

Byg en app

Projektbeskrivelse:

I skal designe en prototype til en mobil app. I skal bruge Adobe XD til at demonstrere skærmene i appen og brugerens flow.

Projektet udarbejdes i grupper (grupperne er sat på forhånd).

I skal vælge en virksomhed eller organisation og forestille jer at de ønsker at gå på markedet med et produkt eller en service, hvor samspillet med ét eller flere af I skal designe en prototype til en mobil app. I skal bruge Adobe XD til at demonstrere skærmene i appen og brugerens flow.

Projektet udarbejdes i grupper (grupperne er sat på forhånd).

I skal vælge en virksomhed eller organisation og forestille jer at de ønsker at gå på markedet med et produkt eller en service, hvor samspillet med ét eller flere af FNs verdensmål er et væsentligt element i produktets kvalitet for kunden. I skal naturligvis vælge en virksomhed og et produkt, hvor det giver mening at skabe en app og hvor ét eller flere af FNs verdensmål passer ind i konceptet.

Læs mere om FNs 17 verdensmål her: <https://www.verdensmaalene.dk/>

Appen skal udvikles til både mobil og tablet og der skal være indhold i mindst 3 menupunkter og mindst 3 niveauer. Indholdet skal være tilstrækkeligt til at brugertest kan gennemføres, men I må gerne supplere med generisk indhold, placeholder-tekst eller tekst, I kopierer fra andre kilder.

I skal gøre jeres bedste for at skabe et visuelt design, der appellerer så meget som muligt til en specifik målgruppe. Tag velovervejede valg i forhold til typografi, farvevalg, ikoner og fundamentale designprincipper.

I skal teste, om brugerne forstår jeres design. I skal undersøge, hvordan I bedst organiserer indholdet i appen, ved hjælp af testmetoden kortsortering, samt om brugerne forstår hvordan appen fungerer, ved at gennemføre tænke-højt tests på den potentielle målgruppe.

Som gruppe skal I forberede en mundtlig præsentation, hvor I gennemgår udviklingen af jeres produkt fra de første hånd tegnede skitser til digital prototype. I skal forklare hvordan I er kommet frem til jeres løsning og argumentere for de valg (og fravalg) I har truffet undervejs.

Præsentationen skal afleveres på Moodle senest torsdag d. 5/11 kl. 16.00. Slides afleveres som PDF eller Powerpoint.

Præsentationen skal som minimum indeholde:

- Tidlig visualisering (herunder skitser og wireframes)
- Informationsarkitektur (herunder sitemap, flowchart, resultater fra kortsorteringstest)
- Beskrivelse af målgruppe (herunder personas)
- Præsentation af visuelt design (i relation til målgruppe)
- Testresultater (herunder tænke højt-test)
- Kort gennemgang af prototype

Tidlig version af appen i Adobe XD:

<https://xd.adobe.com/view/a87cf566-307d-4b5f-9512-bf6b9cc9a49a-fd2f/>

Projektbeskrivelse

Vi forventer at levere et produkt i form af en **App**, der skal være med til at **reducere skrald** i naturen, ved at aktivere danskerne i kampen. App'en skal samtidig skabe større fokus på **konsekvenserne** af skrald i naturen.

App'ens indhold bliver delt op i:

1. Hverdagsbrug
2. Oplysning af håndtering af skrald
3. Kampagner/events
4. Donere til formålet og støt de aktive brugere af appen.
evt. Abonnement

App'en er bygget op om en brugerprofil som man skal kunne tilmelde sig direkte fra app'en eller via www.affaldsindsamlingen.dk. Brugerprofilen er med til at sikre at alle brugere er legitime samt sikre brugerne at deres hårde arbejde bliver gemt og registreret.

Bruger Profilerne skal leve op til EU bestemte GDPR-regler samt muligheden for, at til enhver tid, at kunne opsige sin profil.

