Brugerne

Den primære målgruppe er festivalgængeren, der tager på festivalen for at få en oplevelse.

Nogle har stort kendskab til festivalen, andre kommer der for første gang.

En mere præcismålgruppebeskrivelse vil blive præsenteret af kunden når de kommer og briefer opgaven for jer.

Brugernes behov

Hvad brugerne specifikt har behov for vil vise sig gennem User Research; de kunne fx have behov for at finde ud af hvad festivalen handler om, hvor og hvornår den finder sted, hvilke kunstnere der optræder, hvordan man køber billet og overnatter, hvordan man kommer til øen osv. Brugssituation- og kontekst

Der skal tages højde for forskellige brugssituationer, da brugerne har forskellige behov. Brugeren kan fx. både sidde derhjemme bag computerskærmen for at få et overblik over festivalen, mens andre vil bruger sitet under selve festivalen. Derfor skal sitet både kunne oplevelse på web og mobil.

Målsætning

Målsætningen er at give målgruppen en god oplevelse og gøre det let for brugeren at få informationer om KUNE festival og planlægge deres besøg (fx købe billetter, overnatningsmulighed og transport).

Leverancer i Figma og Astro:

●Udvikles i Figma

○Redesign af festivalens webside:

■En landingpage

■En oversigt over kunstnere (liste view)

■En about-side

■En oversigt over produkter (billetter, overnatning, transport etc.)

○En side med jeres design system og komponenter

○Et specifikt brugerflow igennem sitet, som viser hvordan brugeren kan sætte flereforskellige produkter sammen i ét købsflow (fx. hjem -> køb billetter -> booksoveplads -> Køb merchandise -> check-out).

●Udvikles i Astro:

○En side der lister jeres components og deres varianter

○En del af sitet:1

■En landingpage

■En oversigt over kunstnere (liste view)

■En about-side

○Snak med os hvis i vil lave noget andet

Kommunikation, stil og tone

I skal tage udgangspunkt i det det eksisterende materiale på websitet og det supplerende materialekunden overleverer i forbindelse med deres brief. Kunden vil gerne beholde sit logo som det er nu, men er åben for inspiration. Dvs at det er tilladt at ændre på logoet, men absolut ikke et krav. I vælger selv hvordan I tager indholdet med i jeres proces, hvordan indholdet skal udvælges, sættes sammen og hvordan festivalen bedst kan understøttes visuelt. Vælg 3-5 nøgleord, der beskriver den oplevelse, I vil skabe og brug nøgleordene som rettesnor, når du udvikler og tester din løsning.

Tekniske krav

1.Git og branches skal bruges

2.Sitet skal udvikles i Astro

3.Data (eks kunstnere) skal hentes fra Directus Cloud

4.Hostes på Netlify

Leverancer og tidsplan

I den første halvanden uge skal i lave research, Informationsarkitektur (IA), definere stil, design og komponentdesign. Her er målet er en prototype udarbejdet i figma. I Uge 2 skal dele af sitet designes og udvikles med astro. I Uge 3 er der fokus på test, færdiggørelse, design dokumentation og afsluttende pitch. Husk at dokumentere jeres proces undervejs! Tag screenshots så vi kan se jeres design iterationer.

D. 21.03: Deadline for projektdokumentation

Dokumentationsrapporten afleveres som gruppeaflevering på Frontertirsdag d. 21 Marts inden23.59.

Syntax:Gruppenummer\_caseopgave\_T82

D. 23.03: Deadline for pitch - skal afleveres i wiseflow!

Kundepitchen skal afleveres på wiseflow senest torsdag d. 23 Marts inden 22.00.

D. 24.03 Kundepitch

I pitcher jeres løsning for kunden, undervisere og andre studerendefredag d. 24 Marts.(Itidsrummet 08.45-14.15).

D. 24.03 Obligatorisk feedback

I grupper får i obligatorisk feedback på jeres pitch, dokumentationsrapport samt løsningfredag d.24 Marts.(I tidsrummet 08.45-11.15).

Projektdokumentation:

I projektdokumentationen samler i dokumentation for jeres proces i tekst og billeder. Se nederst i dokumentet for forslag til hvordan I kan strukturere jeres indhold og proces.

Budget og teamarbejde

Der er samlet set afsat 14 dage til projektet. Løsningen skal laves i teams af 4 studerende. Sammensætning af grupper bliver faciliteret af underviser. Der bliver både mulighed for at danne sin egen gruppe eller at blive sammensat i en gruppe af underviser.

Godkendelse og feedback

Der gives løbende feedback gennem projektet. Endelig feedback fra kunden og undervisere vil ske fredag d. 24/3.God arbejdslyst:-)3

Herunder et forslag til indholdet idokumentationen:

Forside Gør forsiden appetitligt og indbydende for læseren. Følgende indholdselementer skal indgå:Temaprojekt og gruppenummer Navn og kea-mail på alle gruppemedlemmer Antal anslag. Link til Figma prototype, link til webløsning og link til github

Indledning Kort indledning til projektet (en genfortælling af jeres forståelse af briefet).

Planlægning

Dokumentér jeres projektarbejde og metoder (ud fra fx. Design Thinking, link til Trello Board, TeamCanvas og værktøjer i har lært på dette tema).

Research-Desk research-Designanalyse (design benchmark, trend research, design pattern research)-Webanalyse af eksisterende website. Forslag til metoder; Heuristisk inspektion, Tænke højttest, Bert, 5 sekunders, lighthouse, mm.-User Research (planlægning, syntese, indsigter, HMWs)

ProcesDokumentation af designproces:-Moodboards og skitser-User stories, sitemap, Content outlines, wireframes4

-Visuel identitet: Logo, typografi, farver, fotostil, grafik.-Design system (styles og components)-Prototype i Figma-Tests/feedback på figma prototype

Dokumentation af udviklingsproces Teknisk dokumentation som fx kan indeholde:-Brug af Astro-Brug af directus-Design System med varianter og properties-Tests/feedback på prototype

KonklusionOpsamling og konklusioner på jeres research og proces.