

Independent Game Developers' Initiative

Utvecklingen av användarprofilen till en webbaserad mötesplats för dataspelsutvecklare

Sebastian Badylak

Independent Game Developers' Initiative

Examensrapport inlämnad av Sebastian Badylak till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Peter Jakobsson.

2007-06-15

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Signerat: _____

Independent Game Developers' Initiative

Sebastian Badylak

Sammanfattning

Arbetet behandlar utvecklingen av ett grundläggande element till en framtida webbaserad community för dataspelsutvecklare. Grundelementet är en användarprofil som inom communityn kommer att åskådliggöras i ett grafiskt webbgränssnitt för alla registrerade användare. Användarprofilens syfte är att presentera användaren på ett attraktivt sätt för såväl spelindustrin som andra spelutvecklare som söker samarbete och bekantskap. Gränssnittet utvecklas ur ett användarcentrerat perspektiv genom den metodologi som McCracken och Wolfe (2004) presenterar. Utvecklingsprocessen inleds med att kartlägga marknaden, de tänkta slutanvändarna och deras behov samt den svenska spelindustrins intresse av en sådan community. Därefter utvecklas en tidig prototyp som genomgår tester där dataspelsstudenter från Högskolan i Skövde får tillfälle att påverka såväl utformning som innehåll. Processen leder till en uppdaterad version av prototypen men kan betraktas som en första iteration av utvecklingen och det ligger i framtida arbete att genom fler liknande iterationer färdigställa produkten.

Nyckelord: Användarprofil, community, dataspelsutvecklare

Innehållsförteckning

| | |
|--|-----------|
| 1. INLEDNING..... | 1 |
| 2. PROBLEMBESKRIVNING OCH FRÅGESTÄLLNING..... | 3 |
| 3. SYFTE..... | 4 |
| 4. METOD..... | 5 |
| 5. MARKNADS- OCH BEHOVSANALYS..... | 9 |
| 6. FÖRETAGSBESÖK..... | 10 |
| 7. UTFORMNING AV INTERVJUUNDERLAG INFÖR ANVÄNDARANALYS..... | 12 |
| 8. ANVÄNDARANALYS..... | 13 |
| 9. DESIGN OCH PROTOTYPFRAMTAGNING..... | 17 |
| 10. UTVÄRDERING – DEL 1..... | 20 |
| 11. UTVÄRDERING – DEL 2..... | 26 |
| 12. SLUTSATS..... | 28 |
| 13. KÄLLOR..... | 29 |
| 14. BILAGOR..... | 30 |

1. Inledning

Bakgrund

För drygt ett år sedan föddes tankarna om en webbcommunity för dataspelsutvecklare. Det började som en diskussion om bristerna med dataspelsprogrammet på Högskolan i Skövde och utvecklades till en idé om en form av webbaserad utvärderings- och marknadsföringstjänst för svenska dataspelsutbildningar kombinerat med en mötesplats för dataspelsstudenterna. Efterhand växte idén från sin ursprungliga form till en mötesplats där studenter och hobbyutvecklare skulle hitta varandra för att bilda spelutvecklingsprojekt och på sikt egna företag. Jag själv och Dag Stensson, studenter vid dataspelsutveckling – design, vände oss till Gothia Science Park för att få höra affärscoachernas åsikt ur ett affärsmässigt perspektiv. De bidrog med oerhört värdefull, konstruktiv kritik till hur vi skulle utveckla vår idé på ett affärsmässigt sätt och genast föddes en uppsjö av nya idéer till webbcommunityn. Vi insåg att behovet av finansiella medel skulle bli ett faktum om vår idé skulle realiseras. Därför diskuterades olika sätt att sammanfoga hobbyutvecklarnas värld med spelindustrins. Det vi slutligen kom fram till var en tjänst som påminner om de webbaserade rekryteringstjänster som till exempel Monster erbjuder fast med större möjligheter för de arbetssökande att uttrycka sig i handlingar. Det nya konceptet skulle alltså erbjuda communityanvändarna en väg till en karriär inom spelbranschen genom självmarknadsföring, projektarbeten och aktivt deltagande i communityn. Samtidigt skulle spelindustrin få möjligheten att annonsera jobberbjudanden och få ett sökverktyg för att snabbt kunna hitta attraktiva personer. Det nya konceptet fick namnet *Independent Game Developer's Initiative* (IGDI).

Vision

Independent Game Developers' Initiative är förstahandsvalet för alla som är intresserade av dataspelsutveckling och vill komma i kontakt med likasinnade. Genom IGDI skapar man kontakter, utbyter kunskaper och erfarenheter, driver distansprojekt och söker jobb inom spelbranschen. IGDI erbjuder ett modernt gränssnitt som inbjuder till social interaktion människor emellan. Upplevelsen är inspirerad av mötesplatser som Lunarstorm, Myspace och Great Games Experiment. IGDI är framtidens mötesplats för kreativa personer.

Independent Game Developers' Initiative utgörs av följande grundstenar:

Användarprofiler utvecklade för att matcha spelindustrins behov i rekryteringsprocessen och samtidigt förmedla information relevant för social interaktion dataspelsutvecklare emellan. Användarprofilen presenterar användaren genom en enhetlig och överskådlig modell. Detta kompletteras med utrymme för personliga uttryck.

Projektprofiler som användarna kan upprätta för att presentera sina spelidéer och spelprojekt för förläggare, men också i syfte att hitta andra utvecklare att samarbeta med.

Kollaborationsverktyg tätt knutna till projektprofilerna för att möjliggöra distanssamarbete. IGDI erbjuder bland annat webbaserade verktyg för projektplanering samt serverutrymme för uppladdning av producerat material.

Kommunikationsmedel såsom projektchat, privata meddelanden och diskussionsforum.

Sökfunktion för att hitta pågående eller färdiga projekt inom IGDI, men också för att hitta individuella användare att inleda bekantskap eller samarbete med.

Utveckling

Detta arbete kan betraktas som en del av förarbetet till den faktiska utvecklingen av IGDI, men eftersom IGDI i sin helhet består av en större mängd komponenter än vad som behandlas i detta arbete har delar av förarbetet även gjorts av Dag Stensson. Denna avhandling behandlar utvecklingen av communityns användarprofil enligt en användarcentrerad metodologi. Dag Stenssons arbete (Stensson, 2007) behandlar utvecklingen av ett sökverktyg för head-hunting-ändamål - ämnat att användas av exempelvis spelföretagens rekryterare - enligt en scenariobaserad designmetodologi. Trots denna arbetsfördelning återstår fortfarande en större mängd förarbete innan den faktiska utvecklingen kan påbörjas. Detta eftersom IGDI utgörs av ytterligare fler komponenter än de som behandlas i ovan nämnda arbeten.

Det råder en stark relation mellan detta och Stenssons (2007) arbete då sökverktyget som Stensson utvecklat till viss del är ett medel genom vilket användarprofilens innehåll kan komma att presenteras för spelföretagens rekryterare, i den slutgiltiga versionen av IGDI. Det bör däremot understrykas att relationen i detta tidiga utvecklingsskede inte har utforskats i detalj, även om samarbete mellan mig och Stensson har förekommit. Samarbetet har bestått av gemensamma besök hos några av de svenska spelföretagen där företagets representanter har bidragit med reflektioner kring det material vi presenterat för dem. På så sätt har jag och Stensson fått en gemensam förståelse för deras behov, och därmed en grund till ovan nämnda arbeten. Däremot kan relationen mellan sökverktyget och användarprofilen i nuläget endast fungera som ett konkret exempel på en del av det framtida utvecklingsarbete som återstår.

För examensarbetets bästa har genom denna arbetsfördelning allt beroende mellan mig och Stensson kunnat undvikas. Detta må vara till arbetets nackdel då ett närmare samarbete med stor sannolikhet hade gett upphov till en fördjupning i den relation som våra arbeten har till varandra. Däremot har potentiella risker med ett beroende totalt eliminerats genom detta självständiga tillvägagångssätt.

2. Problembeskrivning och frågeställning

Konkurrensen om arbete inom spelindustrin är hård. Företagen efterlyser flera års erfarenhet, magisterexamen och helt enastående talanger. Samtidigt saknar spelföretagen effektiv hantering av de stora mängder arbetsansökningar som inkommer. Rekryterarna har inte tid att noggrant gå igenom materialet och därför försvinner många ansökningar i mängden. Dessutom är ansökningarna i sig av varierande kvalitet och utformning vilket ytterligare bidrar till ineffektiviteten. Vad kan man då göra som nyexaminerad dataspelsstudent eller hobbyutvecklare för att ha en rimlig chans? Kan man som aspirerande spelutvecklare marknadsföra sig på exempelvis Internet?

