

Eksamensprojekt efterår 2021, dkpbw21a1

Digitalisering af Piefits træningskort

Studerende

Andrew James Rasmussen

Christine Hye Rin Holmgaard

Kenneth Rørbæk Holm Mortensen

Mikkel Wølk Andersen

Vejledere

Luise Lind Steenholdt

Niels Müller Larsen

Anslag

~30608

Indholdsfortegnelse

Indledning	3
Resumé	3
Problemformulering	4
Problemstilling	4
Afgrænsning	4
Problemformulering	4
Metodeovervejelser	5
UX	5
Design	6
Programmering	6
Research & analyse	8
Målgruppe analyse	8
Delkonklusion	8
Affinity Diagram	9
Potentiel optimering	9
Inspirationssøgning	10
Design	11
Brainstorm	11
Sketching	11
Low-fidelity wireframe	14
Brugertest	14
High-fidelity wireframe	15
5 seconds test	15
Brugertest	17
Konstruktion	20
Prototype	20
ER diagram	20
Database	21

Administrationsdel	21
Problematikker	22
Brugerdel	22
Problematikker	23
Evaluering	24
Arbejdsproces	24
Produkt	25
Konklusion	26
Referencer	27
Værktøjer	27
Bilag	28
Inspirationssøgning	28
Brainstorm	31
Sketching	33
Hi-Fi Brugertest svar	35
5 second test	35
Tænke højt test / Brugertest	37

Indledning

Vi havde fået til opgave at lave et website for Piefit, som skulle bestå af to hovedkomponenter: en bruger del og en administrationsdel.

Piefit er et firma stiftet af Martin Kidmose Kvist, som sælger fitness bokse med træningskort, som forbrugeren kan bruge hvor som helst. Opgaven gik ud på at digitalisere disse kort, så de kunne tilgås via hjemmesiden. Brugeren skulle kunne registrere sig, få adgang til kortene og gemme en statistik over gennemførte kort, hvor administratoren skulle kunne oprette nye kort som kludder, der kunne frigives på udvalgte tidspunkter.

Resumé

I vores rapport vil vi beskrive udviklingen af vores løsning på det udleverede projekt. I løbet af rapporten vil vi komme ind på, hvilke metoder vi har anvendt, hvordan de er anvendt, og hvordan vi har fundet frem til den data, vi har benyttet i metoderne. Vi gennemgår også arbejdsprocesserne heri samt, hvilke problemstillinger vi har været utsat for, og hvordan vi bearbejdet og løst dem.

Problemformulering

Problemstilling

Piefit har brug for at videreudvikle sit produkt til at ramme den digitale platform, så Piefits brugere har endnu lettere ved at udføre en hurtig træning. I dag er Piefits kort kun analog og kræver derfor, at man har adgang til boksen med kort, når en træning skal udføres.

Afgrænsning

Piefit har i forvejen en hjemmeside med information om firmaet, hvor man kan købe de fysiske bokse. Derfor vil vi kun fokusere på digitaliseringen af boksene/kortene og de tilhørende muligheder frem for branding, det fysiske produkt m.m. Vores løsning vil være tiltænkt som et supplement til den eksisterende hjemmeside.

Problemformulering

Hvordan udvikler vi den bedst mulige digitale løsning til Piefits produkt, så deres brugere får den mest optimale oplevelse i henhold til deres træningsbehov?

Metodeovervejelser

Inden vi begyndte på projektet, har vi gjort os overvejelser over, hvordan vi vil løse problemstillingen og hvilke metoder vi vil benytte os af.

UX

Dataanalyse

Vi fik udleveret allerede færdiggjort forarbejde og analyse af Piefit, som vi gennemgik.

Affinity Diagram

Et affinity diagram er en måde at organisere idéer og data på.

Storyboard

Storyboard kan bruges til at skitsere bruger flowet.

Tænke højt-test

Tænke højt-test er en brugertest, hvor brugeren skal løse opgaver, mens de forklarer, hvad de tænker.

5 seconds test

5 seconds test er, hvor brugeren får fem sekunder til at se noget, hvorefter de skal genkalde, hvad de så, og hvad de lagde mærke til.

Splittest

Splittest er en testmetode, hvor man tester to versioner af noget med henblik på at finde den version, som brugeren foretrækker.

Design

Brainstorm

Brainstorm er en form for idégenerering.

Sketching

Sketching er en hurtig måde at få visualiseret sine idéer på.

