

Indhold

Byg en app – rapport.....	2
Kort beskrivelse af endelig app.....	2
Beskrivelse af målgruppe.....	2
Første tanker om appen.....	3
Visuel proces.....	4
Logo design.....	4
Wireframes.....	5
Flowchart.....	5
Layout.....	5
Brugertest resultater.....	5
Kortsortering.....	5
Tænke-højt-test.....	5
Bilag.....	6
Bilag 1.1.....	6
Bilag 1.2.....	6
Bilag 1.3.....	7
Link til XD.....	7
Iphone 6,7,8.....	7
Ipad.....	7

Byg en app – rapport


Kort beskrivelse af endelig app

Den endelige app hedder "MobileGift" og er udvidelse af Danske Banks i forvejen betalingsapps: MobilePay og WeShare. Appen forestilles at være en app hvori man kan personliggøre pengegaver, og samtidig have muligheden for at donere penge til rent vand, som rammer FN's verdensmål nr. 6. (rent vand og sanitet). Den skal fungere således at hver gang man sender en gave, og vælger at donere penge til rent vand, da optjener man xp. Det bruges til at stige i levels så man kan låse op for flere muligheder til at style sine personlige gaver med.

Beskrivelse af målgruppe

Med udgangspunkt i at vi repræsenterer virksomheden Danske Bank som tidligere har lavet MobilePay, kan vi altså målrette kommunikation, branding og marketing efter følgende personaer. Målgruppen forestilles i første omgang at være unge/voksne mennesker i alderen 16 – 35 år. Dette er baseret ud fra unge typisk er mere åbne over for ny teknologi/apps. Det forestilles videre at rettet mod brugere som i forvejen er brugere af diverse apps som: MobilePay, GooglePay, Paypal etc. Dette er gjort af overvejelsen om at, det her vil være nemmere at få folk til at bruge appen "MobileGift", da det er noget de i forvejen er vant til. Nedenstående vil ses to eksempler på personaer:

Louis Dahl Holm:



Louis Dahl Holm

"Som ung, vil jeg gerne kunne give penge i gave, uden at skulle gøre det kontant"

#techaddict
#computernørd
#firstmover

DEMOGRAFI

Alder: 25
Bopæl: Brønshøj 2700, Danmark
Uddannelse: Software Udvikling
Arbejde: Net-udvikler hos SPECTRA
Status: Single

MOTIVATION

Praktisk
Pris
Enkelt
Design

GOALS

- Optimere workflow
- Finde nyt spændende tech
- Gøre hverdagen enklere

FRUSTRATION

- Dårligt UI/UX
- Holde kontanter
- Upersonlige gaver

FAVORIT APPS

MobilePay Pay PayPal

Bio

Louis er en ung studerende, som er stor fan af apps og teknologi som kan forenkle dagligdagen. Han bruger meget tid på at optimere hans workflow, og elsker løsninger som er både enkle og praktiske.

Han er videre frustreret over at der ikke findes en måde at kunne give penge i gave, uden at skulle hæve kontant, eller sende en upersonlig overførsel via mobilepay. Han leder derfor efter en løsning som er lige så let og praktisk som ham selv.

Organiseret


Flittig

Pragmatisk

Optimist

Louis er et eksempel på en persona som er tilhørende målgruppen for en virksomhed som leverer apps der kan simplificere hverdagen. Ovenstående person foretrækker altså lette og praktiske apps, hvor funktionalitet kommer før design. Louis er ikke tiltrukket af dårlig UI/UX, så der holdes i mængde at MobileGift, gerne må være brugervenlig og intuitiv. Appen skal helst ikke være for kompliceret da den skal kunne gøre Louis' hverdag nemmere. Han er videre optimist og ønsker derfor også at gøre noget godt i hans hverdag.

