Hvordan vi gikk frem:

* Hvorfor vi valgte løsningen vi gjorde
* Hvordan vi gikk frem I produksjon (fordeling av oppgaver, tankegang osv.)

Forklaring av funksjonalitet I wireframes:

* Emil - Login, Registrer, meny, gi hjelp

**Oppgave:** Basert på arbeidet dere gjorde i arbeidskrav 1 skal dere ta med dere det dere har lært inn i neste fase av design thinking prosessen. Ved å bruke metoder som brainstorming, brainwriting eller andre metoder dere foretrekker, skal dere først utvikle ideer til en løsning. Se forelesning fra tirsdag uke 37 dersom dere trenger hjelp med å komme i gang. Basert på ideene deres skal dere lage wireframes som viser hvordan løsningen deres skal se ut, i tillegg til et flytdiagram som viser hvordan interaksjonene i løsningen henger sammen. Se ekstra litteratur til tirsdag uke 38. Til slutt skal dere bruke verktøy for digitale prototyper til å bygge en interaktiv prototype som viser hvordan den tenkte løsningen fungerer. Valg av programvare for å lage prototypen er frivillig, men jeg anbefaler Figma da det er dette dere har lært i kurset og dette er standard i industrien.

Rapport - Det skal skrives en rapport som gjør rede for hvordan gikk frem i produksjonen av prototypene. Rapporten skal også beskrive metodevalg og gjennomføring av disse for ideutvikling, og hvordan/hvorfor dere valgte å gå for spesifikke ideer, konsepter og funksjonalitet i prototypen deres.

--------------------------------------- Rapport starter her ---------------------------------------

Lenke til figmaprosjekt: <https://www.figma.com/file/fcTlFFHVPMYuojWV2eD1iQ/Oblig-2?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=QUHD5Y8UdjXdVsCu-1>

Det første vi gjorde som gruppe da vi startet på dette prosjektet var å finne et stille sted på Høgskolen i Østfold for å gjøre en brainstorming. Da gikk vi igjennom tidligere arbeidskrav og så på informasjonen vi allerede hadde fra før. Problemområdet vårt handlet om å redusere matmangel, men vi ønsket også å gi muligheten til å kunne donere klær og penger.

En av gruppemedlemmene fikk i oppgave å skrive ned alle ideer og tanker rundt prosjektet vårt under brainstormingen. Da vi startet fikk alle muligheten til å legge frem sine ideer, tanker og problemer knyttet til løsningen vi hadde sett for oss. Dialogen var åpen og det var muligheter for alle å stille spørsmål ved ideer for å oppklare hvis det var noe vi ikke forstod. Etter at alle hadde fått sagt sitt satt vi oss sammen og gikk igjennom alle ideene og diskuterte rundt det som hadde kommet frem, til alle var enige om hvordan utformingen av prototypen burde være. Videre lagde vi et Figmaprosjekt og startet på prototypen.

Etter brainstormingen hadde vi kommet frem til at prototypen vår skulle kunne gi brukeren mulighet til å sende inn henvendelser eller forespørsler, hvor de selv skal kunne beskrive hva de trenger hjelp til. Vi kom frem til at vi måtte ha en log-in side hvor brukeren må lage en bruker eller logge inn med Gmail eller Facebook. Videre var det viktig for oss å sikre at appen kan brukes av flest mulig, så det skulle være en funksjon for å endre språk. Fra erfaringer ved bruk av andre apper ønsket vi også en funksjon som kunne endre fargetemaet på appen. Vi ønsket å lage et design som var lett å bruke og lett å navigere.

Prototypen skulle også kunne gi brukerne informasjon om ulike hjelpeorganisasjoner og ha en “Newsfeed” med nyheter fra de forskjellige organisasjonene fordi vi ønsket at brukerne skulle få informasjon om hvilke tjenester som er tilgjengelig. Prototypen skulle også være for privatpersoner som ønsker å hjelpe og vi hadde lyst på en funksjon som bidrar til det. Vi lagde videre et enkelt flytediagram med piler som visualiserte interaksjonene som appen vår skulle ha før vi startet på protoypen.

Under kommer en gjennomgang av prototypen og dens funksjonaliteter.

Når brukeren først åpner appen vår, blir hen møtt av en innloggingsside. Innloggingssiden er ren, enkel, oversiktlig og brukervennlig. Siden består av en tittel som sier hva brukeren kan gjøre på siden. Ved siden av tittelen er det et allmennkjent språktegn, som i vårt tilfelle endrer språket til Engelsk. I en fullverdig app, er det meningen at språket endres til Engelsk i hele appen. Grunnet vår begrensede erfaring og kunnskap med Figma, ble det kun endret på den ene siden.

