

Gökotta med CNV, 210915

Digital naturvägledning - för vem och hur?

Paul Henningsson, musedia



SLU Centrum för naturvägledning

musedia







Digitala verktyg för naturvägledning



Digitala verktyg för naturvägledning kan förhöja både tillgänglighet och lärande hos deltagarna. Möjligheterna är många, men vilka lösningar finns? Vad fungerar och vad bör man tänka på? Här får du tips och råd för att utveckla digital naturvägledning.



Att tänka på

Vilka är för- och nackdelarna med digitala lösningar?



Kom igång här

Vad ska kommuniceras, för vem och hur?



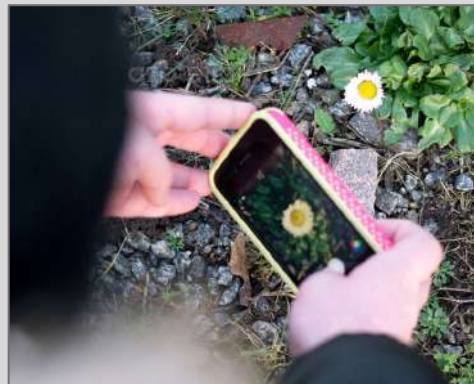
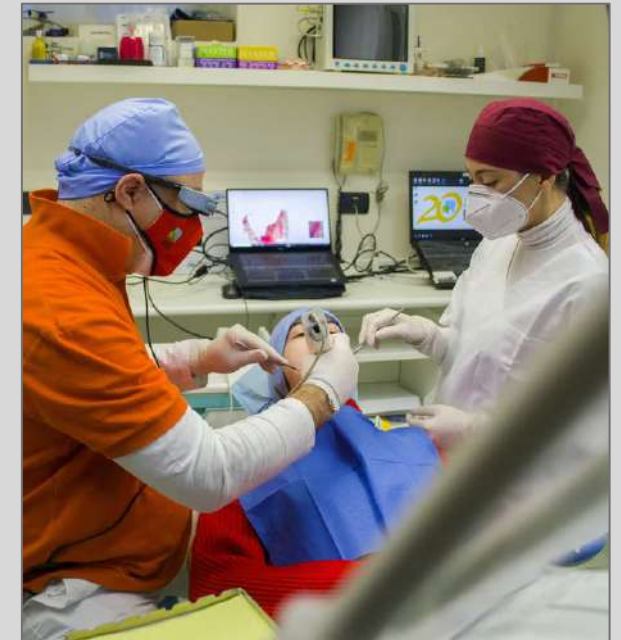
Tekniklösningar

Vad kallas tekniken och vad innebär den?



Projektarkiv

Läs mer om digital naturvägledning.







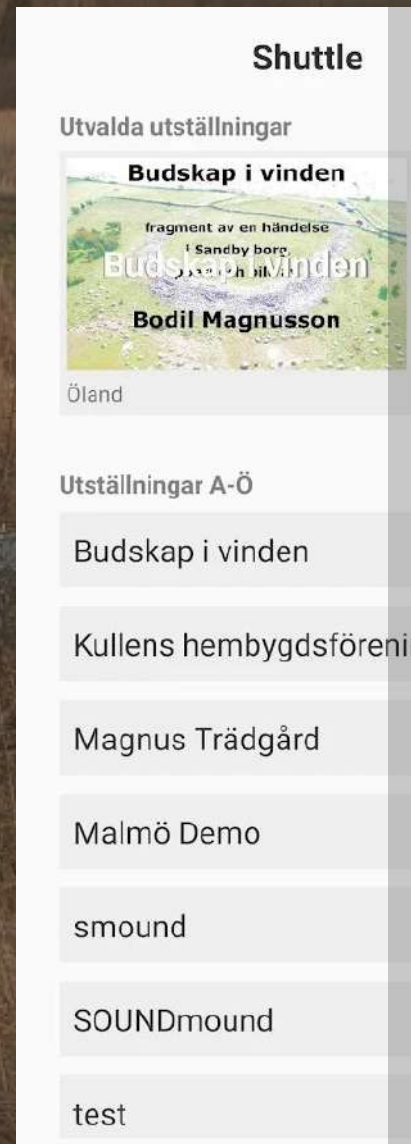
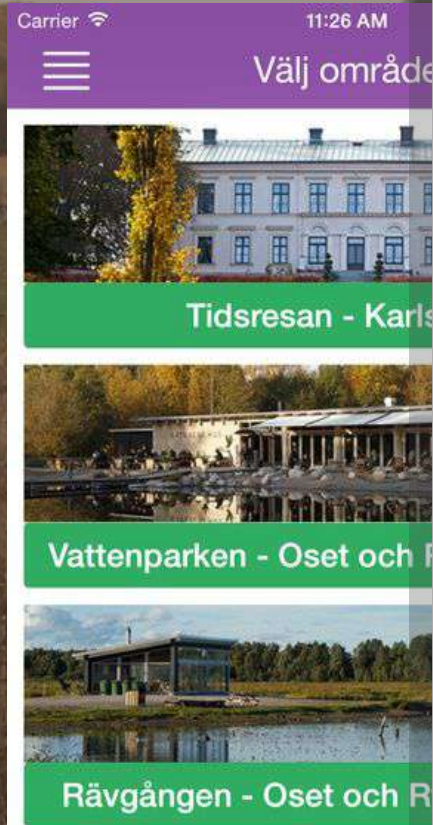
Planera vägledning