Arbetet utgår från IGDI - ett koncept till en webbcommunity för dataspelsutvecklare. Communityn är tänkt att fungera som en plattform för socialt umgänge, distanssamarbete och självmarknadsföring mot spelindustrin. För det måste det på communityn finnas ett effektivt sätt för användaren att visa sina erfarenheter, kunskaper och talanger så att denne kan påbörja sin communityvistelse.

Utmaningen ligger i att ta fram en presentationsmodell som är modern och relevant för såväl spelindustrin som användaren och communityupplevelsen. Detta görs i form av en användarprofil som åskådliggörs genom ett grafiskt webbgränssnitt.

Frågeställningen lyder därför: Hur kan utvecklingen av användarprofilen påbörjas i samverkan med de tänkta användarna, för att den redan i ett tidigt skede ska möta deras behov?

3. Syfte

Syftet är att utforma en tidig prototyp till ett gränssnitt för webben – en användarprofil, som innehåller den information som krävs för att som aspirerande spelutvecklare kunna hävda sig på den konkurrenshärjade marknaden och samtidigt kunna använda den för sociala ändamål. Denna användarprofil kommer att ingå i en webbcommunity för dataspelsutvecklare. Utmaningen ligger i att möta spelindustrins behov såväl som communityanvändarens. Å ena sidan måste eventuella rekryterare från spelföretagen kunna utläsa relevant information om användaren och dessutom måste användaren finna profilen relevant för den sociala interaktion som kommer att finnas inom communityn.

Avgränsningar

Användarprofilen är det huvudsakliga föremålet för forskningen i denna avhandling. Detta arbete behandlar även, om än sekundärt, den initiala utformningen av det grafiska användargränssnittet för ett webbaserat verktyg – ett profilformulär. Profilformulärets funktion är att upprätta en användarprofil utifrån det innehåll som specificeras i den huvudsakliga forskningen. Syftet är att genom verket visa på sambandet mellan profilformuläret och den färdigupprättade profilen.

4. Metod

Jag har valt att utgå från McCracken & Wolfe (2004), använda den generella metodologin som de presenterar, men göra mindre anpassningar i den för att den ska passa till mitt arbete. En av anledningarna till att jag valt McCracken & Wolfes metod är att den i första hand är enkel att förstå eftersom den är kortfattad men också för att den är generell för webbutveckling.

Den andra och främsta anledningen till att McCracken & Wolfes metodologi valdes för detta arbete grundar sig i dess användarcentrering. För detta arbete antas användarcentrerad design vara ett lämpligt tillvägagångssätt på grund av slutproduktens nära förhållande till slutanvändarens personlighet. Med det menas att slutprodukten, i detta fall användarprofilen, kommer att förmedla användarens personliga egenskaper och erfarenheter, men också personliga uttryck. Detta arbete resulterar däremot inte i en slutgiltig version av användarprofilen. Detta arbete bör endast betraktas som ett tidigt förarbete till en fullskalig produktion. Särskilt med tanke på de brister som denna metod och dess genomförande medför. Brister som uppstår i och med okunskap om utformning och utförande av intervjuer, brist på tid till att involvera fler användare, samt brister i designen som uppstår när beslut påverkas av många olika användare. Däremot är det viktigt att poängtera att den användarcentrerade metoden med fördel kan kompletteras med andra metoder för att kompensera för dess brister. Kompletterande åtgärder är däremot endast aktuella i framtida arbete. Till framtida arbete hör också kompletteringar, återigen med slutanvändaren i centrum, genom ett system för insamling av användarnas åsikter, direkt på sajten. På så sätt formas hela communityupplevelsen efter användarnas behov och beteenden, och förblir därmed relevant och aktuell. Det förutsätter visserligen att utvecklarna besitter förmågan att omsätta användarnas önsknings till design. Som en av utvecklarna ämnar jag genom denna metod utforska min egen förmåga till detta.

I följande stycken summeras McCracken & Wolfes metod för att tydliggöra hur den är utformad och hur jag anpassat den till mitt arbete.

Användarcentrerad utvecklingsmetodologi enligt McCracken & Wolfe (2004), kompletterad med de anpassningar jag valt att göra:

Behovsanalys. Behovsanalysen görs för att identifiera användarna och vilken nytta de kommer att ha av produkten. McCracken & Wolfe menar att behovsanalysen ska utmynna i en kort summering av vilken funktion produkten fyller och vem produkten är riktad till. I denna avhandling består förarbetet till behovsanalysen av en marknadsanalys som definierar IGDIs kundnytta. Anledningen är att ”kundnyttan”, som den definieras av Kubr (2005), delar många likheter med resultatet av McCracken & Wolfes (2004) behovsanalys. Anledningen till denna anpassning är att belysa IGDIs potential att bli en kommersiellt gångbar produkt. Marknadsanalysen är hämtad från affärsplaneringsarbetet som föregick detta arbete.

Användar- och aktivitetsanalys. Denna del av metodologin syftar till att djupare lära känna produktens användare och de aktiviteter de kommer att behöva utföra. I detta

fall består aktiviteterna av att presentera information om sig själv i sin användarprofil. Därför undersöks intresset av de föreslagna behoven av mötesplats, arbetssökande samt egenföretagande och egenproduktion. Dessa behov omsätts till den konkreta information som själva användarprofilen ska innehålla. Exempelvis kan profilägaren vara i behov av att söka arbete. Då måste användarprofilen alltså innehålla information som är relevant för just arbetssökande, så att en betraktande användare kan tillgodogöra sig detta. I framtida utökningar av gränssnittet blir det däremot intressant att göra djupare aktivitetsanalyser eftersom gränssnittet då kommer att ingå i en kontext med mer avancerad funktionalitet.

Funktionsanalys. Genom en funktionsanalys utreds vilka funktioner produkten behöver innehålla för att användaren ska kunna utföra ovan nämnda aktiviteter. Eftersom själva profilgränssnittet i detta arbete inte erbjuder några aktiviteter andra än att presentera information om sig själv och tillgodogöra sig den information som andra användare presenterar, finns i nuläget inget behov av några funktioner. De funktioner som användaren måste ha tillgång till vid själva upprättandet av sin profil behandlas i detta arbete som sekundära. De kommer nämligen att återfinnas i den gränssnittsprototyp som utvecklas efter att själva profilgränssnittet tagits fram och ligger därför utanför verkets primära fokus. Naturligtvis är gränssnittet för profilskapande inte att förringa eftersom det i allra högsta grad måste uppfylla de användbarhetskrav som ställs på det. Däremot kan själva målet, alltså en färdigupprättad profil, ses som en utgångspunkt för utvecklingen av ett gränssnitt för profilskapande. En närmare analys av det är först aktuell i eventuell framtida vidareutveckling av IGDI.

Kravanalys. En kravanalys identifierar de systemkrav som produkten kommer att ställa. Exempelvis kan man i just detta fall tala om en eventuell serverlösning för databasen som kommer att hantera användarkonton. Någon formell teknisk analys kommer inte att göras. Jag utgår ifrån att de systemkrav som IGDI:s användarprofil ställer är realistiska i dagens läge. Bevis för att IGDI:s användarprofil rent tekniskt kan fungera finns i andra communities profillösningar, exempelvis Great Games Experiment. Det ligger utanför intresseramarna för detta arbete att göra en noggrannare analys.

Användbarhetsspecifikation. Genom att upprätta en användbarhetsspecifikation kan mätningar på en eventuell prototyp göras, i syfte att undersöka produktens användbarhet. Förslagsvis kan man specificera hur snabbt en användare ska kunna utföra en viss aktivitet. Beroende på vilka resultat man får i ett användartest kan man avgöra om man lyckats uppnå det specificerade målet. Någon användbarhetsspecifikation kommer inte att upprättas i detta arbete, men är däremot högst aktuell för framtida utveckling av IGDI. I synnerhet när sajten har utökats och fler användaraktiviteter och funktioner har tillkommit.

Design. I den här fasen bestäms produktens utseende och innehållsmässiga organisation. Jag valde att integrera designfasen med prototypfasen eftersom det webbverktyg jag använde tillät effektiv och enkel grafisk layout och design.

Prototypframtagning. Under prototypframtagningen skapar man ett första utkast av

produkten. Det handlar om antingen en lågkvalitetsprototyp eller en högkvalitetsprototyp. En lågkvalitetsprototyp kan i princip vara en ren pappersversion av produkten där man helt enkelt med hjälp av en penna ritar innehållet på fri hand. Det är också den sortens prototyp som McCracken och Wolfe rekommenderar eftersom den inte kräver mycket tid. Jag har däremot valt att skapa en högkvalitetsprototyp med hjälp av en applikation för webbutveckling. Anledningen är att en högkvalitetsprototyp ger ett mer ”färdigt” intryck vilket är viktigt för mitt verk.

