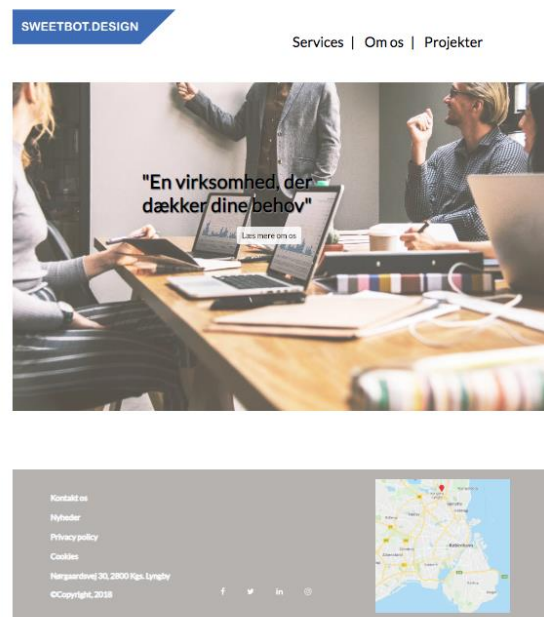


Online løsning:  
GitHub repository link:

[https://christinedue.github.io/mul\\_a\\_07\\_sweetbot/index.html](https://christinedue.github.io/mul_a_07_sweetbot/index.html)  
[https://github.com/ChristineDue/mul\\_a\\_07\\_sweetbot](https://github.com/ChristineDue/mul_a_07_sweetbot)

## Flowprojekt SweetBot.Design

---



---

### Dokumentoplysninger

Institution:	CPH Busines Academy, Multimediedesigner
Klassebetegnelse og gruppenr.:	MU18_s1 – Flow 3
Afleveringsdato	23. november 2018
Navn og studienummer:	Christine Due Jørgensen, cph-cj355@cphbusiness.dk Julie Blicher Jensen cph-jj434@cphbusiness.dk Julie Agertoft Sonne cph-js384@cphbusiness.dk

*Opgaven må gerne anvendes internt i uddannelsen*

# Indholdsfortegnelse

<b>1. GitHub struktur .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Responsive design overvejelser .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Informationsarkitektur .....</b>	<b>3</b>
3.1. Brainstorm .....	3
3.2. Sitemap .....	4
3.3. Wireframes .....	4
3.4. Flowchart .....	5
<b>4. Ikoner og logo til HotBot .....</b>	<b>6</b>
4.1. Idéfasen til logo .....	6
4.2. Farvevalg .....	6
4.3. Idéfasen til ikoner .....	6
4.4. Udførelse .....	7
<b>5. Opdateret styleguide .....</b>	<b>8</b>
<b>6. Projektstyring .....</b>	<b>8</b>
<b>7. Brugertests .....</b>	<b>8</b>
7.1. Tænke-højt test .....	8
7.1.1. Computer .....	8
7.1.1.1. Bruger 1 .....	8
7.1.1.2. Bruger 2 .....	9
7.1.2. Ipad .....	9
7.1.2.1. Bruger 3 .....	9
7.2. Gangstertest .....	9
7.2.1. Ipad .....	9
7.2.1.1. Bruger 1 .....	9
7.2.1.2. Bruger 2 .....	9
7.2.2. Computer .....	10
7.2.2.1. Bruger 3 .....	10
7.3. Konklusion .....	10
<b>8. Bilag .....</b>	<b>10</b>
8.1. Styleguide til HotBot .....	10

## 1. GitHub struktur

Vores GitHub struktur har været at committe til en udviklingsbranch og derefter merge med Masteren, når vi følte at resultatet var tilfredsstillende. Vi har valgt at kode hele projektet sammen, da vi på den måde kunne reflektere og snakke højt om eventuelle problemstillinger. Samtidig har vi fået mulighed for at lære af hinanden og dele viden. Du kan se vores GitHub repository her: [https://github.com/ChristineDue/mul\\_a\\_07\\_sweetbot](https://github.com/ChristineDue/mul_a_07_sweetbot)

## 2. Responsive design overvejelser

Målet med vores hjemmeside var at lave det responsive, så brugere både på mobil, tablet og desktop, kunne benytte sig af den. Derfor har vi hovedsageligt fokuseret på formater til iPhone 6/7/8, iPad og Macbook pro. Vi har taget udgangspunkt i Simple Grid <sup>1</sup> af Dallas Bass og har gjort det til vores eget ved at tilføje klassen medium. Derudover har vi navngivet klasserne henholdsvis small, medium og large for at forstå strukturen.

