

Projekt: Designanalys TTE

Huddinge Gymnasium

Innehåll

Sammanfattning av lektionsserie	1
Förberedande lektion	4
Klassbesök på Tom Tits Experiment	7
Uppföljande lektion	11
Bilagor	13

Sammanfattning av lektionsserie

Sammanfattande beskrivning av lektionsserien

Syftet med lektionsserien är att introducera design ur ett användbarhetsperspektiv. Introduktion sker baserat på Donald Normans 7 designprinciper. Dessa designprinciper beskriver olika faktorer att beakta när man ska designa fysiska produkter likväl som webbsidor. Mer specifikt kommer sekvensen att fokusera på tre av dessa designprinciper: **feedback**, **affordance** och **signifiers**. Det övergripande syftet är att få eleverna till att börja reflektera över användbarhet i vardagen, både när det gäller fysiska föremål och gränssnitt på webben.

Målgrupp:

Kurs: Webbutveckling 1

Årskurs: Gymnasiet år 2

Program: Teknikprogrammet

Gruppstorlek: Cirka 16 elever.

Läroplanskoppling:

Centralt innehåll Webbutveckling 1:

Då begreppen som behandlas i lektionsserien handlar om interaktionsdesign går det att dra paralleller mellan seriens innehåll och både lärandemål samt centralt innehåll för kursen Webbutveckling 1. Detta eftersom designteori är både en teknik och innefattas av standarder samt praxis som krävs för att kunna bygga webbplatser och webbapplikationer. Lektionsserien behandlar därför delar av följande centrala innehåll:

- “Processen för ett webbutvecklingsprojekt med målsättningar, planering, specifikation av struktur och design, kodning, optimering, testning, dokumentation och uppföljning.”
- “Riktlinjer för god praxis inom webbutveckling.” (Skolverket, 2023)

Ämnet webbutveckling:

När gemene man tänker på webbdesign kan man tänka att en inre bild av programmering och komplicerad kod målas upp. Alltså att utvecklaren och formgivaren är de centrala aktörerna inom webbutveckling. Denna lektionsserie belyser vikten av att tänka på webbdesign ur användarens perspektiv vilket kan ge förståelse och kunskaper om samspelet mellan de olika rollerna, webbdesigner och användare. Denna kunskap om hur användaren uppfattar en produkt är central för formgivaren och utvecklaren i sitt arbete. I och med detta kan serien kopplas till ämnet webbutveckling där: “... Eleverna ska ges möjlighet att utveckla kunskaper om olika webbteknikers konstruktion och funktionalitet samt kunskaper om samspelet mellan beställare, användare, formgivare och utvecklare.” (Skolverket, 2023).

Ett lärandemål som behandlas är mål 6 i webbutveckling 1 som lyder:

“6. Förmåga att bygga webbplatser och webbapplikationer enligt standarder och riktlinjer för god praxis samt med god tillgänglighet.” (Skolverket, 2023).

Detta med motiveringen att en del i konstruerandet av webbplatser och webbapplikationer innefattar användbarhet inom interaktionsdesign och människa-datorinteraktion.

Lärandemål:

Introducera design ur ett användbarhetsperspektiv med hjälp av Donald Normans 7 designprinciper

Eleverna ska under lektionssekvensen kort introduceras till interaktionsdesign utifrån Donald Normans sju designprinciper där fokus ligger på de fetstilta begreppen nedan:

1. Discoverability
2. **Feedback**
3. Conceptual model
4. **Affordance**
5. **Signifiers**
6. Mapping
7. Constraints

Eleverna kommer få reflektera kring de fetstilta designprinciperna Feedback, Affordance och Signifiers och applicera på fysiska objekt samt få möjlighet att reflektera över hur dessa principer kan appliceras på webbdesign.

Förberedande lektionen ska ge eleverna grundläggande information inom ämnet samt introducera begreppen med exempel. Besöket på Tom Tits ger eleverna möjlighet att verklighetsförankra de som tidigare gått igenom samt ger möjlighet till utökat intresse då eleverna själva får välja artefakter att analysera. Den efterföljande lektionen applicerar teknikerna på webbsidor.

Mer ingående beskrivningar finns i respektive kapitel.

