

# OLD FIT

**JULIE BLICHER JENSEN**

Link til iPhone: <https://xd.adobe.com/view/c593db76-3416-43a5-7641-449232270bd8-b3a2/?fullscreen>

Link til Tablet: <https://xd.adobe.com/view/84e55dd3-3f85-4594-4e23-6256835ee176-f2d4/?fullscreen>

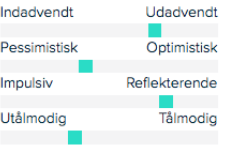
Ulla Poulsen



"Lad dig ikke overvinde af det onde, men overvind det onde med det gode."

**Alder:** 65  
**Arbejde:** Lige blevet pensioneret fra sygeplejerske  
**Family:** Enke, børn der er flyttet hjemmefra  
**Beliggenhed:** Gentofte

Personlighed



- Fornuftig
- Utilfreds
- Omsorgsfuld

Mål

- At få et godt socialt netværk gennem træning.
- Opbyggelse af flere muskler.
- Ingen rygsmerter.

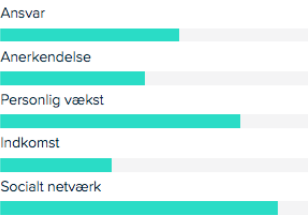
Frustrationer

- Ikke at kunne arbejde pga. smerter.
- Tiden går langsomt alene derhjemme.
- Ved ikke hvordan man laver øvelser i fitness.

Bio

Ulla er gået på pension i en tidlig alder, da hun ikke længere kan arbejde som sygeplejerske pga. rygsmerter. Hendes mand døde for nogle år siden og hendes børn er flyttet hjemmefra. Ulla vil gerne undgå stilheden i hjemmet, da hun ikke kan lide at være alene. Hun vil ud og lære nye mennesker at kende og få genoptrænet sin ryg, så hun muligvis kan lave frivilligt arbejde inde for pleje, da det er hvad hun brænder for. Hun kan godt lide at tilbringe tid med familie og venner, men da de fleste stadig er på arbejdsmarkedet, leder hun efter en aktivitet der kan foregå om dagen, i form af fitness. Dog skal hun have hjælp til at komme igang, da hun aldrig har lavet øvelser i fitness før og gerne vil have professionel hjælp uden det koster for mange penge.

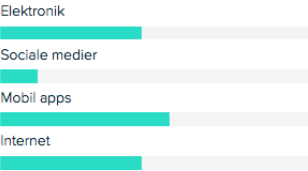
Motivation



Yndlingsmærker



Teknologi



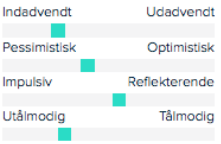
Torben Møller



"To enjoy the glow of good health, you must exercise."

**Alder:** 78  
**Arbejde:** Pensioneret, tidligere tømmer  
**Familie:** Gift, børn der er flyttet hjemmefra  
**Beliggenhed:** Assens

Personlighed



- Aktiv
- Ordentlig
- Selvstændig

Mål

- Vedligeholdelse af muskler.
- Godt helbred.
- Mere overblik.

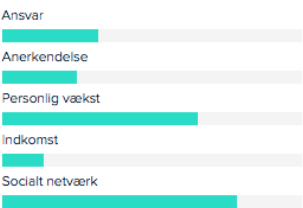
Frustrationer

- At blive gammel.
- Kroppen fungerer ikke som den engang har gjort.
- Hukommelsen svigter en gang imellem.

Bio

Torben har været pensionist længe, efter en lang karrierer som tømmer. Da han gik på pension, har det været vigtigt for ham at holde formen, og vedligeholde sine muskler. Derfor valgte han at starte i fitness. Torben har altid haft et system med hans træning, men som han er blevet ældre svækker hukommelsen, og derfor mangler han hjælp til at huske hvornår og hvad han har trænet. Han kan godt lide at bruge tid med vennerne og træner stadig med mange af de gamle kollegaer. Tingene kan efter Torbens syn klares selv, og derfor mener Torben ikke han har brug for hjælp til langt de fleste ting, men han har indset der er en del ting der ikke længere kan klares selv og prøver derfor at være åben over for mulige hjælpemetoder.