Utvärdering. I slutskedet testas prototypen på användare. Man antecknar deras synpunkter på eventuella brister såväl som utökningar. Jag valde att även genomföra ett card sorting-test, en metod som McCracken och Wolfe rekommenderar, där användarna fick vara delaktiga i innehållsorganisationen av gränssnittet.

På följande sätt användes metoden i detta arbete:

Marknads- och behovsanalys

En mindre marknadsanalys genomfördes. Syftet var att kartlägga eventuella konkurrenter och undersöka marknadspotentialen för IGDI ur spelindustrins perspektiv. Utöver det gjordes besök på några av de svenska spelföretagen i syfte att diskutera konceptet bakom IGDI och ta del av rekryterarnas åsikter om IGDI:s användarprofiler. Målet var att skapa en uppfattning om vilka behov spelindustrin har i dagens läge.

Detta finns beskrivet i kapitel 4 – *Marknads- och behovsanalys*, och i kapitel 5 – *Företagsbesök*.

Användaranalys

Intervjuer med studenter på dataspelsutveckling vid Högskolan i Skövde gjordes. Intervjuerna utredde vilka framtidsambitioner studenterna har samt vilken bild av dataspelsindustrin de har och hur de ska bära sig åt för att skapa sig en karriär inom den. Syftet var att kartlägga vilka behov studenterna eventuellt har och omsätta resultaten till en tidig webbprototyp av användarprofilen. McCracken och Wolfes metod kompletterades med Erikssons (2007) metod för halvstrukturerade intervjuer. Halvstrukturerade intervjuer innebär ett intervjuförfarande som utgår ifrån ett förberett frågeformulär men bedrivs som en öppen diskussion. Resultaten sammanställdes till en frekvenstabell för de tre potentiella behoven; mötesplats, arbetssökande samt egenföretagande och egenproduktion.

Detta finns beskrivet i kapitel 6 – *Utformning av intervjuunderlag inför användaranalys*, och i kapitel 7 – *Användaranalys*.

Design och prototypframtagning

En högkvalitetsprototyp designades och implementerades i applikationen Microsoft Expression Web. Syftet var att skapa en prototyp som gav ett ”färdigt” intryck och var representerande för slutprodukten så att den kunde presenteras för såväl dataspelsstudenterna som spelföretagens rekryterare. I denna fas omsattes resultaten

från de föregående faserna till ett konkret designförslag.

Detta finns beskrivet i kapitel 8 – *Design och prototypframtagning*.

Utvärdering

Denna fas bestod av ytterligare intervjuer med dataspelsstudenter – den här gången med en webbprototyp av communityns användarprofil som diskussionsunderlag. Syftet var att undersöka vilka önskemål de hade avseende layout och funktionalitet. Målet var att ge studenterna, som representerar communityanvändarna, en chans att påverka slutresultatet. Studenternas synpunkter omvandlades till konkreta exempel på utökningar och förbättringar som sedan organiserades utifrån ett MDI-perspektiv med hjälp av McCracken och Wolfes card sorting-metod.

Detta finns beskrivet i kapitel 9 – *Utvärdering – del 1*, och i kapitel 10 – *Utvärdering – del 2*.

5. Marknads- och behovsanalys

Efterfrågan på ny personal inom spelindustrin i USA beräknas växa med 75 % från år 2006 till år 2009, det vill säga cirka 35 000 nyanställningar per år¹. Den svenska marknaden följer ett liknande mönster sett till den svenska spelproducenten Massive Entertainments beräknade fördubbling av personalstyrka från 91 till 180 personer inom det närmaste 1-1½ åren². Enligt Per Strömbäck på svenska branschorganisationen Spelplan kommer personalförsörjningen på sikt bli den riktigt stora utmaningen för den svenska spelindustrin³.

Problemet för många spelföretag ligger i det första stadiet av rekryteringsprocessen. Spelföretagen får in mängder av email med arbetsansökningar varav de flesta inte är utformade på ett acceptabelt sätt och slängs därför. Att hantera arbetsansökningar via en emailapplikation skapar ytterligare problem i hantering och sortering eftersom applikationen i sig inte är skapt för den typen av aktiviteter. Rekryterarna eftersöker därför digitala rekryteringssystem som är designade för att möta deras behov. Även spelförlagen får cirka 500 spelidéer vardera per år inskickade till sig varav 96 % slängs direkt⁴. Det kan bland annat bero på att dokumentet inte håller tillräckligt hög kvalitet, eller så saknar upphovsmannen rätt kompetens och erfarenhet.

I nuläget uppgår det totala antalet registrerade användare på de två ledande community-sajterna för spelutvecklare Great Games Experiment och Gamedev⁵ till cirka 45 000. IGDI förväntas tilltala stora delar av dem men också studenterna på de cirka 400 dataspelsrelaterade skolorna världen över. Vårt primära mål är att nå de cirka 900 datorspelsstudenterna vid de svenska högskolorna, och i synnerhet de cirka 240 studenterna vid Dataspelsutveckling på Högskolan i Skövde, eftersom vi har möjlighet att nå dem personligen. Vi tror att IGDI som community kommer att utvecklas till att på sikt möta det spektrum av krav som dataspelsutvecklare kan komma att ställa, just genom att i första hand engagera Skövdes dataspelsstudenter och låta dem vara med och påverka communityns utveckling.

1 www.itfacts.biz

2 Intervju, Massive Entertainment. 120207

3 Dagens Industri. 150906. Anders Thoresson.

4 International Game Developers Association "Game Submission Guide"

5 www.greatgamesexperiment.com, www.gamedev.net

6. Företagsbesök

Under vårterminen 2007 besöktes några av de svenska spelföretagen för att samla deras synpunkter på arbetet. Under besöken presenterades profilprototypen och visionen för IGDI, för respektive företags rekryterare. Efter varje presentation ställde jag frågan ”Vad är det första du tittar på i en arbetsansökan? Vad är viktigast?”. Syftet med arbetet är, som tidigare nämnt, att utforma en effektiv modell för dataspelsutvecklare att marknadsföra sig själva via en webbcommunity. Därför anser jag att det är viktigt att höra rekryterarnas åsikt om vad de tycker är viktigt att visa, eftersom det i första hand är rekryterarna man som arbetssökande ska övertyga.

Massive Entertainment, Malmö 26/3

Det absolut första Massives rekryterare tittar på är den sökandes CV. I hennes tycke ska ett CV vara kortfattat, enkelt och tydligt. Det ska summera de viktigaste punkterna om den sökandes bakgrund. Gärna med från/till-datum när det gäller till exempel föregående anställningar och dylikt. Det ska vara enkelt i sin utformning så att man inte behöver leta efter specifika uppgifter och tydligt så att det framgår exakt vad personen söker. Det bästa, enligt henne, hade varit om alla CV var baserade på samma mall så att man enkelt kunde hitta rätt information utan att behöva läsa noggrant. När hon går igenom ansökningar spenderar hon cirka 2-10 sekunder för att se om den sökande överhuvudtaget är relevant och har därför inte tid att läsa igenom brev på fem sidor eller mer, hur välformulerade och innehållsrika de än är. De som passerar den första genomgången sparas undan för en mer utförlig genomgång.

Något som också är ett absolut måste i en ansökan är arbetsprover. Arbetsproverna ska vara relevanta för den tjänsten man söker och visa på specialisering. Kvalitet går dessutom före kvantitet.

Massives rekryterare ansåg till viss del att vore bra för hennes arbete om rekryteringssituationen var omvänd, alltså att hon själv hade möjligheten att handplocka personer genom headhunting istället för att mängder av ansökningar skickas in.

Jadestone, Stockholm 13/4

Jadestones rekryterare upplever ungefär samma problem som Massives - en överfull mailkorg som måste sorteras manuellt och ansökningar av varierande kvalitet. Hon berättar att hon eftersöker ”mjukare” personliga egenskaper så som drivkraft, passion, inspirationskällor men också arbetsprover. Erfarenhet från spelindustrin är däremot mest attraktivt och det första hon tittar efter. Hon tittar också efter annan arbetslivserfarenhet ifall den sökande saknar erfarenhet från spelindustrin. Hon menar att hon vill veta om den arbetssökande har någon erfarenhet av arbete för någon annan än sig själv.

Digital Illusions Creative Entertainment (DICE), Stockholm **16/4**

DICE rekryterare uppgav att det absolut viktigaste att presentera som arbetssökande är sitt bästa alster. Den arbetssökande ska genom sitt verk förmedla vad denne är absolut bäst på, alltså inte visa på bredden av sin kompetens. Han tillade att erfarenhet väger lika tungt, i synnerhet erfarenhet från spelbranschen.