Monica Jense(n):



Monica Jense

"Ville ønske der var en sjov måde, at sende gaver over telefonen på"

#kreativ
#tegne-afhængig
#detaljeorienteret

DEMOGRAFI

Alder: 20
Bopæl: Sjællør 2450, Danmark
Uddannelse: Multimediedesign
Arbejde: Ikke i arbejde
Status: Single

MOTIVATION

Praktisk
Pris
Enkelthed
Design

GOALS

- Kreere flot design
- Finde studie relateret arbejde

FRUSTRATION

- Dårlig design
- Begrænsede muligheder
- Upersonlige gaver

Bio

Monica er ung studerende, som har en stor passion for det kreative og visuelle. Hun elsker apps hvor man kan personliggøre dem og kreere sin egen persona deri.

Hun bliver frustreret når hun føler, at apps og programmer låser hende inde, og sætter restriktioner på hendes muligheder. Hun leder derfor efter en måde hvorpå man kan sende gaver til venner/veninder på en sjov og personlig måde.

FAVORIT APPS

MobilePay, Instagram, Snapchat

Kreativ, Arbejdsm, Visuel, Struktureret

Monica Jense(n) er eksempel to på en persona der ses som fremtidig bruger af MobilGift. Monica er ung studerende som har en stor forkærlighed for det kreative element. Hun en person som er træt af at få en simpel overførsel som gave, og ønsker derfor en app som kan løse dette problem. Monica ønsker at gøre noget godt for samfundet, men synes oftest være for besværligt. Hun er frustreret over at der ikke er en sjov og enkelt måde at gøre noget bedre for verden på. Hun foretrækker apps der har flot design, enkelte og giver hende mulighed for at være kreativ.

Med en grundlæggende beskrivelse af målgruppen, samt to specifikke personaer, bliver det her nemmere at targette målgruppen bedre. Der holdes fast i fokuspunkter som: appen skal være nem, mulighed for at style, den skal være praktisk, og må ikke være besværligt at donere penge til vand.

Første tanker om appen

Første tanker omkring appen var en betalingsapp der skulle være i stand til at imødekomme fattigdom, som er verdensmål nr. 1. Navnet skulle have været i retning af Kronos, da det relaterer til den danske "krone", hvor man kunne donere penge til hjemløse i Danmark, samtidig med man betaler for en vare. Betalingsapp-markedet er i forvejen tungt besat, med apps som MobilePay,

GooglePay og Paypal, og jeg skrotter derfor ideen. Beholder ideen om at en app der skal kunne sende noget. Her falder det mig ind, at en af de få negativer der er ved MobilePay, er det personlige element. Går videre med ideen om en app der skal kunne sende penge i gave, men personligt. Skrevne tanker/brainstorming kan ses af bilag 1.1. Jeg får skrevet nogle korte stikord ned baseret ud fra målgruppen. På daværende tidspunkt redigerer jeg lidt i målgruppen da appen nu er omhandlende en gave app, og ej længere penge til fattige og betaling. Tilføjer her muligheden om at kunne donere penge til rent vand som en måde at optjene xp og låse op for nye customization muligheder for den sendte gaves design. Med de væsentlige punkter på plads kunne den visuelle part af appen altså tage sted.

Visuel proces

Logo design

Ved design af logo gik jeg gennem flere prototyper. Af nedenstående billede kan forskellige versioner af logoet ses.



De første ideer til appen "Kronos" var blot et simpelt Kr. da samspillet mellem navnet og valutaen i Danmark synes værende sjov og elegant. Designet bag gave-appen, var gennem flere versioner af former for gaveæske, indtil det blev tilspidset ind til ovenstående. Det er en app hvori man sender en gave både i form af rent drikkevand (hvis tilvalgt), men også til en bekendt. Stregerne var der for understrege, der er noget der bliver sendt. De blev til sidst fravalgt da det blev for kompliceret, da jeg tjekkede om logoet også fungerede i små størrelser som vist. Designet undergik også flere omgange hos maleren. Det blev skåret ind til fire nuancer af den blå farve og to af den hvide, samt en "jet-black" baggrund. Det blå er valgt på baggrund af flere årsager. Første af disse er at blå er en farve der signalerer loyalitet, kreativitet og intelligens. Farverne er videre i samme stil af MobilePay,

som gave-appen forestilles at være i samspil med og at den blå går godt med ideen om at kunne donere penge til vand.