Vores udfordring med responsive webdesign har været at få elementerne til at indordne sig, når man ændrer i browservinduet på desktop. Dette

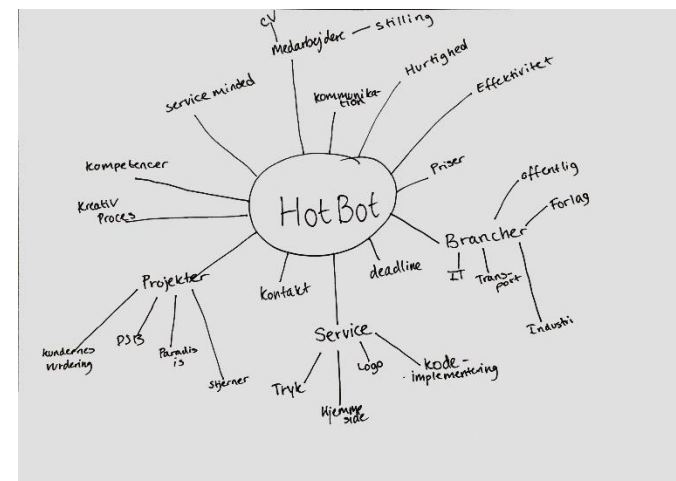
har vi valgt at ligge mindst vægt på, da vi vurderer, at brugere ofte kun ser websider på den større device de sidder med.

## 3. Informationsarkitektur

### 3.1. Brainstorm

Før vi startede med at lave en brainstorm, lagde vi ud med at lave informationsarkitektur fra bunden af. Derfor lavede vi en liste med en masse punkter og underpunkter over hvad hele SweetBot-konceptet skulle omhandle og hvad den skulle indeholde.

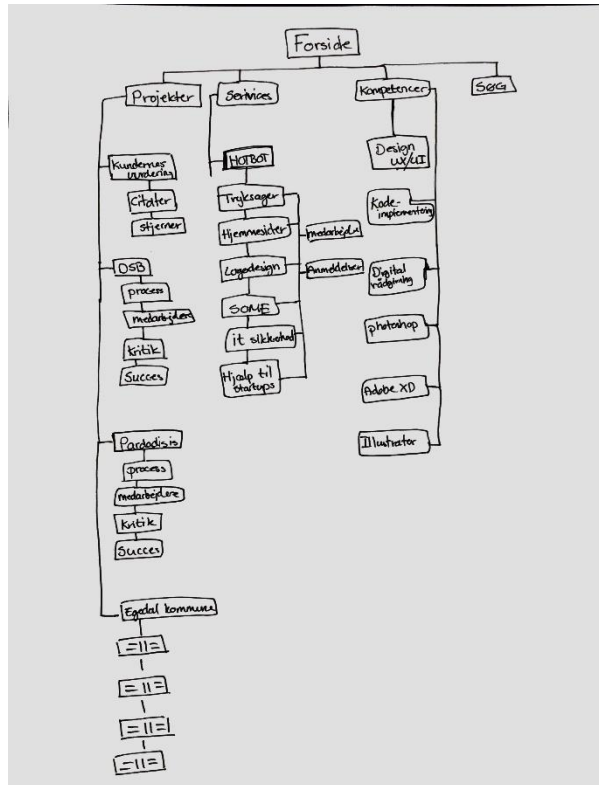
Så lavede vi en brainstorm over hvad HotBot-konceptet kunne indeholde. Her blev vi enige om, at det ville give bedst mening at placere vores HotBot under services, da det er SweetBots e-commerce.



