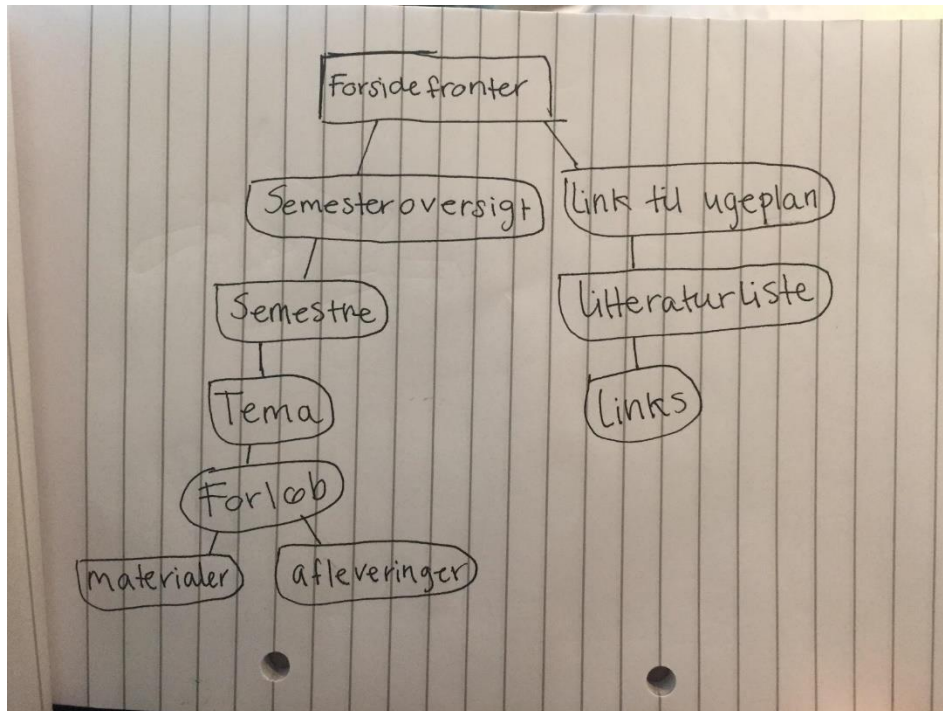


SITEMAP:



04.04.02 TEMADOKUMENTATION

E18 User brief

Forretningens målsætninger (KPI'er) ud fra SMART-modellen:

- S.** At skabe et bedre kommunikationsværktøj for nuværende og kommende studerende.
- M.** Øge de studerendes aktivitet samt brug af forskellige sider på fronter.
- A.** Alle skal føle, at udbyttet af besøget på intranettet er givende.
- R.** Effektivisere brugerfladen med henblik på de studerendes behov indenfor de rammer softwaren tilbyder. Herunder særligt fokus på at opdatere de kommunikative muligheder.
- T.** Vi skal have udvidet anvendelsesformålet i et kommunikativt øjemed samt øget aktiviteten indenfor 2 semestre.

Forretningen - Målgruppe:

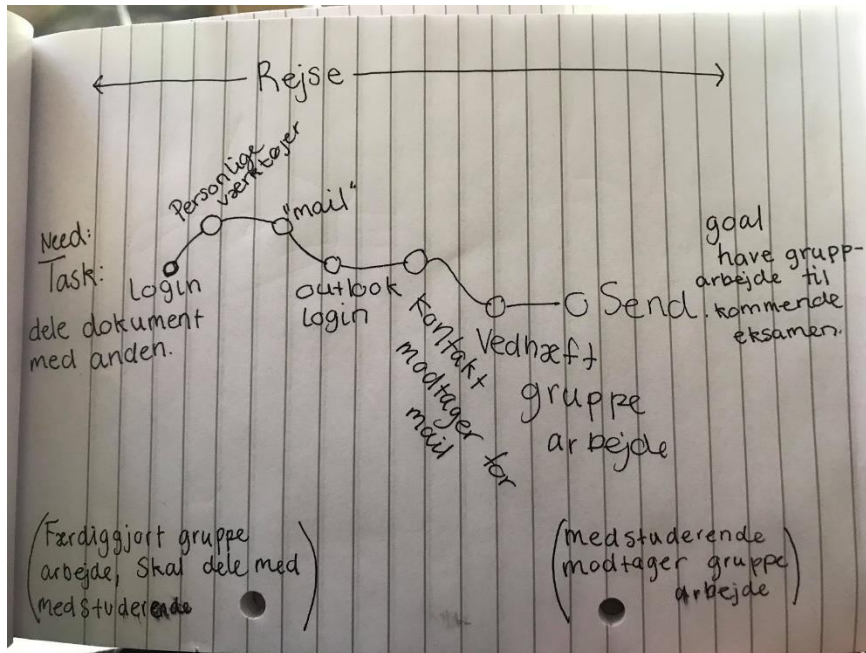
Den primære målgruppen er de studerende både de nuværende og kommende samt underviserne.

Liste over Fronters funktionaliteter og diagram over strukturen (site map):

1. Tjekke skema
2. Download eller hente filer ned (opgavebeskrivelser, slideshows)
3. Aflevere opgaver
4. Adgang til vores litteraturliste

Brugerrejse:

- Brugerrejsen for mindst 1 brugermål:



Brugssituation:

En studerende skal dele et dokument med en anden studerende gennem Fronter.

1. Din brugers mål (user goals): - hvad vil de opnå?

En digital platform der først og fremmest giver nem adgang til undervisningsmateriale, skema og andet information. At de studerendes mulighed for at komme i kontakt med lærer og elever bliver forbedret gennem en eventuel ny kommunikationsfunktion.

2. Brugerens motivation - hvad motiverer dem til at opnå det?

Være velinformeret og klare sig godt på sin uddannelse.

3. Nuværende pain points - hvad støder de på af problemer (med løsning og uden)

- a. Svært at navigere på fronter. For mange "mapper inde i mapper" – ustruktureret.
- b. Svært at komme i kontakt med lærer og elever.
- c. Svært at dele dokumenter og andet information mellem studerende.

4. Den primære task som de vil opnå - hvordan vil de så konkret udføre det med løsningen

Via et omstruktureret intranet samt en eventuel app vil de studerende let kunne navigere rundt i de forskellige semestre, information, skema osv. ved at klikke sig ind på deres interesseområde.

Tema Dokumentation

Fronter er en læringsportal der hovedsageligt bliver brugt som et kommunikativt intranet hvor studerende bl.a. kan finde skemaer, opgavebeskrivelser, aflevere deres opgaver og følge med i feedback.

Testens formål er at undersøge hvorvidt de studerende får det ud af fronter der er lagt op til. De skal uden det store besvær kunne finde rundt, og finde den forskellige information. Fronter skal gøre de studerendes skolegang nemmere, og dermed være en hjælp og ikke skabe yderligere udfordringer.

Testen vil foregå ved at testpersonen bliver stillet overfor fem forskellige tasks på fronter som de skal udfører. Imens opgaverne bliver løst skal testpersonen tænke højt således alle tanker bliver dokumenteret.

Det er vigtigt at testpersonen er indforstået med at der hverken er forkerte eller korrekte svar eller en måde hvorpå opgaven skal løses. Det er ikke testpersonen men platformen der bliver testet på. Derudover er det okay hvis der er specifikke spørgsmål testpersonen ikke har lyst til at svare på, eller hvis der på hvilken som helst tidspunkt ønskes at testen bliver afbrudt.

Beskrivelse af testpersoner:

De tre testpersoner er første semester studerende fra KEA multimedie linje, de bruger fronter i deres hverdag til at finde generel information og har dermed en smule kendskab til det.

5 tasks:

- Find skema for hold A.
- Find opgavebeskrivelse til opgave 04.01.02.
- Aflever en fil.
- Find materialer om user research.
- Find link til kø.

Links til videoer:

Spørgsmål efter test:

- Var det nemt og overskueligt at finde rundt?
- Var der noget specifikt du bed mærke i?
- Hvad syntes du om designet på fronter?

- Kan du komme med nogle bud på hvad der kunne forbedres?

Mining:

Video 1.

Vurderer ud fra selv at have været ny på studiet for en kort stund siden, at det er svært at finde rundt på fronter. Det er besværligt og uoverskueligt, og kunne godt blive mere simpelt. Det er svært at vide hvad fronter rent faktisk indeholder.

Video 2.

Det er svært at bevæge sig frem og tilbage. Designet er enkelt men stadig uoverskueligt. Der er en del rod som man ikke kender Startsidens giver ikke mening.

Video 3.

Der er en del ting man slet ikke bruger, da man ikke kan overskue at finde rundt i det. Det kræver mange klik at komme steder hen, og man klikker tit forgæves. Det hele skal gøres mere let tilgængeligt.

Video 4.

Materiale rummet er kaos, hvis man har været fraværende en dag er det svært at finde rundt i hvad man skal læse op på. Der er meget man ikke ved hvad er. Design delen er gammeldags og stemmer ikke overens med KEA's brand. Der er ikke nogen farver osv der hjælper med at guide en rundt. Mange ting skal gøres andre steder så man prøver at undgå fronter. Orker ikke altid tjekke skema på computeren om morgenen så kunne være rart med skema på mobilen i form af en app evt.

Video 5.

Meget besværligt. Mange ting man ikke bruger til noget. Design er grimt, farverne og det hele gør det forvirrende. En del kunne fjernes og måske flere muligheder for brugerdefineret startside.

Kodning af data, hoved pointer fra alle testpersoner:

- For meget indhold og sider der ikke bliver brugt.
- Ikke nemt at navigere, for mange klik.
- Uoverskueligt at tjekke ting fordi alt ikke er med på skærmen og man ikke kan bruge fronter på mobilen.
- Man undgå at bruge fronter mest muligt, fordi man ikke kan overskue det og er klar over hvad intranettet indeholder.