Wireframes

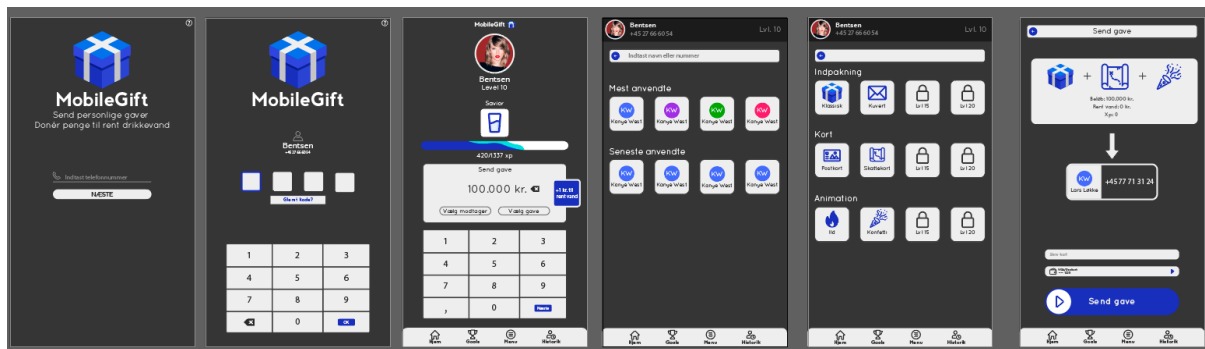
Af bilag 1.2 ses de første udkast til wireframes. Disse var blot et udkast, men endte med at ramme relativt godt. Disse er lavet med stor inspiration fra andre betalingsapps særligt her MobilePay. Dette er igen grundet af vi forestiller os at vi repræsenterer Danske Bank som har udviklet en extension til deres lineup af WeShare og MobilePay.

Flowchart

Flowchart blevet lavet så jeg kunne danne mig et overblik over appens struktur, af størrelsesmæssige årsager, ligger den i bilag som bilag 1.3

Layout

Nedenstående ses billeder af appens forskellige skærme. Disse er de samme som brugeren blev testet med.



Der er så vidt muligt prøvet at holde et relativt stramt design, da appen i størst muligt omfang gerne skulle ramme målgruppe.

Brugertest resultater

Kortsortering

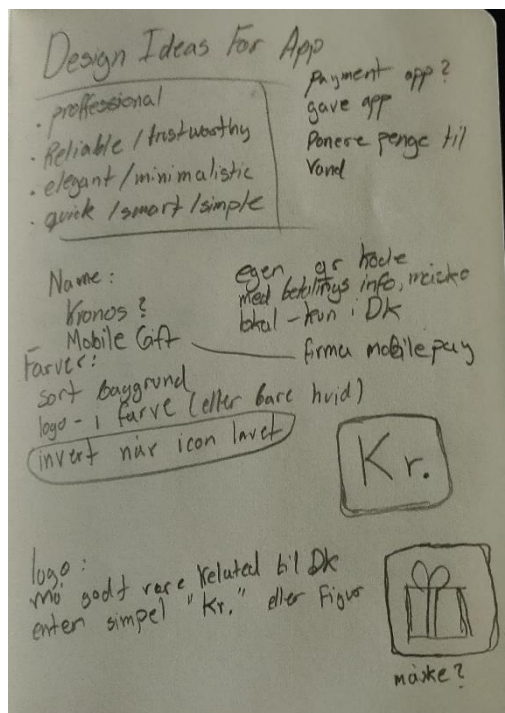
Inden den første test af appen kunne køres, da blev menupunkterne testet for intuitivitet. Det blev gjort ved en kortsortering over de forskellige menupunkter. Da der ikke er den dybeste struktur i appen, samt at det kun er menupunktet; "menu" der faktisk har underpunkter, blev resultatet ikke særlig overraskende. Alle underpunkter til "menu" blev placeret under menu. Testen blev foretaget 3 gange, alle samme resultat.