<sup>1</sup> <http://thisisdallas.github.com/Simple-Grid/>

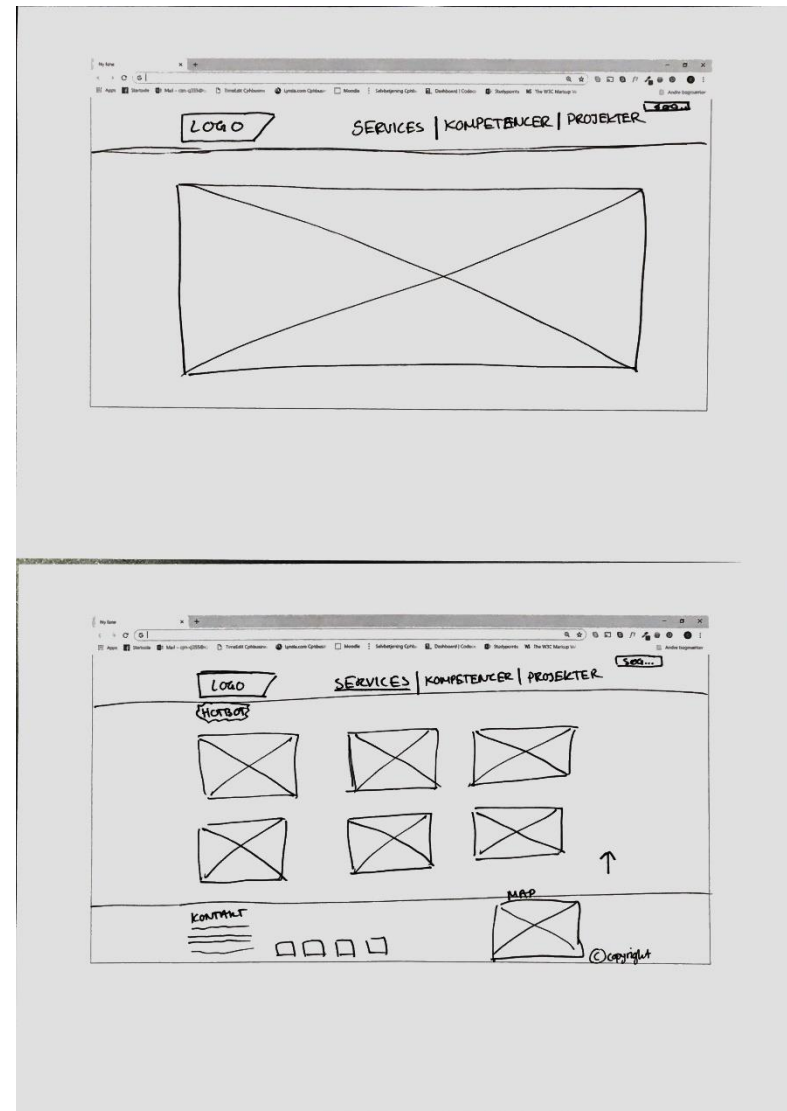
### 3.2. Sitemap

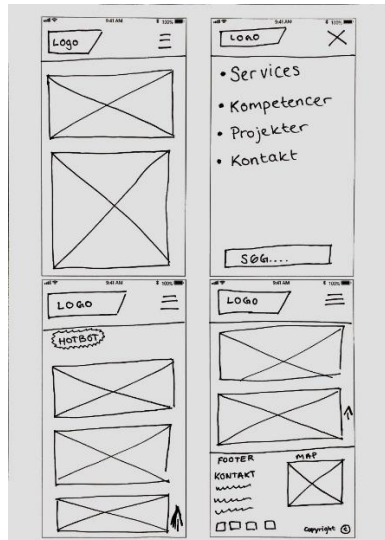
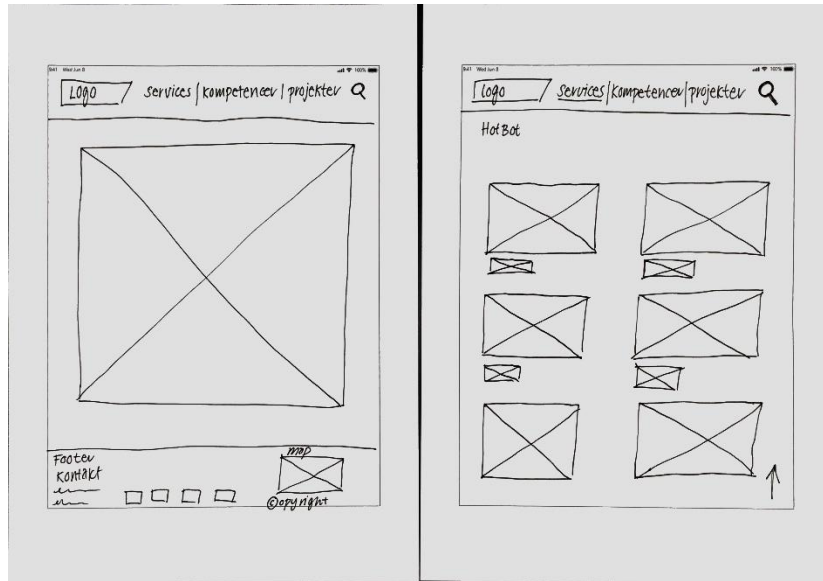
Næste step i vores informationsarkitektur var at lave et sitemap, som skulle vise en bedre struktur over hjemmesiden og som skulle give os et bedre overblik over, hvad hjemmesiden indeholder.