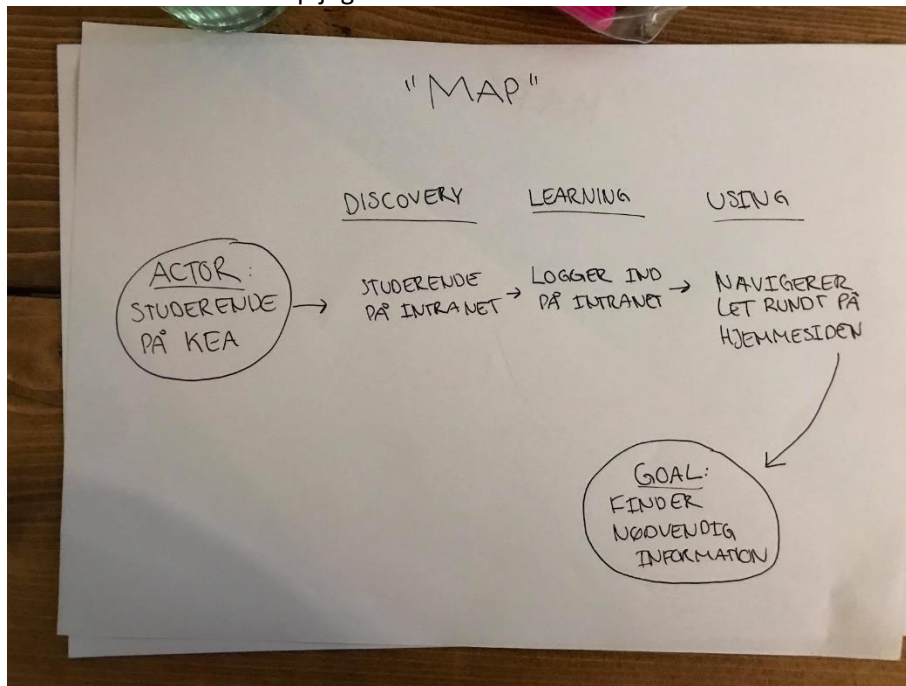
Konkurrenter:

Der er ikke nogen direkte konkurrenter da intranettet er et software skolen har valgt at købe, og de konkurrenter produktet har er ikke køberens men sælgerens konkurrent. Dog er digitale platforme som lectio god at sammenligne med da det handler om de studerendes oplevelse og hvad det gør for deres skolegang. Vi spurgte op til flere der før havde haft lectio, der mente det var mere overskueligt, lidt mere opdateret designmæssigt men stadig havde en del mangler og ikke levede op til de forventninger man kan have til et intranet når man sammenligner med hvor langt vi er kommet med it og digitale platforme generelt. Det koster dog penge, og de fleste har hørt om de store besparelser alle uddannelser skal gøre sig og det giver dermed mening at det bliver nedprioriteret hos de fleste. Derudover er der mangel på undervisning både hos lectio og fronter til lærer og studerende om brugen af de forskellige platforme.

DESIGN SPRINT

MAP:

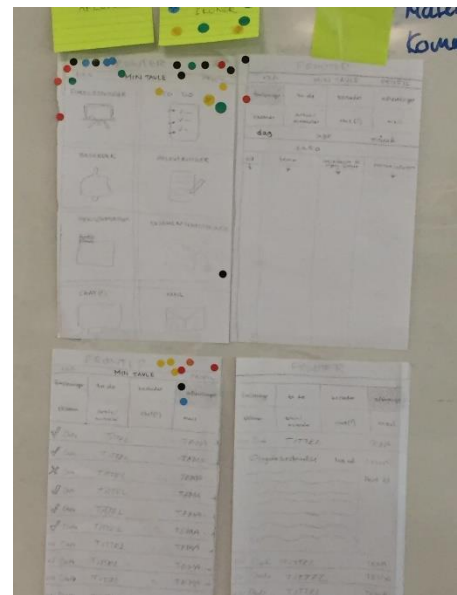
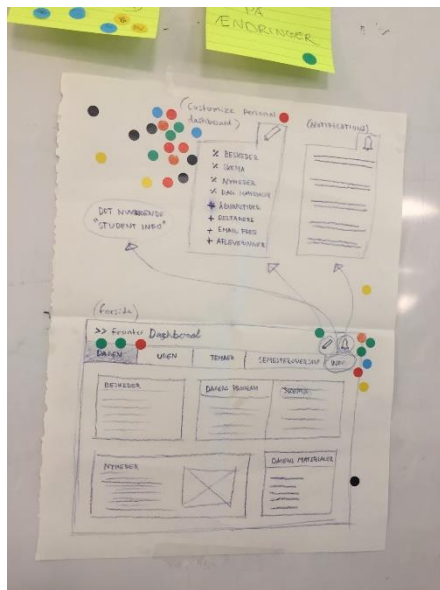
Nedenunder ses den map jeg anvendte.



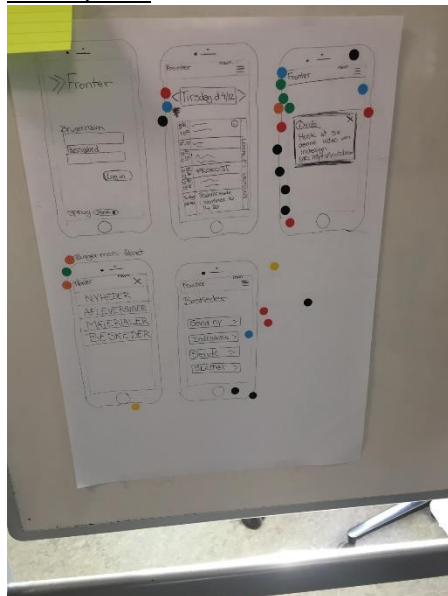
DECIDE:

Nedenunder ligger billeder fra dagen hvor vi skulle beslutte os for hvilke skitser vi ville anvende til vores prototype. Vi fik alle i klassen et rundt klistermærke som vi med vores initialer på, satte på den skitse vi bedst synes om.

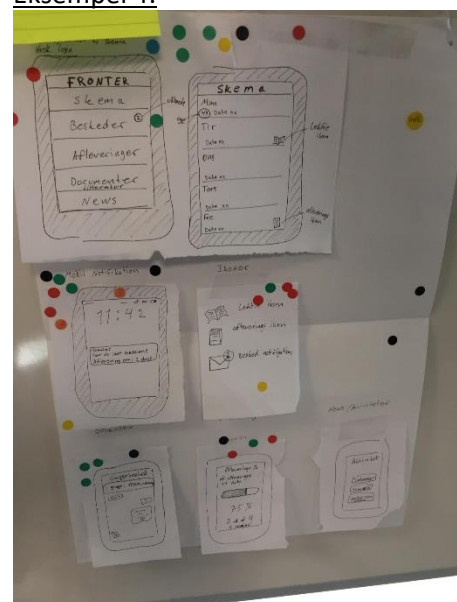
Eksempel 1:



Eksempel 2:

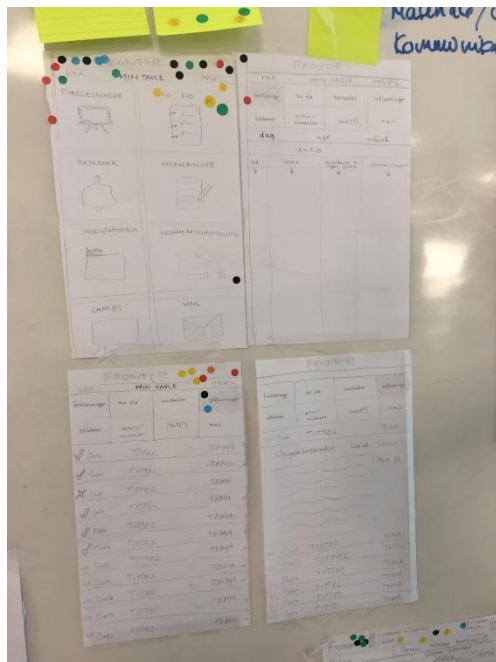


Eksempel 4:

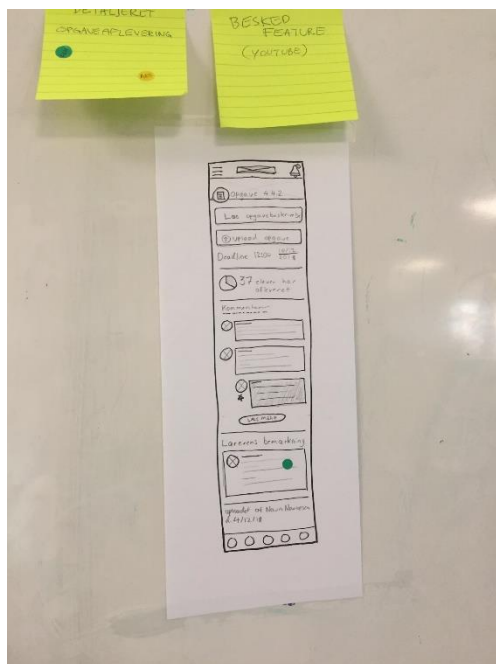


Eksempel 3:

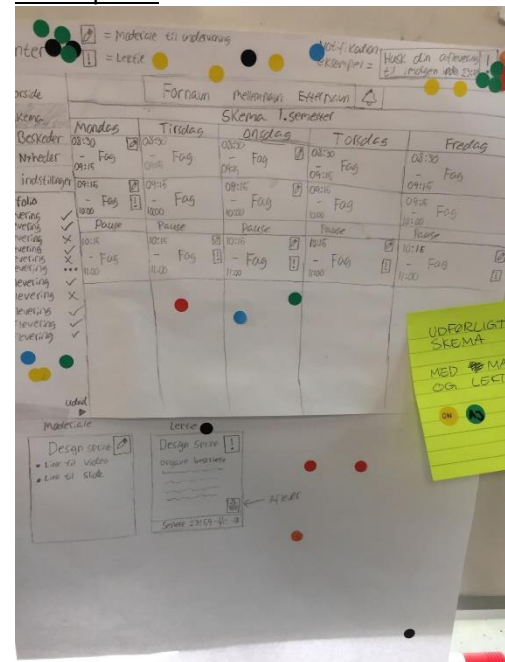
Eksempel 5:



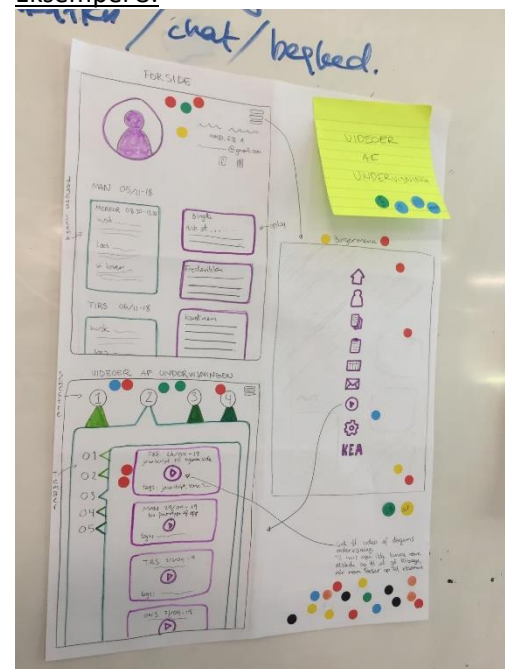
Eksempel 6:



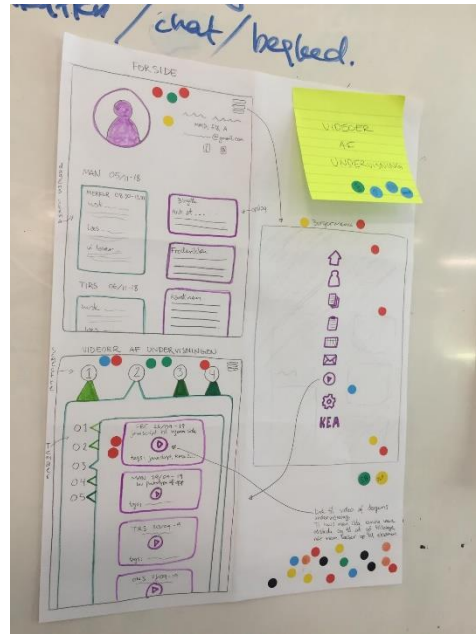
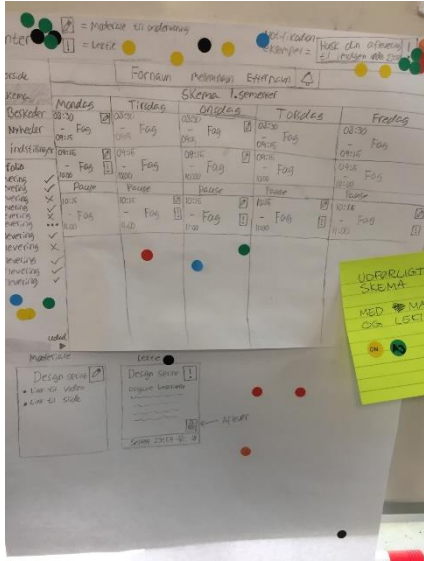
Eksempel 7:



Eksempel 8:



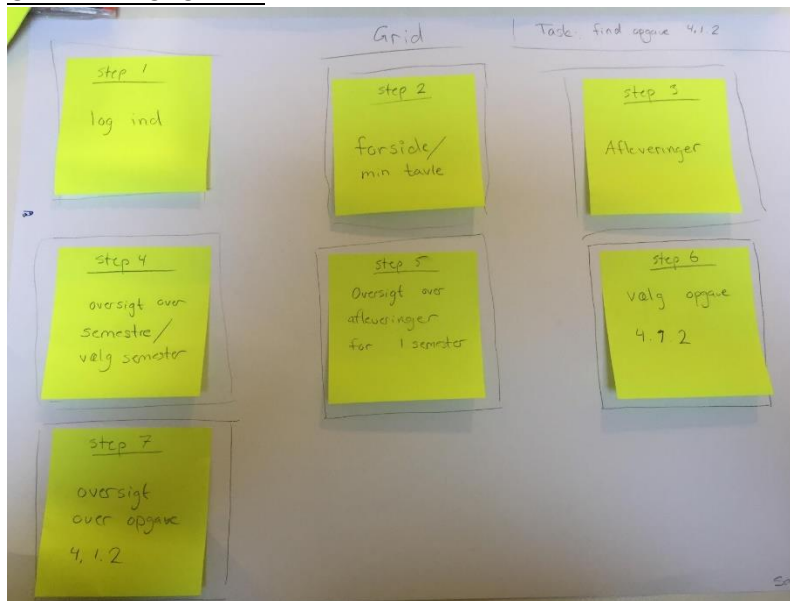
Eksempel 9:



Eksempel 10:

PROTOTYPE:

GRID TIL PROTOTYPE:



Link til Adobe XD prototype:

<https://xd.adobe.com/view/c5a5bf5d-8f2d-4179-5e9a-fd782671f3c8-b394/?fullscreen>

Tema Dokumentation, web prototype

Gruppe kontrakt - Canvas :

Team Canvas
Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

Team name: **Team Kansas** Date: **10/12/18**

PEOPLE & ROLES
What are our names and the roles we have in the team?
Aisling
Sille
Jakob
Signe
Frederik
Karoline LAURA
What are we called as a team?
Team Kansas

COMMON GOALS
What is your group really want to achieve?
What is our key goal that is measurable, measurable and time-bound?
En god løsning
Pænt design
Mobile first
Opfylde kravene
Nå så langt som muligt

VALUES
What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?
Kommunikation
Hjælpsomhed
Forsigtighed
Samarbejde

RULES & ACTIVITIES
What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date?
1- Respekt for andres tid og resourcer
+20 min. for sent = KAGE
- Deres filer via Google Drive
2- FB, Trello, GitHub
3- Flertallet bestemmer
4- Trello

PURPOSE
Vi vil blive bedre og vi vil lære

PERSONAL GOALS
What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to spin up?
- GitHub
- Burgermann
- Opfylde minimumskrav
- Være tilfreds med resultatet
Begrænsninger:
Sille: arbejde onsdag
Aisling: gå kl. 12 mandag
Frederik: arbejde tirsdag kl. 16
Jakob: gå i gym, dog ikke
Signe: arbejde mandag kl. 16

NEEDS & EXPECTATIONS
What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be of our best?
alle vil gerne have et resultat de er stolte af at sætte på deres portfolio.
Løsning:
Alle skal have overblik og skal have noget at skulle have sagt. Så bliver alle tilfredse. Forhåbentligt

STRENGTHS & ASSETS
What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team?
Sille: Design, maldt overblik, planlægge, holde aftaler
Jakob: Burgermann, okay til koding
Aisling: Skabe overblik, skabe ro
Signe: Koncentrere sig, lytte til andres forslag

WEAKNESSES & RISKS
What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face?
- Samle koder
- GitHub
- andet arbejde
- sygdom
Løsning:
God kommunikation (Trello)

Projektplanlægning - Trello :

<https://trello.com/b/qkbZzREf/team-kansas>

Prototype XD:

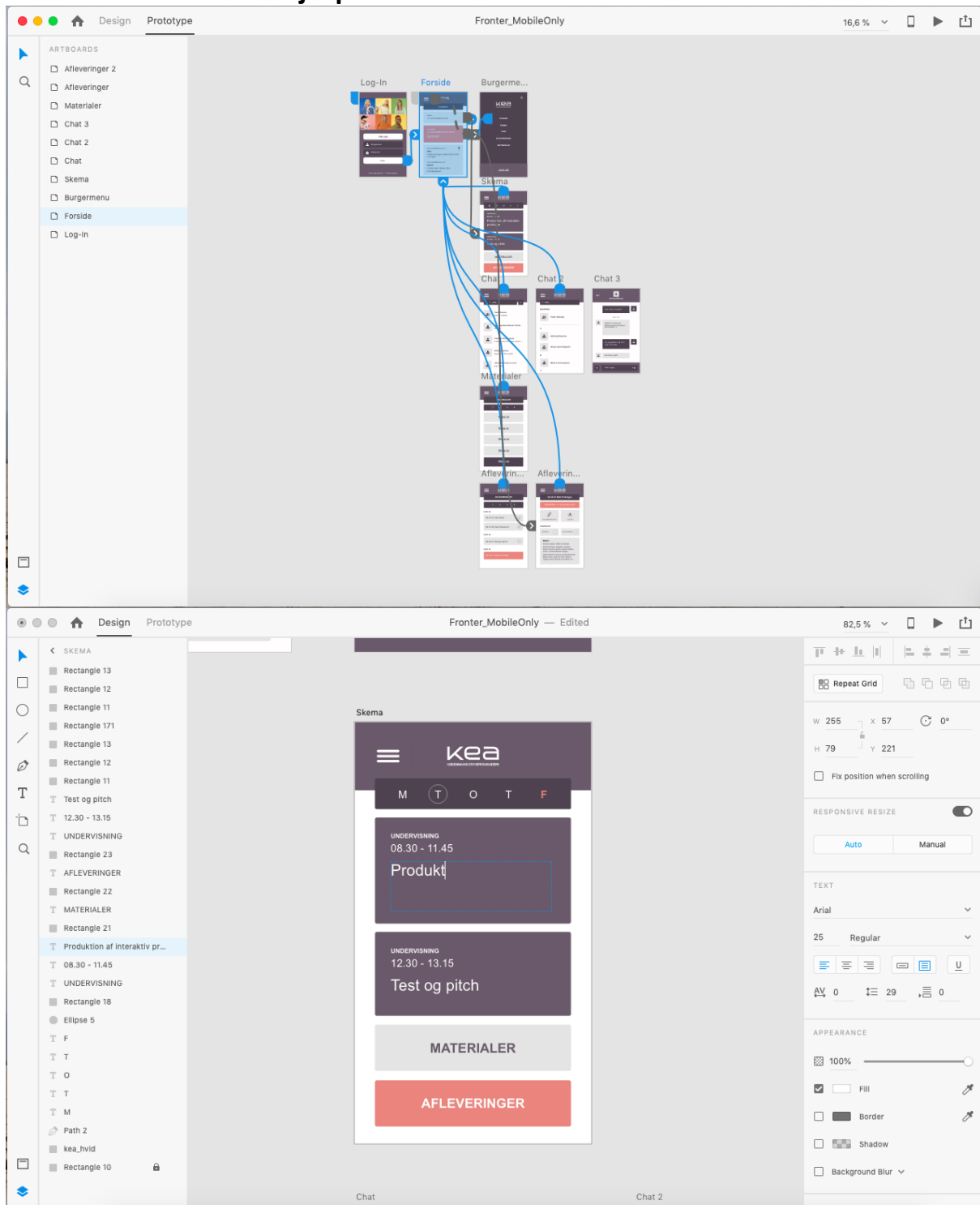
https://xd.adobe.com/view/cad1c263-cb97-4d60-71a5-de7748f4bcaa-bce0/?fbclid=IwAR1azJohoztHGiWhTcXnyJAtqNeu4DWAQ_rQwYzISCoB_g-oR3tFM20&fullscreen

