett billigt och tidseffektivt sätt att föra processen framåt (Buxton, 2007). För att kunna gå vidare och avancera från vår skissfas, valde vi i slutändan ut tre stycken förslag som skulle konkurrera om att bli vidareskickade i processen. Med tanke på våra personas och deras behov, valde vi att fortsätta att arbeta med ett specifikt koncept vars upplägg erbjöd en solid grund att bygga vidare på och sedan, längre fram i processen, göra en prototyp av. Då intervjuerna pekade på att personkemin var en väldigt viktig faktor mellan en adept och en mentor, samt att adeften oftast var den som tog kontakt med mentorn, valde vi att arbeta vidare med ett koncept där adeften kunde skicka önskemål angående passande mentorer till tredje parten som sedan utför den slutgiltiga matchningen.

2.5 PROCESS - Prototyping

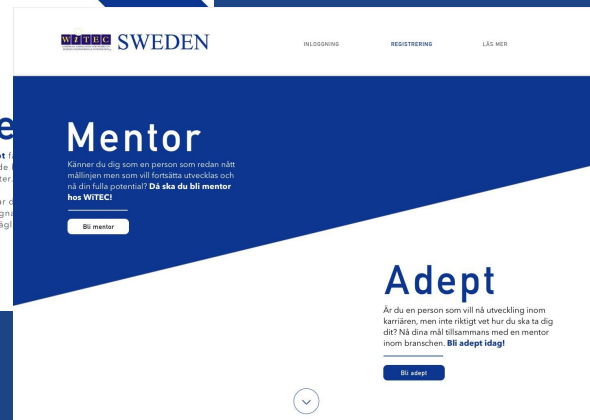
Då vi kände att vi hade en tillräckligt stark grund av skisser för att ha möjlighet att skapa en prototyp, började vi med att söka efter potentiella verktyg att ta fram de initiala prototyperna med. Marknaden av prototypverktyg är otroligt omfattande och den största utmaningen för oss i detta skede var att hitta ett verktyg som både erbjöd möjligheten att göra en relativt funktionell och interaktiv prototyp, samtidigt som prototypen sedan även skulle vara delbar med uppdragsgivare och testanvändare. Efter en tids sökande och testande kunde vi till sist hitta ett verktyg vid namn Hotgloo som gav oss möjligheten att presentera en prototyp som erbjöd testanvändaren en interaktiv upplevelse. Buxton (2007) föreslår att en grundläggande tanke med prototypande är att det ska gå så fort som möjligt, samtidigt som det ska bli så billigt som möjligt. Hotgloo är ett prototypverktyg som erbjuder användaren färdiga element som enkelt kan omplaceras och konfigureras med hjälp av enkla musmanövrar. Detta innebar att vi kunde ta fram prototyper med lägre detaljnivå på ett effektivt sätt.

Den prototyp som togs fram utgjorde grunden för vårt framtida slutkoncept. Efter ett flertal interna kritiksessioner inom vårt designlag, samt kritiksessioner tillsammans med samtliga designlag som deltog under designstudio, kunde vi iterativt arbeta oss närmare ett slutkoncept. Kritiksessionerna medförde en hel del värdefull input men det som vi kände gav mest var de användbarhetstester som utfördes på ett antal mentorer och adepter. De mentorer och adepter som användbarhetstesterna utfördes på var samma som tidigare under processen agerat respondenter under våra intervjuer. Användbarhetstesterna gav oss inte bara chansen att se hur enkelt eller svårt det var för en eventuell användare att ta sig an systemet, men det var också ett tillfälle för oss att försöka att skraddarsy systemet ytterligare enligt våra slutanvändares behov och mål.