### 3.3. Wireframes

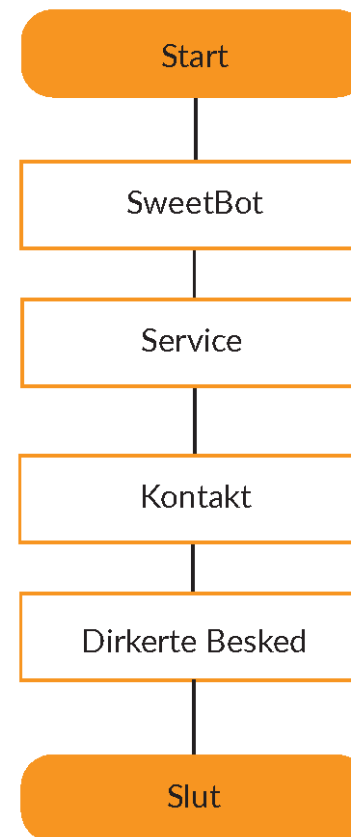
Her ses vores wireframes, som viser vores ideer og tanker om hvordan designet af vores hjemmeside skal se ud. Vi har lavet det til både til computer, tablet og mobildevice, så vi ved hvordan hjemmesiden kommer til at se ud på forskellige devices.





### 3.4. Flowchart

Dette er et eksempel på en brugers vej igennem hjemmesiden SweetBot, fra startside, og til at sende en direkte besked.