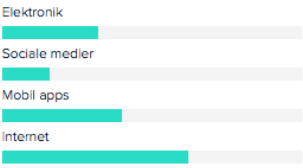
Motivation



Yndlingsmærker



Teknologi



Målgruppe og persona

Ud af de tre valgmuligheder valgte jeg at lave et sportstracking app. Og for at udfordre mig selv lidt valgte jeg en lidt svær målgruppe til min app, jeg valgte nemlig at sætte fokus på pensionister. Udover at det vil udfordre mig, valgte jeg det også pga. at jeg ikke selv har set en sports app for de ældre, og jeg ved at der er mange ældre der gerne vil holde sig aktiv. Med app'en vil jeg hjælpe dem, der ikke selv kan komme i gang med en aktivitet, eller generelt bare hjælpe de ældre til at holde overblik over deres træning.

Derudover vil jeg også sætte fokus på det sociale i app'en, da jeg tror det også fylder meget hos de ældre. Ud fra min målgruppe har jeg lavet to persona. De er forskellige på mange punkter, men vil begge have gavn af app'en på forskellig vis. Ulla vil f.eks. have gavn af app'en, da hun skal have hjælp til at komme i gang med at være aktiv. Torben er derimod aktiv i forvejen, men skal have hjælp til at holde overblik over sin træning, hvilket han kan få hjælp til gennem app'en. App'en kan selvfølgelig også bruges af andre end pensionister, men primært er målgruppen fra 65 år til 80 år.

# Sitemap og skitser

Jeg startede designprocessen med at lave et sitemap. Dette gjorde jeg for at få et overblik over hvilke menuer, der skulle være med i min sportstrackingapp, og finde ud af hvor mange niveauer de skulle have, så konceptet vil give mening.

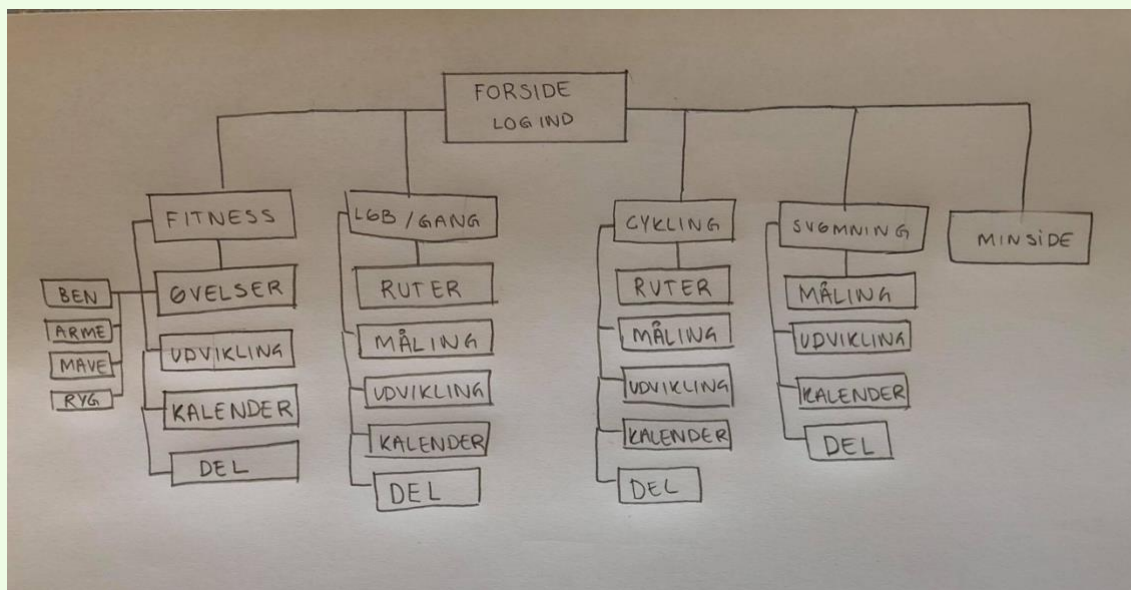
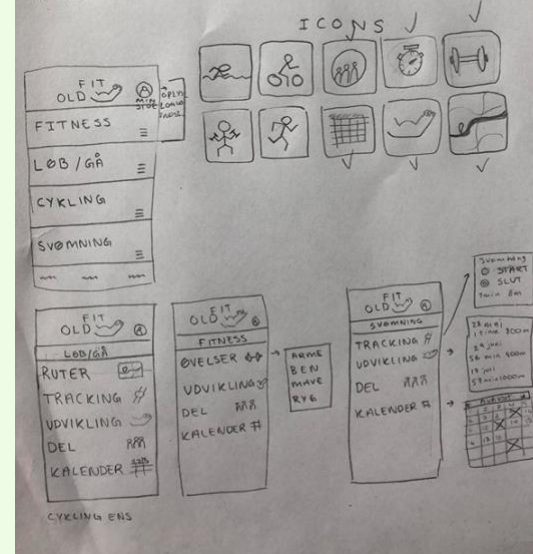
Jeg gik i gang med at skitse og prøvede lidt forskelligt af, for at se hvad der vil se bedst ud og hvad der vil gavne min målgruppe mest.