3.1 SLUTKONCEPT - Designstruktur

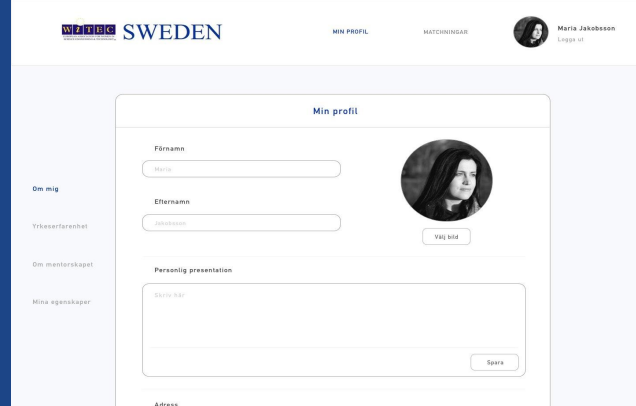
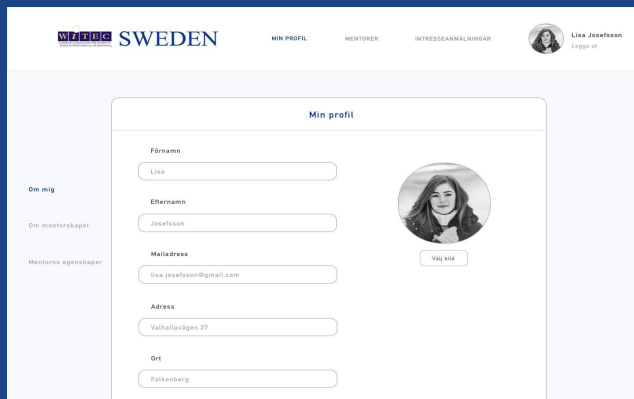
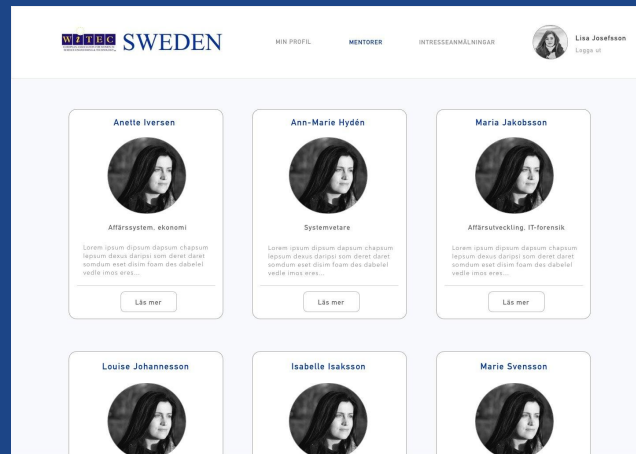
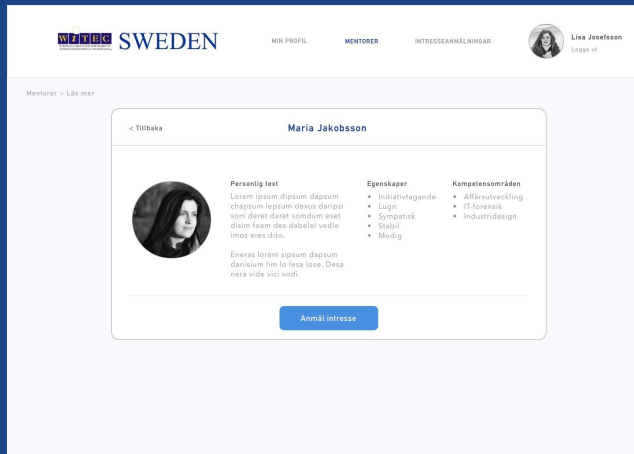
Projektet resulterade i ett slutkoncept som erbjuder en enkel och intuitiv plattform för matchning mellan mentor och adept.

Plattformen har en designstruktur som påminner om WiTEC's egna webbsida och använder sig av färgerna blått, grått, svart och vitt för att skapa en känsla av professionalitet, trygghet och tillit. Som utvecklare valde vi att fokusera på nyckelordet "enkelhet", vilket gav ett lättförståeligt och pedagogiskt resultat. Resultatet beror också på att vi har fokuserat mycket på slutanvändaren och hennes upplevelse av plattformen. Eftersom vi vill undvika obehagliga känslor så som stress och frustration valde vi att skapa tydliga informationstexter, använda oss av en steg-för-steg guide samt gröna bockar för att skapa en känsla av kontroll hos användaren.



3.2 SLUTKONCEPT - Funktioner

Plattformen består också av ett antal grundläggande funktioner, till exempel en redigerbar profilsida för både adept och mentor, en matchningsnotifikation för mentorer och möjligheten att söka bland mentorer för adepter som använder plattformen. Dessutom har mycket fokus lagts på matchningsformuläret för adept och mentor. Detta för att personkemi var något som vi uppfattade som viktigt för ett fungerande mentorskap.



3.3 SLUTKONCEPT - Formulär

När slutkonceptet presenterades för uppdragsgivaren uppfattade vi det som att formuläret var grunden till mest tillfredsställelse från både vår sida och uppdragsgivarens sida. Just balansen mellan enkelhet och detaljrikedom i utformningen av frågor och matchningsalternativ var det som gjorde att vi i slutändan kunde stå med något som alla involverade parter kunde anse vara ett lyckat slutresultat.

