

Snackis: en chatt-applikation för att hitta vänner

Rebecka Gerdtham BME-15

Människor med autism riskerar att falla mellan stolarna och inte få rätt stöd. Följdeckter är tvångsbeteende, depression och ångest. Därför är det viktigt med initiativ som ökar medvetenhet och bättre levnadsvillkor.

I uppdrag av Lunds kommun var syftet att identifiera behov hos människor med diagnosen autism och intellektuell funktionsnedsättning och utveckla en digital lösning. Behovet som identifierades var "hitta vänner med samma intressen". En chatt-applikation utvecklades som byggde på att användaren skapar ett konto, och markerar de symboler som illustrerar ens hobbys, till exempel matlagning eller simning. Därefter paras användaren ihop med människor med samma intressen. Förhoppningen var att samma hobbys leder till kommunikation och i sin tur relationer.



Figur 1: Välkomstsidan i chatt-appen "Snackis".

"Snackis" byggde på att ge möjligheten för en kontakt och stötta kommunikationen, men låta resten ske på användarens villkor. Stöttning sker i form av att användaren vet motpartens intressen, men det är även möjligt att kommunicera på olika sätt, sms, videosamtal, skicka ljudfiler, eller tal-till-text. Dessutom utvecklades en extra funktion "icebreakers" som bestod av enkla frågor för användaren att skicka i chatten.

Applikationen utformades med ett enkelt gränssnitt som liknar Facebook Messenger för att ta vara på tidigare erfarenheter hos målgruppen. En tydlig onboarding introducerar användaren med information om applikations steg och syfte. Detta för att förenkla användningen, men också skapa motivation och sammanhang.

Metoden vald att utgå från var människocentrerad design och i en cyklisk process följa fyra huvudsteg, hitta behovet, utforma ett koncept, ta fram en produkt utifrån konceptet och testa den på målgruppen. Detta för att säkerställa att användarens behov och förutsättningar har beaktats. Intervjuer utfördes med medlemmar och personal på den dagliga verksamheten UnIkT i Lund samt personal från fritidsverksamheten F30 och Autism- och Aspergerförbundet. Utifrån resultatet utvecklades ett koncept som testades i flera steg. Dels med enkel skiss och därefter en applikationsprototyp "Snackis", utvecklad i Adobe XD.