Ud fra det konkluderede jeg, at det vil give bedst mening for min målgruppe at dele hovedmenuen op i de fire forskellige aktiviteter; fitness, løb/gang, cykling og svømning. Derudover vil jeg altid have et ikon der kunne føre direkte til 'Min side'.

Ud fra mine skitser fandt jeg også frem til hvordan mit logo skulle se ud.



Øvelser - del det op i 3/4  
morgen - middag - aften  
Over skueligt  
Store ting - som til børn  
Farver  
gå ruter / gå + løb  
planlægning / kalender  
personlig udvikling  
Venner



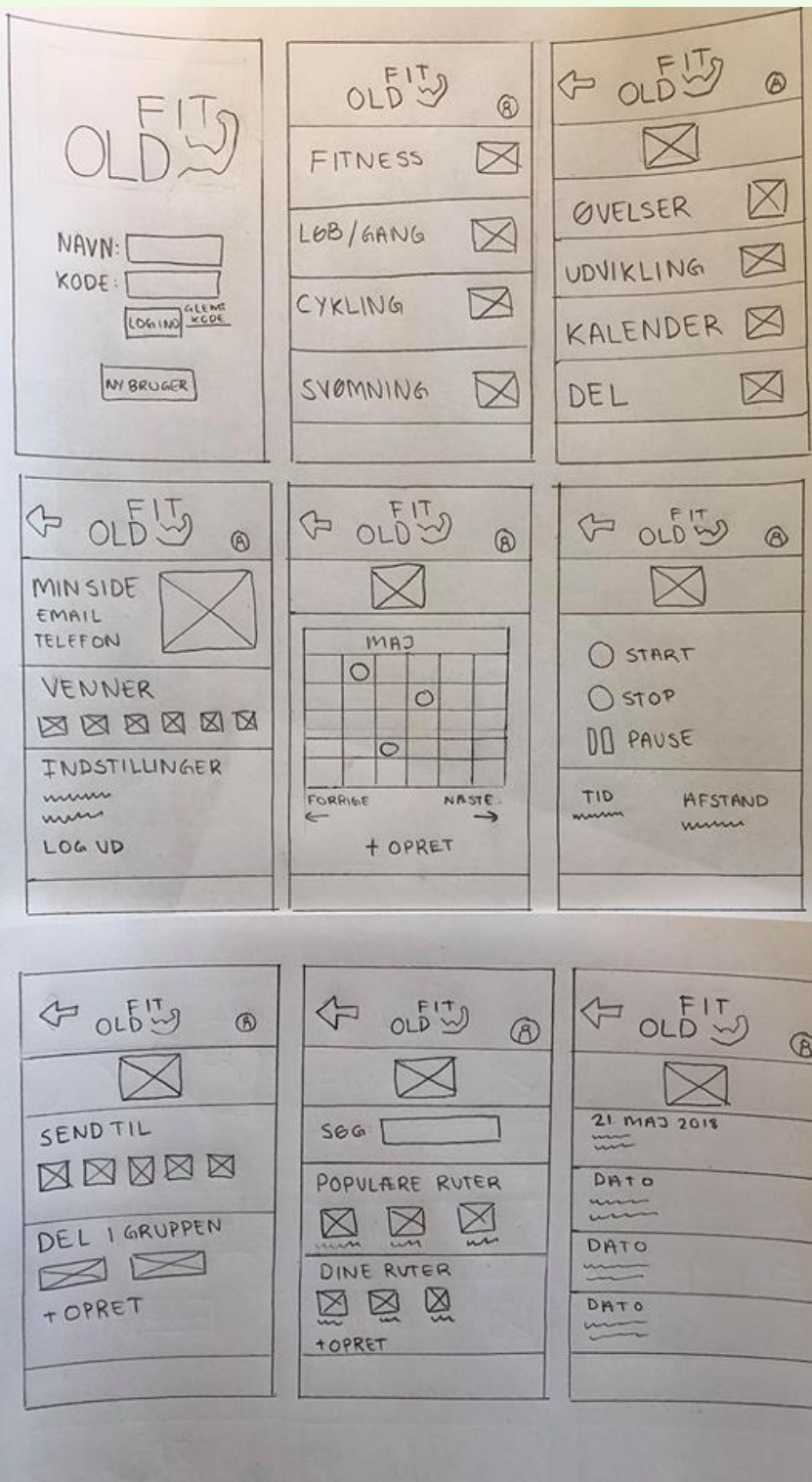


# Wireframes

Dernæst i designprocessen kom jeg til at lave wireframes. Dem lavede jeg ud fra mit sitemap og mine skitser, og kom nærmere på en struktur. Jeg vil strukturere app'en så den er meget overskuelig og enkel, da det er til en målgruppe, der måske ikke har så meget styr på teknikken og de moderne apps.

Som sagt skal min hovedmenu bestå af aktiviteterne, så målgruppen kan gå direkte ind på en bestemt aktivitet. Under hver aktivitet er niveauerne lidt forskellige, men alt i alt er der 6 forskellige slags niveauer; øvelser, udvikling, kalender, del, måling og ruter. Jeg har lavet en wireframe for alle de forskellige niveauer for at få en bedre struktur for hvordan de skal se ud. Der er nogle af niveauerne der også har underniveauer, så som 'øvelser', (wireframe er der ikke, men ligner nr 3, med andre punkter) hvor man derefter kan gå ind under; ben øvelser, arm øvelser, mave øvelser og ryg øvelser, her er det meningen der skal være videoer og beskrivelser for de forskellige øvelser.

Jeg fandt også frem til hvordan min forside skulle se ud, som er meget enkel med en log ind side, som jeg mener passer godt til konceptet. Jeg har valgt at have fokus på de ikoner, jeg har lavet i illustrator (se næste ark), som også lidt erstatter en overskift på de forskellige niveauer. Det har jeg valgt, da jeg synes det fungerer godt at have en illustration, der navigerer hvor på app'en brugeren befinder sig.



