
#Ruter



Linda Katrine Andresen
Fredrik Sørensen
Martin Myhrstuen
Gaute Lyngstad
Ida Braaten
Therese Drivenes

Konsept - "Må jeg løpe?"

- Forenkle reiser med kollektivtrafikk
 - Bruker GPS og sanntid
 - Setter varslinger på ønsket avganger
 - For notifikasjoner i forkant av reise
 - Tenkt til å bruke Overbevisende design og Kontekstbevissthet for å realisere konseptet vårt.
-

Problemstilling

Hvordan effektivisere bruken av kollektivtrafikk, ved hjelp av sanntidsinformasjon og overbevisende design, på mobile enheter?

Overbevisende Design

- "*Persuasive design*" er et begrep innført av BJ Fogg.
 - Overbevisende teknologier har som hensikt å endre adferd og holdninger hos brukeren, ved bruk av "overtalelse".
 - Viktige elementer:
 - Motivasjon
 - Gjennomføringsevne – Ability
 - Utløser – Trigger
-

Overbevisende Design

Hvorfor bruke overbevisende design i vårt prosjekt?

- Oppnå ønsket adferd – "*Target Behavior*"
 - Notifikasjoner på telefonen – "*Trigger*"
 - Utbredelsen av smartelefoner i kombinasjon med sanntids data, kan være svært effektivt.
-

Kontekstbevissthet

- Kontekstbevisste applikasjoner overvåker omgivelsene for å gjøre det mulig å la applikasjonen reagere på sin kontekst (Hofer et.al., 2003).
 - Værdata (Yr API), veiarbeid etc.
-

Relatert Arbeid og Artikler

- Billetter og sanntid er "de to store"
 - Integration of Electronic Tickets and Personal Guide System for Public Transport using Mobile Terminals av Koicho Goto og Yahiko Kambayashi, 2003
 - RMob - a mobile app for real time information in urban transportation av Laura Magrini, Matteo Nati, Emanuele Panizzi, 2012
-

Prosesen

Intervju | Personas | Fokusgruppe | Brukertesting

- Ekspert-intervju
 - 12 stk semi-strukturerte intervjuer
 - Avdekke brukerenes behov/bruk
-

Prosesen

Intervju | Personas | Fokusgruppe | Brukertesting

- Personlig app
 - Widget
 - Tilleggsfunksjon til Ruter-app
 - Samarbeide med bl.a kalender
-
- Brukte funn videre i designprosessen
-

Prosesen

Intervju | **Personas** | Fokusgruppe | Brukertesting



Atle, den surrete

Teknologistudent med deltidsjobb

Elsker dingser

Selverklært rotehue

Lett distrahert


Prosesen

Intervju | **Personas** | Fokusgruppe | Brukertesting

Scenario:

Har et prosjektmøte kl. 1000. Står opp kl. 0900 for å rekke dette. Skal bare lese litt nyheter før han drar, synes han har god tid så prøver ut det nye mobilspillet en kompis foreslo. Han blir som alltid veldig engasjert og oppdager plutselig at nok en gang har tiden gått for fort og at han kommer til å bli forsein, igjen...

Low-fidelity prototypes




MÅ JEG LØPE?	
 3 Sognsvann	●○○ <u>Endre?</u>
 19 Ljabru	○○● <u>Endre?</u>
 21 Hølstyr T	○○○ <u>Endre?</u>

MÅ JEG LØPE?	
Forskningsparken T	FS
3 Sognsvann	3 min
5 Storo	5 min
4 Ringen	7 min
Forskningsparken tulle	MS
18 Holtet	0 min
17 Sinsen - Grefsen stasjon	5 min
18 Holtet	10 min

Fra sentrum

Mod sentrum

Low-fidelity prototyper

MÅ JEG LØPE ?	
 3 Saghusvæn	 21 Helstjyr T
○ ○ ○	○ ○ ○
 19 Ljabbu	
○ ○ ○	

MÅ JEG LØPE ?			
T-bane	3	Saghusvæn	2 min 17 min 32 min
Bus	21	Helstjyr T	7 min 17 min 27 min
Takk	19	Ljabbu	0 min 5 min 10 min

Prosesen

Intervju | Personas | **Fokusgruppe** | Brukertestning

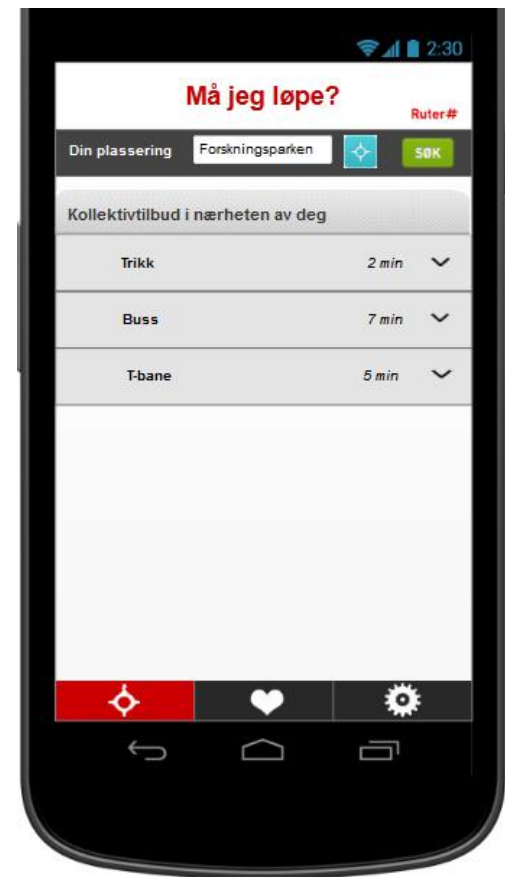
- Low-fidelity-prototyper
- Mange nyttige innspill og tanker
- Tok med oss mye fra fokusgruppen i den videre prototypingen



Prosesen

Intervju | Personas | Fokusgruppe | **Brukertestning**

- Laget high fidelity prototype
- Evaluere prototypen
- 5 brukere
- Oppgaver + diskusjon



Design og demonstrasjon

(Demonstrasjon)

<http://share.axure.com/Y7A3IG/>

Refleksjon over eget arbeid

- Overbevisende design var en spennende måte for oss å angripe prosjektet på.
 - Kan hjelpe til å effektivisere bruken av kollektivtransport.
 - Vanskelig å teste fullt ut effekten av det overbevisende designet.
 - Krever en fullverdig prototype som kan testes ut i felten.
 - Valgte å fokusere på gjennomføringsevne.
-

Refleksjon over eget arbeid

- Kontekstbevissthet
 - vanskelig å teste uten et fungerende system i bakhånd
 - Behov for en slik app?
 - Avhenger av livssituasjon og bosted
 - Tilbakemelding fra brukere
-

Veien videre og erfaringer

- Flere iterasjoner i design-prosessen
 - Utvikle flere high-fidelity prototyper

 - Stor gruppe, mye koordinering
 - Gode tilbakemeldinger
 - Gøy og interessant
-

Takk for oss