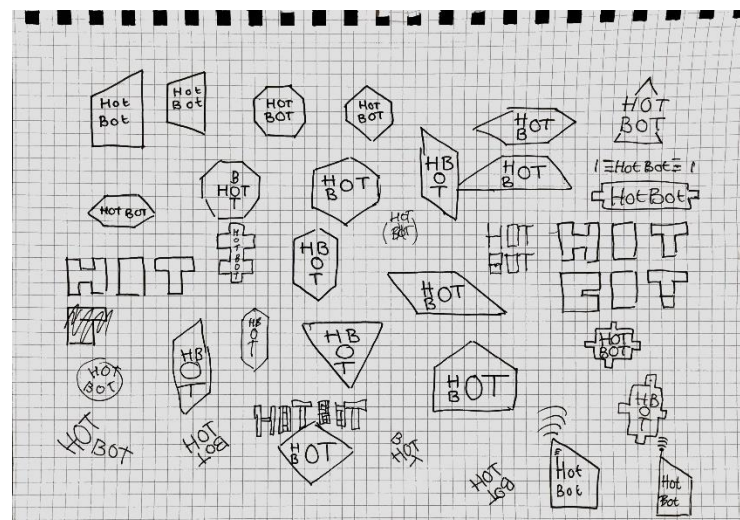
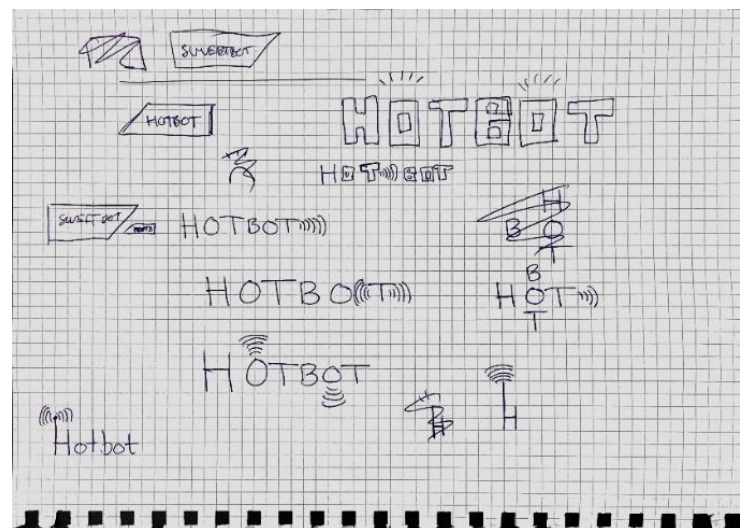
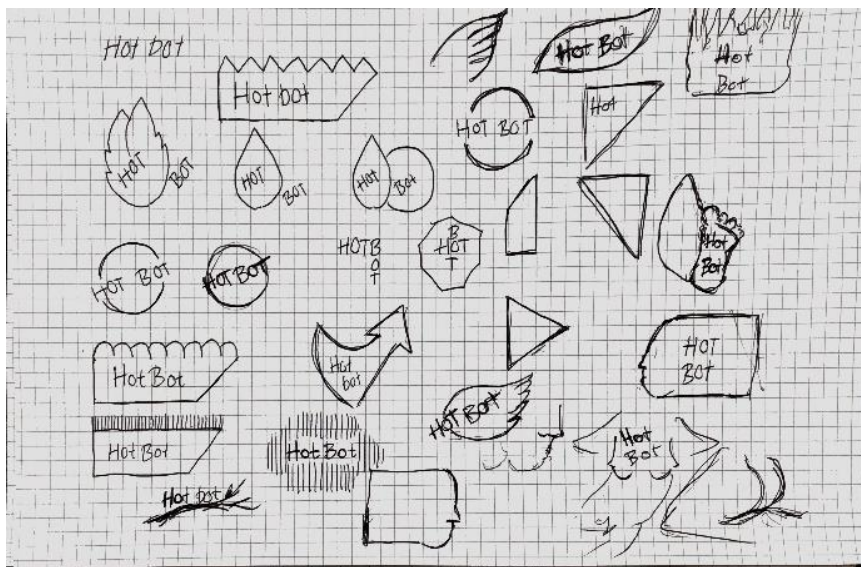
## 4. Ikoner og logo til HotBot

### 4.1. Idéfasen til logo

Da vi skulle udvikle logoet til HotBot, lavede vi en øvelse hvor alle skulle tegne sine ideer ned på papir i 15 minutter, så vi 'pressede' os selv til at holde os i gang, hvorefter vi her drøftede vores tegninger og kom frem til hvilke af dem der kunne passe godt sammen til logoet.

### 4.2. Farvevalg

SweetBots blå logo og Hotbots orange logo skaber en temperaturkontrast. Hensigten med denne kontrast er at fange brugerens opmærksomhed med den varme orange.