Nyckelbegrepp/centrala begrepp:

- **Interaktionsdesign**
- **Användbarhet**
- **Feedback**
- **Affordance**
- **Signifiers**

Bakgrundsinformation

Denna lektionsseriens bakgrundsinformation baseras på boken "The Design of Everyday Things" (2013) skriven av Don Norman. Don är en världskänd "Usability Engineer" och diskuterar i sin bok viktiga aspekter och principer att ta i beaktning när man ska designa artefakter, oavsett karaktär. Detta kan appliceras i kursen Webbutveckling 1 genom att teorier och ställningstaganden behöver göras när det kommer till att designa webb-baserade ikoner, knappar, gränssnitt osv.

Läraren behöver se till att läsa på och vara införstådd i Donald Normans ovanstående sju designprinciper och begrepp när det kommer till framtagande av produkter och artefakter. Dessa principer bör kunna kopplas till konkreta exempel, både fysiska objekt och webb-baserade alternativ såsom svårnavigerade hemsidor. Bilaga 2. som består av en powerpointpresentation innehåller passande exempel på objekt och webbsidor som kan ge bra stöd vid genomgång av teorin.

En kortfattad sammanfattning av begreppen finns på:

<https://uxdesign.cc/ux-psychology-principles-seven-fundamental-design-principles-39c420a05f84>

Referenser:

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. MIT Press.

Webbutveckling. (2023). Skolverket.

<https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/gymnasieprogrammen/amne?url=-996270488%2Fsyllabuscw%2Fjsp%2Fsubject.htm%3FsubjectCode%3DWEU%26version%3D2%26tos%3Dgy&sv.url=12.5dfee44715d35a5cdfa92a3>

Förberedande lektion

Tidsåtgång: 60 min

Syfte med lektion (varför?)

Förberedande lektionen har som syfte att introducera interaktionsdesign och Donald Normans 7 designprinciper samt tillhörande begrepp. Djupare förklaring ges av begreppen Feedback, Affordance och Signifiers och dess relevans samt vad begreppen kommer från. Eleverna får även börja tänka i reflekterande banor kring begreppen applicerade på artefakter på skolan. Eleverna förbereds för besöket vid Tom Tits med grundkunskaper i ämnet för att kunna göra egna analyser av artefakter samt vidare kunna applicera dessa på hemsidor.

Nyckelbegrepp:

- **Feedback**
- **Affordance**
- **Signifiers**

Bedömning

Eleverna diskuterar sina egna exempel de tagit bilder på i skolan i slutet av lektionen, lärarna går runt i klassrummet och observerar vad eleverna säger och tillför, om det behövs, i diskussionerna för att se till att eleverna uppfattar begreppen rätt. Här bedöms elevernas resonemang och visade tankegång kring begreppen och om de visat uppfattning för tankesättet genom att kunna väga begreppen och exemplifiera dessa med fysiska objekt och artefakter.

Upplägg

Introduktion (2 min):

Hälsa eleverna välkomna och presentera syftet med sekvensen.

Presentation (20 min):

Lektionen börjar med en förberedd presentation av läraren. Presentationen ska gå igenom och snabbt beröra vem Norman är och hans designprinciper samt varför de är viktiga inom webbdesign. De begrepp som ska förklaras är Signifiers, Affordance och Feedback. Syftet med lektionen skall också förtydligas. Därefter lyfts exempel på fysiska artefakter eller objekt

som har bra respektive dålig representation av begreppen, några synpunkter lyfts av läraren men eleverna ska också tillfrågas om deras synpunkter på designen av objekten.

Uppdraget (15 min):

Härnäst presenteras uppdraget: Eleverna får i uppgift att gå runt i skolmiljön och fota artefakter med dålig respektive bra representation av begreppen.

Diskussion (10 min):

Eleverna är tillbaka i klassrummet och diskuterar artefakterna i grupper med stöd av lärare. Därefter återupptar läraren presentationen och går igenom några webbsidor med hänsyn till begreppen för att ge en tydlig bild av hur detta kommer hjälpa deras arbete inom webbutveckling.

Avslutning (10 min):

Avslutande presenterar läraren uppgiften på Tom Tits och upplägget för besöket. Var tydlig med att det eleverna gör under besöket kommer de att presentera i den avslutande lektionen. Eleverna delas in par inför Tom Tits.