Liksom Massives rekryterare ansåg även DICE rekryterare att headhunting skulle vara att föredra framför nuvarande rekryteringssituation. Men för det behövs antagligen effektiva metoder för bevakning av exempelvis högskoleutbildningar och andra samlingsplatser för kompetens. Därför tyckte han att IGDIs koncept var mycket intressant eftersom man där skulle kunna bevaka pågående projekt och projektmedlemmarna enskilda insatser.

7. Utformning av intervjuunderlag inför användaranalys

Syfte

Syftet är att utforma intervjufrågor som ska tjäna som underlag till intervjuer med studenterna på Dataspelsutvecklingsprogrammet vid Högskolan i Skövde. Intervjuerna ska ge svar på tre grundfrågor som är relevanta för IGDI:s användarprofil, nämligen:

Möteplats: Studenternas åsikter om och behov av en mötesplats för dataspelsutvecklare.

Arbetsökande: Studenternas tankar om arbetsökande inom spelindustrin. Finns en vilja att genom en anställning på ett befintligt företag påbörja en karriär inom den?

Egenföretagande och egenproduktion: Synpunkter på egenföretagande och egenproduktion. Har studenterna något intresse av sådana aktiviteter inom en närliggande framtid?

Frågorna ska vara utformade på ett sådant sätt att man utifrån intervjuresultaten kan sammanställa en tabell över studenternas behov.

Metod

Genom att utgå från de tre grundfrågorna, vilka kan anses vara relevanta för den slutgiltiga visionen – IGDI som mötesplats för spelutvecklare – utformades ett flertal närliggande frågor. Syftet med att utforma närliggande frågor är att de under intervjun ska generera en större mångfald av åsikter inom området för respektive grundfråga.

Resultat

Se *Bilaga: Utformning av intervjuunderlag*. Förutom fråga 1 är frågorna 7, 14, 15 och 20 de frågorna som är närmast knutna till grundfrågan ”mötesplats”, men är också relevanta för ”arbetsökande” samt ”egenföretagande och egenproduktion”. De tjänar alltså dubbla syften. Frågorna i kategorin ”relation till förläggare” är helt knutna till grundfrågan ”egenföretagande och egenproduktion” men har för överskådlighetens skull placerats i en separat kategori. Fråga 20 befinner sig i kategorin ”övrigt” för att den delvis utreder ett beteende hos intervjupersonen.

Slutsats

Intervjuunderlaget täcker de tre grundfrågorna men lämnar samtidigt utrymme åt elaborerande svar inom varje ämne. Varje grundfrågas ämne tangeras i respektive delfråga vilket sannolikt resulterar i en viss tolkningsbredd. Detta innebar både för- och nackdelar för intervjuernas genomförande och analysen av resultaten. Något som behandlas mer ingående i kapitlet ”Användaranalys”.

8. Användaranalys

Syfte

Genom halvstrukturerade intervjuer undersöktes dataspelsstudenternas tankar och åsikter om nuvarande utbildning, tidigare erfarenheter samt framtidsambitioner. Målet var att få en bild av studenternas förhållande till de tre föreslagna behoven ”mötesplats”, ”arbetsökande” samt ”egenföretagande och egenproduktion”. Därför kan denna undersökning betraktas som en tidig användaranalys för att kartlägga vilka behov de har och därmed vilken information som är relevant att förmedla i IGDIs användarprofiler.

Insamlingsmetod

Enligt Eriksson (2007) kan man använda sig av så kallade halvstrukturerade intervjuer vid kravinsamlingen. En halvstrukturerad intervju baseras på förberedda frågor i ett frågeformulär som kompletteras med öppna frågor under intervjun. Intervjumetoden är enkel och erbjuder viss flexibilitet (*Se Bilaga: Utformning av intervjuunderlag*).

Analysmetod

Svaren på intervjufrågorna antecknades eller spelades in på video. Genom en enkel frekvensanalys var det sedan enkelt att se om något av svaren förekom oftare än de andra. Analysens syfte är inte att vara djupgående, målet är att undersöka om studenterna har någon eller några gemensamma åsikter och i så fall vilken eller vilka. Syftet är som tidigare nämnt att skapa en tidig och grov bild av intresset för IGDI. Intervjun är utformad för att ge svar på tre grundfrågor – intervjupersonernas åsikter om: mötesplats, arbetsökande samt egenföretagande och egenproduktion. Svaren på grundfrågorna sammanställs i en frekvenstabell och betraktas som användarbehov som kan omsättas till den första prototypen. Metoden baseras löst på den metod som Don och Petrick (2003) presenterar.

Metodproblem

Även om intervjumetoden är förhållandevis enkel ligger problematiken i att bedriva intervjun på ett korrekt sätt. Med ”korrekt sätt” menas att ställa intervjufrågorna på ett entydigt sätt och i största möjliga mån undvika kontaminerande influenser som uppstår i samband med att man som intervjuförrättare har en personlig relation till den intervjuade. Jag upplevde nämligen att några av de intervjuade i vissa fall gav svar som de trodde att jag ville höra eftersom de är medvetna om det slutgiltiga syftet med mitt arbete.

Däremot kan det även finnas klara fördelar med att intervjua en person som man har en personlig relation till, eftersom denne då har en benägenhet att känna sig mer bekväm i situationen och ger därmed mer elaborerande svar. Därför valde jag att intervjua både personer på utbildningen som jag känner sedan tidigare, såväl som personer jag aldrig tidigare talat med. På så sätt anser jag att man ur intervjuresultaten kan urskilja om de personerna jag känner personligen har gett vinklade svar. I ett sådant fall kan jag utesluta de svaren och intervjuresultaten blir därigenom mer

rättvisande.

Genomförande

I början av februari månad 2007 genomfördes sju individuella intervjuer med studenter från dataspelsprogrammet på Högskolan i Skövde. Fyra av dem var tredjeårsstudenter vid dataspelsutveckling – design och tre av dem vid första, andra respektive tredje året av dataspelsutveckling – grafik. Under dessa intervjuer utvecklades själva intervjuunderlaget allteftersom vissa kompletterande frågor visade sig vara frekvent återkommande. Själva genomförandet utvecklades också från individuella intervjuer till gruppintervjuer. Detta eftersom jag fick en idé om att en gruppintervju skulle ha någon form av synergieffekt, det vill säga att gruppmedlemmarna genom sina svar kunde inspirera övriga gruppmedlemmar till mer uttömmande svar. Vilket även Don och Petrick (2003) tipsar om i stycket om intervjuer (s. 75). Gruppintervjuerna genomfördes vid två tillfällen, med två olika grupper, efter de sju initiala intervjuerna. Den första intervjugruppen bestod av två förstaårsstudenter från dataspelsutveckling – design och den andra av tre förstaårsstudenter från dataspelsutveckling – grafik.

Grupperna bestod i båda fallen av personer från två av spelprojektgrupperna från vårterminens 5-poängsprojekt i spelutveckling. Under gruppintervjuerna fanns en videokamera närvarande för att dokumentera förloppet. Intervjudeltagarna meddelades detta innan intervju påbörjades och gav sina godkännanden muntligt. Videomaterialet användes för att i efterhand analysera intervjurens resultat närmare. Intervjuerna genomfördes i ett av högskolans grupprum under dagtid.

Resultat

De intervjuade uttryckte en önskan till en karriär inom spelbranschen, antingen genom start av eget företag eller genom anställning på ett befintligt. Det rådde tvivel över i hur pass stor utsträckning dataspelsutbildningen skulle vara till hjälp för en sådan karriär – de trodde inte att den skulle ge tillräckligt mycket kunskap och erfarenhet. Däremot uttryckte enstaka personer att utbildningen faktiskt duger i flera avseenden. Några uttryckte entusiasm över utbildningens funktion som mötesplats för spelutvecklare och möjlighet till akademisk titel samt kreativt utlopp. De som hade tankar på att eget starta företag ansåg att det första steget i så fall skulle vara att sätta ihop ett produktionsteam.

Alla var inte säkra på hur de skulle göra för att söka jobb på ett befintligt företag. Men några uppgav att de hade för avsikt att skicka arbetsansökan direkt till företaget via e-post, ringa företaget eller besöka det personligen. Alla var inte heller säkra på hur de skulle utforma sin ansökan, men ingen var främmande till det faktum att företaget med stor sannolikhet skulle kräva arbetsprover och portfoliomaterial. Däremot ansåg många att det var svårt att förmedla sina talanger och styrkor.

Samtliga av de intervjuade uppgav att de hade erfarenhet av att jobba i spelproduktionsprojekt. Vissa hade deltagit i ett flertal projekt, och de flesta visade intresse till att delta i fler projekt, även på distans. Några uppgav att det däremot kunde vara svårt att hitta medlemmar till sitt projekt och att det är svårt att avgöra hur

seriös en eventuell distansmedarbetare är.