Tabell 1. Modell för ett stegvist arbetssätt (Steg 1–6). Tabellen ger en översikt över de sex stegen i modellen. Stort G innebär att åtgärden är relevant även på en grundläggande nivå av naturvägledning, litet g att den ofta kan vara det.

Steg	Huvuduppgift	Vad ska göras?	Jämför THB ⁴⁰
Steg 1	Prioritera bland skyddade områden	Besluta vilka områden som ska prioriteras för högre ambition för tillgänglighet och naturvägledning	Avsnitt 7.4.1 (Steg 1)
Steg 2	Beskriv området idag	- Beskriv befintlig naturvägledning - Beskriv resurser/värden för naturvägledning (G) - Nuvarande besökare och deras förväntningar på området	Avsnitt 7.4.2 (Steg 2)
Steg 3	Beskriv vad vi vill åstadkomma	- Formulera syfte och mål (G) - Specificera vilka besökare naturvägledningen ska rikta sig till (g) - Bestäm övergripande tema och eventuella underteman (G) - Välj platser och resurser för naturvägledningen (G)	Avsnitt 7.4.3 (Steg 3)
Steg 4	Välj naturvägledningsinsatser	- Ta fram matbara mål för varje plats - Välj innehåll i naturvägledningen för varje plats (G) - Välj metoder och utforma produkter för naturvägledning (G)	Avsnitt 7.4.4 (Steg 4)
Steg 5	Kartlägg potentiella risker och motsättningar	Krävs dispens/tillstånd. Har förvaltaren mandat/rådighet att genomföra naturvägledningen?	Avsnitt 7.4.5 (Steg 5)
Steg 6	Testa och utvärdera	- Låt berörda aktörer kommentera (G) - Testa med olika typer av besökare - Planera för utvärdering (g)	Avsnitt 7.4.6 (Steg 6) och avsnitt 7.5

Ur: Naturvägledning i natur- och kulturområden
RAPPORT 6846





Hur används & upplevs självguidande appar?

Vilka frågor kan vi ställa?



Hur uppfattas berättelsen om miljön av användaren?

Vad i miljön fokuserar användaren på?
Hur orienterar sig användaren i miljön/ på platsen?

Hur användarvänlig är skylten för person som hanterar respektive inte hanterar digitalguiden?

Hur användarvänlig är appen? Hur stimuleras användaren att uppleva/ upptäcka miljön?

Vem är användaren?
Vilka är dennes förväntningar, frågor, förkunskaper, referenser?