Resume af brainstorm

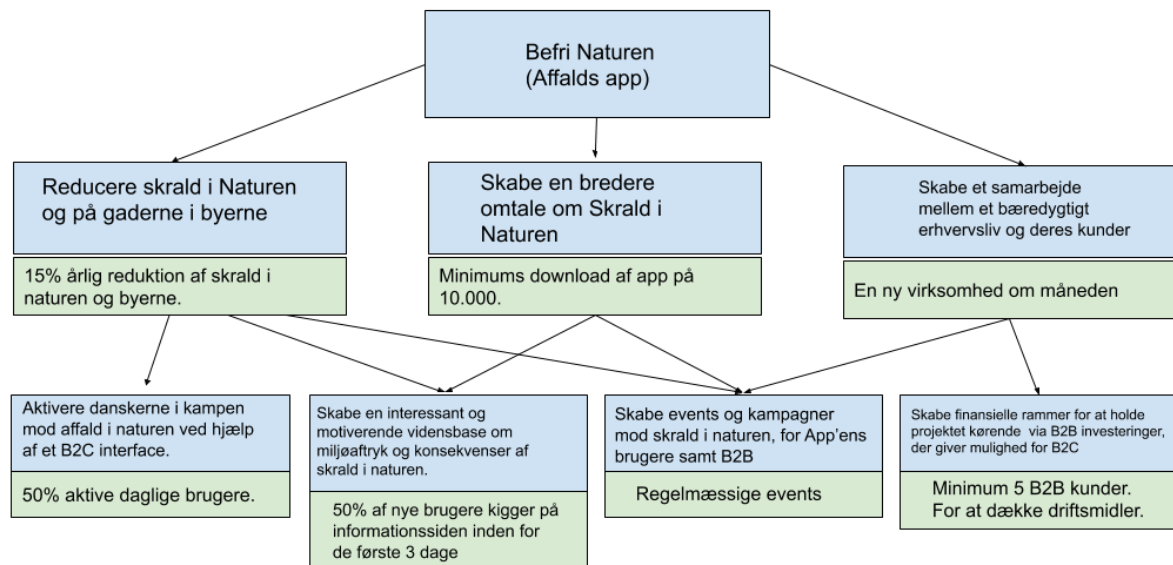
Vi startede med at tage en åben dialog om hvilke tanker vi have omkring projektet. Vi var igennem nogle forskellige firmaer og idéer:

- Skisport - skiudstyr
- FN's verdensmål
- ecohotels.com
- Bjarke Ingles Group - arkitektur og bæredygtighed
- Affaldsindsamling.dk
- Affaldssortering