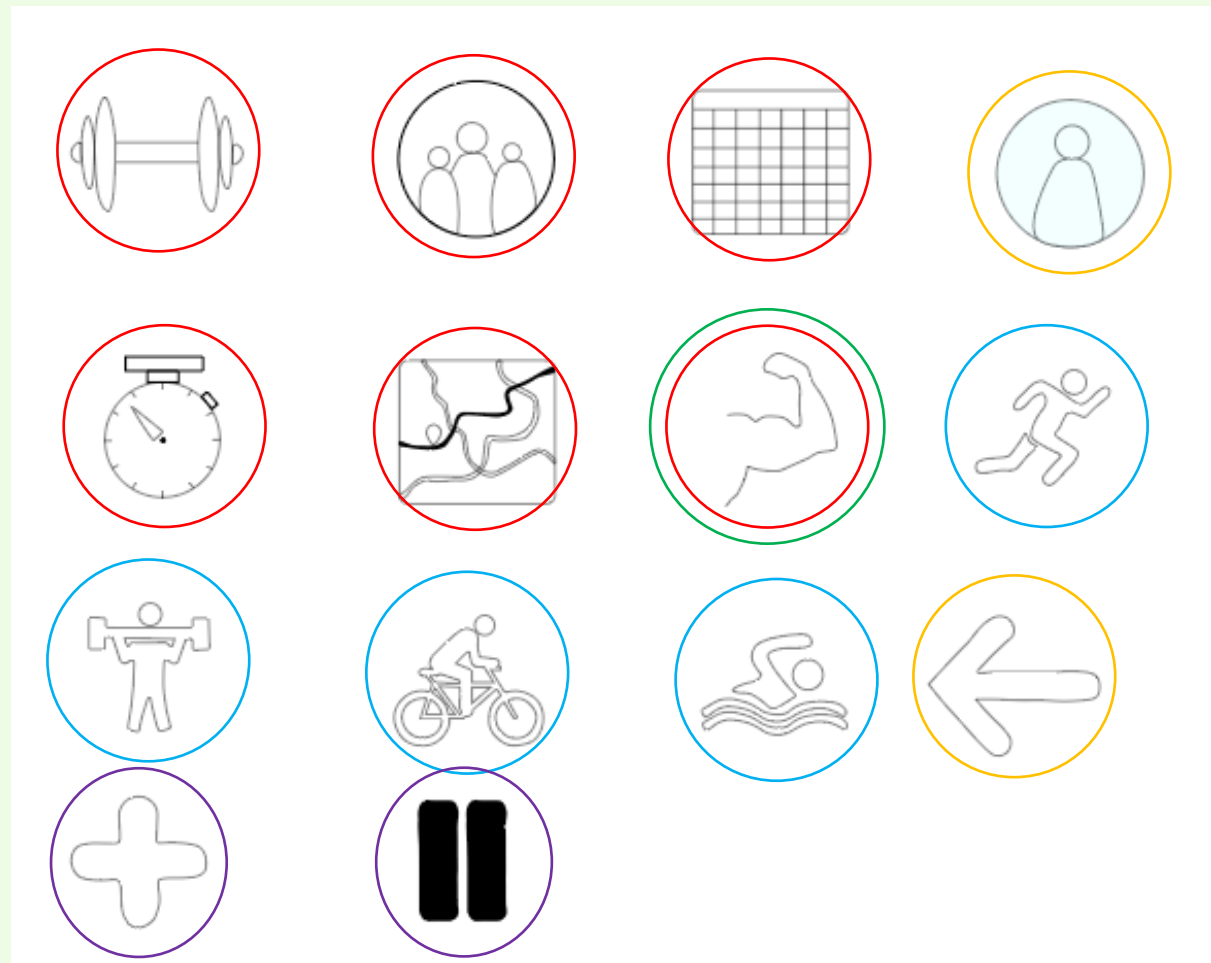
# App ikon design






Mine ikoner kom jeg tidligt til i designprocessen med at udvikle, da jeg havde et håb om at jeg kunne nå at lave så mange som muligt, da jeg synes illustrationer frem for tekst ofte giver en bedre forståelse og mere liv i designet.

Det først ikon er på min forside, hvilket er armen, som jeg også bruger til punktet 'udvikling', hvilket jeg synes gav en god betydningen, da 'udvikling' ofte er det man gerne vil opnå med en sportstracking app.

Dernæst kommer man til min hovedmenu, som består af fire ikoner, der er en lidt mere avanceret tændstikmand, der udøver en af de fire aktiviteter.

Det er også disse ikoner jeg bruger som 'overskrift' på de forskellige niveauer. Dernæst er det så 'niveau ikoner' der bliver den nye 'overskrift' alt efter hvilket punkt man går ind på. Derudover har jeg også lavet et ikon for 'Min side', som er et fast ikon, man kan gå ind på hvor som helst i app'en. Pilen fungerer som en 'tilbage' knap, som jeg befinder sig på de fleste sider. Plusset er et ikon for 'opret', da man selv kan oprette forskellige ting i app'en. Pause ikonet befinder sig inde under måling, og bruges til at kunne sætte den igangværende måling på pause.

