

Slutrapport projektgenomförande



Projektet är genomfört inom ramen för Post- och telestyrelsens (PTS) innovationstävling Innovation för alla.

Genomfört av:



misa



axess lab

LEFT IS RIGHT

Innehållsförteckning

Projektsammanfattning	2
Målgrupp och behov	2
Redogörelse av projektresultatet	3
Beskriv kortfattat projektets mål och leveranser	3
Viktiga insikter	4
Redogörelse av projektets genomförande	6
Genomförandeplan/tidplan	6
Projektets budget	9
Projektets arbetssätt	11
Projektorganisation och samarbete i projektgruppen	11
Samarbete referensgruppen	12
Användartester	12
Samarbete Arbetsförmedlingen	12
Vad händer nu?	13
Vad händer nu med resultatet	13
Hur har projektets resultat spridits?	14
Hur kan resultatet användas av andra?	14
Tankar och visioner för framtida forskning och utveckling	14
Bilaga 1. Målgruppens behov och hinder	15

1 Projektsammanfattning

Organisation/företag: Misa AB
Projekttitel: HittaYrket
Projektets start- och slutdatum: 10 januari 2018 - 15 februari 2019
Kort beskrivning av projektet och dess syfte (max 200 tecken): Syftet med projektet är att ta fram ett hjälpmedel som underlättar kunskapsinhämtande av olika yrken och sökandet efter ett passande jobb.
Kort beskrivning av projektets målgrupp och deras behov (max 200 tecken): Målgrupper är UVAS (Unga som varken arbetar eller studerar), personer med kognitiva funktionsnedsättningar och nyanlända som har behov av enkel och visuell yrkesinformation. Även studie- och yrkesvägledare utgör en målgrupp.

2 Målgrupp och behov

De målgrupper vi riktar oss mot är UVAS (Unga som varken arbetar eller studerar), Personer med kognitiva funktionsnedsättningar, Nyanlända och Studie- och yrkesvägledare (och liknande yrkesgrupper).

När vi var ute på mässan Skolforum så visade det sig att mellanstadielärare tyckte det här skulle vara väldigt bra att använda till deras elever i kombination med fysiska kort där de kunde börja introducera yrken. Utredningen "Framtidsval – karriärvägledning för individ och samhälle", SOU 2019:4 har förslag att alla elever i alla skolformer med undantag från förskolan och förskoleklass ska ha studie och yrkesvägledning (karriärvägledning). Därför har vi nu funderat på att möjligtvis utöka vår målgrupp med den här gruppen i ett senare skede av utvecklingen av weppappen.

Målgruppernas behov, hinder, hur projektets lösning tillgodoser detta samt status kompletteras med en tabell i Bilaga 1.

3 Redogörelse av projektresultatet

3.1 Beskriv kortfattat projektets mål och leveranser

Resultatmål

Utveckla och sprida en webbapplikation som hjälper...

... arbetssökande hitta lämpliga yrken genom att matcha deras styrkor med potentiella yrkesval på ett visuellt (bild och video) och begripligt sätt
... yrkesvägledare, yrkeskonsulenter och liknande målgrupper coacha sina klienter och effektivisera sitt arbete.

Den färdiga tjänsten ska vara en responsiv webbapplikation som går att använda från både mobil och desktop.

Webbapplikationen ska integrera med [Arbetsförmedlingens öppna data källor](#) "Yrkesinformation" och "Yrkesprognoser".

Användarna matchas med yrken utifrån algoritmer som tar hänsyn till:

- de svar användarna gett kring deras styrkor och preferenser
- vad andra personer som svarat liknande har uppskattat

Yrkena presenteras på ett visuellt och lekfullt sätt. Vi ämnar bygga in spelmekanismer och positiv förstärkning. Gränssnittet ska vara enkelt, användbart och inspirerande att använda för alla, oavsett funktionsförmåga.

Vi kommer även bygga en del för professionella – exempelvis yrkesvägledare och arbetskonsulenter. Den delen kommer kosta pengar att få tillgång till och låta den "professionella användaren" coacha och följa upp personer de hjälper.