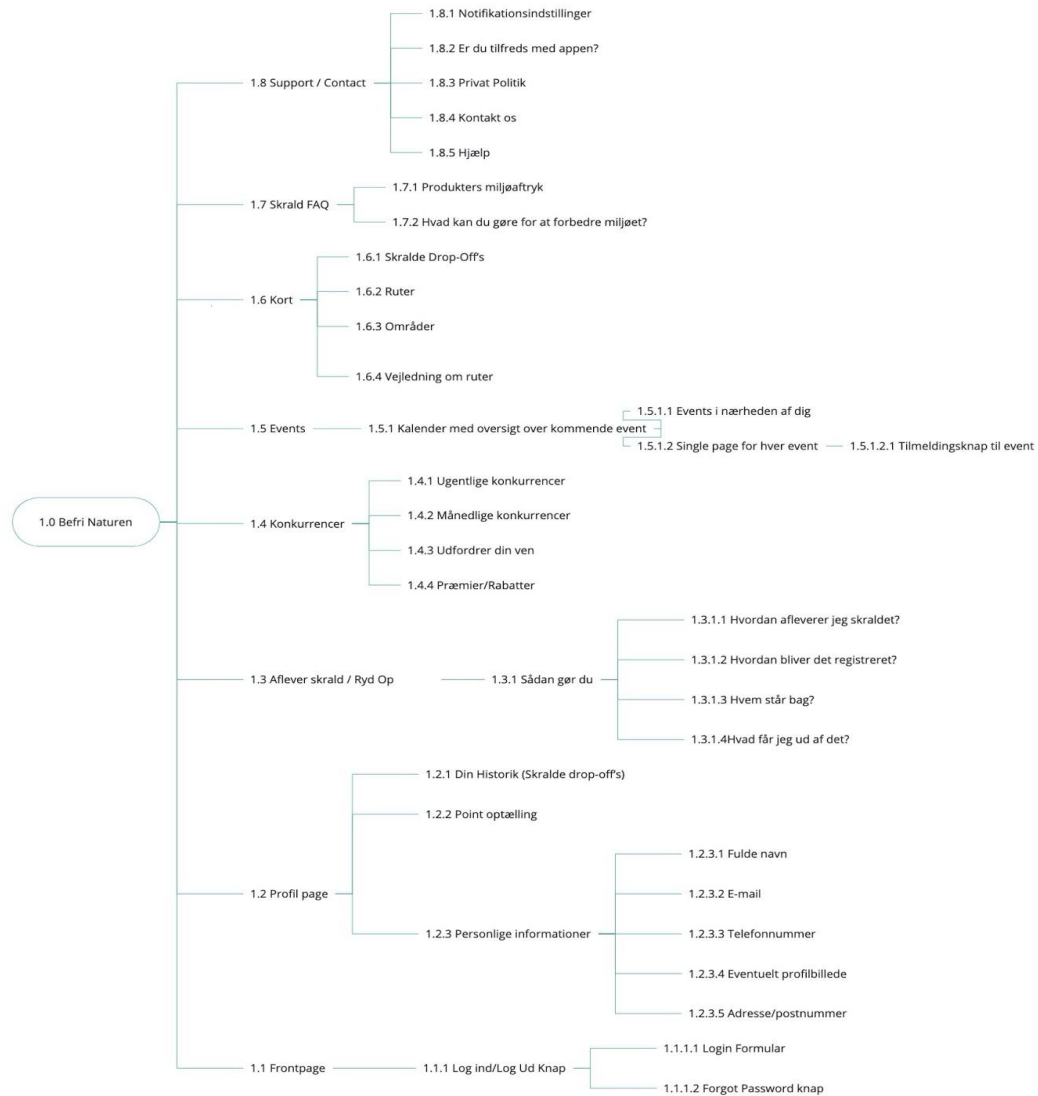
Vi endte med, at gå med affaldsindsamling.dk da vi mente, at den ville indfri flest af FN's verdensmål.

Herefter valgte vi, at lave hver vores lukkede brainstorm, for at få så mange idéer på bordet som muligt, så vi havde en masse at arbejde ud af. Vi fremlagde hver vores brainstorm og tog så en åben diskussion om emnerne. Vi valgte at lave en god blanding, så alle havde idéer der blev taget med. På den måde fik vi en omfattende app, med både god information, konkurrencer, ruter, opsamlingssteder osv.

OBS (Object Breakdown Structure)



PBS (Product Breakdown Structure)



miro

WBS (Work Breakdown Structure)

1. Befri Naturen

1.1. Front Page - 4 timer

- 1.1.1. Log ind/Log Ud Knap - 2 timer
 - 1.1.1.1. Login Formular - 1 time
 - 1.1.1.2. Forgot Password knap - 1 time
- 1.1.2. Design & framework - 2 timer

1.2. Profil page - 17 timer 30 min.

- 1.2.1. Din Historik (Skralde drop-off's) - 6 timer
- 1.2.2. Point optælling - 4 timer
- 1.2.3. Personlige informationer - 2 timer 30 min
 - 1.2.3.1. Fulde navn - 1 time
 - 1.2.3.2. E-mail - 1 time
 - 1.2.3.3. Telefonnummer - 1 time
 - 1.2.3.4. Eventuelt profilbillede - 1 time
 - 1.2.3.5. Adresse/postnummer - 1 time