UX

- användarcentrerad
utveckling

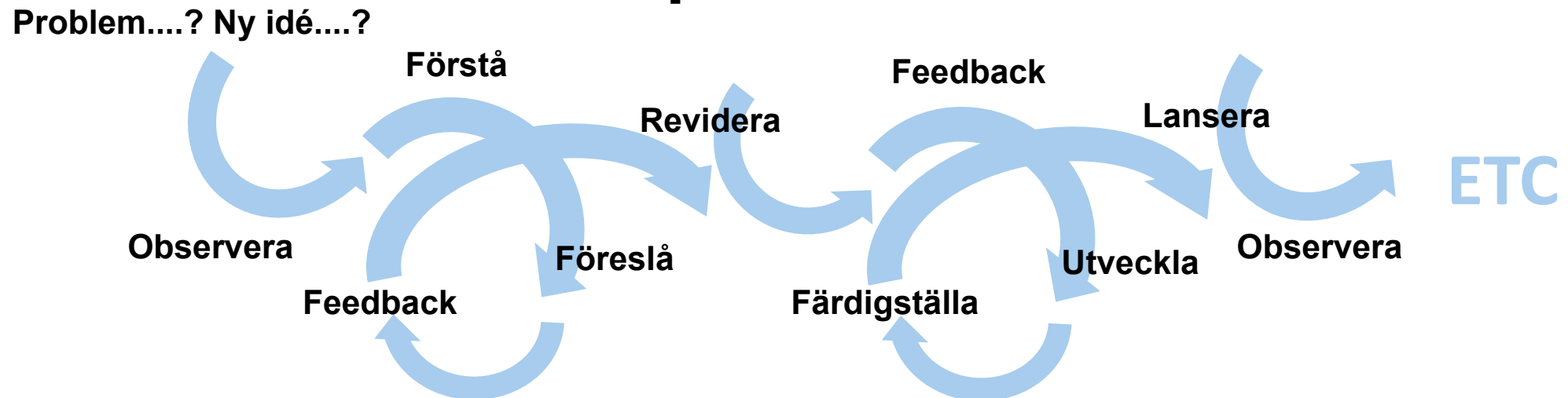
“..för att kunna avhjälpa riktiga människors problem
behöver vi förstå vad som skapar frustration respektive
skänker tillfredsställelse i deras vardag.
Vi behöver träffa dem, prata med dem och observera
dem för att förstå deras problem i sitt sammanhang.
Inte gissa oss till sanningen!”

(“Modern UX” Ryber, 2021)

Linjär projektmodell:

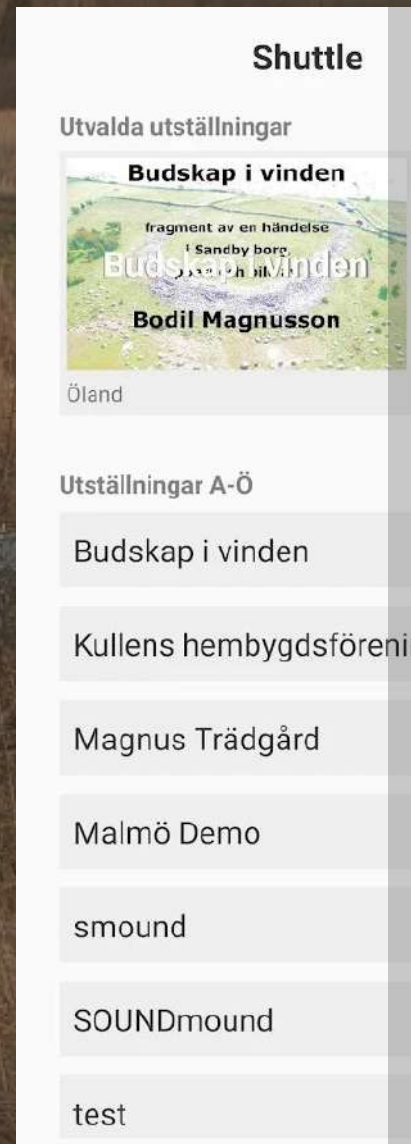
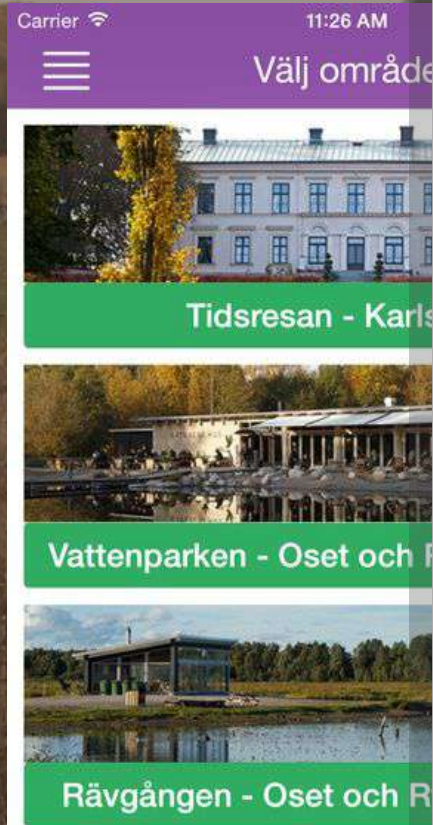