Projektet har resulterat i en responsiv webbapplikation som går att använda från både mobil och desktop. Gränssnittet är enkelt, användbart och inspirerande att använda för alla, oavsett funktionsförmåga. Webbapplikationen är integrerad med [Arbetsförmedlingens öppna data källor](#) "yrkesinfo". Yrkena presenteras på ett visuellt och lekfullt sätt genom att man kan svepa mellan dem och markera sina favoriter.

Vi byggde inte in fler spelmekanismer och positiv förstärkning eftersom användartester med målgrupperna visade att de inte ville ha sådana inslag, de ansåg att appen skulle upplevas mer professionell utan spelfunktioner.

I tabellen nedan beskrivs vilka funktioner vi planerade för. Inom projektets ram hann vi med alla funktioner utom de två nedersta; "kartlägga styrkor" och "matchas med yrkesval". De två funktionerna ämnar vi bygga till efter projektets slut. Funktionen "yrkesprognos" började vi bygga men det API:et slutade fungera utan förvarning, så den finns inte heller med i appen längre.

Funktioner	Beskrivning
Lära sig om yrkesval	Arbetssökande kan ta reda på mer om de olika yrkesvalen i samband med att de presenteras. Exempelvis läsa om yrken, se bilder eller filmer.
Se yrkesprognos	Arbetssökande ska kunna se en prognos över läget på arbetsmarknaden för det yrke de valt.
Se lista och bilder på gillade alternativ	Arbetssökande kan se en lista på de yrken de gillat och därifrån läsa mer om dessa alternativ. Skapar struktur och överblick över valda yrken.
Coacha	Professionella yrkesvägledare, arbetskonsulenter och liknande målgrupper kan köpa ett "coachkonto". Därifrån kan de bjuda in klienter och följa deras framsteg.
Kartlägg styrkor	Arbetssökande får möjlighet att svara på några korta frågor om styrkor och preferenser vad gäller yrkesval. Detta hjälper matchningsprocessen.
Matchas med yrkesval	Arbetssökande får visuella förslag på yrkesval som passar deras profil. De kan gilla eller förkasta förslaget och efter det får de se nästa.

3.2 Viktiga insikter

Vi har insett att det är viktigt att det genom projektfinansieringar likt denna blir möjligt för små företag som vi, med spetskunskap inom funktionshinderområdet, att samarbeta med stora myndigheter som tex Arbetsförmedlingen. Eftersom det gynnat båda parter att få utbyta information och kunskap med varandra kring, i det här fallet, personer som befinner sig långt utanför arbetsmarknaden. Vi delade vår behovsanalys och kunskap om våra målgrupper med Arbetsförmedlingen och de delade sin yrkeskompetens samt kopplingar till andra API:er som kunde vara av intresse för oss.

En annan viktig insikt som detta projekt gav oss var att man är sårbar när man är beroende av en tredje parts teknologi. Framförallt då man väljer att bygga mot någon annans öppna API. Detta bör man vara förberedd på om man planerar liknande projekt framöver. I vårt fall så drabbades vi av oförutsedda och stora förändringar med Arbetsförmedlingen API som vi byggde mot, dvs den plats där

vi hämtade grundinformation till vår webbapp. Vår beroendeställning gentemot Arbetsförmedlingens API resulterade i att alldeles för många projekttimmar gick åt till att bygga funktioner som vi sedan inte kunde använda. Mycket tid gick även åt till att kommunicera med AF, ha möten med flera olika avdelningar på AF och försöka få information om, samt förstå, vad som skulle förnyas, när det blev klart och hur det skulle påverka oss. Vi skriver mer detaljerat om detta under punkt 4.3. Något positivt som kom ut av detta var att vi bidrog med att förtydliga deras kommunikation utåt genom att ge förslag på vad för slags information som bör finnas på deras hemsida kring deras öppna API:er.