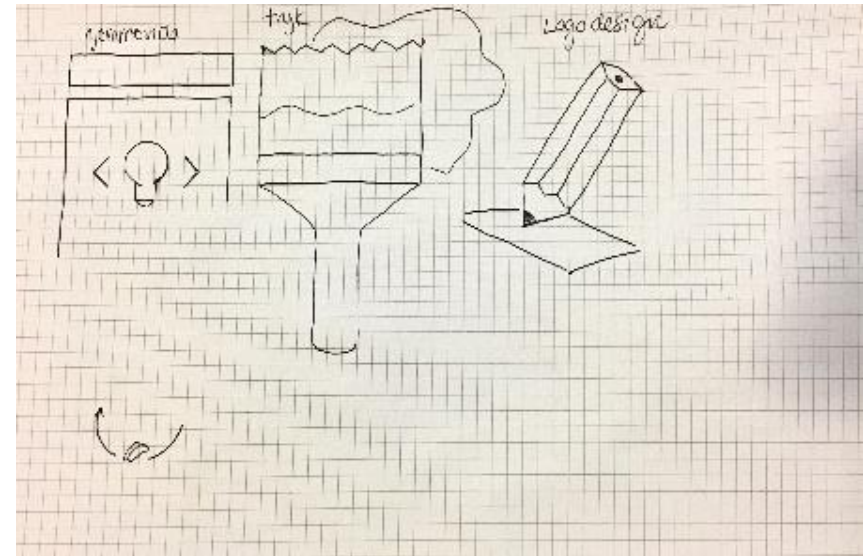
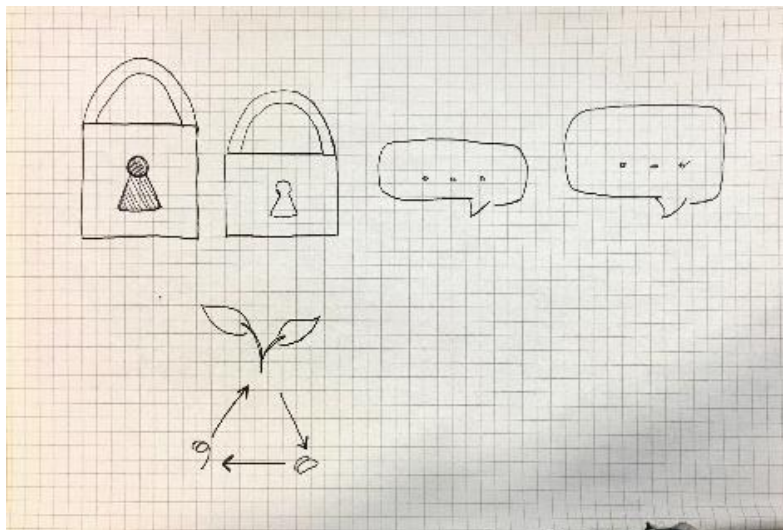
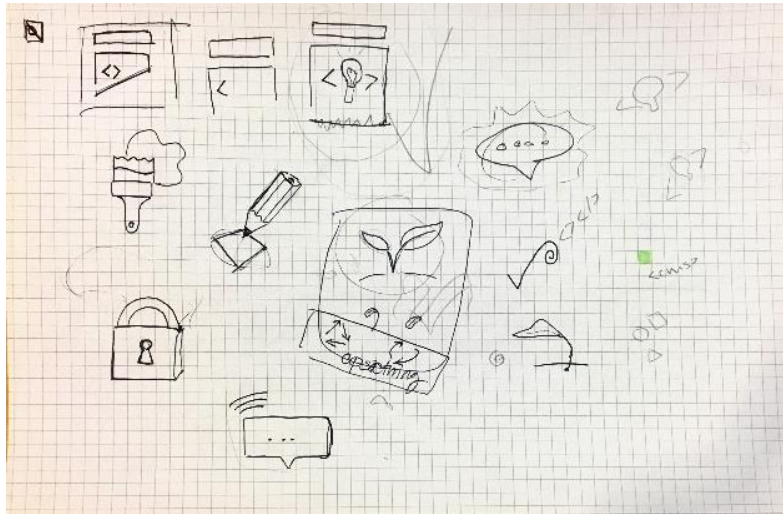
### 4.3. Idéfasen til ikoner

Vi startede med at snakke om, hvilke ikoner vi ville have til vores HotBot.