Endast tre av de intervjuade hade någon gång funderat på att pitcha en spelidé till en förläggare. Resten ansåg att de inte riktigt visste hur man skulle bära sig åt eller att chansen att lyckas sälja in idén var alldeles för liten. En av dem hade däremot lyckats sälja in en av sina idéer till en förläggare och tyckte inte alls att det var särskilt svårt.

Majoriteten använde också någon form av befintligt internetforum för att hämta inspiration och stöd.

Intervjufrågorna koncentrerades till följande grundfrågor och sammanställdes tillsammans med svaren till följande tabell.

| Behov | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Mötesplats | x | x | | x | x | x | x | x | x | x |
| Arbetsökande | x | | | x | | | | x | x | x |
| Egenproduktion och egenföretagande | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |

Tabell 1: Sammanställning av intervjupersonerna och deras respektive behov.

De två grupperna som intervjuades behandlades som två enheter och representeras därför av varsin intervjuperson. Intervjupersonernas svar på grundfrågorna omvandlades till användarbehov som kommer att införlivas i användarprofilen.

Slutsats

Att några av intervjupersonerna inte ansåg att dataspelsutbildningen skulle ge dem tillräckligt mycket kunskap och erfarenhet för ett jobb inom branschen tyder på att det finns utrymme att skapa en möjlighet för dataspelsutvecklare att arbeta i distansprojekt, förslagsvis via Internet. Särskilt med tanke på att de uttryckte en vilja att delta i fler spelutvecklingsprojekt. Men för att upprätta ett distansprojekt skulle det behövas ett sätt att söka efter eventuella medlemmar och sedan fördes med information för att avgöra hur pass seriösa de är. Den informationen skulle vara användbar även för en rekryterare på ett spelföretag, även om det i ett sådant fall i första hand inte handlar om distansprojekt. Att presentera sådan information i IGDIs användarprofiler ligger i centrum för mitt arbete.

Resultaten visar också att det råder okunskap om hur man på ett effektivt sätt ska presentera sina kvalitéer, erfarenheter och idéer för dataspelsföretagen. Därför är det rimligt att utforma en användarprofil som presenterar dataspelsutvecklare på ett överskådligt och enhetligt sätt. För att en sådan profil ska kunna upprättas måste användaren få tydliga formulär som guidar honom/henne genom processen. Det samma gäller för eventuella spelidéer, spelprojekt och produktionsteam bakom dem. Guidade formulär för skapandet av en användarprofil är också centralt för mitt arbete, även om det är sekundärt i förhållande till själva användarprofilen.

De intervjuades entusiasm över utbildningen som mötesplats kan tolkas som att det finns ett genuint intresse av en mötesplats på Internet också. Denna tolkning förstärks av att majoriteten också besöker befintliga mötesplatser på Internet för inspiration och hjälp.

Kritik

Denna fas i intervjun avslutades efter de beskrivna intervjuerna. Intervjuunderlaget var inte tillräckligt genomarbetat för att intervjuerna skulle ge resultat av tillfredsställande kvalitet och dessutom blev tidsbristen ett faktum. Jag som intervjuförare var inte heller tillräckligt erfaren och utbildad inom området vilket visade sig genom otydliga frågor och en något oklar bild av det konkreta syftet med intervjuerna. Jag kände efterhand som intervjuerna fortgick att jag fick en oväntat stor spridning på åsikterna. I och med det blev jag osäker på hur jag skulle behandla resultaten och fruktade snart att sammanställningen av dem skulle bli svår och tidskrävande. Den främsta lärdomen jag dragit av denna undersökning är att intervjufrågorna bör vara färre och mer fokuserade eftersom denna form av diskussioner uppenbarligen genererar stora mängder insamlingsdata. Intervjuerna måste även involvera fler personer för att resultaten ska återge en rättvis bild av utbildningens dataspelsutvecklare och deras tankar.

Jag var naiv nog att tro att mina intervjuer skulle gå smidigt och ge nya perspektiv på mitt arbete. Istället upplevde jag snarare förvirring hos intervjupersonerna och fick inte alls de svaren jag hade väntat mig, vilket sänkte min motivation avsevärt.

För att en intervju av detta slag ska hålla en hög kvalitet måste intervjuunderlaget genomgå flera iterationer av testintervjuer så att frågorna blir klarare och behovet av förklaringar och följdfrågor minskar. På så sätt får intervjufrågorna skarpare fokus, mångtydigheten minskar och resultaten blir därefter. Genom att ägna mer tid åt utformningen av frågorna är det möjligt att formulera dem på ett sätt som gör att de inte kräver följdfrågor. Alternativet skulle vara att genomföra intervjuer med totalt öppna frågor och studera de resonemang som följer. Det skulle innebära längre intervjutillfällen och kräva mer tid till resultatanalys.

Det finns emellertid möjlighet att omsätta denna lärdom i utvärderingsfasen, då planen är att utifrån profilprototypen diskutera eventuella förslag på förbättringar och utökningar i layout och funktionalitet med intervjupersoner. Frågorna ska då vara av en mer öppen natur, exempelvis: ”Kan du delge dina spontana tankar om det du ser?”. Prototypen tjänar då som en konkret utgångspunkt vilket jag kan återkoppla till i analysen av resultaten och förhoppningsvis utläsa mer precisa observationer och därefter utforma konkreta grafiska exempel.

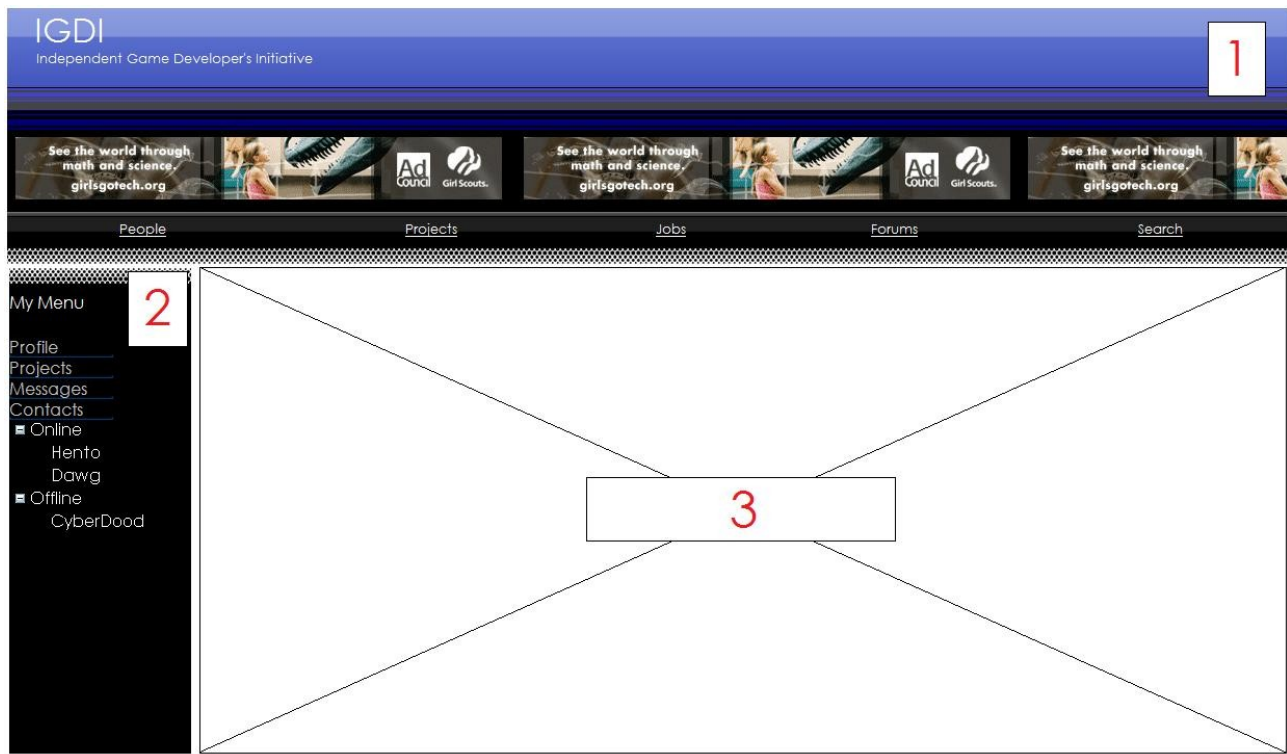
9. Design och Prototypframtagning

I detta kapitel behandlas designen och framtagningen av den första prototypversionen. Allt innehåll behandlas element för element för att skapa förståelse för IGDIs struktur och tänkta funktionalitet. Kapitlet beskriver först de grundläggande elementen i sajten för att sedan ge en kortfattad fördjupning i användarprofilen.