När det gäller utveckling och egna insatser kring projektet bör man budgetera för fler arbetstimmar än vad man tror att det tar att färdigställa en produkt. Risken för frustration är annars stor om man inte planerat för oförutsedda händelser och tid att sätta av efter projektets slut för dra nytta av de satsningar som är gjorda.

Vi inser att att texterna som beskriver yrkena är för långa och komplicerade. Det skulle behövas lättlästa texter för en del målgrupper, men eftersom vi bygger mot någon annans API så kan vi inte påverka detta själv på något enkelt sätt. Detta har vi framfört till Arbetsförmedlingen.

En annan insikt som vi gjorde i projektet vara att gruppen nyanlända har mycket svårare att ta till sig information i textform än vi trodde, då deras svenska språkkunskap ofta var bristfällig. Så våran webbapp med foton och videofilmer blir viktiga nycklar för att öppna upp för kommunikation och engagemang. Deras behov skiljer sig ganska märkbart från de övrig målgrupperna, framförallt de som är analfabeter, språksvaga eller lågt utbildade. När vi först ställde muntliga frågor kring vilka yrken de kunde eller gillade fick vi liten respons eftersom de inte visste vad som fanns här i Sverige. Men när vi visade dem foton på olika yrken så öppnade det upp för engagerade samtal. Personerna kunde identifiera sig själv med sysslorna i yrket på bilden och berättade vad de själva kunde och hade erfarenhet av. Ett annat sätt att nå de nyanlända som saknar det svenska språket skulle vara att tillgängliggöra texterna med hjälp av översättningar till olika språk. Detta borde göras på AFs API så att en person som läser om ett yrke själv kan välja vilket språk de vill ta till sig informationen på.

Vi lärde oss att våra målgrupper inte ville ha för mycket gamification utan istället ville ha appen avskalad, professionell och enkel. Vilket betyder att de inte ville ha skattkistor eller stjärnor som blinkar när de gjort färdigt en uppgift som vi initialt hade planerat.

När vi var ute på mässan Skolforum så visade det sig att mellanstadielärare tyckte det här skulle vara väldigt bra att använda till deras elever i kombination med fysiska kort där de kunde börja introducera yrken. Utredningen "Framtidsval – karriärvägledning för individ och samhälle", SOU 2019:4 har förslag att alla elever i alla skolformer med undantag från förskolan och förskoleklass ska ha studie och yrkesvägledning (karriärvägledning). Därför har vi nu funderat på att möjligtvis utöka vår målgrupp med den här gruppen i ett senare skede av utvecklingen av weppappen.

Affärsmodell enligt Business Model Canvas togs fram redan i förstudien. Själva Canvas-modellen har bidragit till struktur och bilden som skapades i modellen har använts under hela projektets gång. Affärsmodellen har varit ett stöd under hela projekttiden och den har bidragit till att vi hela tiden haft slutanvändarna i bakhuvudet i alla utvecklingsbeslut av HittaYrket. I slutet av projekttiden hade vi förmånen att få coaching av en konsult från PTS. Detta har varit värdefullt eftersom förutsättningarna för Go to market har förändrats under projekttiden. Enligt vår nya planering kommer vi därför att genomföra en intern och extern testperiod med utvärdering innan vi jobbar fram en mer detaljerad bild av Go to market och vi kommer då ha Business Model Canvas som grund.

4 Redogörelse av projektets genomförande

4.1 Genomförandeplan/tidplan

Etapp 1: Behovsanalys & design	Tidsperiod	Avvikelser
Etappens tidsperiod	<i>180110-180301</i>	
Aktiviteter under etappen	Utfall i %	
Rekrytering av referensgrupp	<i>100% klar</i>	
Skriva projektplan	<i>100% klar</i>	
Genomföra behovsanalys	<i>90% klar</i>	Svårt att hinna boka upp folk på så kort tid. Bättre att fördela över de två första etapperna.
Genomföra designworkshop	<i>100% klar</i>	
Framtagande av Mock up och prototyp v1	<i>100% klart</i>	
Rekrytera & koordinera användartester	<i>100% klart</i>	
Genomföra användartester	<i>100% klart</i>	
Inköp av domäner HittaYrket	<i>Inköpta 100%</i>	
Marknadsföring uppstart projektet	<i>100% klart</i>	