Crazy 8's

Crazy 8's er en metode fra Google Design Sprint, hvor man sketcher otte idéer på otte minutter.

Low & High fidelity wireframes

En wireframe er skelettet til en hjemmeside, hvor man visualiserer informationsarkitekturen. Forskellen på en low og high fidelity wireframe er, at low fidelity er simpel, uden farver og andre detaljer, men blot den overordnede struktur, hvor high fidelity (også kaldet en mockup) ser mere færdig ud med farver og andre detaljer.

Programmering

Pseudokode

Pseudokode er, når man formulerer med ord, hvad ens kode/program skal kunne gøre.

Backlog

Backlog er en oversigt over, hvad brugeren skal kunne gøre og hvorfor.

ER Diagram

Et ER diagram (også kaldet Entity Relationship Model) er en form for flowchart, der viser, hvordan entities relaterer sig til hinanden i eksempelvis en database.

HTML5

HTML5 er den nyeste udgave af HTML.

CSS3

CSS3 er den nyeste standard inden for CSS, som bruges til at style hjemmesider.

Javascript ES6

Javascript er et dynamisk programmeringssprog, der bruges både client-side og server-side, hvor ES6 er den sjette version af sproget.

Node.js

Node.js er et open source server miljø som benytter asynkront programmering, hvor JavaScript kan køres direkte på egen lokal webserver i et browservindue.

MySQL2

MySQL er en relation database der er baseret på det der hedder structured query language (SQL). En database er en struktureret kollektion af data hvor dataen organiseres i forhold til den relation tabellerne har til hinanden. Det er derfor vigtigt at dataen følger en striks og logisk struktur.

Research & analyse

Inden vi begyndte på designfasen, benyttede vi os af et affinity diagram til at opsætte user stories ud fra hovedpunkterne i vores målgruppeanalyse. Her fandt vi ud af, hvad der skulle fokuseres på i designet. Herefter kom vi kort ind på, hvad der potentielt skulle optimeres ved det nuværende design, og hvad der skulle overvejes i designfasen. Til sidst søgte vi inspiration i allerede eksisterende fitness apps.

Målgruppe analyse

Vi tog udgangspunkt i de primære detaljer, som størstedelen af respondenterne fra Piefits spørgeskema har angivet.

- Køn: Kvinder (20/32)
- Alder: 25-49 år (24/32)
- Træningshyppighed: 2-4 gange om ugen (18/32)
- Foretrukne træning: Holdtræning (21/32)

Delkonklusion

Ud fra vores udtræk af data fra Piefits spørgeskema kunne vi konkludere, at den primære målgruppe for Piefits fysiske og kommende digitale træningskortløsning er kvinder i alderen 25-49 år, der foretrækker holdtræning og gør det mellem 2-4 gange i ugen. Vores resultat af analysen var bygget på baggrund af valget af brugernes foretrukne træning, som er holdtræning, hvilket indikerer, at brugerne foretrækker at have en træner til at forklare og vise øvelserne, de skal igennem, samt have muligheden for at træne i fællesskab, hvilket er præcis, hvad Piefits produkt giver brugerne.

Affinity Diagram

[Link til affinity diagram](#)

Med et affinity diagram opsatte vi user stories baseret på de væsentligste bekymringer, som er taget ud fra det givne spørgeskema fra Piefit. Herfra udvalgte vi et par fokuspunkter til designet. For at bygge videre på fokuspunkterne, har vi også taget tiden til at komme ind på et par af punkterne som potentiel optimering.

Potentiel optimering

Med udgangspunkt i vores målgruppeanalyse kunne vi se, at spørgeskemaet samt egen test af produktet viser plads til forbedring. Disse forbedringer er udelukkende ment som påpegelser, og ikke noget vi ville fokusere på at udvikle i form af andet end en potentiel prototype med eventuel brugertest af en potentiel testperson fra målgruppen. Forbedringsmulighederne er som følger:

- Farverne er ikke optimeret til farveblindhed og opfylder ikke generelle tilgængelighedskrav.
- Kontrasterne mellem elementerne er svage og mangler en mere tydelig opdeling.
- Benyttelse af 60-30-10 reglen ved re-design, samt få kontrol over farverne i hhv. RGB og CMYK.
- Brugervenlighed iht. beskrivelser af fagtekniske begreber er ikke fyldestgørende, da begyndere i brug af produktet kan have besvær med at forstå, hvad træningsmetoderne, udførelsesmetoderne, muskelgrupperne, udstyr og de forskellige editions betyder. Desuden bør sprogvalget også være tilgængeligt på dansk.
- Materialevalg mht. de fysiske kort kunne forbedres, da de ikke synes at være vandfaste, hvilket ikke er optimalt, når det drejer sig om træningstyper, der kan foregå udendørs, men også med kort, der potentelt udsættes for sved ved håndtering.