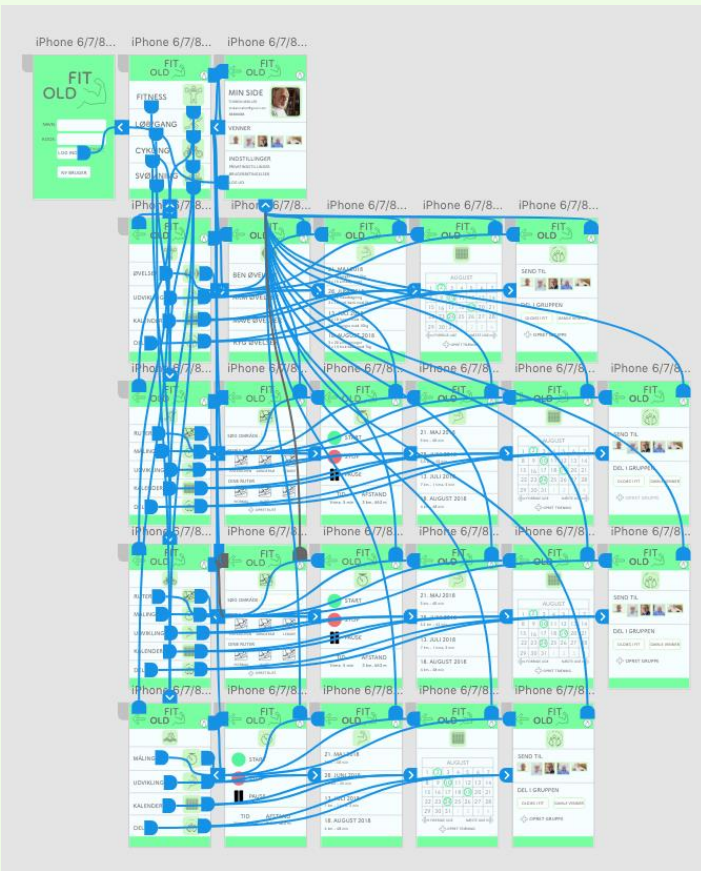


-  Forside ikon
-  Hovedmenu ikoner
-  Niveau menu ikoner
-  Faste navigation ikoner
-  Opret og pause ikoner