Etapp 2: Utveckling och förberedelse av utvärdering	Tidsperiod	Avvikelser
Etappens tidsperiod	<i>180301-180601</i>	
Aktiviteter under etappen	Utfall i %	
Genomföra behovsanalys	<i>10% klar</i>	Från etapp 1
Framtagande av Kravspecifikation	<i>100% klart</i>	
Skriva Kommunikationsplan	<i>100% klart</i>	
Marknadsföring	<i>100% klart</i>	
Inköp server och mjukvara	<i>Inköpt 0%</i>	Passade bättre i etapp 4 när produkten började bli klar.
Genomföra tillgänglighetstester	<i>100% klart</i>	
Framtagande av prototyp v2	<i>100% klart</i>	
Formgivning av layout och loga	<i>100% klart</i>	
Rekrytera & koordinera användartester	<i>100% klart</i>	
Genomföra användartester	<i>100% klart</i>	
Genomföra tekniska tester	<i>100% klart</i>	
Utveckla Applikation v1.0	<i>100% klart</i>	

Etapp 3: Utveckling & marknadsföring	Tidsperiod	Avvikelser
Etappens tidsperiod	<i>180601-181001</i>	
Aktiviteter under etappen:	Utfall i %	
Genomföra användartester	<i>100% klart</i>	
Genomföra tekniska tester		
Genomföra tillgänglighetstester	<i>100% klart</i>	
Utveckla Applikation v2.0	<i>100% klart</i>	
Rekrytera & koordinera användartester	<i>100% klart</i>	
Formgivning av webbappen	<i>100% klart</i>	
Framtagande av acceptanstest rapport	<i>ca 60% klart</i>	Försenad pga sjukdom och framflyttat.
Arbete med affärsmodell och marknadsföring	<i>100% klart</i>	

Etapp 4: Utveckling & marknadsföring	Tidsperiod	Avvikelser
Etappens tidsperiod	<i>181001-190215</i>	
Aktiviteter under etappen:	Utfall i %	
Inköp server och mjukvara	<i>100% klart</i>	Från Etapp 2
Framtagande av acceptanstest rapport	<i>40% klart</i>	Från Etapp 3
Utveckling: Lansering av applikation och överlämning till förvaltare	<i>100% klart</i>	
Arbete med affärsmodell och marknadsföring	<i>100 % klart</i>	Egenfinansiering 100% utav Misa istället, 150 timmar. Så budgetpost kunde ändras till mer utveckling, se nedan.
Extra: Utveckling mot nytt api	<i>100% klart</i>	Tillägg av aktivitet då vi behövde bygga om mot nytt API. Extra egenfinansiering utav LiR.
Extra: Marknadsföring	<i>100% klart</i>	Tillägg av ytterligare 100 timmar marknadsföring. Egenfinansiering 100% av Misa.

4.2 Projektets budget

Projektets totala kostnad 2 674 688 kr
 Budgeterad kostnad 2 574 688 kr

Projektet kostade 100 000 kr mer och de egenfinansieras utav Misa och Left Is Right. Poster som skiljer sig åt från budget är blåmarkerade i tabellen nedan och förklaras under punkt 4.1.