Prototypen utgör själva verket i detta arbete och är central för utvecklingsprocessen. Den designades och implementerades i applikationen Microsoft Expression Web som är ett intuitivt och relativt lättanvänt verktyg för webbutveckling och var därför passande för en högkvalitetsprototyp av detta slag. Prototypens syfte är att i grova drag återge IGDIs koncept i sin helhet. Därför innefattar prototypen mer än bara användarprofilen som egentligen är det huvudsakliga föremålet för forskningen i detta arbete. Helhetsintrycket fungerar som en kontext till utvärderingen av själva användarprofilen vilket ger testpersonerna bättre insikt om profilens funktion och syfte.

Prototypen visar ett urval av de funktioner som är tänkta att finnas i slutprodukten. Däribland användarprofil, projektprofil, kontaktlista och gränssnitt för privata meddelanden, medlemslistningar, projektlisningar samt listningar av annonser för arbetstillfällen.

Prototypen består av tre huvudfält (*Se figur 1*); fältet för global navigering på sajten (1), fältet för navigering i personligt innehåll (2) samt innehållsfältet (3). Genom denna enkla struktur behåller gränssnittet en genomgående konsistens eftersom navigeringsfälten kvarstannar medan innehållsfältet uppdateras med det innehåll som användaren navigerar till.



Figur 1.: Prototypens tre huvudfält; Global navigering, personlig navigering samt innehållsfält.

Profiler

Profilerna kommer att vara det huvudsakliga presentationsmedlet inom IGDI. Genom dessa ska användare presentera sig själva inför andra användare på sajten men också för spelföretagens rekryterare. IGDI:s användare ska också kunna presentera sina projekt eller spelidéer genom liknande men separata profiler. Därför kommer det på IGDI att finnas två typer av profiler; användarprofiler och projektprofiler. Dessa visas alltid i fält 3.

Användarprofiler

Det centrala elementet för detta arbete – användarprofilen – är också communityanvändarens centrumpunkt för interaktion inom IGDI. Det är genom användarprofilen som användaren bygger upp en identitet som förmedlar hans eller hennes styrkor, intressen, erfarenhet och annan relevant information. Prototypens användarprofil innehåller följande element (*se Bilaga: Prototyp – Profiler, Figur 2*):

1. *Photo*. En bild som användaren själv väljer för att representera honom eller henne på IGDI.
2. *Username*. Användarens unika namn inom communityn.
3. *Profession*. Det yrke eller den roll som användaren identifierar sig med eller eftersträvar. Användaren får själv ange det yrke eller roll som han eller hon anser sig ha mest kompetens inom.
4. *Education*. Summering av användarens utbildningsbakgrund. Detta är relevant information för exempelvis företagens rekryterare men också för andra användare. I synnerhet om det handlar om en utbildning från något dataspelsrelaterat högskoleprogram eftersom det kan fungera som en grund till gemenskap användare emellan.

5. *Experience*. En summering av den erfarenhet användaren förvärvat. Denna information kan vara en avgörande faktor för en rekryterares beslut i anställningsprocessen. I prototypen är informationen något begränsad men i en framtida version är det tänkbart att den utökas till en mer utförlig summering. Förslagsvis bör erfarenheten specificeras tydligare med eventuell arbetsgivare, arbetsuppgifter och period.

6. *Current Projects*. Länkar till de projektprofiler som användaren har registrerat och de projekt som användaren är medlem i. Genom dessa kan användaren göra rekryterare och andra användare uppmärksamma på sina aktuella projekt och sina insatser inom dem. När ett projekt avslutats och inte längre är aktuellt kan det i en framtida version av sajten vara rimligt att projektarbetet automatiskt summeras i en punkt under *Experience*.

7. *Nationality*. Indikerar användarens nationalitet. I en eventuell framtida utökning av detta informationsfält kan även användarens språkkunnighet inkluderas. Något som troligen underlättar kommunikationsinitering användare emellan.

8. *Portfolio* (se Bilaga: Prototyp – Globalt innehåll, Figur 4). En länk till användarens portfoliomaterial. Materialet åskådliggörs i en försorterad lista i fält 3. Sorteringen i prototypen är grov och utgår från de tre huvuddisciplinerna inom dataspelsutveckling - grafik, design och programmering. Den nuvarande designen insinuerar att användaren vid publicering av sina verk själv får kategorisera dem efter den disciplin de tillhör. Denna metod är tänkbar även för en framtida version av IGDI, men bör då utökas med mer specifika underkategorier till varje disciplin. Portfolios syfte är att förmedla användarens styrkor vilket är relevant för spelföretagens rekryterare men även för projektgrundare som söker projektmedlemmar.

9. *Extension*. Utökningen av användarprofilen är ett koncept som i framtiden kommer tillåta användaren att upprätta sin egen personligt utformade hemsida inom IGDI. Konceptet är inspirerat av den form som det populära fenomenet bloggar bygger på. I prototypen är utökningen endast en plattshållare och stöder ingen av den funktionalitet som den visar tecken på.

10.Utvärdering – del 1

Syfte

Genom att utgå från prototypen för att föra diskussioner kring utformning och innehåll är min förhoppning att få idéer till nästa version av prototypen.



Figur 1.: Detta var utgångspunkten för de diskussioner som fördes kring prototypen och dess utformning och innehåll.

Insamlingsmetod

Insamlingen gjordes genom individuella diskussioner med studenter från dataspelsutveckling kring profilprototypen. Genom att först låta studenterna själva klicka runt på sajten gavs de tillfälle att bekanta sig med profilens kontext. Detta fungerade som en del av den korta introduktion som gavs för att testpersonerna skulle förstå syftet med mitt arbete och den undersökning som de skulle delta i. Därefter förklarades att det var själva användarprofilen (figur 1) som var det centrala för arbetet och eventuella synpunkter efterfrågades.

Urval

Precis som i föregående undersökning (se "Iteration 1: Initiala intervjuer med dataspelstudenter") består urvalsgruppen av studenterna på dataspelsprogrammen på högskolan i Skövde. Jag anser nämligen att de i stor utsträckning fungerar som representanter för den målgrupp som IGDI är ämnat för. Det vill säga dataspelsutvecklare.

Min förhoppning är att få tillfälle att diskutera prototypen med individer från de tre dataspelsutvecklingsinriktningarna grafik, design och programmering. För att förenkla processen ämnar jag utelämnat kravet på att hitta representanter från respektive årskull inom varje programinriktning.

Analysmetod

De insamlade synpunkterna sammanställdes person för person för att sedan utvecklas till konkreta designförslag. Den nya designen organiserades sedan i del två av undersökningen genom McCracken och Wolfes card sorting-metod.

Metodproblem

Metoden genererar snabbt många idéer vilket kan ses som något av ett lyxproblem. Men fortfarande är det så att sammanställningen och en djupare analys av dessa nytillkomna element är en tidskrävande process och det är svårt att förutsäga hur mycket av det genererade material som faktiskt går att använda. Det är möjligt att många av de nya elementen kommer att falla bort under analysprocessen och det kan eventuellt bli intressant att upprepa undersökningen.

Resultat

Person 1

Person 1 brukar inte använda online-communities men när jag visar prototypen och presenterar syftet med den visar personen att han förstår vad det handlar om. Person 1 tillägger efter en stunds eftertanke att användarprofilen inte berättar tillräckligt mycket om användarens specialisering med avseende på yrkesområdet och den relaterade programvara man eventuellt behärskar. Han uppgav att han som grafiker vill kunna presentera sin specialisering inom grafik, exempelvis ”texturering”. Utöver det även en kort summering av vilka program han använder till sitt arbete. För tillfället ser det ut enligt följande figur:



Figur 2.: Det inringade området visar vilken yrkeskategori användaren anser sig tillhöra.

Figur 3 visar en eventuell utökning av yrkeskategorin, där användaren har angivit sin specialisering. I det här fallet gäller det yrkeskategorin Game Design och specialiseringen Gameplay Design.



Figur 3: Den inringade området visar specialiseringen som användaren valt att uppge.

Figur 4 visar hur en eventuell översiktlig lista på program skulle kunna se ut. Dess placering i själva profilgränssnittet kan undersökas ytterligare, men förslagsvis skulle den kunna vara belägen som figuren visar, det vill säga i högra delen av profilen.



Figur 4.: Visar en lista över de program som användaren behärskar och använder i sitt arbete.