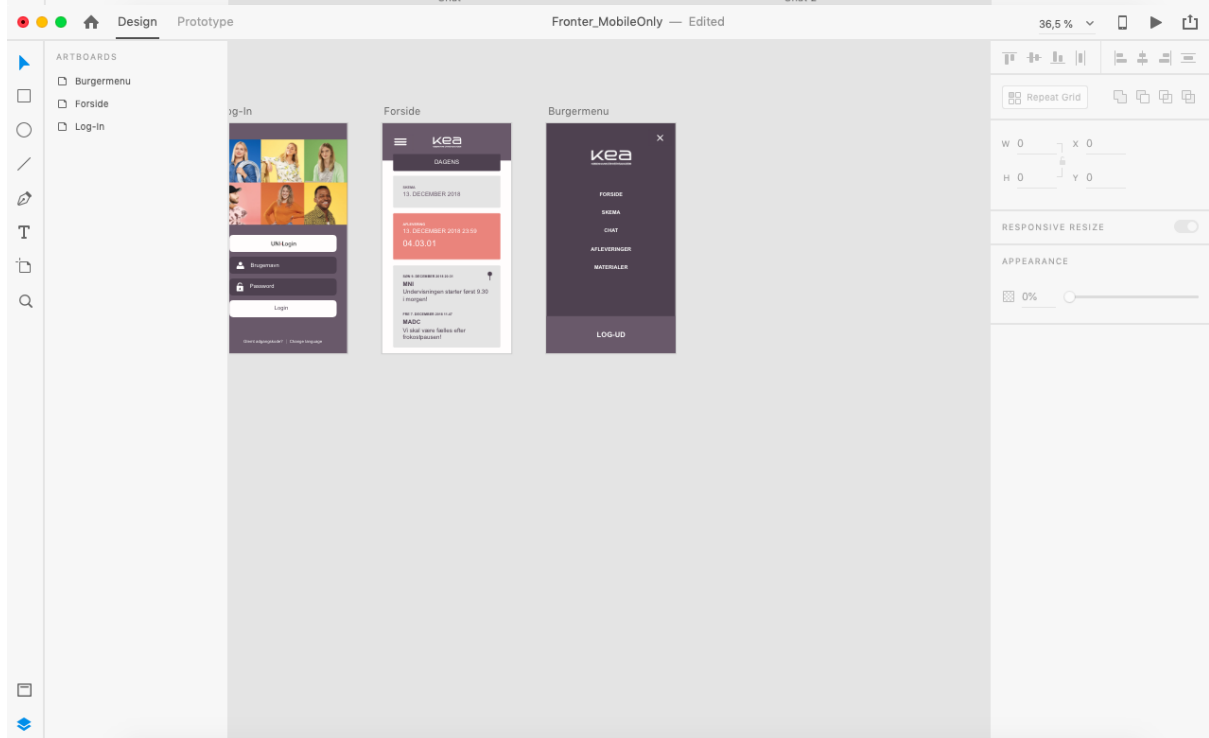
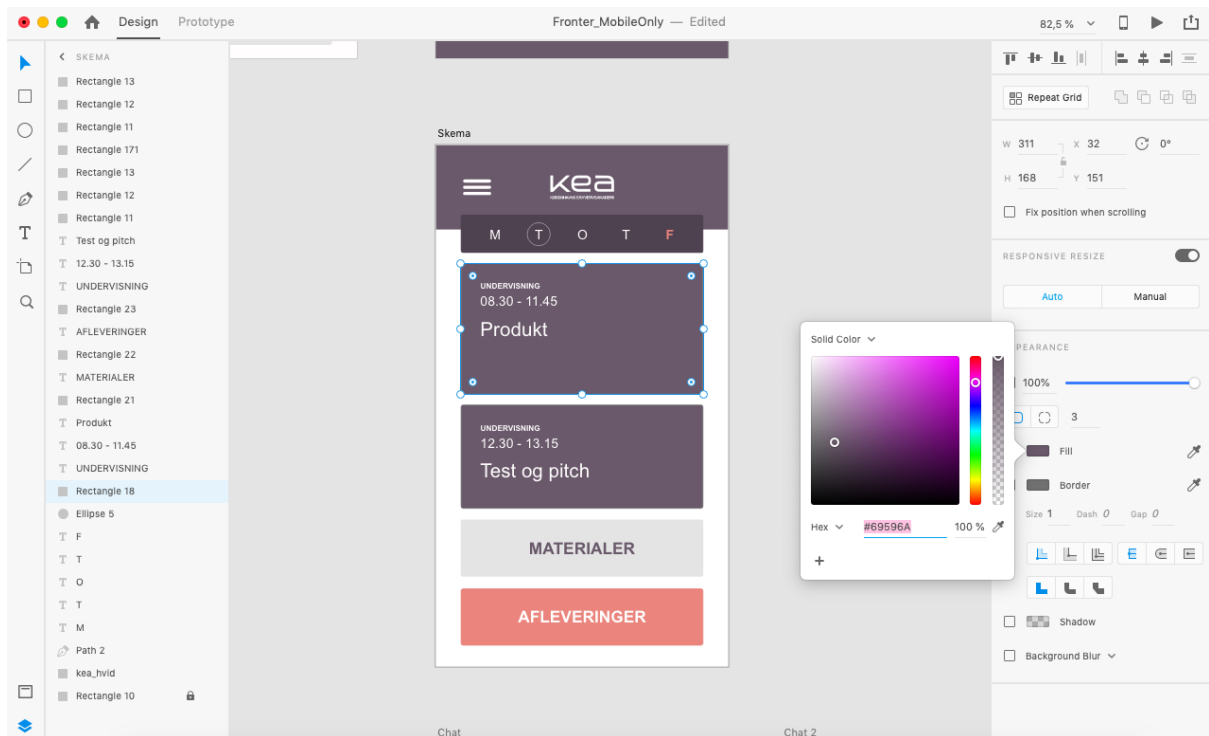
Web prototype: http://www.jakobwoetmann.dk/kea/04-ux/04_03_01_prototype/

Link til Github repository:

<https://github.com/jakobwoetmannlarsen/04-ux-04.03.01>

Dokumentation af arbejdsproces





Forberedelse af test

- Byde velkommen
- Introducere dig selv
- Introducer Fronter som værende et intranet til studerende hvor man kan finde materiale og aflevere mv.
- Introducer projektet og hvad det skal bruges til
- Fortæl der bliver filmet og optaget lyd undervejs
- Forsikre testpersonen om at der blot er en hjælp med feedback se de ikke skal holde sig tilbage.
- Forsikre testpersonen om at det ikke er testpersonen der skal testes men at det er hjemmesiden
- Det er helt okay at lave fejl
- Sig endelig til hvis testen skal stoppes, eller der er spørgsmål testpersonen ikke ønsker at besvarer.

Test opgaver:

Log ind

- Du har glemt din adgangskode, få en ny og log ind.

Afleveringer

- Find afleveringen fra tema 2 : 02.02.01 og gå ind og se din feedback ?
- Tjek hvornår du har deadline på den opgave du mangler at aflevere på Tema 4?

Skema

- Hvad bliver der undervist om mandag morgen?
- Find materialet der høre til den dag
- Tjek om du har en aflevering torsdag?

Chat

- Skriv en chatbesked til alle elever på første semester

Log ud

Noter fra test

Testperson 1

1 log ind og glemt adgangskode

- finder nemt glemt adgangskode
- nemt at logge ind

2 afleveringer

- går til burgermenuen
- finder nemt skema
- finder nemt feedback

- forstår hurtigt at finde frem til tema 4
- og ser med det samme hvor der står deadline

3 skema

- finder nemt skema og overblik
- vil trykke på selve modulet for skemaet for at finde materialer
- da dette ikke virker så finder han knappen materialer
- finder også nemt hen til afleverings knappen under skema
- godt at der er røde farver på dagens aflevering

4 chatten

- roder lidt rundt i chatten inden han finder frem til det
- synes det var lidt svært med chatten

5 log ud

- log ud går han helt intuitivt til burgermenuen

Testperson 2

1 log ind og glemt adgangskode

- Trykker hurtigt på glemt adgangskode
- forstår nemt at man skal taste mail og brugernavn ind
- finder hurtigt ud af at logge ind

2 afleveringer

- går til burgermenuen
- går til afleveringer
- første indskydelse - ej det ved jeg ikke
- kigger lidt videre og forstår tema-opbygningen og finder hurtigt opgaven og feedback
- går tilbage til afleveringer
- går til tema 4
- forstår hurtigt det er det røde felt med opgaven som hun mangler at aflevere
- finder nemt deadline

3 skema

- finder nemt skema
- forstår skemaet hurtigt
- finder hurtigt dagens materiale
- skema igen
- finder torsdag hurtigt og det er tydeligt at der er en aflevering

4 chatten

- finder hurtigt chat i burgermenu
- ved ikke helt hvor hun skal trykke hen
- finder det kun ved et tilfælde/guide

5 log ud

- log ud går han helt intuitivt til burgermenuen

Testperson 3

1 log ind og glemt adgangskode

- finder hurtigt glemt adgangskode
- er lidt i tvivl om han har skiftet side - om han er på siden glemt adgangskode eller på forsiden
- Han undre sig over den pop op box der kommer op der siger der er noget fejl
- Derefter kommer han hurtigt ind via log ind

2 afleveringer

- klikker på afleveringer på forsiden, da den står med rødt
- derefter finder han frem til menu
- går ind på afleveringer
- ser på oversigten og læser sig frem til på tema 1 at der ikke er nogen titel
- finder frem til tema 2 og finder opgaven
- undre sig over at deadline er med rød hvis han har afleveret
- undre sig over at den ikke er godkendt/godkendt

3 skema

- går til burger menu
- prøver at trykke på logoet men det virker ikke som en tilbagevendende knap
- synes det er underligt at man ikke kan se dato for dagen på skemaet
- prøver at trykke på modulet
- finder hurtigt materiale knappen
- synes det står med småt inde på materialer
- underligt at der står en dato inde på materialer når der ikke står det inde i skemaet
- finder hurtigt hen til torsdag
- den røde farve til afleveringer virker som at den ikke er afleveret

4 chatten

- finder hurtigt chatten og ind til samtalen og får sendt en besked

5 log ud

- finder den hurtigt inde i burgermenuen
- undre sig over at den er rød - da han associerer rød til noget dårlig

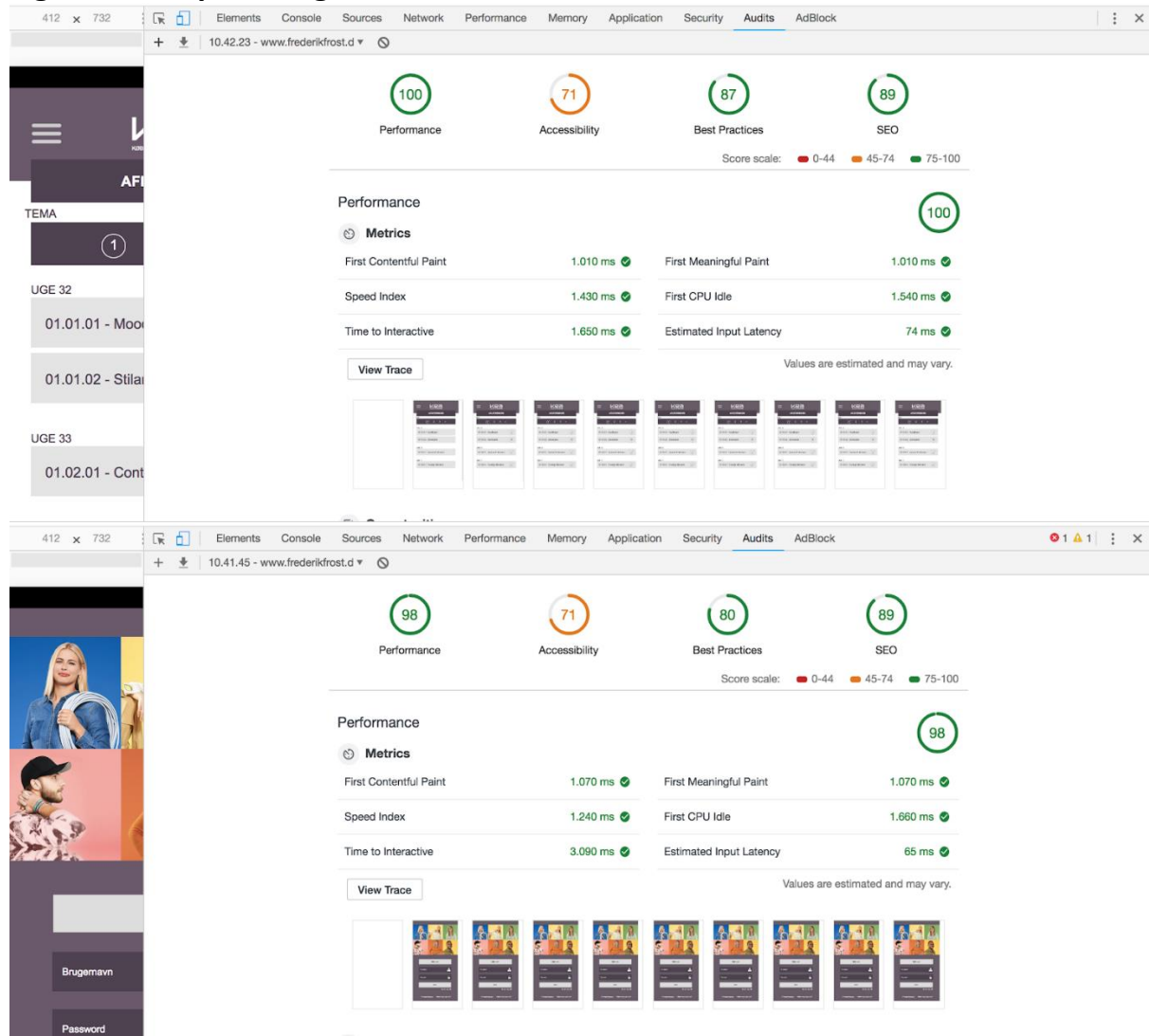
Andre kommentarer

- kunne være fedt med en genvej til log ud ude i headeren
- vil gerne have at logoet føre en tilbage til forside
- rød farve er noget forkert - stjæler meget fokus (fx med log ud)
- kunne være fedt med nogle genveje på forsiden til fx chat
- Skriften er for lys på forsiden - hvid på grå

