Multimedie design Jarne Wilhelm Beutnagel

1. semester Malene Patsche Kjeldsen

BR ønskeliste

Alda Magnúsdóttir

Claus Holst

Dagmar Halldórsdóttir

EASV

GitHub repository URL: Desember 2019 <https://github.com/Dagmarfrida/Eksamen_projekt> 25 sider

Front Page

Use your own discretion and design

# Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse 3

Introduktion 4

Problemformulering 4

Omfang og afgrænsinger 6

Afgrænsing 6

Main section 7

Metoder 7

Usability Testing 8

Undersøgelse 8

Referense 8

Bilag 8

# Introduktion

Legetøjskæden Fætter BR får hvert år, ultimo oktober husstandsomdelt ”Ønskebogen”. Det er et printet hæfte med forskelligt legetøj og udstyr som børn og unge kan ønske sig til jul. Hæftet har i årtier været brugt af børn og unge som en forberedelse til at lave deres

juleønskelister.

Udover at indeholde et legetøjskatalog får man også mulighed for at udfylde en ønskeliste, som man så kan aflevere i en af de 25 lokale afdelinger af Fætter BR og derved deltage i en konkurrence.

”Ønskebogen” er således en ren analog print-løsning, selvom man kan læse en online udgave på kædens hjemmeside, der i øvrigt indeholder en helt normal webshop, hvor varerne kan købes.

Julehandlen er af afgørende betydning for legetøjskædens årsresultat.

Opgaven går ud på at designe et digitalt del-element til Fætter BR’s nuværende løsning. Løsningen skal give værdi for legetøjskæden og brugerne.

The introduction should guide the reader into the project and the formulation of the

problem. It should also give sufficient information to explain the motivation for and

background of the project.

Note: At AP level the introduction and the problem description may be combined to prevent

repetition. At BA level, the two sections must be kept separate in order to facilitate a

higher academic level.

# Problemformulering

Der skal designes en digital løsning, som ikke ændrer ved Fætter BR’s nuværende løsning, hvor den fysiske oplevelse i butikken anses som essentiel for kæden. ”Ønskebogen skal fortsat husstandsomdeles. Hvordan kan en hel eller delvis digital løsning skabe værdi for Fætter BR? Hvordan designes en digital løsning, så brugerne motiveres til at besøge en af de 25 fysiske butikker?

Ændrede vaner hos forbrugerne hen imod mere digitale vaner, kan være en trussel imod at bruge ”Ønskebogen” i den nuværende form og delløsningen skal understøtte kædens ønske om at imødegå dette. Hvad er problemet med ”Ønskebogen” set fra et

detailhandelsperspektiv?

Delløsningen skal supplere den nuværende løsning, ved at få flere kunder til at besøge

butikkerne og dermed skabe værdi for kæden og brugerne af løsningen.

Eksisterer der blandt potentielle brugere et behov for en hel eller delvis digital løsning?

Hvordan kan en digital løsning skabe værdi for kommende brugere af løsningen? Hvilke

begrænsninger kan forældre tænkes at lægge på børn og unges brug af en digital løsning? Vil det være børn/unge der er drivkraften i at bruge en digital løsning eller vil det være forældrene?

Disse spørgsmål vil vi forsøge at analysere og besvare i denne opgave.

The starting point of a problem definition is the information gathered in the problem

analysis stage. The different aspects surrounding the problem that have been analysed

should be taken into account in the problem definition.

A structured description of the problem, with the goal of creating an explicit statement

about the problem and possibly the direction of idea generation. A clearly expressed

problem definition provides for a shared understanding of the problem and its relevant

aspects.

A problem definition can be designed in more ways, for example:

•

One or few questions accompanied by an explanatory text

•

A text that outlines one or more questions

•

Stating assumptions on how to solve the problem, which the following report

confirms or rejects

The question in the problem definition could be something that:

•

Makes you wonder and want to investigate further

•

Seems filled with contrasts

•

There is no immediate answer t0

The problem analysis, problem definition and the delimitations sets the stage for the

entire report and guides the project - make sure they are well considered and coherent.

While working with these subjects it might be necessary to adjust them - you can never

foresee what you may discover during the project

# Omfang og afgrænsinger

## Afgrænsing

En Fætter BR app’s målgruppe bør egentlig være alle børn fra 6-års alderen og op til den tidlige teen- age alder. Forældre kunne også være en sekundær målgruppe. Med baggrund i vores kvalifikationer og den tid vi har til rådighed, har vi valgt at begrænse målgruppen til drenge og piger i alderen 10 til 12 år.

Naturligvis bør en digital løsning også have en back-end, som vi ikke er kvalificeret til at lave. I stedet har vi valgt at bruge localstorage for at simulere en back-end, vel vidende at dette hverken sikkerhedsmæssigt eller på anden måde lever op til, hvad man kan forvente af en helt færdig løsning.

Vi ville meget gerne have lavet en løsning med en animeret Fætter BR, som ved mimik, gestakulation og tale kunne have givet en virkelig god brugeroplevelse, men vores erfaring og kvalifikationer rækker ikke hertil på nuværende tidspunkt.

Vores ønskebog har et begrænset antal artikler, hvilket vi har valgt for at spare lidt tid som vi kan bruge på andre område i opgaveløsningen.

Løsningen indeholder en mobil og tablet afprøvet version, men desktopudgaven har vi valgt fra af tidsmæssige hensyn.

Vores brugerundersøgelser er i begrænset omfang lavet på gaden, men vi valgte at supplere med en digital undersøgelse for at spare tid. Den har naturligvis den begrænsning at man ikke kan observere respondenten.

Da app’en henvender sig til børn under 13 år og den lagrer persondata kræves der ifølge GDPR forældregodkendelse, hvilket vi ikke har taget hensyn til.

//Begrænset usertests

//HER SKAL VI SKRIVE NOGET OM HVILKE DESIGNPRINCIPPER VI IKKE HAR GJORT BRUG AF

You will most likely not be able to deal with all the problems found during the problem

analysis. The scope and delimitations states your focus area and a description of why this

specific area is relevant. Use this section to explain why you have chosen to go into detail

on a specific part of the greater picture and why it is relevant to do so.

Sample phrases that help express the scope of the study:

•

The coverage of this study...

•

The study consists of...

Sample phrases that expressed the delimitations of the study:

•

The study does not cover the...

•

The researcher limited this research to..

# Main section

You may find it useful to divide each sub-section into an introduction, a subject and a

summary. In turn these should lead to the next sub-section. It is the process during the

project that decides how best to structure the main section, but make sure that it is

possible for the reader to keep track of the process and the reasoning.

Consider the relevance of these topics when writing the main section:

## Metoder

Theories and methods: Which have been used, how should they be presented and

how important are they? Remember that you should not be explaining the details

of the theories in the report, only how and why you apply them.

### Usability Testing

### Undersøgelse

* + - Empirical data: How did you come by the data and how should it be presented?
    - Research: What research has been made and how should it be presented?
    - • Analysis: What is analysed, why, and how?
    - Technical issues: What are they, should they be presented and how?
    - Always make sure that the content of your report is relevant and contributes to the
    - transparency and the understanding for the reader

## 

# Referense

# Bilag