The image displays three overlapping screenshots of a web form, likely for a mentorship or internship application. Each screenshot shows a progress bar at the top with four steps: 'Om mig' (About me), 'Yrkeserfarenhet' (Professional experience), 'Om mentorskapet' (About mentorship), and 'Mina egenskaper' (My characteristics). The 'Om mig' step is currently active in all three views.

Top Screenshot (Progress: 4 av 9):

- Förnamn *** (First name): Lisa ✓
- Efternamn *** (Last name): Josefsson ✓
- Mailadress *** (Email address): lisa.josefsson@gmail.com ✓
- Lösenord *** (Password): [Redacted]

Bottom Left Screenshot (Progress: 1 av 5):

- Förnamn *** (First name): Lisa
- Efternamn *** (Last name): Josefsson
- Mailadress *** (Email address): lisa.josefsson@gmail.com
- Lösenord *** (Password): [Redacted]
- Bekräfta lösenord *** (Confirm password): [Redacted]
- Adress *** (Address): [Redacted]

Bottom Right Screenshot (Progress: 1 av 5):

- Kompetensområden *** (Competence areas): Fyll i här (filled) ✓
- Attitudesområden *** (Attitude areas): Attitudesområden X, Induktionsdesign X
- Nuvarande branch *** (Current branch): Arkitektur ✓
- Nuvarande yrkesroll *** (Current job role): Fyll i här (filled) ✓
- Tidigare branch(er) *** (Previous branch(es)): Fyll i här (filled) ✓

SLUTKONCEPT - Formulär

Om mig Om mentorskapet Mina egenskaper

1 av 5

Hur långt kan du tänka dig att färdas då du skall träffa en adept?

0 km 50 km 120 km

Med hjälp av vilka medel upprätthåller du helst en kontakt med din adept?

☐ Mail ☐ Telefon ☒ Fysiska möten ☐ Sociala medier

Hur många fysiska möten är för dig rimligt under en månad?

☐ Ett tillfälle ☐ Två tillfällen ☐ Tre tillfällen ☐ Fyra tillfällen eller mer

Om man bortser från eventuella fysiska möten, ungefär vid hur många tillfällen per månad önskar du att ha kontakt med din adept?

☐ 1-2 tillfällen ☐ 3-4 tillfällen ☐ Mer än fem tillfällen

Hur fort kan du förväntas svara via dina angivna kontaktsätt?

☐ Efter 1-2 dagar ☐ Efter 3-4 dagar ☐ Efter 5+ dagar

Om mig Om mentorskapet Mentorns egenskaper

Välj de fem egenskaper du anser vara viktigast hos en mentor

Medig Stabil Framåt Lugn Bättre

Flexibel Lyh

Självisk Symp

Uppfinningsrik Discip

< Tillbaka

Om mig Om mentorskapet Mentorns egenskaper

Välj de fem egenskaper du anser vara viktigast hos en mentor

Medig Stabil Framåt Lugn Bättre

Flexibel Lyhörd Optimist Nyfiken Ödmjuk

Självisk Sympatisk Pedagogisk Äventyrlig Impulsiv

Uppfinningsrik Disciplinerad Öppensinnad Strukturerad Initiativtagande

< Tillbaka Skulle ✓

4. AVSLUTNING

Projektet har gett oss en inblick i WiTECs verksamhet samt kring vad som är viktigt vid ett mentorskap. Med hjälp av en digital plattform som verktyg för att skapa en givande matchning och en möjlighet till ett första möte mellan adept och mentor, tror vi att vi närmar oss något som skulle kunna innebära en lösning på det problem som WiTEC hade identifierat med att färre kvinnor väljer att stanna kvar inom mansdominerande branscher. Med hjälp av marknadsföring kring mentorskap och dess innebörd samt mer information kring WiTEC och deras nätverk, är vi optimistiska till att fler kommer att kunna ta del av plattformen och de möjligheter till mentorskap som erbjuds.

Under designprocessen valde vi att lägga stort fokus på att minimera WiTECs arbetsbörda. Vi tror att vår lösning, att adepten kan välja ut mentorer och sedan skicka till tredje part, kan förenkla WiTECs arbete. Att adepten får chansen att påverka valet av mentor tror vi också skulle kunna leda till en bättre matchning. Vi hoppas att vårt slutkoncept kommer att resultera i en produkt som kan förenkla WiTECs fortsatta arbete med mentorskap och på så vis leda till att fler kvinnor kan få stöd på arbetsplatsen.

5. REFERENSLISTA

Buxton, B. (2007). Sketching user experiences: getting the design right and the right design (interactive technologies).

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. John Wiley & Sons, Inc.