Ønskede forbedringer

- Lave link til forsiden når man klikker på logoet
- Fokus på knappers farver og farvesymbolik i det hele taget
- Sørge for at der er kontrast mellem tekst og baggrund alle steder
- Tilbage knapper
- Tekststørrelser - specielt inde under materiale
- Dato på skema
- Arbejde videre med chat-funktionen

Lighthouse opsamling



412 x 732

Elements Console Sources Network Performance Memory Application Security Audits AdBlock

10.38.40 - www.frederikfrost.d

100

Performance

67

Accessibility

87

Best Practices

78

SEO

Score scale: 0-44 45-74 75-100

Performance

100

Metrics

First Contentful Paint

950 ms

Speed Index

990 ms

Time to Interactive

1.240 ms

First Meaningful Paint

950 ms

First CPU Idle

1.210 ms

Estimated Input Latency

42 ms

View Trace

Values are estimated and may vary.

UGE 51

UNDERSVISING

08.30 - 11.45

Introduktion t

UNDERSVISING

12.30 - 13.45

Gruppetann

opstart

DevTools - audituknew04-cc9408_01-prodypwif_tema1.html

ElementsConsoleSourcesNetworkPerformanceMemoryApplicationSecurityAuditsAdBlock Plus

10.41.25 - signeb.dk

100

Performance

71

Accessibility

87

Best Practices

89

SEO

Score scale: 0-4445-7475-100

Performance

Metrics

First Contentful Paint

810 ms

First Meaningful Paint

810 ms

Speed Index

1.100 ms

First CPU Idle

1.170 ms

Time to Interactive

1.100 ms

Estimated Input Latency

25 ms

View Trace

Values are estimated and may vary

Opportunities

These are opportunities to speed up your application by optimizing the following resources.

Resource to optimize

Estimated Savings

1

Eliminate render-blocking resources

0.58 s

2

Properly size images

0.50 s

Diagnostics

More information about the performance of your application.

1

Uses efficient cache policy on static assets

4 assets found

2

Critical Request Chains

1 chains found

Passed audits

18 audits

Accessibility

These checks highlight opportunities to [improve the accessibility of your web app](#). Only a subset of accessibility issues can be automatically detected so manual testing is also encouraged.

71

Elements Describe Contents Well

These are opportunities to make your content easier to understand for a user of assistive technology, like a screen reader.

1

Form elements do not have associated labels

Labels ensure that form controls are announced properly by assistive technologies, like screen readers. [Learn more](#)

Failing Elements

<input type="checkbox">

Elements Are Well Structured

These are opportunities to make sure your HTML is appropriately structured.

1

Lists do not contain only elements and script supporting elements (<script> and <template>)

Screen readers have a specific way of announcing lists. Ensuring proper list structure aids screen reader output. [Learn more](#)

Failing Elements

<ul id="menu">

2

List items () are not contained within or parent elements

Screen readers require list items () to be contained within a parent or to be announced properly. [Learn more](#)

Failing Elements

FOR

STRE

CHIT

ALEVER

WATER

OK

Page Specifies Valid Language

These are opportunities to improve the interpretation of your content by users in different locales.

1

<html> element does not have a [lang] attribute

If a page doesn't specify a lang attribute, a screen reader assumes that the page is in the default language that the user chose when setting up the screen reader. If the page isn't actually in the default language, then the screen reader might not announce the page's text correctly. [Learn more](#)

Failing Elements

Best Practices

87

1

Does not use HTTPS

All sites should be protected with HTTPS, even ones that don't handle sensitive data. HTTPS prevents intruders from tampering with or passively listening in on the communications between your app and your users, and is a prerequisite for HTTP2 and many new web platform APIs. [Learn more](#)

Insecure URL

.../04_03_01-prodypwif_tema1.html (signeb.dk)

.../04_03_01-prodypwif_style.css (signeb.dk)

.../Logeerleea_hvrd.png (signeb.dk)

.../tkonerlat_fueben.png (signeb.dk)

.../tkonerlat_kryds.png (signeb.dk)

2

Does not use HTTP2 for all of its resources

HTTP2 offers many benefits over HTTP1.1, including binary headers, multiplexing, and server push. [Learn more](#)

URL

Protocol

.../04_03_01-prodypwif_tema1.html (signeb.dk)

http/1.1

.../04_03_01-prodypwif_style.css (signeb.dk)

http/1.1

.../Logeerleea_hvrd.png (signeb.dk)

http/1.1

.../tkonerlat_fueben.png (signeb.dk)

http/1.1

.../tkonerlat_kryds.png (signeb.dk)

http/1.1

Passed audits

13 audits

SEO

These checks ensure that your page is optimized for search engine results ranking. There are additional factors. Lighthouse does not check that may affect your search ranking. [Learn more](#)

89

Content Best Practices

Format your HTML in a way that enables crawlers to better understand your app's content.

1

Document does not have a meta description

Meta descriptions may be included in search results to concisely summarize page content. [Learn more](#)

Additional items to manually check

2 audits

Run these additional validators on your site to check additional SEO best practices.

1

Page is mobile friendly

2

Structured data is valid

Passed audits

8 audits

Not applicable

2 audits

2	Minimizes main thread work	1.460 ms	✓	▼
3	Critical Request Chains	2 chains found		▼
✓ Passed audits				
16 audits				
Accessibility				
These checks highlight opportunities to improve the accessibility of your web app . Only a subset of accessibility issues can be automatically detected so manual testing is also encouraged.				
71				
Elements Have Discernible Names				
These are opportunities to improve the semantics of the controls in your application. This may enhance the experience for users of assistive technology, like a screen reader.				
1	Buttons do not have an accessible name		▲	^
When a button doesn't have an accessible name, screen readers announce it as "button", making it unusable for users who rely on screen readers. Learn more				
Failing Elements				
<input class="input1" type="submit" value="">				
Elements Describe Contents Well				
These are opportunities to make your content easier to understand for a user of assistive technology, like a screen reader.				
1	Form elements do not have associated labels		▲	▼

Accessibility skal forbedres. Der er navne til knapper som kan forbedres, så google ved hvad funktionen af knapperne er. Især hvis siden skal læses op til blinde.

Udvalgte kodeeksempler:

Burger menu:

html:

```
<div class="header">
  <nav role="navigation">
    <div id="menuToggle">
      <input type="checkbox" />
      <span></span>
      <span></span>
      <span></span>
    <ul id="menu">
      <a href="home.html">
        <li>FORSIDE</li>
      </a>
      <a href="onsdag.html">
        <li>SKEMA</li>
      </a>
      <a href="#">
        <li>CHAT</li>
      </a>
      <a href="afl_tema1.html">
        <li>AFLEVERINGER</li>
      </a>
      <a href="mat_sem1.html">
        <li>MATERIALER</li>
      </a>
      <div class="menu_footer">
        <a href="index.html">
          <h1>LOG UD</h1>
        </a>
      </div>
    </ul>
  </div>
</nav>
```

- Giver nav'en en role= navigation for at fortælle browseren hvilken funktion elementet har

- Inde i div'en "menuToggle" laves et input med typen "checkbox" da burgermenuen er koblet til en checkbox. Checkboxens state (aktiv/ikke aktiv) er afgørende for om menuen er foldet ud eller lukket.
- De tre streger i burgermenuen kommer fra - elementerne. elementerne styles efter behov i CSS'en
- Derefter er der en liste af links til de forskellige sider

CSS:

```
.menu_footer {
  position: absolute;
  background-color: var(--color-laks);
  width: 430px;
  height: 80px;
  z-index: 2;
  bottom: 0px;
  left: 0;
}

li:hover {
  color: var(--color-laks)
}

#menuToggle {
  display: block;
  position: relative;
  top: 40px;
  left: 25px;

  z-index: 1;

  -webkit-user-select: none;
  user-select: none;
}

#menuToggle input {
  display: block;
  width: 40px;
  height: 32px;
  position: absolute;
  top: -7px;
  left: -5px;
```

- .menu_footer - log ud knap stylet med farve og størrelse
- hover effekten er når man holder musen hen over så bliver liste elementerne laksefarvet
- #menuToggle er menuens placering når den er lukket sammen

```

#menuToggle input {
  display: block;
  width: 40px;
  height: 32px;
  position: absolute;
  top: -7px;
  left: -5px;

  cursor: pointer;

  opacity: 0;
  /* hide this */
  z-index: 2;
  /* and place it over the hamburger */

  -webkit-touch-callout: none;
}

/*
 * Just a quick hamburger
 */
#menuToggle span {
  display: block;
  width: 33px;
  height: 4px;
  margin-bottom: 5px;
  position: relative;

  background: #cdcdcd;
  border-radius: 3px;

  z-index: 1;

  transform-origin: 4px 0px;

  transition: transform 0.5s cubic-bezier(0.77, 0.2, 0.05, 1.0),
    background 0.5s cubic-bezier(0.77, 0.2, 0.05, 1.0),

```

- #menuToggle input
- #menuToggle span - er styling af hvordan burgermenuen ser ud, hvor lange og tykke stregerne er (width og height), hvor meget mellemrum der er mellem dem (margin). Farve (background). z-index: at den bliver vist oven på det nederste lag. Transform - er der hvor overgangen fra burgermenu-ikonet til kryds ikonet beskrives.

```

    opacity 0.55s ease;
  }

  #menuToggle span:first-child {
    transform-origin: 0% 0%;
  }

  #menuToggle span:nth-last-child(2) {
    transform-origin: 0% 100%;
  }

  /*
   * Transform all the slices of hamburger
   * into a crossmark.
   */
  #menuToggle input:checked ~ span {
    opacity: 1;
    transform: rotate(45deg) translate(-2px, -1px);
  }

  /*
   * But let's hide the middle one.
   */
  #menuToggle input:checked ~ span:nth-last-child(3) {
    opacity: 0;
    transform: rotate(0deg) scale(0.2, 0.2);
  }

  /*
   * Ohyeah and the last one should go the other direction
   */
  #menuToggle input:checked ~ span:nth-last-child(2) {
    transform: rotate(-45deg) translate(0, -1px);
  }

```

- I disse steps af Css'en bliver der ydermere defineret processen fra burgermenu-element til kryds-element.