Inspirationssøgning

[Se bilag “Inspirationssøgning”.](#)

Inden designfasen begyndte, var vi igennem en inspirationssøgning. Her tog vi udgangspunkt i Piefits nuværende design, som med dens friske farver og tilgang til træning, lægger op til aktivitet med højt humør. Da vi vidste, at designet skulle bruges til træning og det at være aktiv, fokuserede vi vores søgning mod andre fitness app udgivere, heriblandt Nike, som vi tog størstedelen af vores inspiration fra. Heri er elementerne meget simple og letlæselige, samt at der er god opdeling i fokuspunkterne. Med udgangspunkt i det design, har vi valgt et par elementer, som faldt os i øjnene, og fortsatte derefter over i vores sketching, hvor vi kombinerede vores designidéer og den udleverede designguide fra Piefit.

Design

Brainstorm

[Se bilag "Brainstorm".](#)

Før vi kunne begynde vores sketching af produktets design, brainstormede gruppen idéer og elementer med udgangspunkt i vores analyse og inspiration. Her benyttede vi os af tavlen til at få et stort overblik og satte et ur til mellem 5-10 minutter alt efter hvor omfattende hovedpunktet for brainstormen var. Her kom vi ind på alle de elementer og funktionaliteter vi kunne og udvalgte et par at fokusere på. Vores hovedpunkter for brainstormen var:

- Website design
- Bruger delen
- Administrationsdelen
- Tema

Vi valgte også at sætte ekstra fokus på tema, da der er rig mulighed for personlig tilpasning, heriblandt muligheden for farveblindhed (tilgængelighed).

Sketching

[Se bilag "Sketching".](#)

Inden vi hver især begyndte at sketche ud fra Crazy 8's metoden, satte vi os sammen og fik fastlagt et par hovedelementer, vi ville have med. Vi havde fokus på, at designet skulle være enkelt, og at den givne farvepalette skulle bruges til sekundære farver, så de ikke forstyrrede brugeren for meget.

Efter at vi i fællesskab gennemgik alles sketches, sammenlagde vi dem og blev enige om følgende elementer:

Forside:

- Logo øverst
- Skiftevis billeder af Martin som fylder hele baggrunden
- Log ind/Sign up knapper centreret, under hinanden (log ind øverst)
- Terms

Navigationsbar:

- Fixed menu i bunden.
- Tilbage knap (Når man ikke er på overview siden)
- Profil knap
- Hamburger menu knap

Full screen menu:

- Overview/home
- Bibliotek
- Community
- Profil
- Stats
- Support
- Indstillinger
- Log ud

Indstillinger:

- Placeret inde på profilsiden
- Indholder brugerindstillinger, herunder email, password, slet bruger, tema og tilgængelighedsindstillinger, kontoooplysninger.

Overview:

- Velkomsthilsen
- 2 forsider (hhv. bibliotek og stats/resultater hvor stats er skjult, men synlig via swipe til højre)
- Produkter (Editions)
 - Editions unlocked, og editions der kan købes. Editions har progress bar/farve som indikere hvor mange collections man ejer, fra den enkelte edition. Ved klik på edition, åbnes en side med alle dens collections, hvor den ejet er farvet og de andre er grå med indkøbskurv ikon på. Editions har desuden accordion på sig.
- Guide til swipe mod højre ved åbning af siden
- Edit knap som muliggøre at re-arrangere sorteringen af ens produkter.

Collections:

- Hver kollektion er rektangulær, med samme farve som den fysiske model, samt en accordion.
- Købte collections har farver, ikke ejede collections er grå med et kurv ikon på.