Person 2

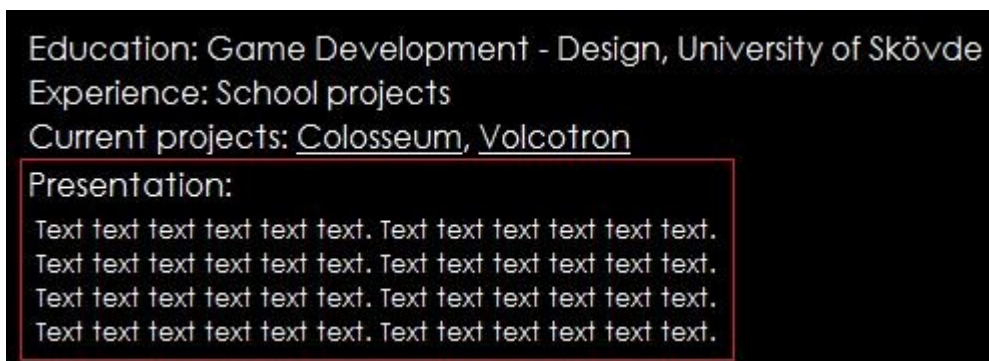
Person 2 inledde med att delge sina funderingar över om ålder och liknande persondata var av större relevans för en användarprofil av den här typen. Slutligen resonerade han att det förmodligen var överflödigt eftersom den typen av information inte är direkt relevant i detta sammanhang och ändå framkommer vid en eventuell arbetsintervju eller konversation. Däremot kunde det vara användbart att presentera sitt syfte med eller motiv bakom att vara registrerad på communityn. Alltså en kort beskrivning om vad man söker, må det vara arbete, bekantskap eller annat. Förslagsvis skulle en sådan beskrivning kunna följa direkt efter användarens alias. Figur 5 visar ett exempel på detta.



Figur 5.: Det inringade området informerar eventuella besökare om användarens aktuella syfte med att delta i communityn.

Person 3

Det första person 3 nämnde var att han ville se användarens syfte med communitydeltagandet, alltså vad användarens huvudsakliga intresse är. Precis det som person 2 också eftersökte (se figur 5). Vidare poängterade person 3 att han ville se en kortare textpresentation av användaren, alltså en där användaren själv i fritext får presentera sig själv. Figur 6 visar ett exempel på ett sådant textfält.



Figur 6.: Det markerade området visar var en kortare fritextpresentation skulle vara belägen.

Person 3 ville förutom användarens nationalitet även kunna se användarens bostadsort. Sådan information kan vara användbar om man söker efter kontakter i ens omnejd att starta ett spelprojekt med. Min personliga reflektion kring utformningen för detta informationsfält är att frånga den nuvarande formen och ändra den till följande (se figur 7):



Figur 7.: Den nya utformningen av användarens geografiska läge.

Kontaktinformation kan eventuellt vara en intressant uppgift tyckte person 3. Särskilt om användaren exempelvis föredrar att bli kontaktad via sin ordinarie e-mailadress. Eventuellt skulle även möjligheten att publicera sitt telefonnummer i profilen finnas. Kontaktuppgifter bör för säkerhetsskull vara helt valfria för användaren att uppge, precis som alla andra personuppgifter. Figur 8 visar ett lösningsförslag på utrymmet för kontaktuppgifter.



Figur 8.: På den vänstra bilden syns länken till användarens kontaktuppgifter. När en besökare klickar på länken expanderas profilytan för att visa de kontaktuppgifterna som användaren valt att publicera. Klickar man på länken igen återgår profilytan till sin ursprungliga form.

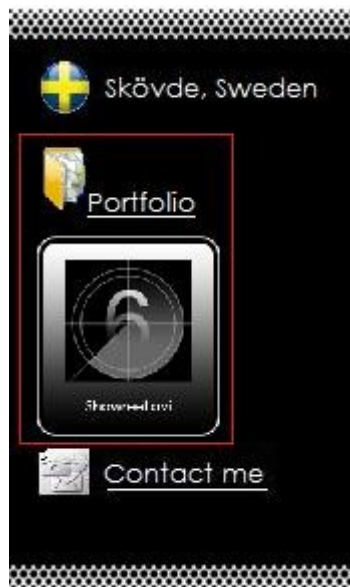
Person 3 förslög även en lista över användarens favoritspel som ett tillägg till profilen. Jag anser att en sådan lista faktiskt är relevant. Den typen av intresseuppgift fyller en funktion inom interaktionen communityanvändare emellan eftersom andra användare som exempelvis söker medlemmar till ett spelprojekt direkt kan se om personen skulle kunna vara intresserad av att delta. Förutsatt att projektets spelidé har något gemensamt med användarens favoritspel. Som ett första exempel på ett sådant profilelement föreslår jag en lista med tre poster där användaren kan ange tre av sina favoritspel (*se figur 9*)



Figur 9.: Det markerade området visar användarens favoritspel.

Person 4

Person 4 hade en åsikt vilken han hade en intressant motivering till. Han berättade om sina erfarenheter från andra webcommunityn och menade att när han besöker folks användarprofiler på dessa communityn så tittar han först snabbt igenom grundläggande uppgifter men fortsätter nästan omedelbart till användarens bildgalleri. Bildgallerier är något som förekommer på populära mötesplatser som Lunarstorm, Helgon med flera. Han uppgav att han brukar titta på de kanske tre första bilderna innan han går vidare till en annan användare. Visserligen är IGDI inte samma typ av mötesplats och kommer därmed inte att hysa samma typ av bildmaterial som Lunarstorm och dess likar. Däremot kan det ur en dataspelsutvecklarens synpunkt vara intressant att publicera sitt portfoliomaterial på ett liknande sätt, vilket person 4 faktiskt underströk. Den möjligheten finns faktiskt redan i prototypen men den bör få en mer central plats i profilen. Förslagsvis skulle användarens senaste portfoliotillägg kunna visas redan i profilen, i anslutning till länken till portfolion.



Figur 10.: Figuren visar ett exempel på hur användarens senaste portfoliotillägg skulle kunna presenteras i profilen.

Förutom det uppgav person 4 liksom person 3 att det borde finnas en kort fritextpresentation i profilen (se figur 6).

Slutsats

Undersökningen genererade många intressanta idéer och exempel på utökningar. Dessa måste naturligtvis undersökas vidare ur ett MDI-perspektiv för att stärka användarvänligheten och organisera innehållet. Detta kommer att göras i del två av undersökningen. Slutresultaten av första delen ser ut enligt följande:



Figur 11.: Figuren visar en sammanställning av förslagen på utökningar som tillkom under undersökningen. Innehållsorganisationen är temporär.

11.Utvärdering – del 2

Syfte

Syftet är att omorganisera profilinehållet efter de utökningar som tillkom under ”Utvärdering– del 1” utifrån den card sorting-metod som McCracken & Wolfe (2004) presenterar. Resultatet förväntas bli en mer användarvänlig utgångspunkt till nästa prototypversion.

Metod

I kapitlet ”Content Organization” (sid. 59) presenterar McCracken & Wolfe (2004) en rad organisatoriska scheman för webbsidor. Denna undersökning utgår från Topical scheme för att förfina resultatet från föregående del av undersökningen. Topical scheme innebär att sortera innehållet efter ämne.

McCracken & Wolfe (2004) föreslår metoden card sorting som innebär att allt innehåll delas upp och skrivs ner på exempelvis Post-It-lappar (*se Bilaga: Utvärdering – del 2, Tabell 1*). Testpersoner får sedan sortera innehållet efter ämne. Ämnesgrupperna läggs sedan i den ordning som testpersonen anser vara bäst lämpad för användarprofilen. I det här fallet instruerades testpersonerna att ordna ämnens position efter prioritet i läsriktningen. Det vill säga; det högst prioriterade ämnet längst till vänster och det lägst prioriterade till höger. Resultaten sammanställdes sedan i tabeller som ger en överskådlig bild över de föreslagna sorteringarna. Den sortering som förekommer flest antal gånger kommer sedan att omsättas till ett nytt designförslag.

Notera att alla poster i tabellen (Bilaga: Utvärdering – del 2, Tabell 1) är numrerade. Numreringen kommer att underlätta sammanställningen av de olika sorteringsförslagen. Följande tabell är ett exempel på en sådan sammanställning:

| Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 |
|------------|------------|---------------|
| 1, 2, 3, 4 | 5, 6, 7, 8 | 9, 10, 11, 12 |

Tabell 1: Ett exempel på en sammanställningstabell efter testpersonens föreslagna ämnessortering.

Urval

Tre av de personer som deltog i föregående del av undersökningen användes för detta test eftersom de redan var bekanta med arbetet och hade en någorlunda god uppfattning om profilen utseende. Förutom det tillfrågades två nya testpersoner för att eventuellt visa ytterligare nya perspektiv på användarprofilen. De nyintroducerade testpersonerna hade aldrig sett profilen tidigare och fick ej heller under undersökningen se den. Dess syfte och kontext förklarades muntligt för dem.