- Så når man har trykket på menuen opfattes det som at checkboxen bliver “checked” og så bliver der roteret og translatet, og den midterste streg i burgeren får opacity 0 og bliver skjult.
- Ligeledes noteres det modsatte scenarie også ind, så at krydset bliver klikket på og laves om til en burgermenu igen - der roteres den anden vej end før (forrige effekt).

```

/*
 * Make this absolute positioned
 * at the top left of the screen
 */
#menu {
  position: absolute;
  height: 620px;
  width: 390px;
  margin: -100px 0 0 -50px;
  padding-top: 125px;
  background: var(--color-lyslilla);
  list-style-type: none;
  -webkit-font-smoothing: antialiased;
  /* to stop flickering of text in safari */

  transform-origin: 0% 0%;
  transform: translate(-100%, 0);

  transition: transform 0.5s cubic-bezier(0.77, 0.2, 0.05, 1.0);
}

#menu li {
  padding: 20px 0;
  font-size: 22px;
  width: 375px;
}

/*
 * And let's slide it in from the left
 */
#menuToggle input:checked ~ ul {
  transform: none;
}

```

- #menu - der defineres størrelsen og styling på baggrunden af drop-down/out-burgermenuen, farve padding mv. Transform elementerne beskriver den effekt der er på hvor menuen kommer ind fra siden.
- #menu li - styling af listen - styling, padding, størrelse på “overskrifterne” inde i burger menuen
- #menuToggle input - når man klikker på krydset, så forsvinder menuen med “overskrifterne”

Team canvas evaluering

Vi var et godt team. Vi var gode til at arbejde sammen og hjælpe hinanden. Vi nåede så langt som muligt, og vi nåede vores purpose.

Vi opnåede næsten alle vores personal goals, dog vil vi gerne lære mere om Github, da det gav en masse udfordringer. Alt i alt nåede vi længere med opgaven end vi startede ud med at tro vi kunne.

DESIGN SPRINT: NATIVE APP

Pitch

<https://docs.google.com/presentation/d/1e0basrUu7etZusdDqtVIE6px3EiutlDFrtDvfZWQ0eM/edit?fbclid=IwAR2QwySDlyPo0Owf6KgkWHh6rJQ-MfZlIrkFnAx1l3fqecY2l1Vu1T4viv0#slide=id.p>

Feedback

- Hvem er afsender? (der står både KEA og Simply Cooking øverst i appen)
- Mangel på snak om konkurrenter. Snak om konkurrenter skal være en del af nabc-pitchen
- God start
- God forklaring om testresultater
- Ændringer på baggrund af testen skal vises med før- og efter billeder af det, der er ændret i appen

Prototype

<https://xd.adobe.com/view/1294c238-4d5c-451d-7c6f-2b48c3bf990e-64a5/>

Team Canvas 7-UP

Team Canvas

Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

Team name: 7-UP Date: 17.12.18

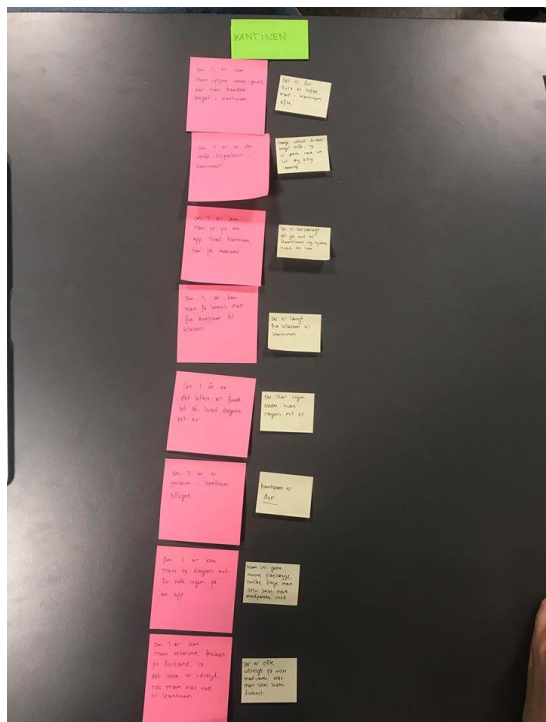
PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team? Amalie: XD-ansvarlig Simon: XD-Expert Asbjørn: scrummaster / team leader Emilie: Tegner Jakob: - Henriette: - Fie: Designer What are we called as a team? 7-UP	COMMON GOALS What you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded? Lave en prototype, der lever op til alle krav i opgavebeskrivelsen, samt lave noget, vi selv kan stå inde for PURPOSE For at optimere hverdagen på kant for de studenter Why are we doing what we are doing in the first place? PERSONAL GOALS What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up? Alle: Komme igennem ugen, så vi kan få ferie	VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team? Produktivitet, godt fremme, ha det sjovt! NEEDS & EXPECTATIONS What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? - Godde snacks - God kommunikation - Godt fremme - Effektivt arbejde - Ja-hat - God arbejdsfordeling	RULES & ACTIVITIES What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do? - Hver er ude af gruppen, hvis man ikke er her 2 dage - Kommunikere over Facebook - Børster Tælle
STRENGTHS & ASSETS What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team? Amalie: Ikke god til at tegne. Nærmest Simon: Kommer alle dage undtagen fredag Asbjørn: Altid i kontakt Emilie: Tegner Fie: Tegner + koding Henriette: Jakob:		WEAKNESSES & RISKS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are our teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face? Arbejde + sygdom. Kommunikere, god tid hvis der bliver sygt eller svært arbejde	

Team Canvas by theteamcanvas.com. Created by Alexey Ivanov, Dmitry Veloschuk
 Team Canvas is inspired by Business Model Canvas by Strategyzer

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Map

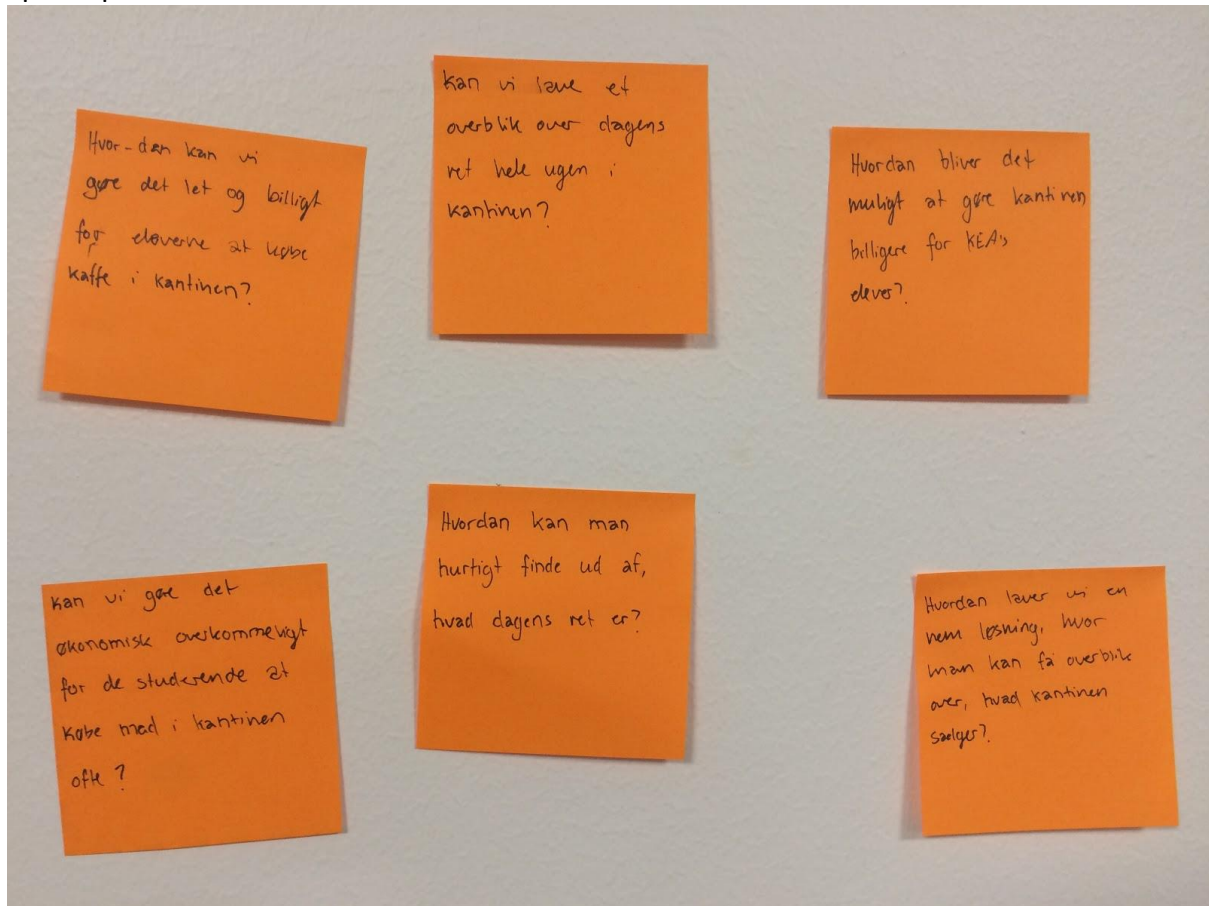
Long term goal



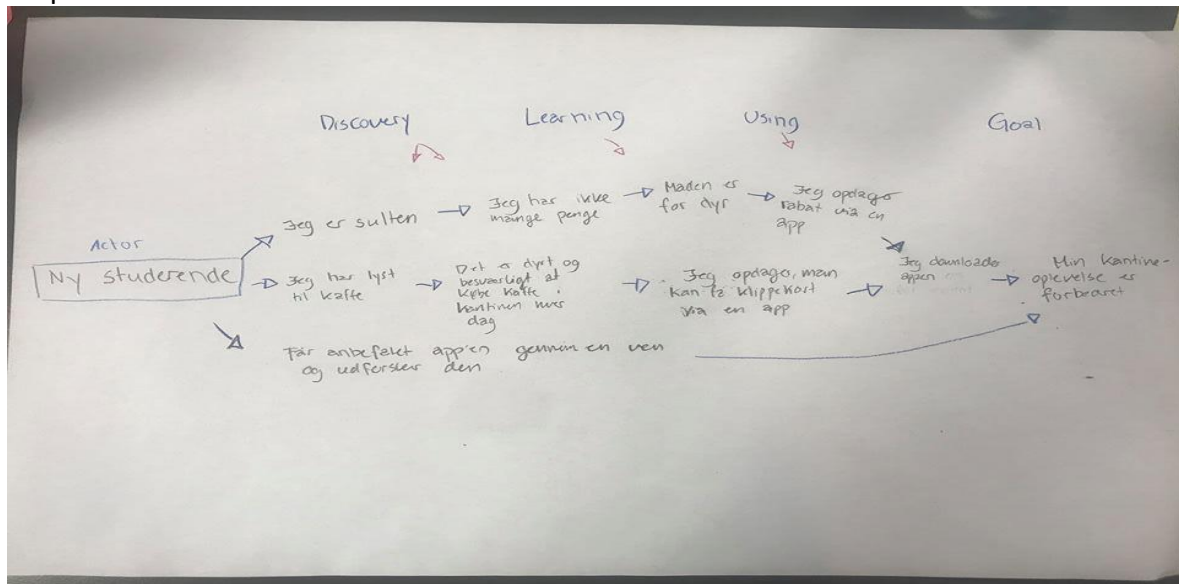
Langsigtet mål:

Om 1 år er det nemmere,
billigere og hurtigere for
KEA's studerende at
handle i kantinen

Sprint questions



Map



Ekspertoplæg

Ekspert: Stefan – underviser på KEA

Hvorfor bliver dette produkt en succes?:

Optimalt med en app, da man skal kunne hente info om kantine let og hurtigt. Vi vil gerne kunne hente informationer, selvom vi ikke har internet på telefonen.