Material och utrustning

Ett verktyg för att visa upp powerpointpresentation är nödvändigt.

Mobiltelefoner / skoldatorer för att fotografera objekt.

Större utrymme (exempelvis skolmiljö) för eleverna att utforska.

Riskanalys

Inga risker anses finnas i den förberedande lektionen.

Presentationsmaterial för lärare

Powerpointpresentation används för genomgång av teori (Se Bilaga 2). Powerpointen ger ett intro till ämnet interaktionsdesign samt Normans sju designprinciper samt djupdyker i tre av principerna. Exempel ges på bra och dålig representation av begreppen med hjälp av bilder på fysiska artefakter samt hemsidor för att bidra med en tydlig koppling till ämnet webbutveckling.

Elevhandledning

Instruktioner för övningar finns i presentationen (Se Bilaga 2).

Referenser:

Nedanstående tre webbsidor används för applicering av interaktionsdesign i presentationen för läraren (se Bilaga 2). Länkarna är även inkluderade i presentationen.

<https://www.huddinge.se>

<https://www.skatteverket.se>

<https://www.theworldsworstwebsiteever.com>

Övriga referenser:

What are signifiers? The Interaction Design Foundation. (n.d.). Retrieved April 5, 2023, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/signifiers>

Om lagen om tillgänglighet till offentlig digital service. Digg. (2023, January 25). <https://www.digg.se/analys-och-uppfoljning/lagen-om-tillganglighet-till-digital-offentlig-service-dos-lagen/om-lagen>

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. MIT Press.

Klassbesök på Tom Tits Experiment

Tidsåtgång: 60 min

Syfte med lektion (varför)

Målet med lektionen är att eleverna ska få analysera fysiska begrepp kopplade till Don Normans 7 principer för interaktionsdesign. Eleverna kommer konkret att kunna koppla begreppen till verkliga utställningar. Detta följer kursen Webbutveckling 1:s syfte att kunna "bygga webbplatser och webbapplikationer enligt standarder och riktlinjer för god praxis samt med god tillgänglighet". Detta eftersom samma standarder för praxis och god tillgänglighet ur ett användbarhetsperspektiv gäller för både webbplatser och fysiska objekt.

Klassbesöket ska ge lektionssekvensen autencitet och ytterligare möjlighet att nu på egen hand analysera objekt utifrån begreppen samt ta fram exempel på hur objekten kan förändras för att designen ska vara bättre utifrån perspektivet i fråga.

Nyckelbegrepp:

- **Användbarhet**
- **Affordance**
- **Signifiers**
- **Feedback**

Bedömning

Bedömningen av denna lektion kommer att ske formativt i gruppdiskussioner med lärare i början av lektionen, här bedöms elevernas förmåga att resonera och tänka kring användbarhet med hjälp av användning av de tre begreppen.

Resterande del av lektionen bedöms i den uppföljande lektionen i form av presentationer, mer om det i avsnittet *Uppföljande lektion*.

Upplägg

Notera att besöket varar i 60 minuter men tidsplaneringen ligger på 55 minuter, detta för att ge utrymme för oförväntad tidsåtgång vid uppsamling och återsamling såsom: vilsna eller sena elever.

Hej och välkomna (5 min):

Lektionen startar med samling i entrén, om vädret tillåter samlas klassen utomhus utanför entrén. När samtliga elever är på plats och klockan förhoppningsvis är dryga fem minuter innan utsatt starttid hälsar läraren eleverna välkomna. Eleverna instrueras att följa med till kapprummet (rummet med skåp där man kan låsa in sina saker). Läraren pekar ut skåp till eleverna, alla hänger av sig och låser in väskor/jackor.

Introduktionsaktivitet (20 min) :

Dagens schema och uppgifter presenteras. Här presenteras allmän information om Tom Tits: Toaletter finns på varje våning. Följ instruktioner på Tom Tits och visa respekt för andra besökare. Hur utrymningsplanen ser ut. Om ni åker rutschkana ska en matta användas som finns att hämta på våning 1.

Var noga med att tydliggöra syftet med besöket. Både övergripande för serien och för besöket på Tom Tits.