Kortoversigt:

- Siden viser miniature kort med kun træningsmetodens titel på sig
- Kort er vist i grid format
- Hvert kort har runde hjørner, og de farver, som de fysiske kort også har
- Pick-Random-Card knap i øverste venstre hjørne

Træningskort:

- Kortet indeholder 2 sider, hvor den ene er skjult indtil swipe mod højre. Den skjulte side viser kortets bagside med statistik.
- Indholdet af kortet skal ligne de fysiske kort mest muligt.
- Hver row indeholder en øvelse hvor man kan klikke på øvelsen for at få vist en video samt beskrivelse af øvelsen
- Kortet har whitespace på alle sider

- Kort under træning kortet, indeholder timer, samt opdeling med streger, hvorunder start/pause knap er på venstre side, og finish er på højre side.

Profil/statistik:

- Profilbillede
- Achievements
- Link til indstillinger

Low-fidelity wireframe

[Lo-Fi wireframe før brugertest.](#)

Begyndelsen af designet af vores applikation startede med udviklingen af en low fidelity wireframe, som betyder, at vores design er en skitse af det endelige produkt, der består af sort/hvid/grå farver, samt latinske tekster og ikoner til at illustrere, hvordan designet er tænkt at skulle se ud. Wireframen er udviklet i Figma, hvortil vi udviklede designet til en prototype, således at der kan navigeres rundt i designet, som var det en applikation. Wireframen skulle testes af potentielle brugere fra målgruppen, og dernæst tilrettes ud fra deres kommentarer, såvidt det ville give værdi for produktet i helhed, før der skulle tages hul på en high fidelity version af produktet.

Brugertest

[Lo-Fi wireframe efter brugertest.](#)

[Download link til low fidelity brugertest video 1 & 2.](#)

[Download link til low fidelity brugertest video 3.](#)

For at konkludere på, hvorvidt strukturen i vores low fidelity wireframe fungerer, har vi benyttet os af 4 testpersoner til at brugertestet produktet, via en tænke højt-test, hvor brugeren skulle navigere rundt i designet på samme tid med, at de fortalte os,

havd de tænkte undervejs i løsningen af opgaven, som vi stillede dem.

Brugertesten af low fidelity wireframe havde kun fokus på, hvorvidt navigationen og brugen af applikationen er funktionsdygtig eller ej, samt om den giver mening for brugeren at arbejde med. Kommentarerne fra hver brugertest udgjorde så, hvordan vi forbedrede vores produkt, inden vi gik over til udviklingen af high fidelity versionen, der skulle ligne så nøjagtig en version af det endelige produkt som muligt med farver, ikoner, fonte m.m., som vi også skulle brugerteste inden den endelige rettelse, som skulle give det endelige resultat af det produkt, som skulle udvikles til en app.

Testpersonerne var anonyme, men var alle sammen fundet på IBA fra andre uddannelser, hvor de hver især havde en minimal eller basisviden om fitnessverdenen, og havde derfor de samme forudsætninger for brugen af applikationen.

Vi har dokumenteret deres adfærd og brug af vores low fidelity version via videooptagelse.

High-fidelity wireframe

[Hi-Fi wireframe før brugertest.](#)

5 seconds test

Til vores high-fidelity wireframe gjorde vi først brug af en 5 seconds test for at teste generelle områder for at se, hvad der var iøjnefaldende, og hvad brugerne ikke rigtigt så. På denne måde kunne vi konkludere, hvad der var vigtigt for dem og forstå, hvor der måske skulle fjernes/tilføjes eller ændres nogle elementer. Testen blev udført med tre anonyme testpersoner. Generelt var brugerne tilfredse med designet og syntes, det var overskueligt og minimalistisk. Nedenfor ses vores samlede indsigt fra testen:

Signup:

- Minimalistisk med få elementer, stor, synlig signup knap.
- Lidt forvirrende med terms and conditions.
- Manden er meget synlig.

Home overview:

- Synlig swipe funktion.
- Synlige bokse.

Collection overview:

- Lod mærke til kategorierne (collections).
- Minimalistisk, overskueligt.
- Svært at læse hvid tekst på de farvede baggrunde (særligt gul og grøn).

Card overview:

- De tre røde knapper øverst minder om McDonald's.
- Synlige kort.

Card template:

- Fint med at man kan swipe for at se bagsiden af kortet.
- Den røde farve tager meget opmærksomhed.

Completed workout:

- Lægger mærke til de røde elementer først.
- Synligt hvilke muligheder man har.

Card statistics:

- Synlig og forståelig.

Menu:

- Simpel, forståelig burger menu.

- Gerne mere luft mere menupunkterne.