App'en bør kunne understøtte og opgradere det overordnede indtryk af studiemiljøet.

Hvad er vores unikke fordel eller mulighed?:

Vi har med en app mulighed for at benytte de features, telefonen i forvejen har.

Eksempelvis kan man modtage push-meddelelser til information om, hvad der er udsolgt i kantinen eller hvad der er på tilbud, selvom man ikke har internet på telefonen.

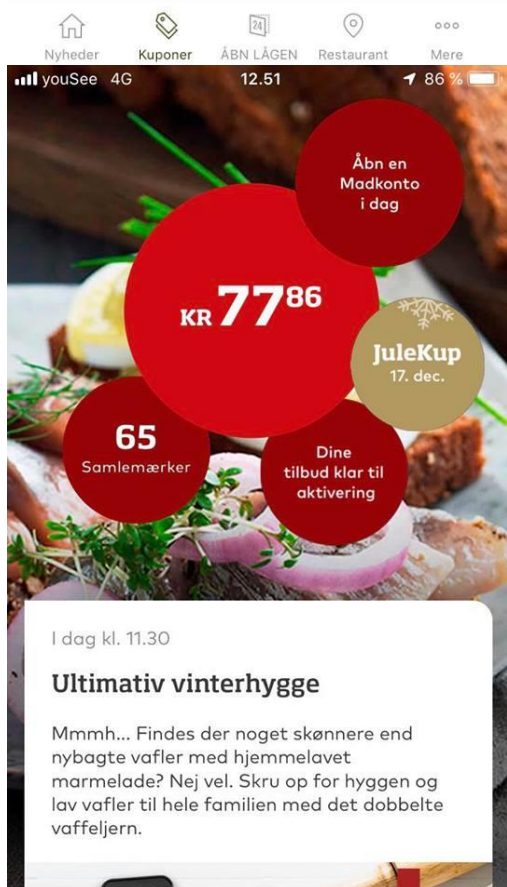
Hvad er den største udfordring?:

Diverse rabatordninger og klippekort, skal ikke blot være en fordel for de studerende, men også for virksomheden der driver kantinen, samt medarbejderne i kantinen

Sketch

Lightning demo

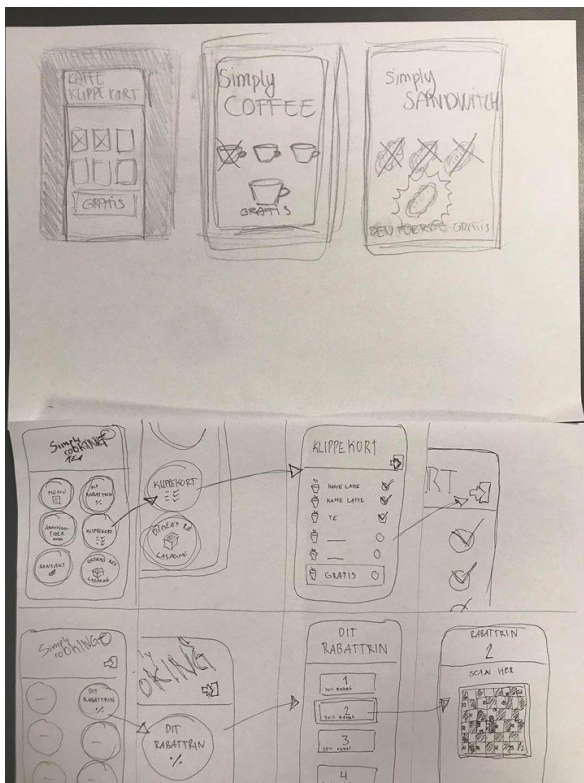
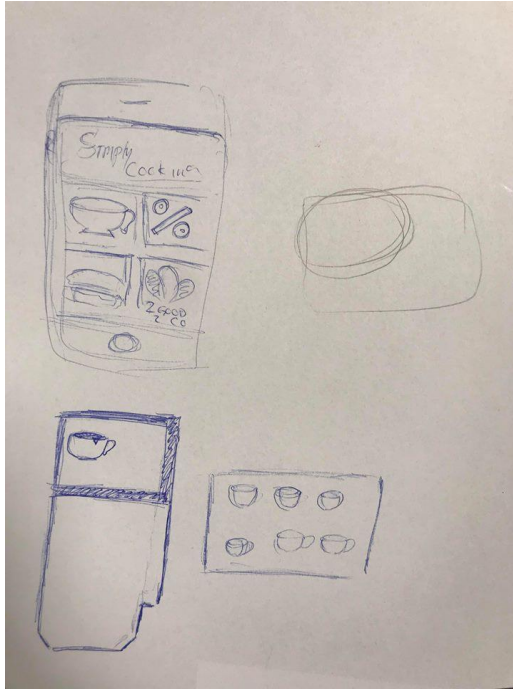


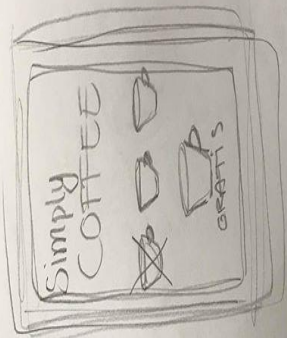


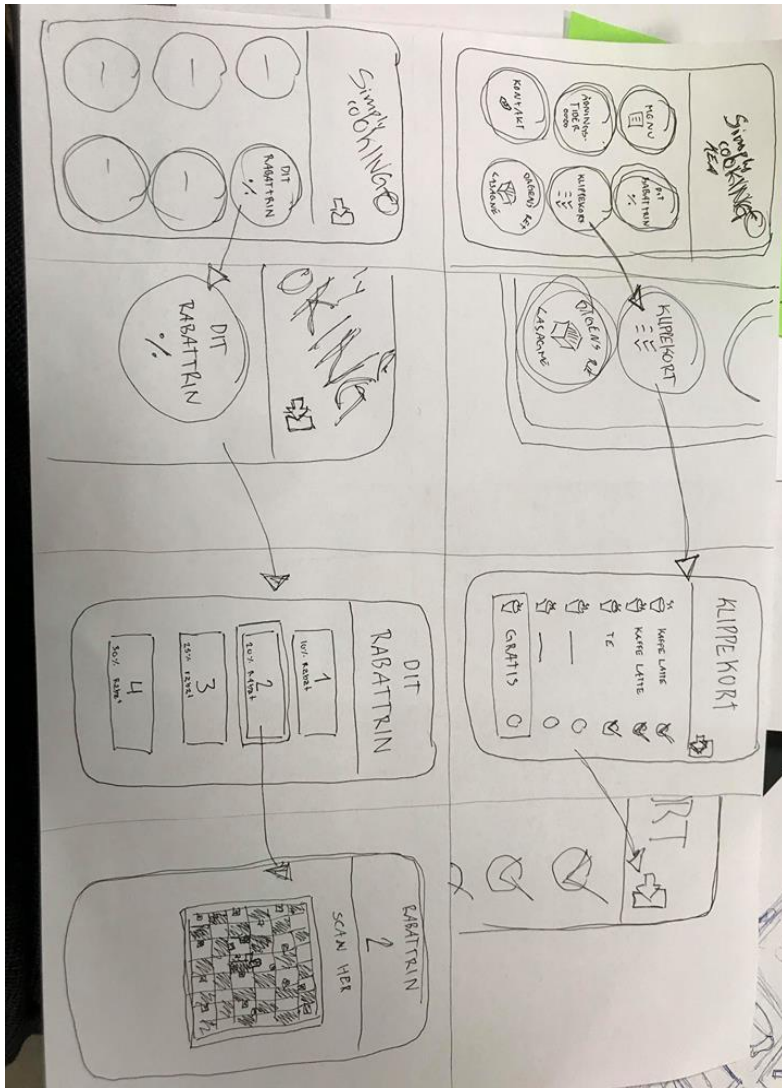
Som vores lightning demos har vi valgt eksempler fra McDonald's, hvor man har mulighed for at benytte opsparede point på forskellige tilbud fra dag til dag.

Ydermere har vi et eksempel fra Coop, hvor man har mulighed for at optjene point (samlemærker), når man handler i en af Coops butikker. Disse kan i sidste ende benyttes, så man får rabat på de tilbud, de udbyder.