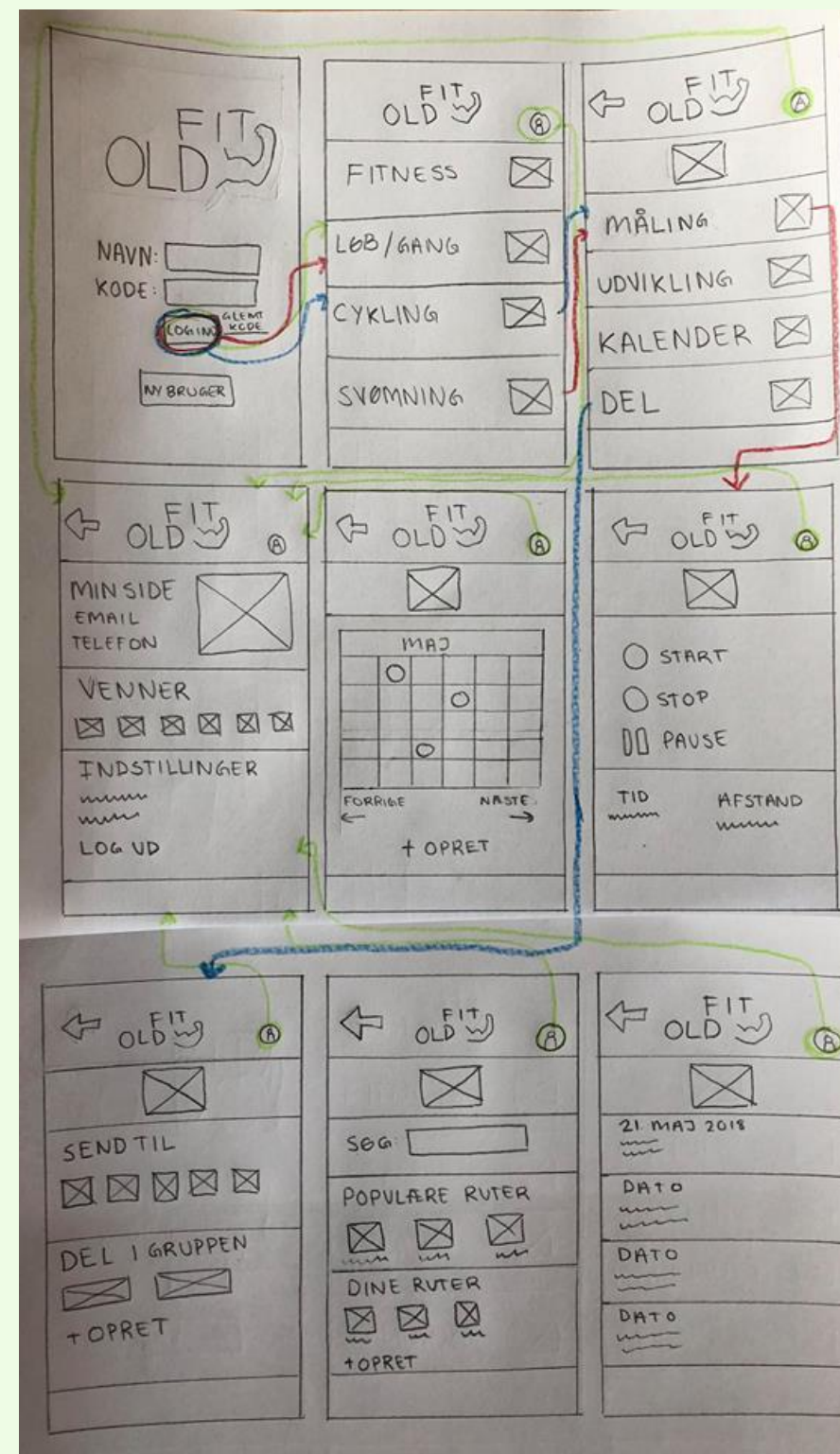


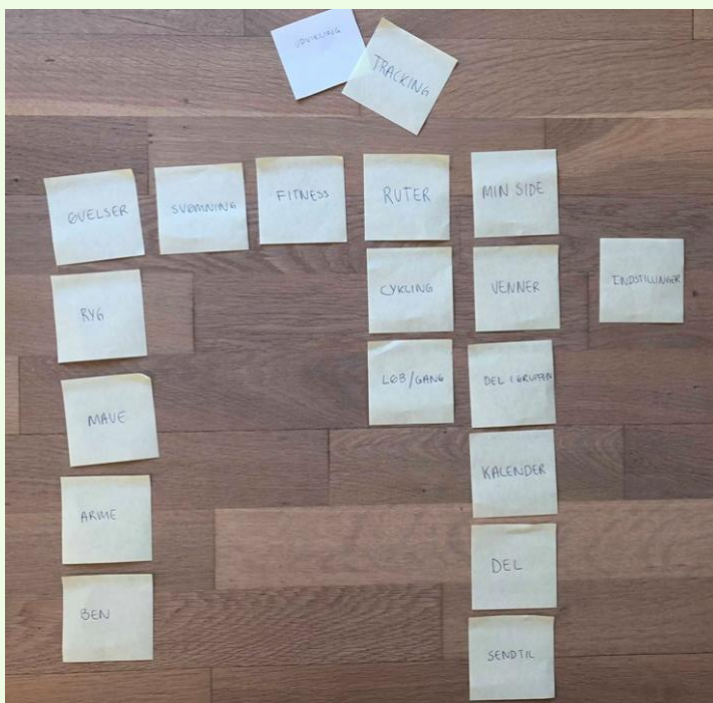
# App flowchart

Næste step i designprocessen var app flowchart, som viser hvordan siderne i app'en hænger sammen og hvordan man kommer fra det punkt til det andet. Først har jeg lavet et overordnet flowchart, som ses på billedet nedenunder. Det viser hvordan alle siderne hænger sammen, men kan også blive helt