Contact:

- Standard kontaktformular.
- Den røde farve kan virke farlig.
- Gerne flere farver fra de andre sider.

Support:

- Klart og tydeligt.
- Positivt med dropdowns, fremfor en væg af tekst.
- Gerne flere farver ligesom de andre sider eller mere minimalistisk ligesom menuen.

Brugertest

[Hi-Fi wireframe efter brugertest.](#)

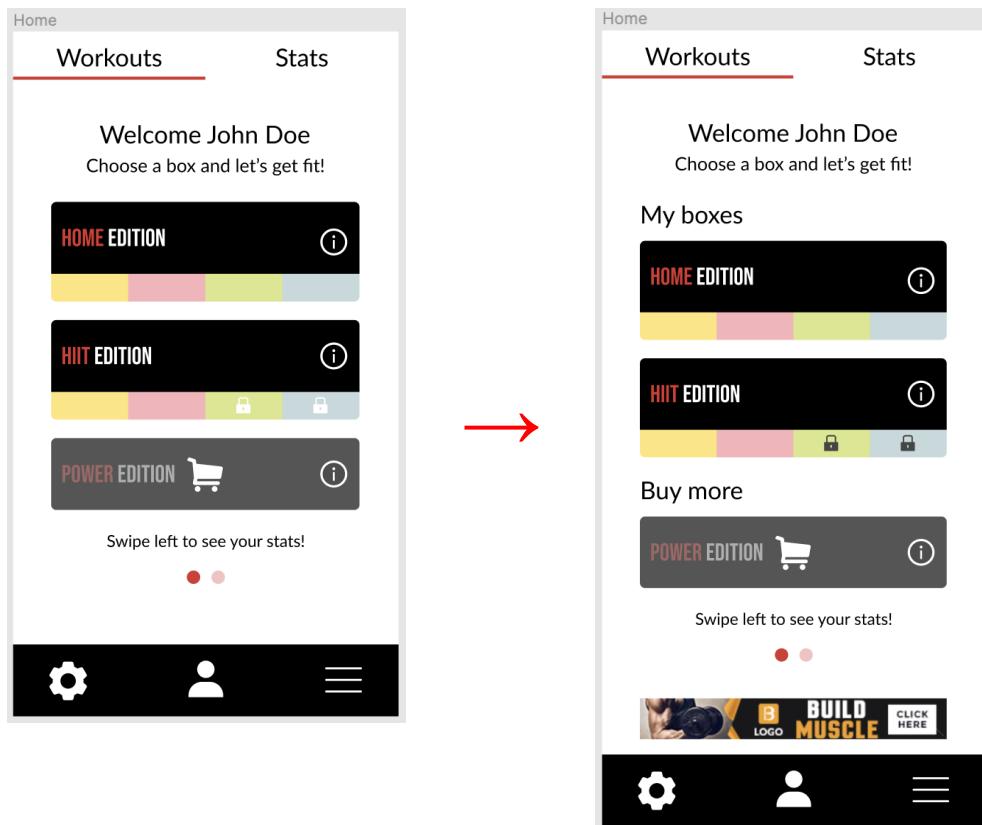
[Download link til Hi-Fi brugertest video 1 & 2.](#)

[Hi-Fi brugertest svar.](#)

Som konklusion på det endelige design af vores prototype app til Piefit, benyttede vi endnu en tænke højt-test på 3 nye testpersoner fra målgruppen. Testpersonerne blev sat i et brugerscenario, så de kunne forestille sig, hvordan de ville håndtere appen ud fra deres situation, efterfulgt af at de skulle løse en række opgaver og fortælle undervejs, hvordan de ville gøre, hvad de oplevede, og hvad de tænkte og følte.

Resultatet af de 3 brugertest udgør de rettelser vi har foretaget fra v.1.0 af vores high-fidelity wireframe til v.1.1. Generelt er der blevet justeret på kontraster og placeringer af elementer, som i helhed udgør en bedre overskuelighed og genkendelighed. På billederne herunder kan forskellene ses sammen med en kort forklaring.