Eleverna instrueras att vi kommer att hålla till på plan 2 under första halvtimmen. Där kommer de få undersöka och analysera tre olika objekt, cirka 5 minuter per objekt. En lärare finns vid varje objekt. Analysen ska utföras utifrån de tre begreppen **feedback**, **affordance** och **signifiers**.

Huvudaktivitet (25 min):

Eleverna får chansen att utforska hela Tom Tits under 25 minuter. Under tiden ska de fotografera/filma minst två olika objekt i utställningen som de tycker exemplifierar bra/dålig användbarhet utifrån begreppen. Minst ett objekt ska vara ett bra exempel och ett ska vara ett dåligt exempel. Läraren går runt i huset och visar engagemang, stöttar eleverna samt är redo att besvara frågor eller funderingar eleverna har om aktiviteten.

Återsamling (5 min):

Återsamling sker vid skåpen där eleverna tidigare hängde av sig kläderna fem minuter innan tiden är slut. Eleverna ska då maila sina fotografier/filmklipp till lärarens mailadress. Alternativt samlas post-it-lappar in där eleverna ska ha skrivit upp namn på experiment/objekt som eleverna valt att analysera. Läraren kan sedan efter lektionen själv fotografera experimenten/objekten med egen kamerautrustning.

Utställning och/eller experiment

Följande objekt är relevanta för klassbesöket. Dessa tre agerar exempel under första halvan av klassbesöket. Efter det används hela Tom Tits för att exemplifiera interaktionsdesign.



Jordklot på flaska.



Roterande vatten.



Galtonbräda.

Material och utrustning

Om samtliga elever äger en mobiltelefon med kamera kan dessa användas med fördel. Annars kan skoldatorer, lärarens eller klasskamratens telefon användas för fotografering.

Om fotografering ej är möjligt kan pennor och post-it-lappar vara en lösning.

Förberedelser

Kontrollera om samtliga grupper har tillgång till en mobiltelefon med möjlighet att fotografera/filma och maila bilder/videoklipp. Om inte, förse varje grupp med en kamera alternativt be eleverna ta med sina skoldatorer om de går att fotografera med.

Risakanalys

Se Bilaga 1.

Presentationsmaterial för lärare

Läraren ska förklara för eleverna att syftet med deras analyser av objekt och artefakter utifrån användbarhetsperspektiv ska kopplas till de tre begreppen **feedback**, **affordance** och **signifiers**.

Vid de tre obligatoriska objekten ska läraren endast agera som stöd för eleverna medan de resonerar kring användbarhet med hjälp av begreppen. Här krävs lite känsla för hur mycket stöd som behövs.

Viktigt att poängtera att bilder/videoklipp ska skickas till läraren via mail i slutet av besöket. Detta material ska behandlas under uppföljande lektionstillfälle.

Uppföljande lektion

Tidsåtgång: 30 - 40 min

Syfte med lektion (varför)

Syftet med lektionen är att eleverna ska få analysera utställningarna/experimenten som de fotade under besöket på Tom Tits. De kommer, i grupperna som de var under besöket, att analysera objekten ur ett användbarhetsperspektiv för att påvisa förståelse inom tillgänglighet och interaktionsdesign. Detta kopplar till lärandemålen "att kunna bygga webbplatser och webbapplikationer enligt standarder och riktlinjer för god praxis samt med god tillgänglighet" samt "Kunskaper om de tekniker som används för att bygga webbplatser och webbapplikationer". Just eftersom teorin för användbarhetsdesign ser likadan ut för både fysiska och digitala objekt.

Bedömning

Bedömningen sker formativt, då elevernas resonemang under presentationen och diskussionerna visar på ifall eleverna har förstått de koncept som behandlas inom användbarhetsdesign. En bra förståelse visas av att eleverna använder de begrepp som lektionssekvensen behandlat samt motivation kring bra / dålig implementering av designbegreppen. Det ska också lämnas utrymme för diskussion vid varje objektpresentation där klassen kan få resonera kring vad som utelämnats eller vad som kan läggas till för att öka användbarheten med koppling till de tre begreppen. Eleverna ska också analysera två webbsidor i grupp för att kunna applicera teorin som behandlats genom hela serien. Läraren går då runt och lyssnar på hur eleverna diskuterar/resonerar för att återigen snappa upp begreppen, denna gång söks kopplingar till webbutveckling och hur begreppen används för att designa grafiska gränssnitt. Eleverna ska då kunna dra paralleller mellan webbdesign och fysiska objekt. Detta i kombination räcker som underlag för att läraren ska kunna dra slutsatser kring ifall det övergripande syftet och lärandemålen har nåtts (se **Läroplanskoppling** och **Lärandemål**).