1.3. Aflever skrald / Ryd Op - 4 timer

- 1.3.1. Sådan gør du - 4 timer
 - 1.3.1.1. Hvordan afleverer jeg skraldet? - 1 time
 - 1.3.1.2. Hvordan bliver det registreret? - 1 time
 - 1.3.1.3. Hvem står bag? - 1 time
 - 1.3.1.4. Hvad får jeg ud af det? - 1 time

1.4. Konkurrencer - 20 timer

- 1.4.1. Ugentlige konkurrencer - 5 timer
- 1.4.2. Månedlige konkurrencer - 5 timer
- 1.4.3. Udfordrer din ven - 5 timer
- 1.4.4. Præmier/Rabatter - 5 timer

1.5. Events - 11 timer

- 1.5.1. Kalender med oversigt over kommende event - 4 time
 - 1.5.1.1. Events i nærheden af dig - 3 timer
 - 1.5.1.2. Single page for hver event - 3 timer
 - 1.5.1.2.1. Tilmeldingsknap til event - 1 timer

1.6. Kort - 9 timer

- 1.6.1. Skralde Drop-Off's - **2 timer**
- 1.6.2. Ruter - **3 timer**
- 1.6.3. Områder - **2 timer**
- 1.6.4. Vejledning om ruter - **2 timer**

1.7. Skrald FAQ - 3 timer

- 1.7.1. Produkters miljøaftryk - **2 time**
- 1.7.2. Hvad kan du gøre for at forbedre miljøet? - **1 time**

1.8. Support / Contact - 7 timer

- 1.8.1. Notifikationsindstillinger - **2 timer**
- 1.8.2. Er du tilfreds med appen? - **1 time**
- 1.8.3. Privat Politik - **1 time**
- 1.8.4. Kontakt os - **2 timer**
- 1.8.5. Hjælp - **1 time**

Interessentanalyse

Interessent	Interessenten kan opleve følgende FORDELE ved projektet	Interessenten kan opleve følgende ULEMPER ved projektet	Samlet vurdering af interessentens bidrag/position 1= meget passivt 10= meget aktivt	Håndtering af interessenten
Projektlederen	Indkomst, omtale, vækst (økonomisk/ansatte), erfaring,	Uforudsete udgifter.	Bidrag - 10 Position - 9	<ul style="list-style-type: none"> - Daglige forventningsafstemninger om fordeling af arbejdsopgaver. - Der afsættes tid til at holde pauser/forsamlinger uden arbejdet bliver diskuteret. -
Renovations ansatte i Kommuner og regioner	Mere effektiv arbejdsdag, mindre arbejdsskader	Nedgang i arbejdstimer	Bidrag - 3 Position - 6	<ul style="list-style-type: none"> - Der holdes jævnligt opdaterings møder ang udsatte skralde områder samt statusmøder vedrørende effekten af appens brugers arbejde.
Afdelingsleder for Affaldsindsamling.dk	Økonomisk vækst, flere ansatte.	Flere udgifter, større krav til budgetoverholdelse	Bidrag - 8 Position - 10	<ul style="list-style-type: none"> - Faste ugentlige updates på projektets tidsplan. - Eventuelle faste daglige status mails - Afdelingsledere skal til enhver tid kunne ringe og spørge ind til

				status uden det koster ekstra.
Børn og voksne i Danmark	Bedre miljø, forebyggende viden,	Børnenes sikkerhed (kontra glasskår, kanyler m.m) smittefare og sundhedsskadelige affaldstyper	Bidrag - 10 Position - 8	<ul style="list-style-type: none"> - Der laves en forhånds undersøgelse af folks skraldevaner. - Sende informations brochure med posten, for både at informere om selve app'en og informere om hvor lidt der skal til, for at ændre sit klimaaftryk.
Naturfredningsforeningen	Større omtale,	Flere udgifter, større krav til budgetoverholdelse	Bidrag - 10 Position - 10	<ul style="list-style-type: none"> - Der fremlægges en ugentlig tilstandsrapport til hovedafdelingen.
Virksomheder i DK (bæredygtige)	God omtale, kunde vækst	Mindre økonomi til virksomheden.	Bidrag - 5 Position - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Når en virksomhed hvertes, bliver der skabt en plan for at holde den specifikke virksomhed til ilden. - Når virksomheder er kommet i gang, bliver der afsat et månedligt møde til at se på virksomhedens udbytte af at være en del af projektet.
Dyr i den danske natur	Biodiversitet, habitat og overlevelse	Flere folk i naturen.	Bidrag - 1 Position - 1	<ul style="list-style-type: none"> - Gøre det klart i app'en, at dyreliv ikke skal påvirkes af større menneskemængder i naturen. Derfor skal det understreges, at