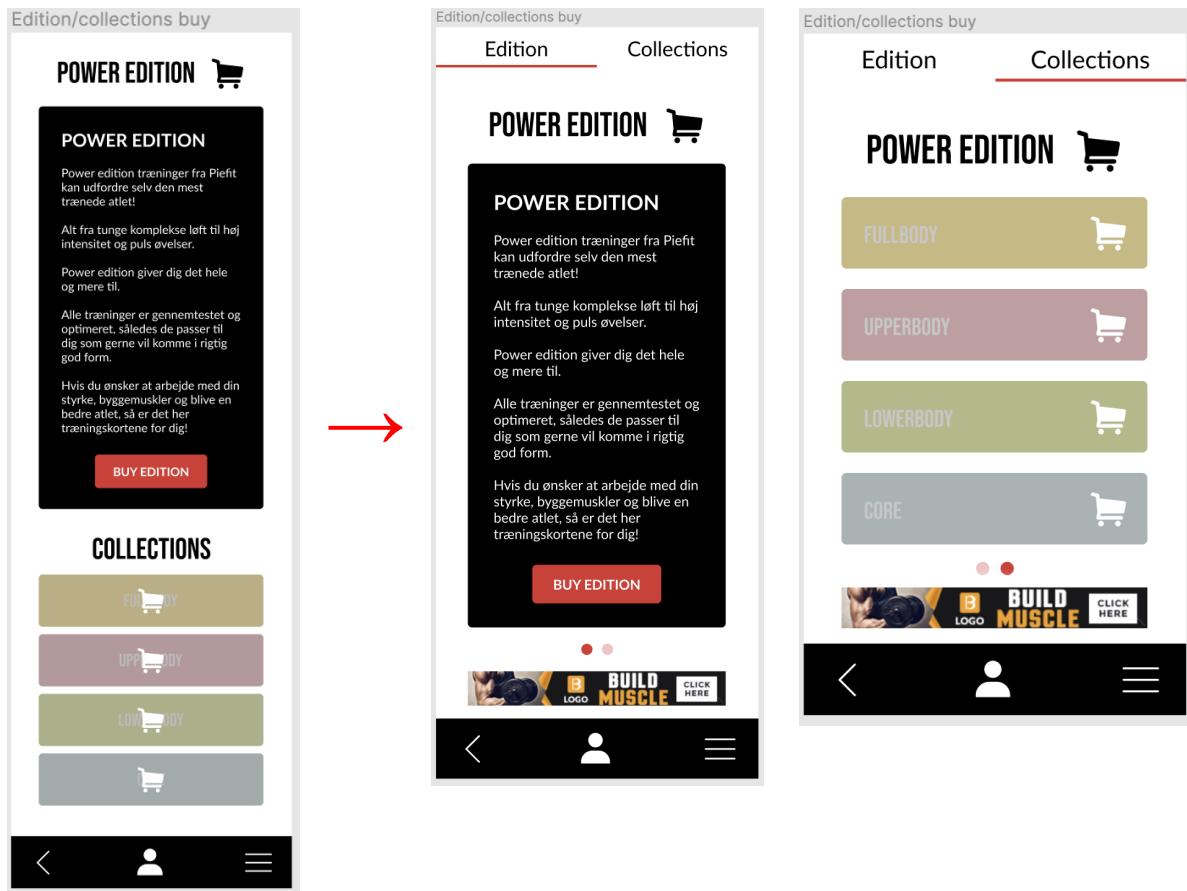
Forside:



Hvad er der sket og hvorfor:

Vi har skabt en oversigt for brugeren om, hvilke træningsbokse de ejer og ikke ejer, da dette ikke var synligt nok, samt gjort plads til en annonce i bunden af appen.

Køb af træningsboks:



Hvad er der sket og hvorfor:

Vi har udviklet en løsning, som fjerner behovet for at scrolle for at finde frem til kollektionerne af træningskort, der er placeret inde i en træningsboks ved at genbruge vores swipe funktion fra forsiden, så brugeren nu let kan gå til kollektionerne og udvælge en specifik kollektion, hvis ønsket. Desuden har vi rykket på indkøbskurvikonet samt kollektionens titel, så det er lettere at læse, hvad de kan købe i træningsboksen. Det giver brugeren mere genkendelighed igennem appens navigation.