The four step sketch

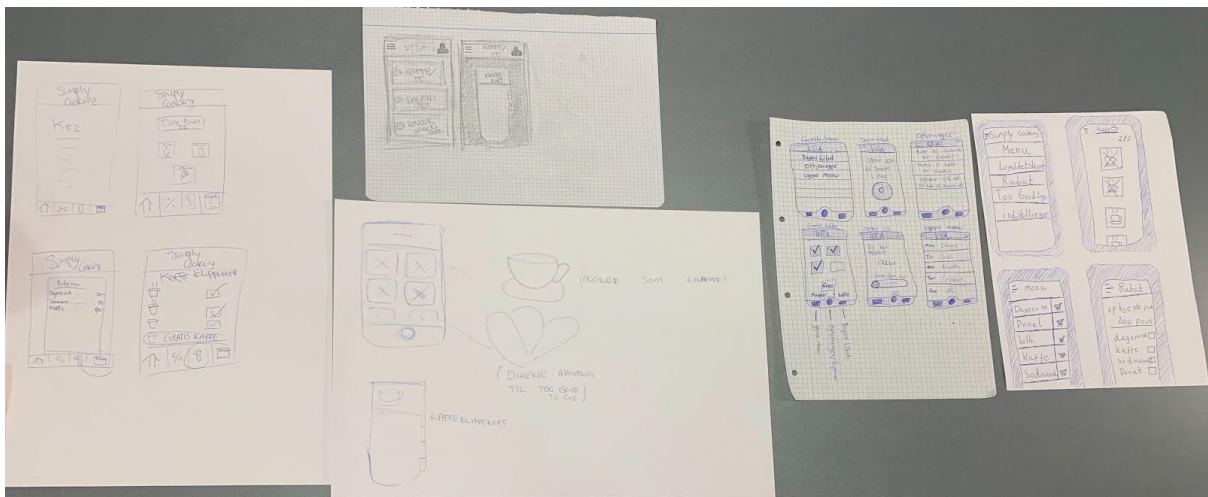




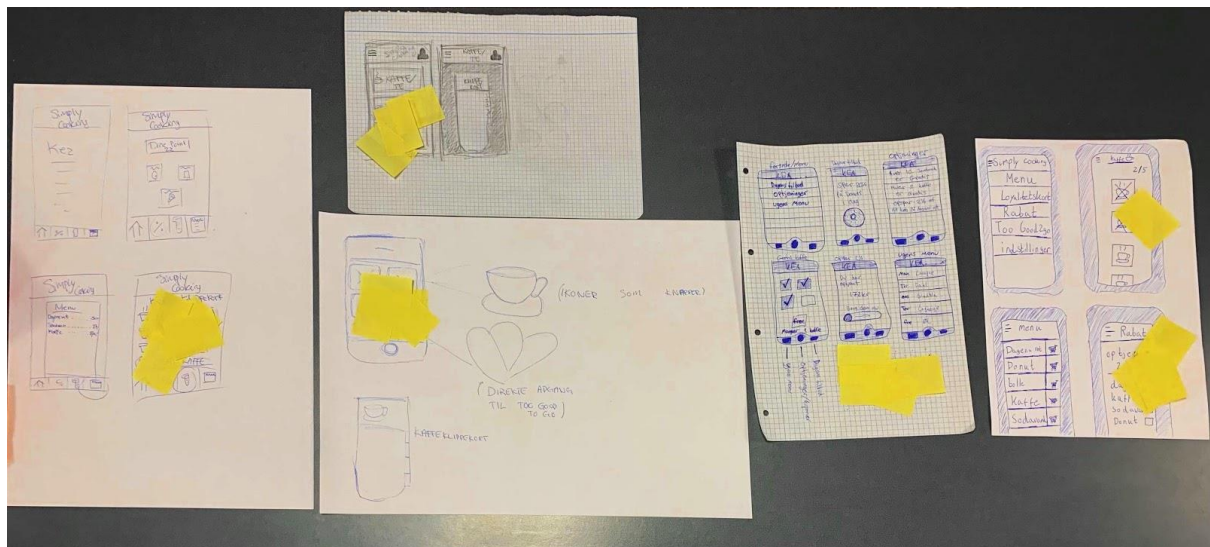


Decide

Art-museum



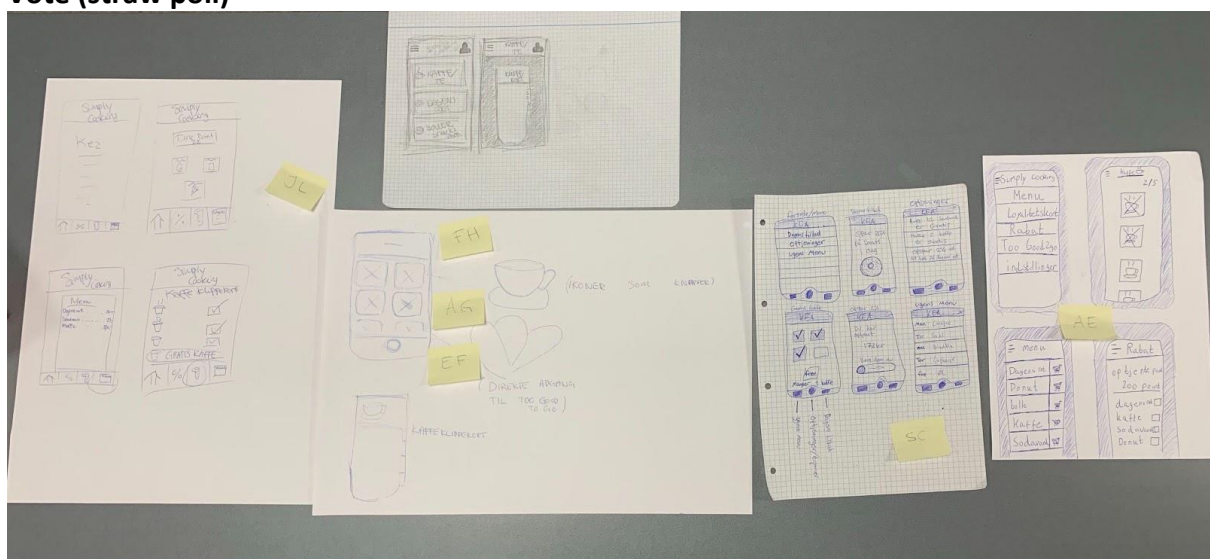
Heatmap



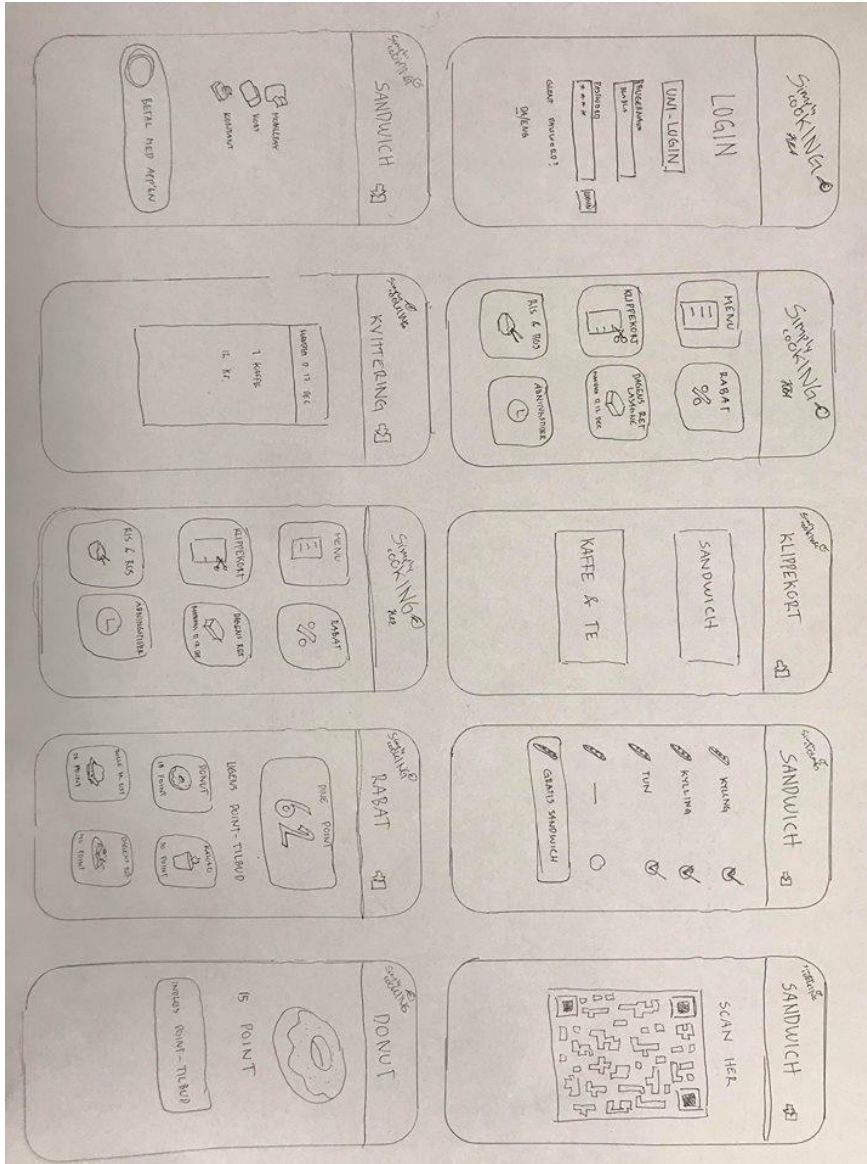
Speed critique

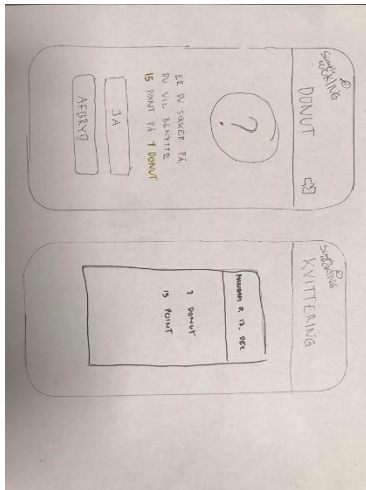
- 1: Overskueligt klippekort oversigt
- 2: Landingpage med overskuelig overblik over appens muligheder
- 3: Kvadratisk oversigt over appens muligheder
- 4: Nem betaling gennem appen
- 5: Nemt visuelt klippekort
- 6: Overskueligt overblik over optjente point og rabatter.

Vote (straw poll)



Storyboard





Prototype i Adobe XD

<https://xd.adobe.com/view/1294c238-4d5c-451d-7c6f-2b48c3bf990e-64a5/>

Test

Brugertest

Manuskript

- Velkommen – sæt dig godt til rette
- Vand eller kaffe?
- Vi vil gerne have lov til at filme dig og din navigeren igennem vores prototype undervejs. Det er kun mig og min gruppe, der kommer til at se det. Er det ok?
- Jeg vil undervejs tage noter over, hvad du foretager dig
- Dette er en brugertest, hvor vi vil teste vores bud på en kantine app til de studerende på Kea..
- Du vil være logget ind som mig; studerende på Kea.
- Du vil blive stillet nogle forskellige opgaver, som du på egen hånd skal prøve at løse ved at navigere rundt i appen
- Du skal undervejs snakke højt om, hvad du gør, og hvorfor du gør det
 - Jeg kommer ikke til at hjælpe dig undervejs. Du må gerne stille spørgsmål, men det er de færreste, jeg må svare på.
- Hensigten er at finde ud af, hvordan brugervenligheden er i denne app, for en der ikke har prøvet den før.
 - Du må meget gerne være ærlig, da dette blot er en prototype og vi har brug for konstruktiv kritik.

Task 1

Brug dit klippekort til køb af en kop kaffe

- log ind
- tryk ind på kaffe
- tryk pil
- tryk på QR koden

- tryk på “betal med appen”

Task 2

Køb en donut med din indtjente point

- Tryk på point
- Tryk på donut
- Indlæs point tilbud
- Tryk “Ja”

Find problemområder og lav forbedringer til version 2

Resultater af test:

Task 1: Han klikker på “gratis kaffe” da han misforstår tasken.

Task 2: Udfører opgaven uden problemer.

Overordnet simpel. Klippekort er dog ikke tydeligt nok. “Der skal måske stå på siden, at det er et klippekort samt en forklaring på, hvorfor man skal klikke på pilen. Designet er fint.”

Testperson 2

Task 1: Udfører opgaven og har forstået den korrekt.

Task 2: Udfører opgaven uden problemer.

Overordnet: Klik på KEA logo for at komme tilbage til landing page. Kedelige farver.

Testperson 3

Task 1: Udfører tasken, men har spørgsmål til gratis kaffe-knap

Task 2: Udfører tasken uden problemer

God ide til at få flere til at kende til kantinen. Der vil klart være federe med en rabatordning.

Problemer med vores app:

- Klippekortets funktion var ikke tydelig nok
- Farverne i appen var ikke så pæne, men det gav mening i forhold til Simply Cookings logo.

Det har vi ændret:

- Vi har ændret klippekortet, så det var mere gennemskueligt og ligetil.
- Udover det har vi ændret at man i headeren kan trykke på Keas logo og dermed komme til forsiden.
- Vi har ændret baggrundsfarven, til en mørkere farver.