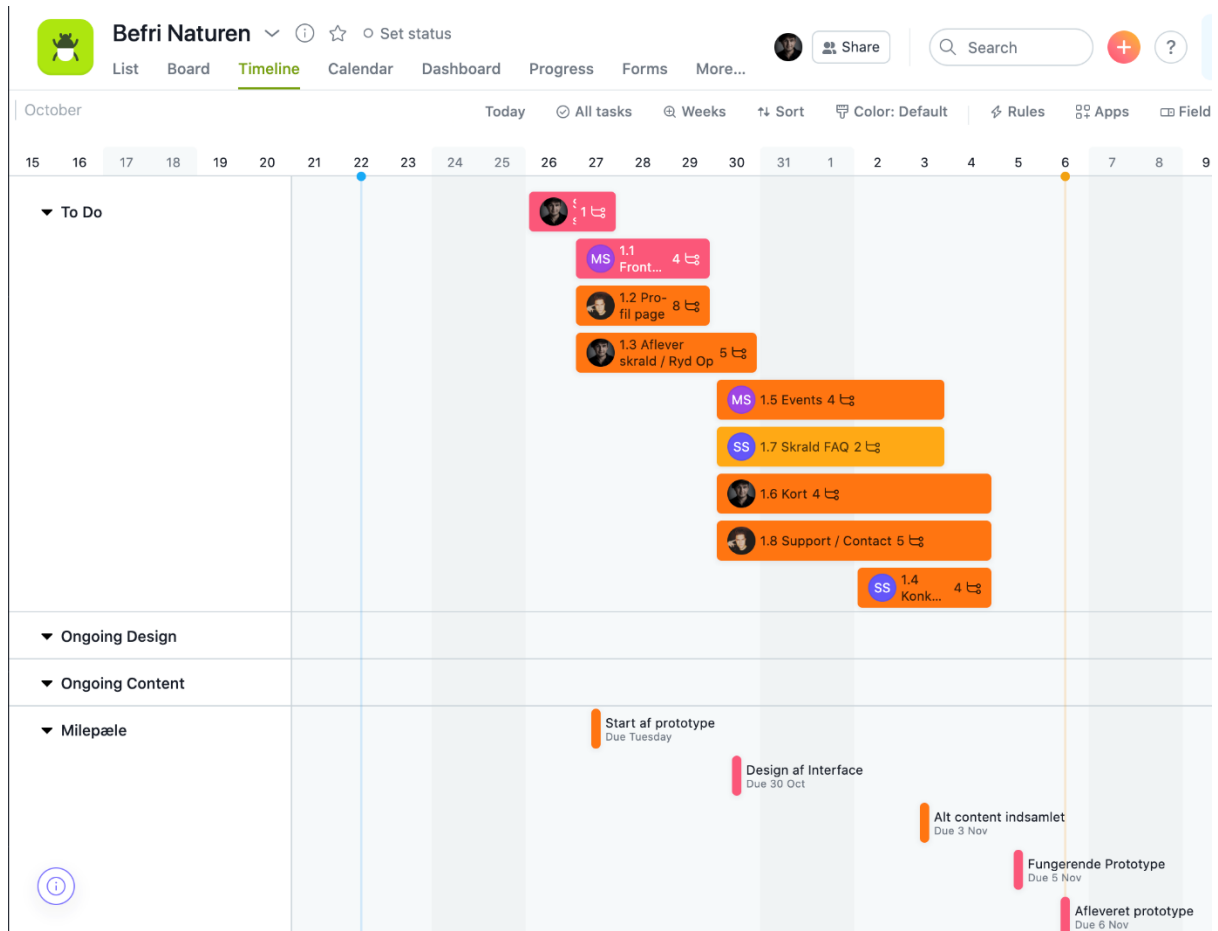
				dyrene skal være i fred.
Brugere af app'en.	Sundhed, trivsel god samvittighed, del af et "fællesskab"	Mindre tid til dagligdagen, kan blive en stressfaktor i en travl hverdag. Mangel på motivation.	Bidrag - 8 Position - 9	- Løbende brugerundersøge lser der skal hjælpe på UX/brugervenlig hed.
Skovfogeder	Mere skov, mere arbejde og bedre natur	Eventuel overarbejder pga. mere skov og større skovområder. Eventuelle nedtrampede områder, pga. mange "besøgende".	Bidrag - 3 Position - 6	- Forespørgsler om hvor mange de kan håndtere på en dag i forhold til mængden af mennesker i deres skov.