Har ikke brukeren en konto fra før, har hen mulighet til å lage seg en, enten ved å fylle ut e-post og passord, eller ved bruk av Google og Facebook. Det er også verdt å merke seg at brukeren også har mulighet til å logge på igjen ved bruk av disse hurtigmetodene.

Fra hovedsiden og alle undersider har man også tilgang til en meny. På denne menyen kan man finne sin egen profil, språkknappen for å bytte språk, fargeknappen for å bytte mellom lyst og mørkt tema, logg ut-knapp for å logge seg ut, og ikke minst noen hurtigknapper. Vi valgte å lage en fargeknapp for at brukeren selv skal kunne bestemme litt over egen opplevelse av appen. Hurtigknappene har vi ennå ikke helt funnet ut av hva skal gjøre, og eventuelt om vi skal legge til noen, fjerne noen, eller endre noen. Layouten er i hvert fall lagt opp, så er det bare å finne ut av hva man skal fylle med.

Hovedsiden består av et header-bilde. Under bildet har vi laget en “Newsfeed”, hvor det kommer nyheter eller viktig informasjon fra ulike hjelpeorganisasjoner. Når man trykker seg inn på en av artiklene blir man ført videre til en side med informasjon om hjelpeorganisasjonen man har trykket seg inn på. På denne siden har brukeren mulighet til å klikke seg inn på en klikkbar knapp til organisasjonens hjemmeside, eller trykke på knappen “Gi bidrag” for å donere til valgt hjelpeorganisasjon.

Hvis man trykker på “Gi bidrag” blir man sendt til “Gi hjelp underside”, hvor man kan velge mellom å donere klær, mat eller penger. Hvis man velger pengedonasjon, kan man velge et beløp enten ved å huke av på predefinerte beløp eller “egendefinert”, videre skal man kunne trykke på å vippse.

På alle sidene har brukeren tilgang til en enkel navigasjonsbar, med tre klikkbare ikoner som fører brukeren av tjenesten videre til “Tjenester”, “Gi hjelp” og “Få hjelp”. Når man trykker på et av ikonene kommer man til den gitte siden. Ikonet man har trykket på, har farger, mens de andre endres til grå. Vi lagde den slik for å vise bruker hvor de har navigert seg til på en enkel og stilren måte.

Tanken bak appen vår er at den skal kunne brukes av to forskjellige målgrupper. Den ene er til mennesker som trenger hjelp, den andre er til mennesker som ønsker å hjelpe andre.

Hvis bruker ønsker hjelp, kan bruker trykke på “Få hjelp” og bli navigert til “Få hjelp” siden. På denne siden skal brukeren kunne legge inn en forespørsel om hva hen trenger hjelp til, om det er klær, penger, mat eller lignende. Brukere skal kunne sende inn denne henvendelsen, hvor henvendelsen skal dukke opp i feeden på “Gi hjelp” siden. Vi har sett for oss at “Gi hjelp” siden skal kunne fungere slik at privatpersoner eller hjelpeorganisasjoner som ønsker å hjelpe, skal kunne trykke seg inn på de forskjellige henvendelsene for å gi hjelp. Det bør være en form for funksjon eller kriteriet for når henvendelsene skal fjernes fra siden, men vi vet ikke hvordan dette skal foregå i praksis enda. Det er også mulig fra “Gi hjelp” siden å trykke på å gi hjelp til støtteorganisasjoner generelt.

Hvis bruker trykker på “Tjenester” ikonet på navigasjonsbaren kommer man inn på “Tjenester” siden, hvor man får en overordnet liste med de ulike hjelpeorganisasjonene. Man kan trykke seg inn på den man vil for å lese mer om hvem de er og hva de tilbyr, samt kunne donere eller navigere seg til hjemmesiden deres.

Referanseliste

Bilder:

Frelsesarmeen: Hentet 5. oktober fra <https://frelsesarmeen.no/>

Kirkens Bymisjon: Hentet 5. oktober 2023 fra en av Kirkens Bymisjons facebook sider. <https://www.facebook.com/photo?fbid=489105520053172&set=a.489105506719840>

Hjelp oss å hjelpe: Hentet 5. oktober 2023 fra <https://hoah.no/agder/>

Blå Kors: Hentet 5. oktober 2023 fra Blå Kors sin facebook side. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=210000091162915&set=a.210000067829584>

Matsentralen: Hentet 5. oktober 2023 fra Matsentralen sin facebook side. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=552064683629952&set=a.552064653629955>

Redd barna: Hentet 5. oktober 2023 fra <https://www.reddbarna.no/content/uploads/2021/01/ReddBarna_Logo_Nor_Stacked_ColPos_RGB.png>