Resultat

Tabell 2 (se Bilaga: Utvärdering – del 2, Tabell 2) visar hur testpersonerna fördelade profilelementen över egenvalda ämnen. Testresultaten visar att fyra utav fem testpersoner ansåg att fyra ämnen var ett lämpligt antal. Även om det inte fanns en entydig trend för vilka element som skulle ingå i dessa fyra ämnen så var det fortfarande möjligt att sammanställa en frekvenstabell (se Bilaga: Utvärdering – del 2, Tabell 3). Frekvenstabellen visar hur ofta varje element förekom i varje ämne. Det element som förekom flest antal gånger i något ämne fastställdes till det ämnet. Detta sammanställdes till ytterligare en tabell för att förtydliga fördelningen (se Bilaga: Utvärdering – del 2, Tabell 4). Problem uppstod när vissa element förekom lika många gånger i fler än ett ämne. Detta leder till att en omdesign av användarprofilen inte kan förlita sig totalt på testresultaten utan måste tillåtas viss flexibilitet i organiseringen av de element som återkommer i fler än ett ämne.

Slutsats

Resultatet gav en ny organisation av innehållet som kan användas i en uppdaterad version av profilprototypen. Det innebär däremot inte att organisationen är slutgiltig eftersom ytterligare användartester kan visa brister och generera fler förslag på utökningar. I en sådan situation bör card sorting-tester utföras på nytt och förslagsvis inkludera ett större antal testpersoner för att uppnå högre kvantitativ tillförlitlighet och därmed eventuellt eliminera eller minska den “dubbelsortering” som uppkom.

En omdesign av profilen utefter resultaten från denna undersökning skulle kunna ge följande:



Figur 12.: Användarprofilen omorganiserad efter undersökningens resultat.

12.Slutsats

Slutresultatet är en tidig prototyp av användarprofilen som genomgått användarcentrerade tester, vilka lett till en viss innehållsmässig relevans med avseende på sociala ändamål och rekryteringsändamål. För att bekräfta detta borde ytterligare åsikter från både slutanvändare och representanter för spelindustrin kartläggas. Detta är något som först blir aktuellt i framtida utvecklingsarbete.

Den användarcentrerade metodologi som tillämpats har tveklöst varit fördelaktig för utvecklingen av användarprofilen. Den har bidragit till en systematisk process, som utmynnat i en utgångspunkt för framtida utvecklingsarbete. Processen har bidragit till förståelse för de utmaningar som användarcentrerad metodologi erbjuder. Utmaningarna har främst funnits i förberedelserna inför användartesterna men också i resultatanalyserna av dessa.

Det är genom erfarenheterna från detta arbete som kvaliteten i den fortsatta utvecklingen av IGDI kan stärkas och på sikt generera en komplett slutprodukt.

13.Källor

Don A., Petrick J., 2003, *User Requirement – By any means necessary*, *Design Research*, The MIT Press, Cambridge.

Eriksson, Ulf, 2007, *Kravhantering för IT-system*, Studentlitteratur, Lund.

Kubr T. et al., 2005, *Affärsplanering. En handbok för nya tillväxtföretag.*, Ekerlids Förlag, Stockholm.

McCracken D., Wolfe R., 2004, *User-centered Website Development: A Human-Computer Interaction Approach*, Pearson Prentice Hall, Upper Saddle River, New Jersey, USA.

Stensson, Dag, 2007, *Hur skapar jag en prototyp av ett sökverktyg för rekrytering inom dataspelsbranschen? - Reflektioner bakom arbetsprocessen kring "IGDI Recruiter"*, Högskolan i Skövde.

14. Bilagor

Utformning av intervjuunderlag

Inriktning: D G P Åk: 1 2 3

Mötesplats

1. Av vilken anledning läser du dataspelsutveckling?
Är det huvudsakligen på grund av programinnehållet, för att träffa andra med intresse av spelutveckling, eller för att skaffa erfarenhet och arbeta på portfolio?

Arbetssökande

2. Har du någon gång sökt jobb på ett spelföretag?
Hur gick det?

3. Ska du söka jobb på ett spelföretag?

4. Upplever du företagens jobbannonser som avskräckande?

5. Hur gör du för att komma i kontakt med arbetsgivare? Vilka kanaler har du använt/tänker du använda?

6. Tycker du att det är svårt att förmedla dina kunskaper/talanger? Hur har du gjort/tänker du göra?

Egenföretagande

7. Funderar du på att starta eget företag inom spelbranschen? Vad tror du kommer bli det första steget i den processen, hur kommer du börja?

8. Vilka svårigheter ser du i att starta upp och driva ett spelföretag?

9. Är du medveten om de företagsinkubatorer som finns, vad de erbjuder och vilka intagningskrav de har?

10. Har du någon kunskap om affärsplanering?

Egenproduktion

11. Är du med i en spelproduktion just nu? Vad är din/er ambition med den?

12. Hur många spelproduktioner har du varit med i under ditt liv?

13. Vill du delta i fler egna spelproduktioner?

14. Kan du tänka dig att arbeta i ett projekt på distans, över nätet?

15. Upplever du att det är svårt att hitta och intressera folk till ditt projekt? I så fall, inom

vilket/vilka kompetensområden?

16. Vilken är den vanligaste problematiken i en egenproduktion, utifrån din erfarenhet? Varför tror du att det är så?

Relation till förläggare

17. Har du någon gång pitchat en spelidé till en publisher?

18. Vad tror du att en publisher behöver veta för att investera sina pengar i ditt spel? Vilka minimikrav ställer förläggaren på dig?

19. Vet du hur man gör för att komma i kontakt med en publisher, för att få pitcha sin idé.

Övrigt

20. Finns det någon sida på Internet som du brukar vända dig till när du behöver hjälp i ditt arbete eller söker inspiration?

Design och prototypframtagning

1.

2. **MacTwiste**

3. Game Designer

4. Education: Game Development - Design, University of Skövde

5. Experience: School projects

6. Current projects: [Colosseum](#), [Volcotron](#)

7. Swedish

8. Portfolio

9. mactwiste.igdi.com

Sebastian Badvlak

Games Projects Portfolio & Resume

Welcome!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla

Figur 13.: Användarprofilen i sin helhet.

Utvärdering – del 2

Tabell 1

| Nummer | Profilelement |
|--------|---|
| 1 | Användarnamn |
| 2 | Motiv/Intresse |
| 3 | Yrke/roll och specialisering |
| 4 | Utbildning |
| 5 | Erfarenhet |
| 6 | Aktuella projekt |
| 7 | Nationalitet och bostadsort |
| 8 | Länk till portfolio med thumbnail på senaste portfoliotillägget |
| 9 | Fritextpresentation |
| 10 | Lista på favoritspel |
| 11 | Lista på program man använder i sitt arbete |
| 12 | Länk till kontaktinformation |

Tabell 2

| | Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 | Ämne 4 |
|--------------|------------|----------|----------|--------|
| Testperson 1 | 1, 2, 3, 6 | 4, 5, 11 | 7, 9, 10 | 8, 12 |

| | Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 | Ämne 4 |
|--------------|------------|--------|-------------|--------|
| Testperson 2 | 1, 3, 4, 7 | 6, 8 | 2, 5, 9, 10 | 11, 12 |

| | Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 |
|--------------|----------------|--------|----------------|
| Testperson 3 | 1, 3, 6, 7, 10 | 8, 12 | 2, 4, 5, 9, 11 |

| | Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 | Ämne 4 |
|--------------|---------------|--------|--------|----------|
| Testperson 4 | 1, 2, 4, 5, 7 | 3, 9 | 10, 11 | 6, 8, 12 |

| | Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 | Ämne 4 |
|--------------|------------|-----------------|--------|--------|
| Testperson 5 | 1, 2, 3, 9 | 4, 5, 7, 10, 11 | 12 | 6, 8 |

Tabell 3

| Element | Ämne 1 | Ämne 2 | Ämne 3 | Ämne 4 |
|---------|--------|--------|--------|--------|
| 1 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 2 | 0 | 2 | 0 |
| 3 | 4 | 1 | 0 | 0 |
| 4 | 2 | 2 | 1 | 0 |
| 5 | 1 | 2 | 2 | 0 |

| | | | | |
|----|---|---|---|---|
| 6 | 2 | 1 | 0 | 2 |
| 7 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| 8 | 0 | 2 | 0 | 3 |
| 9 | 1 | 1 | 3 | 0 |
| 10 | 1 | 1 | 3 | 0 |
| 11 | 0 | 2 | 2 | 1 |
| 12 | 0 | 1 | 1 | 3 |

Tabell 4

| Element | Ämne |
|---------|----------------|
| 1 | Ämne 1 |
| 2 | Ämne 1, Ämne 3 |
| 3 | Ämne 1 |
| 4 | Ämne 1, Ämne 2 |
| 5 | Ämne 2, Ämne 3 |
| 6 | Ämne 1, Ämne 4 |
| 7 | Ämne 1 |
| 8 | Ämne 4 |
| 9 | Ämne 3 |
| 10 | Ämne 3 |
| 11 | Ämne 2, Ämne 3 |
| 12 | Ämne 4 |