Risiko Planlægning

Hvad kan gå galt?	Konsekvens for projektet (1-5)	Sandsynlighed (1-5)	Risikotal (K x S)	Handlinger	
				Forebyggende	Afbødende
Uagtsomt sletning af dokumenter	4	2	8	Arbejde i google docs samt backup	Overarbejde
Dårligt samarbejde mellem gruppemedlemmer	5	1	5	God kommunikation	Merarbejde til enkeltstående gruppemedlemmer.
En person bliver syg	2	4	8	Blive hjemme, spis sundt og pas på dig selv	Tidsplanen skrider.
Et gruppemedlem bidrager ikke aktivt til projektet	3	1	3	God kommunikation og inddragelse af alle gruppemedlemmer.	Tidsplanen skrider. Resterende gruppemedlemmer pålægger arbejdsopgaver. Eventuel afskedigelse.
Virksomheder vil ikke støtte	4	3	12	God markedsføring. Kredser og forkælelse virksomheden	Ringe kvalitet af app, grundet begrænset budget, gå på kompromis med projektbeskrivelse.
Backup fejl	5	2	10	Gemme flere forskellige steder.	Tab af projektet eller dele af det. = kvajebajerkasse pr person.
Naturfredningsforeningen springer fra i løbet af projektet.	5	2	10	God kommunikation. Kredser og forkælelse virksomheden	Projektet falder fra.
Funktionsfejl i 3. parts programmer.				Back-ups, bruge alternative	Tab af projekt samt

	4	2	8	metoder og programmer til at åbne filer	tidsplanen skrider.
--	----------	----------	----------	---	------------------------

Gantt kort



Remake:

<https://xd.adobe.com/view/ea26fe9c-f493-47bc-b71e-74611c797480-bf75/>

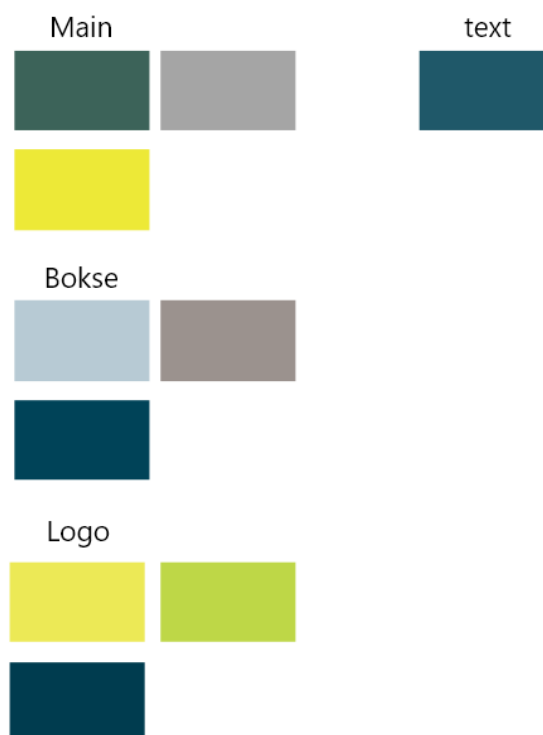
Ved tilbage melding fra opgaven fik vi følgende feedback:

- Lav en startside så brugeren ved hvad de kommer ind til (kort præsentation)
- Lav en hjem knap der er tydelig, så folk kan komme tilbage til forsiden hurtigt.

Design af startsiden:

Jeg har valgt at lave startside simpel og overskuelig. Dette er opnået ved brug af Danmarks naturfredningsforening logo samt et start-knap, hvor der styr "Begynd at samle". Her får brugeren altså info omkring hvem der står bag appen, samt de ved det handler om at samle skrald.

Farverne er de samme som foreningens brugte farver på deres originale side og det skaber altså en sammenhæng mellem de to.



Jeg har altså ikke rettet op på mere grundet den feedback og vores allerede godt begrundet valg af farver, tekst-font, logoer og teste af siderne.

Hjemknap:

Jeg har valgt at bruge en simple vektorbaseret hjemknap, som jeg har fundet via plug-ins. Placeringen af denne har været den store udfordring. Jeg havde her to muligheder som jeg kunne arbejde på. Først valgte jeg at placere den i bunden af skærmen midt på siden. Dette gik jeg fra da det skabte forvirring hos testpersonen (Ida), hun synes det var svært at finde og søgte faktisk efter den i toppen af appen.

Da denne test var lavet, gik jeg ind og rettede den, så den endte med at stå oppe i navigationsbaren (i toppen af appen). Jeg valgte her at fjerne Danmarks Naturfredningsforenings logo og erstatte den med hjem knappen, da de havde samme funktion og man var præsenteret for selve foreningen og appen. Ved at sætte hjemknappen oppe i navigationsbaren gjorde det at appen så mere overskuelig ud og gestaltlovene var også mere relevant her.

Refleksioner:

Hvad har jeg lært under forløbet?

Jeg har lært at udarbejde i projekt ved hjælp af projektplanlægning og projektledelse. Jeg har altså lært at udarbejde en app ved hjælp af brainstorming, teamwork og projektstyring. Desuden har jeg lært hvordan forskellige målgrupper kan have påvirkning på dit projekt og hvordan disse brugere kan hjælpe med at teste dit projekt så det bliver et "bedre" projekt.

Jeg har også lært om andre designprincipper.

Jeg har desuden lært at bruge forskellige charts samt videre udviklet min viden indenfor Adobe XD.

Hvordan hænger det sammen med mit forhåndskendskab til emnet og denne opgavetype?

Jeg har ikke haft erfaring med projektledelse eller projektplanlægning.

Hvad Forventede jeg at lære?

Jeg forventede at lære om projektledelse herunder hvordan man opbygger en app fra bunden af samt hvordan man designer og videreudvikler på den.

Hvad har jeg mere brug for at lære?

Jeg har brug for at arbejde mere i dybden med værktøjerne OBS, WBS og PBS, da disse kan hjælpe ens projekt godt på vej.

Hvad vil jeg foretage mig for at komme til at lære dette?

Når jeg skal arbejde med flow 5, altså min portfolio har jeg tænkt mig at arbejde i dybden med disse værktøjer. Desuden er det nogle værktøjer som jeg helt klart vil bruge til andre projekter.

Læring i flow 3:

- Teamwork og gruppearbejde.
- Brainstorming.
- Projektstyring.
- Målgrupper, personas, brugertest.
- Kvalitativ/kvantitativ dataindsamling.
- Designprincipper.
- Idé- og konceptudvikling.
- Informationsarkitektur, site maps, flowcharts, kortsortering.