uoverskuelig at se på, da der er mange sider der hænger sammen på forskellige måder. Derfor har jeg også forsøgt mig at vise tre forskellige flowchart i hånden, som ses på billedet her ved siden af. De starter alle sammen på forsiden ved knappen 'log ind'. Dernæst kommer man til hovedmenuen, hvor man så vælger den aktivitet man vil ind under. Her skiller pilene sig ad. Den røde pil viser hvordan man kommer fra forsiden til 'Måling', som er en funktion der er under; løb/gang, cykling og svømning. Den blå pil viser hvordan man kommer fra forsiden til 'Del', som er en funktion der er under alle aktiviteterne. Den grønne pil viser hvordan man kommer fra alle siderne til 'Min side', hvilket er en fast funktion på alle siderne, udover forsiden.

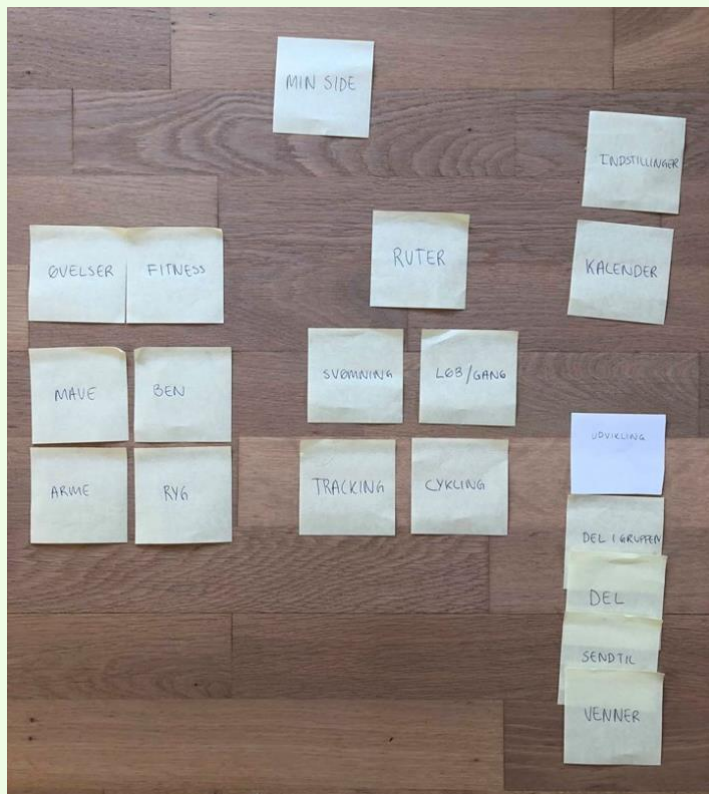




# Opsummering af test

Jeg startede med at lave en kortsorteringstest på nogle studerende fra Cphbusiness. De fik sat det op på en helt anderledes måde end hvad jeg havde i tankerne. De kunne ikke se logikken i at dele det op i aktiviteter, før jeg viste dem hvordan, jeg havde gjort, efter de selv havde sat det op.

Dette satte selvfølgelig mine tanker i gang og jeg overvejede også at lave det om, men valgte at lade være, da jeg konkluderede ud fra testene at testpersonerne nok også havde sat det sådan op som de gjorde, da jeg ikke sagde til dem at mange af punkterne vil gå igen.



Efter jeg var færdig med min prototype, fandt jeg en testperson der kunne lave min tænke-højt test. Jeg og fik fat i Lone på 69 år, der gerne vil teste min app. Jeg gik primært efter den første metode, ved at testpersonen skulle stille spørgsmål til mig. Hun startede med at bide mærke i, at der var mange af funktionerne der ikke virkede på startsiden, og jeg forklarede så det primært var designet hun skulle fokusere på. Da hun kom til hovedmenuen lagde hun mærke til den var enkel og overskuelig, hun forstod dog ikke hvad det lille ikon i højre hjørne betød, men da det gik op for hende, da hun trykkede gav det mening. Dernæst gav det god mening for hende at finde rundt i app'en. Der var dog lidt misforståelser med punktet 'måling', da hun ikke vidste hvad man skulle bruge det til.

Overordnet synes jeg testen gik godt og valgte at beholde designet som det er.