Poster	Budget		Utfall		Andel av totala kostnader (%)
	PTS finansiering	Egen-finansiering	PTS finansiering	Egen-finansiering	
Projektledning	300 000 kr	60 000 kr	300 000 kr	60 000 kr	14,1%
Behovsanalys	59 125 kr	10 000 kr	59 125 kr	10 000 kr	2,8%
Krav ställning & acceptanstester	57 063 kr	16 000 kr	57 063 kr	16 000 kr	2,7%
Test Referensgrupp	200 500 kr	40 000 kr	200 500 kr	40 000 kr	9,4%
Affärsmodell & marknadsföring	130 000 kr	30 000 kr	81 250 kr	118 750 kr	3,8%
Admin (utöver projektledning)	30 000 kr	2000 kr	30 000 kr	2000 kr	1,4%
Interaktionsdesign och form	250 000 kr	55 000 kr	250 000 kr	55 000 kr	11,8%
Användartest	75 000 kr	15 000 kr	75 000 kr	15 000 kr	3,5%
Tekniska tester	250 000 kr	40 000 kr	250 000 kr	40 000 kr	11,8%
Utveckling	725 000 kr	140 000 kr	773 750 kr	151 250 kr	36,4%
Fasta kostnader	50 000 kr	40 000 kr	50 000 kr	40 000 kr	2,3%
Summa	2 126 688 kr	448 000 kr	2 126 688 kr	548 000 kr	
Totalt	2 574 688 kr		2 674 688 kr		

Fördelning av kostnader

Interna kostnader	426 250 kr
Kostnader underleverantörer	2 248 438 kr

Total kostnad	2 674 688 kr

Kostnader för underleverantörer

Underleverantör Karin Skog		
Poster	Budget	Utfall
Projektledning	360 000 kr	360 000 kr
Behovsanalys	0 kr	39 136 kr
Krav & acceptanstest	0 kr	13 328 kr
Summa	360 000 kr	412 464 kr

Underleverantör Axess Lab		
Poster	Budget	Utfall
Interaktionsdesign och form	305 000 kr	305 000 kr
Användartest	90 000 kr	90 000 kr
Tekniska tester	290 000 kr	290 000 kr
Utveckling	865 000 kr	865 000 kr
Summa	1 550 000	1 550 000

Underleverantör Vardagstaktik		
Poster	Budget	Utfall
Referensgrupp	75 600 kr	75 600 kr
Summa	75 600 kr	75 600 kr

Underleverantör <i>Left Is Right (förvaltare)</i>		
Poster	Budget	Utfall
Referensgrupp	52 450 kr	52 450 kr
Behovsanalys	43 500 kr	13 489 kr
Krav & acceptanstest	24 577,50 kr	31 985 kr
Utveckling	0 kr	60 000 kr
Summa	120 527,50 kr	157 924 kr

Underleverantör <i>Underbara ADHD</i>		
Poster	Budget	Utfall
Referensgrupp	52 450 kr	52 450 kr
Summa	52 450 kr	52 450 kr

4.3 Projektets arbetssätt

Projektorganisation och samarbete i projektgruppen

Styrgruppen i projektet bestod av VD för Misa, VD för Axess Lab samt projektledaren. De träffades i slutet av varje etapp och tog stora beslut som påverkade ekonomin eller större förändringar i projektet framåt.

Projektorganisationen bestod av i huvudsak två företag men i Etapp fyra även ett tredje företag som skulle ta över förvaltningen av produkten. Misa som produktägare, Axess Lab som utvecklare och Left Is Right som förvaltare och ansvariga för säkerhet kring GDPR. Under Etapp fyra beslutades även att utöka utvecklingstimmarna i projektet och det var Left Is Right som genomförde ombyggnaden mot Arbetsförmedlingens nya API. Samarbetet mellan de här tre företagen har fungerat bra och den mesta av kommunikationen har skett via Slack, fysiska möten och med hjälp av projektledaren. Den tilltänkta externa konsulter som skulle genomföra arbetet med Behovsanalys och Acceptanstestrapport fick hög arbetsbelastning och hade inte möjlighet att genomföra alla timmar själv. För att lösa den utmaningen anlätades projektledaren till delar av det arbetet.

Projektet har arbetat med en agil metodik. Arbetet delades upp i fyra-veckors perioder och perioderna inleds och avslutas med att gå igenom tidigare resultat och att definiera nästa s.k. sprint, dvs arbetsuppgifterna för nästa period.