Feedback-baserad (iterativ) process:



Exempel på användarorienterad utveckling

- Några exempel på utvärderings- och utvecklingsmetoder från UX - användarorienterad design som kan användas för digitala naturvägledningsinslag
- T ex för att förbättra en produkt som redan finns, t ex en digitalguide, webbplats, osv eller för att generera nya idéer
- De är inte begränsade till digitala media, utan kan eg. användas för vad som helst, t ex ny skyltning längs naturstig, ta fram workshops för familjebesökare osv



Exempel A: Hur utvärdera en självguidande app?

Intervjuer:

- Pre- och post-intervjuer
- Tänka-högt-sessioner (“Accompanied Visits”)

“Triangulering”

Observation:

- “Visuell tracking”
- Logg i appen?

Användarstatistik:

- Webbstatistik
- Nedladdningstatistik ur Google Play/App store

Exempel B: “dummy” - feedback på idéutkast



Exempel 3: “dummy” - feedback på idéutkast

Användarstudie:

Dummy:
Pappersprototyp
("Lo-fi Prototype")

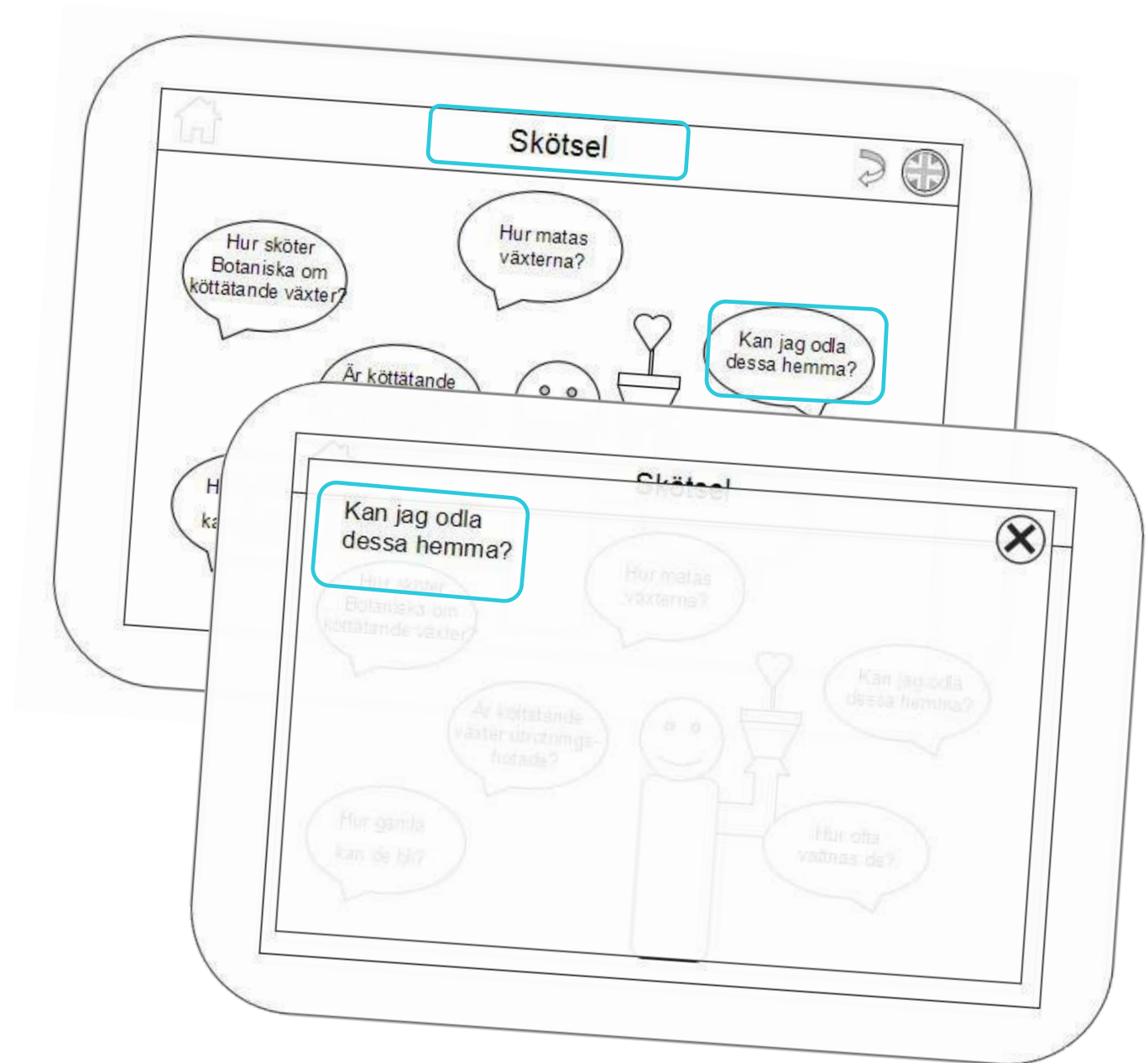
Intervjuer:

Frågeformulär
("Content-scoping")

Observation

"Följetur"

Pappersprototyp för digital skylt



"Content Scoping"

Botaniska trädgården, Disahuset

musedia

Växtutställning, köttätande växter

Hur intressant är detta för dig?

Betygsskala: 1 = Ointressant / instämmer ej 6 = Jätteintressant / instämmer helt 0 = Vet ej

"Djurätande växter - Sant eller science fiction?"	Ditt betyg:							Din kommentar:
→ Lockande titel?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Spännande ämne?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Angår dig & vänner?	1	2	3	4	5	6	0	
Utställningen kan även ta upp:								

"En växt som räknar!"	Ditt betyg:							Din kommentar:
→ Lockande titel?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Spännande ämne?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Angår dig & vänner?	1	2	3	4	5	6	0	
Utställningen kan även ta upp:								

"Köttätare på svensk mark"	Ditt betyg:							Din kommentar:
→ Lockande titel?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Spännande ämne?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Angår dig & vänner?	1	2	3	4	5	6	0	
Utställningen kan även ta upp:								

"De förunderliga bläddrorna?"	Ditt betyg:							Din kommentar:
→ Lockande titel?	1	2	3	4	5	6	0	
→ Spännande ämne?	1	2	3	4	5	6	0	

Verktygslådor på nätet:

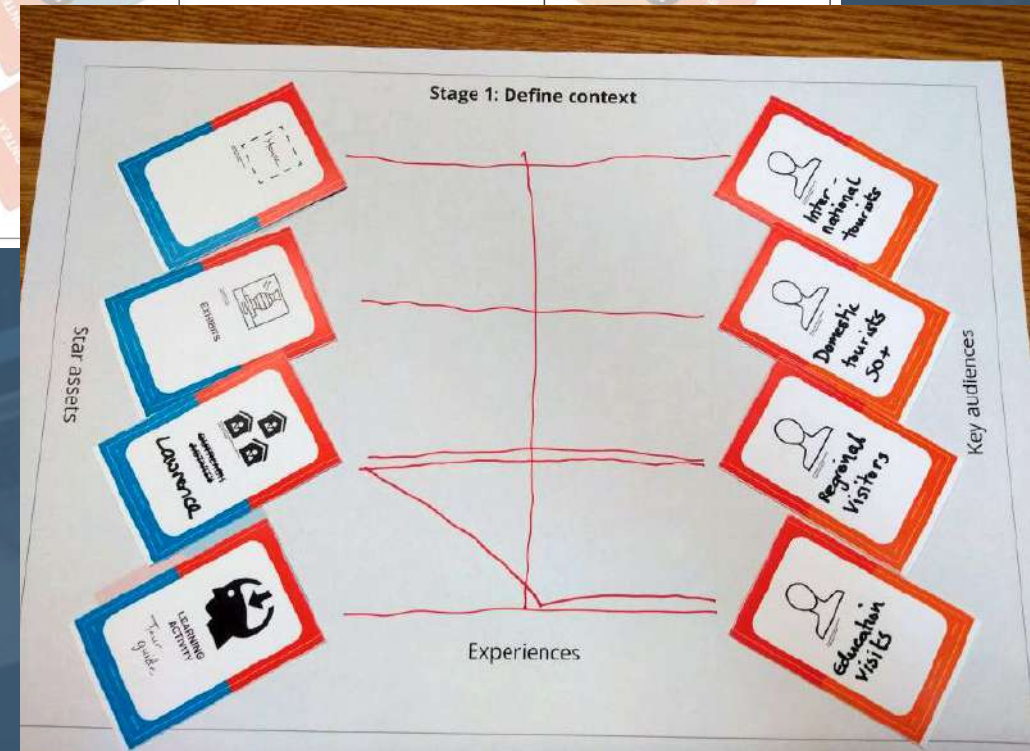
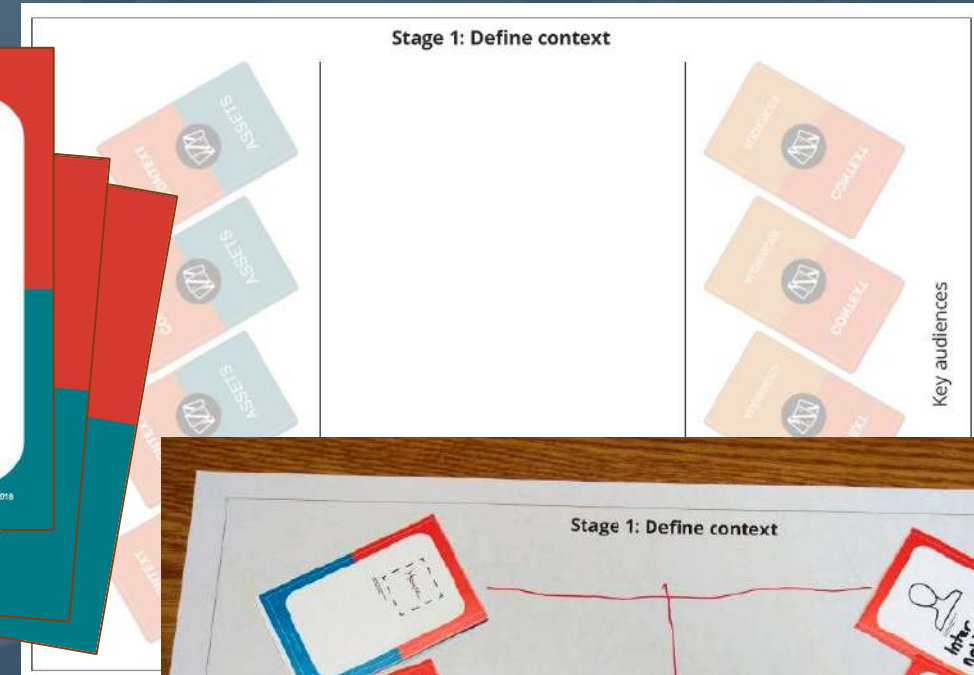
3

Exempel C: "idéering" - utveckla nya koncept

The Gift Box: "Ideation Cards"

Femstegs-process:

- Steg 1: Definiera sammanhang
- Steg 2: Formulera målsättning(ar)
- Steg 3: Skapa design-underlag
- Steg 4: Generera idéer
- Steg 5: Utmana idéerna



Exempel C: "idéering" - utveckla nya koncept

Field Walks (Gåturer):



- idéinhämtning genom strosande på plats i verklig miljö
- dokumenterad upplevelsevandring

Bodystorming (Rumsinteraktion):



- simulera interaktion i miljö genom rekvisita/"dummies"
- kan med fördel användas för simulering/testning av verklig fullskalig miljö

Persona-rollspel (Social interaktion):



- simulera målgruppers förutsättningar och beteenden enligt "manus"
- få insikter innan verkliga målgruppstester görs



"..we discussed how tech ideas sometimes dominate design projects. Instead of implemen-ting the latest gadgets and making 'shiny' solutions, we found that richer experiences come out of putting purpose and people first."

The Gift Project (2018)

Tack för att du lyssnade!

paul@musedia.net

www.musedia.net