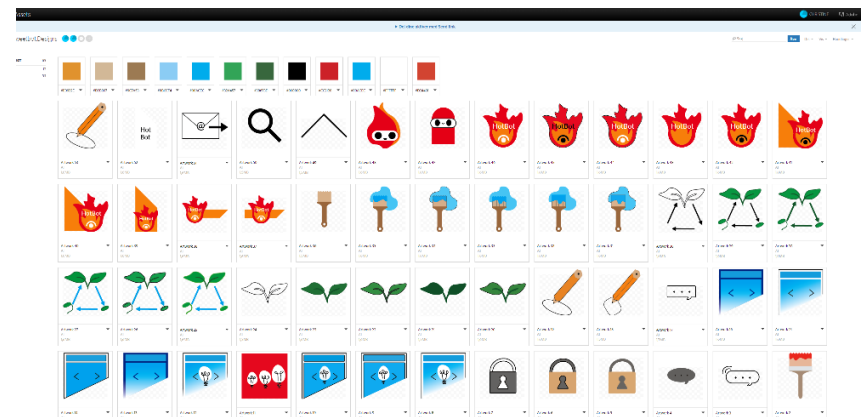
Her blev vi enige om at lave ikoner til vores forskellige services. Vi gik i



gang med at skitsere og delte derefter ikonerne ud så vi hver især kunne designe ikonerne ud fra samme retningslinjer. Til sidst udvalgte vi de ikoner der passede bedst sammen og valgte farverne ud fra, hvad der er virkelighedstro fra, hvad mennesket kender i forvejen og ved hvad er.



#### 4.4. Udførelse



Se vores ikoner og logo her: <https://adobe.ly/2TISrVd>

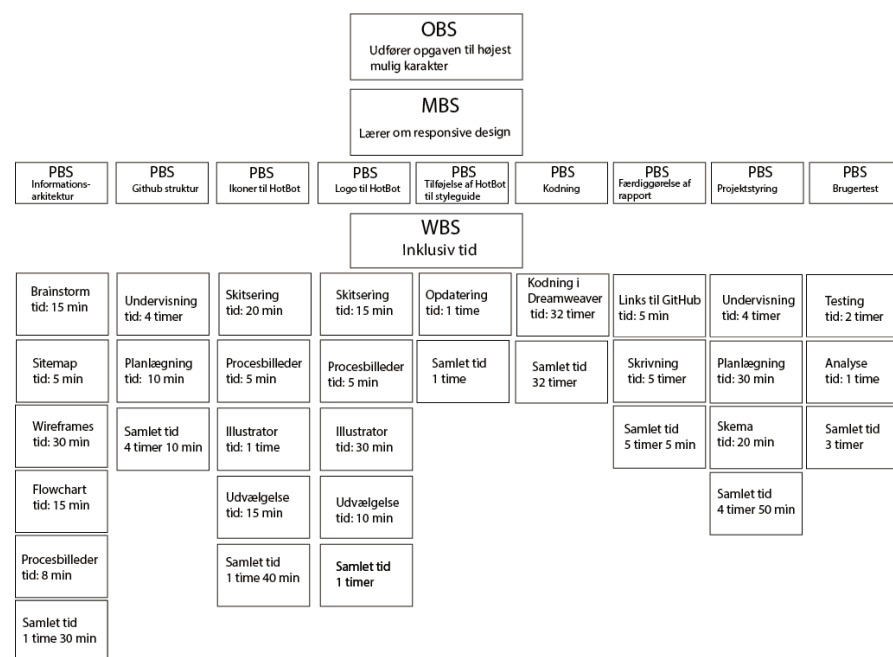
## 5. Opdateret styleguide

Se bilag

## 6. Projektstyring

For at holde styr på opgaver og mødetider har vi brugt Microsoft Teams.

Det har gjort det let og overskueligt at holde "møder" da vi har kunne følge med på hinandens skærme via skærmdeling. Det er også på den måde vi har kodet hele projektet.



**Samlet tid i alt: 54 timer og 15 minutter fordelt på 14 dage**

## 7. Brugertests

### 7.1. Tænke-højt test

Vi fortalte først brugeren, at Sweetbot er et firma som sælger vejledning og rådgivning inden for IT.