Tænke-højt-test

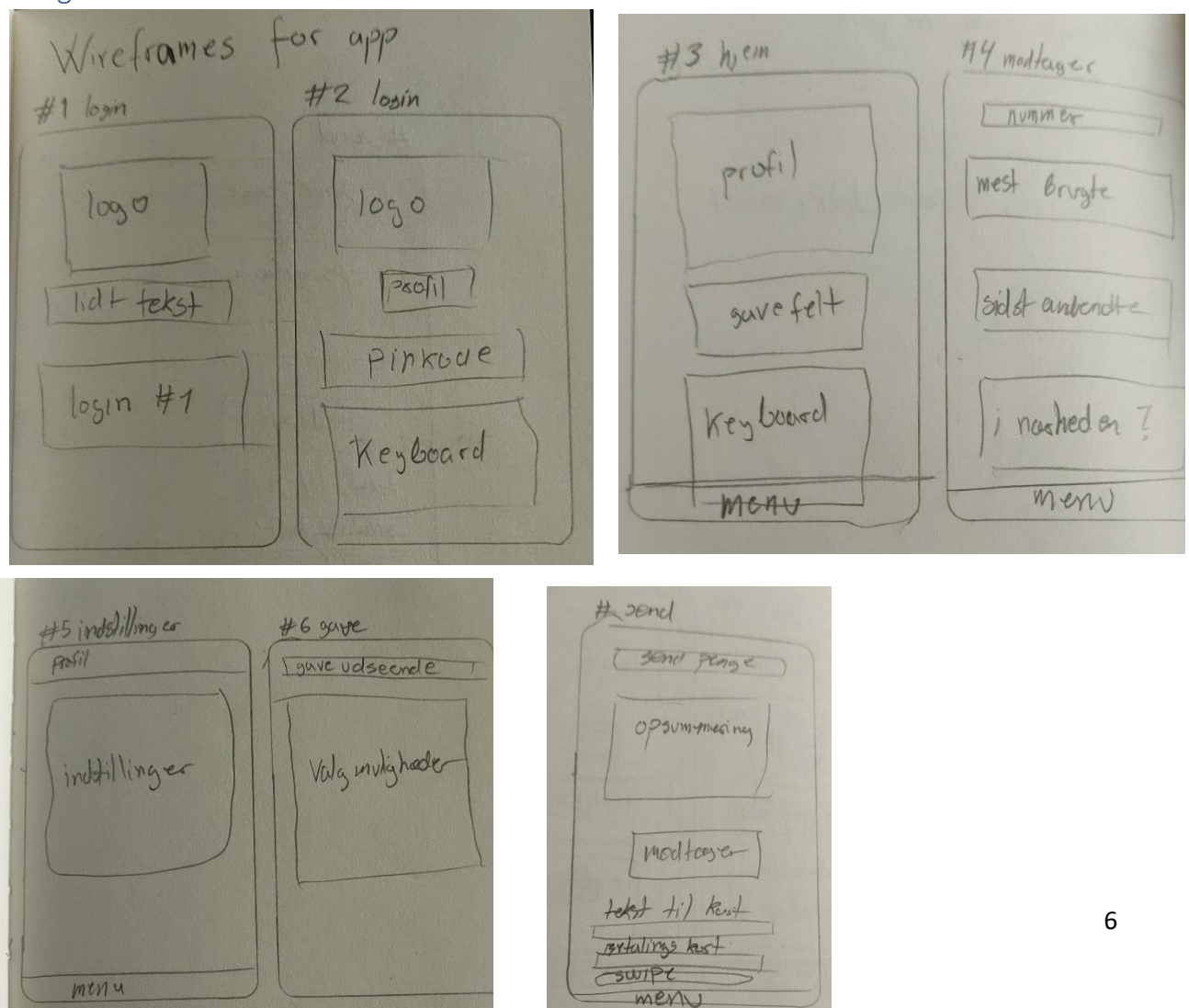
Da de forskellige screens var blevet lavet færdige kunne en endelig brugertest foretages. Bad de 3 brugere om at tænke højt mens de fik lov til at klikke rundt i appen. Skal siges på forhånd alle 3 testpersoner er faste brugere af MobilePay. Alle 3 brugere fandt appen nem at navigere rundt i og kun frustreret over begrænsninger i form af manglende screens. En bruger prøver automatisk at scrolle på siden "gave udseende", for at se om der er flere muligheder for "unlockables". En enkelt bruger trykker også på ikonet med vandglasset på siden "hjem", for at se om der er flere ikoner, samt titler. Til sidst, en bruger som nævner at man måske kunne redesigne måden hvorpå man skrev kortet på.