Upplägg

Introduktion (5 min):

Påminn eleverna om vad som gjordes på Tom Tits. Eleverna skickar över (om ej redan gjort) sina bilder till läraren som sammanställer bilderna i en presentation (Se bilaga 3).

Förberedelse av presentation (5-7 min):

Eleverna får en liten stund till att förbereda vad de vill säga om sina objekt som fotades på Tom Tits. Poängtera att de tre begreppen ska användas.

Presentation (20-25 minuter):

Bilderna presenteras i helklass där varje elevgrupp får förklara sitt val av objekt i utställningen och motivera användbarheten baserat på de tre centrala begreppen som hela lektionsserien kretsar kring. Varje grupp presenterar bilder på tre objekt i helklass där de får förklara syfte och användbarhet baserat på feedback, affordance och signifiers. Efter en grupp presenterat får klassen ställa frågor eller komma med ytterligare förslag till gruppen kring hur användbarheten hos objektet skulle kunna förbättras.

Analys av hemsida (15 min):

Eleverna får gå in på Skatteverkets och Huddinge kommuns hemsida. De får sedan utvärdera användbarheten i grupperna utifrån den teori som har arbetats med under hela lektionsserien.

Skatteverket: <https://www.skatteverket.se/>

Huddinge kommun: <https://www.huddinge.se/>

Avslutning (5 min):

Lektionssekvensen avslutats med en öppen frågeställning som syftar på att sätta igång tankarna hos eleverna för framtiden, frågan ska besvaras av eleverna utan lämna möjlighet för ett nytt tankesätt: *Försök stanna upp och titta på saker i er vardag, hur förhåller sig de kring begreppen vi tagit upp? Förbättringar? Vad är bra, vad är dåligt?*

Material och utrustning

Eleverna behöver ha tillgång till de digitala fotografier som tagits på Tom Tits. För detta behövs antingen en mobiltelefon eller en dator för möjlighet att överföra bilderna till lärare. En projektor med tillhörande duk för presentation. Google presentationer kommer att användas som program för att utföra presentationen. I övrigt behövs inget speciellt materiell eller utrustning.

Riskanalys

Inga specifika risker bedöms existera.

Presentationsmaterial för lärare

Se bilaga 3. Länk till presentation för exempel: [Presentation uppföljande lektion](#)

Webbsidor för utforskande moment av webbplatser:

Skatteverket: <https://www.skatteverket.se/>

Huddinge kommun: <https://www.huddinge.se/>

Elevhandledning

Ingen speciell elevhandledning krävs. Se **Upplägg/Bedömning** samt bilaga 3 för instruktioner och vägledning.

Bilagor

Bilaga 1.

Riskbedömning - TTE Designanalys

Kurs: LT1035 VT23

Om olyckan är framme

Kontakta närmaste anställd på Tom Tits Experiment, i första hand Ansvarig värd 08-550 225 02

Vid akuta nödsituationer: Ring 112. Någon (lärare) ska följa med den skadade till sjukhuset. Vid lindrigare skador ska Vårdguiden kontaktas (telefon: 1177).

Risker för läraren

Vid förberedelse av lektionen

Inga specifika risker vid förberedelse av lektion.

Under lektionen

Inga specifika risker finns under genomförandet av lektionstillfälle på Tom Tits Experiment.

Vid efterarbete/undanplock

Inga specifika risker vid förberedelse av lektion.

Risker för eleven

Alla objekt på Tom Tits som kommer att användas är redan riskbedömda av Tom Tits Experiment. Då objekten används på det vis som det är tänkt att dom ska användas finns inga ytterligare riskmoment.

Dock kan rutschkanan komma att upptäckas vilket gör det nödvändigt att ge instruktioner om hur rutschkanan används på korrekt vis. Använd åkmatta som finns att hämta på våning 1. Följ instruktionerna.