#### Spørgsmål 1:

*Hvis du er en stor virksomhed som skal have en ny hjemmeside, hvordan vil du så bestille rådgivning?*

#### Spørgsmål 2:

*Send en mail til sweetbot*

#### Spørgsmål 3:

*Hvor mange medarbejdere + CEO har Sweetbot?*

#### Spørgsmål 4:

*Sweetbot har tidligere lavet opgaver for kunder, find kunden build-a-bear*

### 7.1.1. Computer

#### 7.1.1.1. Bruger 1

1. "Så går jeg ind på services". Brugeren trykker på services og scroller ned. "Jeg tænker det noget webudvikling"
2. "Jeg vil skrive til Marc eller Merete.. Men jeg så også under "om os" at man kunne skrive direkte på hjemmesiden"
3. "Der er i hvert fald 6.. Der er 2 under "Kontakt os" og under "Om os" er der 4"
4. "Jeg går ind i projekter og ruller lidt ned og så er den lige dér"



**7.1.1.2. Bruger 2**

1. "Jeg vil nok gå ind under services, da det er her jeg går ud fra jeg kan finde det de sælger". Brugeren finder hurtigt webudvikling og siger så "og så vil jeg nok vælge webudvikling".
2. "Jeg finder vel en mailadresse inden under "Om os"". Brugeren går ind på "Om os" og ruller ned til bunden og siger, "men der er nok også noget helt nede i bunden.. Ja, der står kontakt os dér". Da vi spørg brugeren om hvorfor hun tænker sådan svarer hun bare, at der altid er en "kontakt os" i bunden af hjemmesider.
3. "Jeg vil nok klikke på om os og der står 4 medarbejdere, og så så jeg under kontakt os, at der var 2 CEO's, så 6 i alt"
4. "Jeg går ind under projekter da jeg ud fra deres tidligere arbejde ligger her"

**7.1.2. Ipad****7.1.2.1. Bruger 3**

1. "Jeg vil først gå ind under "Om os" og læse om hvad de kan, og derefter vil jeg gå ind under Services. De må have nogen anmeldelser fra andre kunder, tænker jeg"
2. Brugeren scroller ned på siden og finder kontakt os. "Her vil jeg gå ind under kontakt os"
3. "Så vil jeg gå ind under "Om os", her er der 4 medarbejdere". Brugeren har svært ved at finde de to CEO's, og skal have hjælp til at finde dem.
4. "så gå jeg under projekter og finde kunden build-a-bear"

**7.2. Gangstertest**

Følgende er vores resultater fra gangstertesten hvor vi stillede de 6 spørgsmål og gav burgeren point ud fra, hvor hurtigt og nemt de klarede opaverne.

**7.2.1. Ipad****7.2.1.1. Bruger 1**

Hvilket website befinder du dig på?	3
Hvilke overordnede sektioner findes på websitet?	3
Hvilken underside befinder du dig på?	2
Hvilke muligheder har du på dette niveau?	2
Hvor er du i den samlede struktur?	0
Hvor kan du søge?	0

**7.2.1.2. Bruger 2**

Hvilket website befinder du dig på?	3
Hvilke overordnede sektioner findes på websitet?	3
Hvilken underside befinder du dig på?	3

Hvilke muligheder har du på dette niveau?	3
Hvor er du i den samlede struktur?	3
Hvor kan du søge?	0

### 7.2.2. Computer

#### 7.2.2.1. Bruger 3

Hvilket website befinder du dig på?	3
Hvilke overordnede sektioner findes på websitet?	3
Hvilken underside befinder du dig på?	3
Hvilke muligheder har du på dette niveau?	3
Hvor er du i den samlede struktur?	1
Hvor kan du søge?	0

### 7.3. Konklusion

Vi kan ud fra vores brugertest konkludere, at der er nogle elementer vi kan forbedre i næste løsning. Disse er følgende:

1. Vi ønsker at tilføje en knap med "book møde" under vores services, så brugeren der før har været på vores hjemmeside kan booke et møde uden at trykke på "læs mere".
2. Vi ønsker at omplacere vores tidligere idé om forskellige kompetencer, så de står under hver medarbejder, så man kan se hvilke kompetencer de besidder.
3. Vi vil derudover tilføje CEO's under vores sektion "om os" så man kan se alle medarbejdere der.
4. Og sidst men ikke mindst, vil vi gerne tilføje overskrifter på de forskellige sektioner på mobil, så man ved hvor på sitet man befinder sig.

## 8. Bilag

### 8.1. Styleguide til HotBot