Samarbete referensgruppen

Projektet la stor vikt vid att samarbeta med en referensgrupp som skulle representera våra målgrupper. Den bestod av Jenny Ström, Vardagstaktik, som även var en av initiativtagarna till projektidén, Georgios Karpathakis, grundare till Underbara ADHD, Lotta Rizzo, Left Is Right och Magdalena Olsson, arbetskonsulent på Misa. Misa har jobbat tajt med referensgruppen och via möten och ständig feedback i vår grupp på Slack har vi fått ta del av deras tankar, svårigheter med produkten och förslag på lösningar. Detta har bidragit till ännu bättre förståelse för de målgrupper vi jobbar med.

Användartester

Under projektets gång har vi löpande genomfört användartester med våra olika målgrupper och säkerställt att vi verkligen tagit fram en produkt som är bra, tydlig och välfungerande för dem. Detta har genomförts av Axess Lab och i samarbete med Begripsam AB, ett samarbete som fungerat väldigt väl.

Samarbete Arbetsförmedlingen

En viktig insikt som detta projekt gav oss var att man är sårbar när man är beroende av en tredje parts teknologi. Framförallt då man väljer att bygga mot någon annans öppna API. Detta bör man vara förberedd på om man planerar liknande projekt framöver. I vårt fall så drabbades vi av oförutsedda och stora förändringar med Arbetsförmedlingen API som vi byggde mot, dvs den plats där vi hämtade grundinformation till vår webbapp. Detta till trots för att Arbetsförmedlingen var godkännande part i den här PTS Innovationstävlingen och kanske borde haft lite mer koll på vad som skulle förändras i deras API:er.

Vi fick veta under projektet start att de skulle bygga om sitt API "Occupations" och att det gamla som vi byggde mot skulle försvinna om några år. Det nya API:et var dock inte klart och de visste inte om det skulle lanseras det här året, så vi kunde inte bygga mot det även om vi ville, utan beslutade att bygga mot det gamla API:et. Även Arbetsförmedlingens API "Yrkesprognoser" som vi hade börjat bygga mot togs plötsligt bort utan förvarning och svar på om det kom tillbaka fanns inte. Så då fick vi prioritera att inte bygga klart, även om vi kommit halvvägs. Nu när vårt projektet snart är slut så ligger det ett nytt API för yrkesprognoser uppe. Mycket svårt att förhålla sig till med andra ord då det inte fanns en offentligt plan och strategi för deras öppna API:er. Vilket det bör finnas.

Ett positivt exempel på vårt samarbete är att vi ganska kraftigt lobbade för och informerade Arbetsförmedlingen om att det var viktigt för våra målgrupper att det fanns foton till alla yrken och att de behövde ta fram det fortare än planerat. Vid projektets start saknades bilder till ca 60-70 % av alla yrken. I början fick vi som svar att det skulle dröja 1-2 år att ta fram resten, men efter våra påtryckningar så uppdaterade Arbetsförmedlingen sin bildbank efter några

månader. Detta är vi väldigt glada för och det visar att vi kan förändra till det bättre genom samarbete och kunskapsutbyte.

Vi fick dock under slutet av sista etappen veta att det gamla API:et, som vi byggt mot, inte skulle innehålla alla de nya fotona. Vi var därför tvungna att lägga till 150 timmar extra med egenfinansiering för att bygga om så att vår app hämtade information från det nya API:et istället. Vi fick även bygga om en del innehåll för att anpassa vår webbapp till det nya API:et då tex formen på fotona ändrades och det inte passade in i vår befintliga layout. Detta eftersom foton är så grundläggande viktigt för våra målgrupper.

Videofilmerna som också fanns i det gamla API:et togs bort ur det nya API:et och vi fick höra att vi inte längre fick använda dem. Men då de finns kvar på YouTube försökte vi nysta vidare i detta och ansökte om att få lov till att använda dem. Vi fick tillslut besked om att vi får ett beslut om tidsbegränsad användning som vi även har möjlighet att förnya.