Avfallshantering

Inget avfall kommer att hanteras.

Bilaga 2.

The image displays a series of 20 numbered presentation slides, each with a distinct background and content related to design principles. The slides are arranged in a grid-like fashion, with numbers 1 through 20 indicating their sequence. The content includes:

- Slide 1:** Title slide: "Människa data interaktion * Feedback, Affordance & Signifiers".
- Slide 2:** "Innehåll" (Table of Contents) listing 6 items: 1. Don Norman, 2. Feedback, 3. Affordance, 4. Signifier, 5. Exempel, 6. Feedback.
- Slide 3:** "01 Normans principer" (Norman's principles).
- Slide 4:** "Donald Norman" with a small photo and text: "Donald Norman is professor emeritus at The Design Lab at University of California Berkeley and The Center of Design Strategy. He is a design usability engineer."
- Slide 5:** "Normans 7 Principer" (Norman's 7 Principles).
- Slide 6:** "02 Feedback" with a button labeled "Tryck knappen" (Press the button).
- Slide 7:** "Feedback" with a button labeled "KNAPP" (BUTTON).
- Slide 8:** "03 Affordance" with the question "Hur uppfattar användaren objektet?" (How does the user perceive the object?).
- Slide 9:** "Affordance" with a thermos and text: "Vad kan användaren göra med denna termokanna? (What can the user do with this thermos?)."
- Slide 10:** "Signifier" with a thermos and text: "Vad kan användaren se på denna termokanna? (What can the user see on this thermos?)."
- Slide 11:** "Exempel" (Example) with a button labeled "Härmed: fysiska objekt" (Hereby: physical objects).
- Slide 12:** "05" with a drawing of a door labeled "ENTRANCE" and "PULLISH".
- Slide 13:** Three door icons with labels: "TURN", "PULL", "PUSH".
- Slide 14:** "Uppdrag: Utanför klassrummet" (Assignment: Outside the classroom) with a "10 min" timer.
- Slide 15:** "Huddinge Kommun" (Huddinge Municipality) with a computer screen showing a website.
- Slide 16:** "Skatteverket" (Tax Authority) with a computer screen showing a website.
- Slide 17:** "The Worlds Worst website ever" with a screenshot of a cluttered website.
- Slide 18:** "Besöket" (The visit) with a button labeled "Tomt för sälj" (Empty for sale).
- Slide 19:** "Uppgiften" (The task) with a button labeled "Tomt för sälj".
- Slide 20:** "Schema" (Schedule) with a timeline showing "Besök" (Visit) and "Sälj" (Sale).
- Slide 21:** "Tack!" (Thank you!) with contact information: "Fången Skalen@cs.lth.se", "fascio@cs.lth.se", "fascio@cs.lth.se".

Länk: [MDI](#)

Bilaga 3.

<p>Presentation: Tom Titsobjekt</p>	<p>Grupp 1 Lägg till bilder nedan:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Syfte med objektkategorieringen• Användbarhetsanalys<ul style="list-style-type: none">- Ignorera?- Aktivera?- Feedback• Frågor?	<p>Grupp 2 Lägg till bilder nedan:</p>
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>
<ul style="list-style-type: none">• Syfte med objektkategorieringen• Användbarhetsanalys<ul style="list-style-type: none">- Ignorera?- Aktivera?- Feedback• Frågor?	<p>Grupp 3 Lägg till bilder nedan:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Syfte med objektkategorieringen• Användbarhetsanalys<ul style="list-style-type: none">- Ignorera?- Aktivera?- Feedback• Frågor?	<p>Grupp 4 Lägg till bilder nedan:</p>
<p>5</p>	<p>6</p>	<p>7</p>	<p>8</p>
<ul style="list-style-type: none">• Syfte med objektkategorieringen• Användbarhetsanalys<ul style="list-style-type: none">- Ignorera?- Aktivera?- Feedback• Frågor?	<p>Grupp 5 Lägg till bilder nedan:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Syfte med objektkategorieringen• Användbarhetsanalys<ul style="list-style-type: none">- Ignorera?- Aktivera?- Feedback• Frågor?	<p>Grupp 6 Lägg till bilder nedan:</p>

Länk: [Presentation uppföljande lektion](#)