Bilag

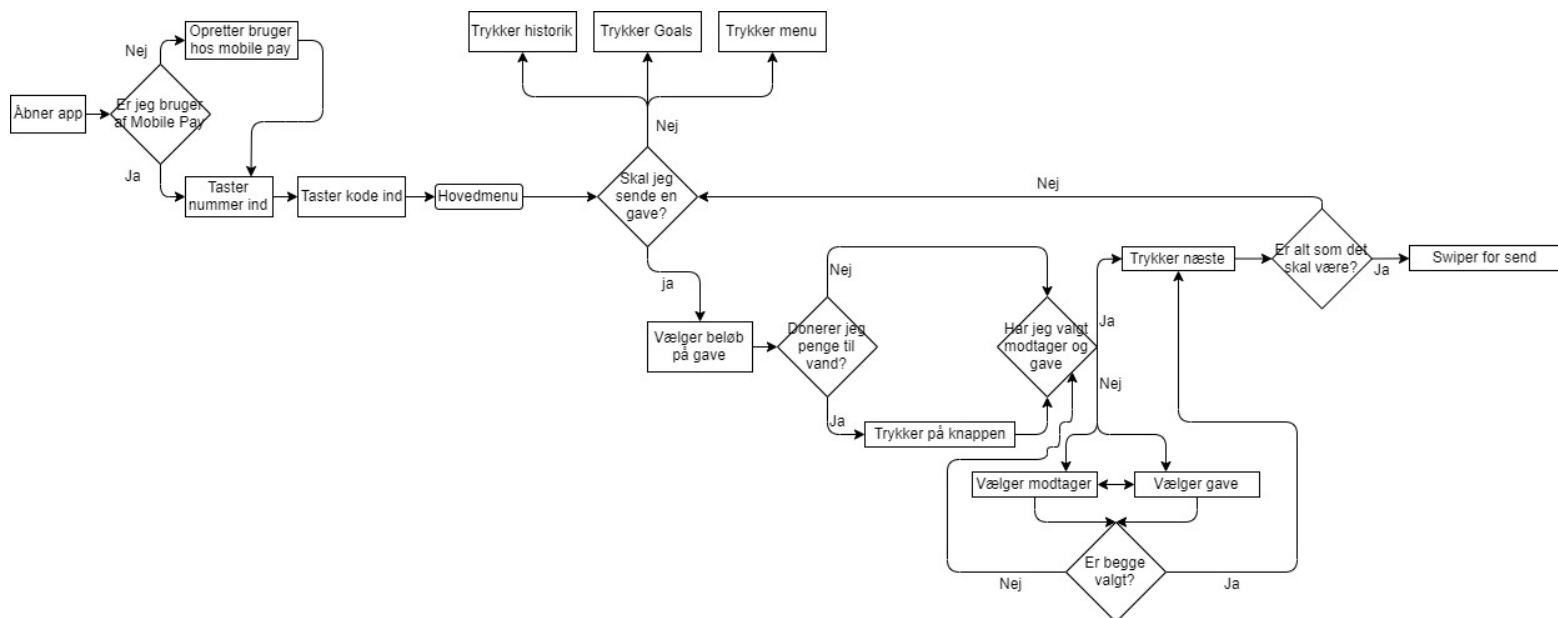
Bilag 1.1



Bilag 1.2



Bilag 1.3



Link til XD

Iphone 6,7,8

<https://xd.adobe.com/view/78cc2450-b577-4b26-5182-f2042acfdbf3-0efd/>

Ipad

<https://xd.adobe.com/view/26829fc5-e317-420e-4e8f-b45e47ad0991-50b3/>