Vår beroendeställning gentemot Arbetsförmedlingens API resulterade i att alldeles för många projekttimmar gick åt till att bygga funktioner som vi sedan inte kunde använda. Mycket tid gick även åt till att kommunicera med och ha möten med många olika avdelningar på Arbetsförmedlingen för att försöka få information om, samt förstå, vad som skulle förnyas, när det blev klart och hur det skulle påverka oss. Något positivt som kom ut av detta var att vi bidrog med att förtydliga deras kommunikation utåt genom att ge förslag på vad för slags information som bör finnas på deras websida kring deras öppna API:er.

5 Vad händer nu?

Vad händer nu med resultatet

Vi har gjort detaljerad planering för det första året. Left Is Right kommer tillsammans med Misa att förvalta och utveckla produkten. Misa kommer att ha en ansvarig produktägare samt en arbetsgrupp som stöttar produktägaren i utveckling och marknadsföring. Arbetsgruppen kommer att representera olika målgrupper.

Webbappen har legat ute på www.hittayrket.se ända sen starten av projektet. Där finns det med andra ord redan tillgänglig för alla. Dock har vi inte ännu börjat sälja coachlicenser.

Kvartal 1, 2019

Kvartal ett kommer vi att ha en intern testlansering på våra egna arbetskonsulenter och deltagare. Detta kommer sedan utvärderas.

Kvartal 2

Under kvartal två kommer vi att lanseras till våra systerföretag. Parallellt med det kommer vi även att köra externa tester med bla studie och yrkesvägledare. Detta kommer vi att utvärdera och sen ska vi arbeta genom Go to market.

Kvartal 3 och 4

Nu görs en stor extern lansering och coachlicensen kommer vara kostnadsfri under en viss period. Då funktionen för betalning finns på plats och vi är nöjda med produkten kommer vi att börja ta betalt för coachlicens. Vi ska även undersöka förutsättningar för att lösa funktionen matchning till yrken för användarna, utveckla det om det finns möjlighet, samt se vilka samarbeten vi kan hitta med redan befintliga matchningsfunktioner.

Löpande under året kommer vi att göra utvärderingar månadsvis för att få feedback på vad arbetskonsulenter, studie- och yrkesvägledare, arbetscoacher och deltagare tycker fungerar bra och mindre bra.

Hur har projektets resultat spridits?

Under projektet gång har vi spridit information om HittaYrket i följande kanaler.

- Internt på Misa (för alla chefer och medarbetare)
- Misas systerföretag (Misa Kompetens, Left Is Right, Mellanmålet, Compleo Individstöd)
- AF (Samarbeten)
- Mässor (Skolforum, Skillsmässan, Intradagarna och NPF-forum)
- Hemsida
- Instagram
- Facebook
- Almedalen (Informationsspridning)

Vi har även tagit fram instruktionsfilmer i hur man använder appen samt spelat in en informationsfilm inom PTS-projektet sponsrad av PTS.

Hur kan resultatet användas av andra?

Appen ligger ute för alla att använda och skapa kostnadsfria användarkonton. Den finns på www.hittayrket.se. Funktionen att köpa coachlicenser kommer under slutet av 2019.

Tankar och visioner för framtida forskning och utveckling

Det är oerhört viktigt att forskningen följer samhällsutvecklingen speciellt för svaga grupper i samhället. Det är också viktigt att appen kan anpassas efter de behov som finns eller kommer framöver.

Vi ser en utvecklingsmöjlighet kopplat till unga. När vi var ute på mässan Skolforum så visade det sig att mellanstadielärare tyckte det här skulle vara väldigt bra att använda till deras elever i kombination med fysiska kort där de kunde börja introducera yrken. Utredningen "Framtidsval – karriärvägledning för individ och samhälle", SOU 2019:4 har förslag att alla elever i alla skolformer med undantag från förskolan och förskoleklass ska ha studie och yrkesvägledning (karriärvägledning). Därför har vi nu funderat på att möjligtvis utöka vår målgrupp med den här gruppen i ett senare skede av utvecklingen av wepppen.

Bilaga 1. Målgruppens behov och hinder

Målgrupp	Identifierat behov	Identifierat hinder	Identifierad åtgärd	Status
UVAS (Unga som varken arbetar eller studerar)	Enkel och lättillgänglig visuell information om yrken på arbetsmarknaden och vad som krävs för att nå dit. Efter samtal om behov med Misa Nacka och Misa Fridhemsplan som i huvudsak arbetar med målgruppen UVAS.	Många unga har i dag dålig kunskap om arbetsmarknaden. Man ska göra gymnasieval redan vid 15 år som kommer att påverka resten av ens liv.	Med stöd av denna applikation kan de unga dels på egen hand enkelt matcha med yrken och på sådant sätt få en bättre kunskap och information om vad som krävs för att arbeta. Men appen kan så klart med fördel användas i samtal med vuxna, handläggare, skola etc.	Vi har byggt ett coachgränssnitt och det är idag möjligt att logga in som coach, skicka inbjudan till deltagare och se deras sparade yrken. Där kan UVAS få stort stöd. Funktionen matchning var vi tvugna att skjuta fram till efter projektet.
Personer med kognitiva funktionsnedsättningar	Enkel och lättillgänglig visuell information om yrken på arbetsmarknaden och vad som krävs för att nå dit. Efter samtal om behov med Misa Döbelnsgatan, Misa Bondegatan och Misa Kungsgatan som i huvudsak arbetar med målgruppen Neuropsykiatri.	På Misa möter vi många individer som återfinns inom denna målgrupp. Allt som oftast finns stora perceptionssvårigheter, alltså förmågan att kunna tolka information och i synnerhet textbaserad sådan.	Med ett visuellt material är det mycket lättare att ta till sig informationen och även att kunna sätta den i ett sammanhang.	Alla yrken i vår webbapp har idag foton. Vi väntar på besked från Arbetsförmedlingen om vi även får tillstånd att visa deras videofilmer.

<p>Nyanlända</p>	<p>Enkel och lättillgänglig visuell information om yrken på arbetsmarknaden och vad som krävs för att nå dit. Efter samtal om behov med Misa Järva och Misa Tensta som i huvudsak arbetar med målgruppen Nyanlända som befinner sig inom etableringen.</p>	<p>Att komma från ett annat land, en annan kultur och ha svårigheter med det svenska språket har alla stigmatiserande effekter på ens chanser att komma ut i arbetslivet eller att påbörja studier.</p>	<p>Integrering i det svenska samhället är av ytterst vikt. Med stöd av en visuell och lättläst applikation ökar möjligheten för denna målgrupp att faktiskt lära sig om den svenska arbetsmarknaden, vilka yrken som finns, vad som krävs etc.</p>	<p>Alla yrken i vår webbapp har idag foton. Vi väntar på besked från Arbetsförmedlingen om ifall vi även får tillstånd att visa deras videofilmer.</p> <p>När det gäller lättillgänglig text så har vi förmedlat detta behov till arbetsförmedlingen. Det är även möjligt att vi lägger till denna funktion själv framöver.</p>
<p>Studie- och yrkesvägledare (och liknande yrkesgrupper)</p>	<p>Att på ett enkelt sätt kunna administrera, visualisera och diskutera med sina elever, brukare eller deltagare kring studier, yrken och intressen. Att kunna samtala kring vad individen VILL göra kontra vad som KRÄVS. Efter samtal om behov med de studie- och yrkesvägledare som arbetar på Misa.</p>	<p>Att Sveriges elever ska kunna granska olika valmöjligheter och ta ställning till framtidsfrågor är viktiga mål som rör hela skolans personal. Det är också en utgångspunkt för Skolverkets uppdrag att på olika sätt främja kvalitetsutveckling av studie- och yrkesvägledningen.</p>	<p>Med stöd av denna applikation kan de på ett enkelt sätt kommunicera, visualisera och diskutera kring yrken med sina elever, brukare, klienter etc.</p>	<p>Vi har byggt ett coachgränssnitt och det är idag möjligt att logga in som coach, skicka inbjudan till deltagare och se deras sparade yrken.</p> <p>Dock har vi väntat med en betalningsfunktion, den ska byggas nu efter projektet.</p>