Konstruktion

Prototype

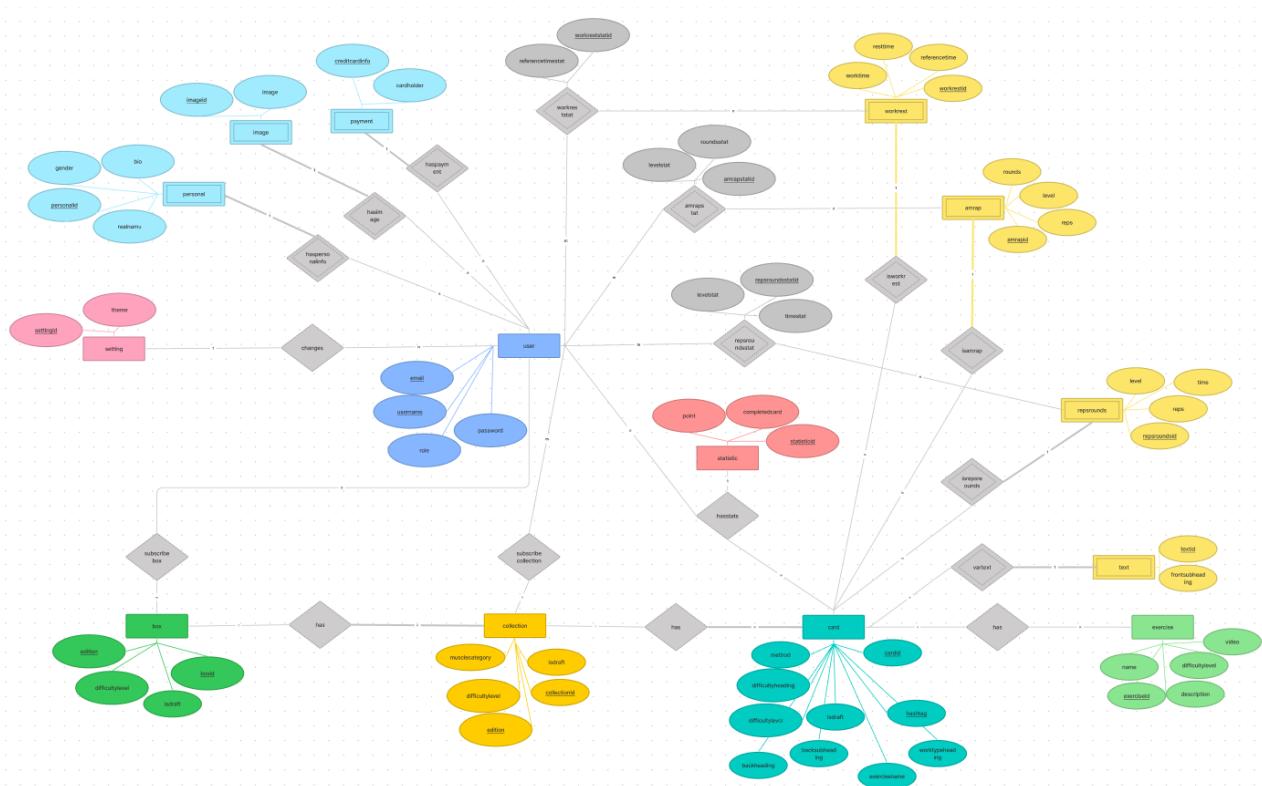
[Link til fuld prototype.](#)

Som nævnt tidligere har vi udviklet en wireframe, som er vores prototype.

Prototypen er fuldt funktionel, og vil fungere som vores præsentation af websitet og dets vigtigste funktionaliteter.

ER diagram

[Link til ER Diagram.](#)



Vi har udarbejdet et ER diagram i Figma, som skulle hjælpe os med at visualisere vores database. ER diagrammet har været under revision flere gange, og ovenstående er den færdige udgave. I diagrammet gør vi brug af en del weak

entities til de attributter, som vi mente, skulle være valgfrie eller varierende, for at undgå nulls.

Database

Baseret på vores ER diagram udviklede vi en sql fil, som skulle bruges til vores database. Under udviklingen opstod der nogle fejl, og vi opdagede, at der var ting, der kunne optimeres ift. vores ER diagram. Derfor ser den færdige database noget anderledes ud end vores ER diagram. Vi havde særligt problemer med foreign keys, som under oprettelsen af databasen i Mariadb var skyld i mange fejlmeldelser. Vi har rettet fejlene, så sql-filen kører fejlfrit igennem, men der er stadig ting, som skal forbedres.

Problematikker

For at opnå et fyldestgørende resultat med vores egen database, ville det kræve en bedre forståelse af manipulationen med data fra databasen og henholdsvis administrationsdelen og bruger delen. Vi valgte derfor at programmere administrator- og bruger delen ud fra den originale database, som vi fik foræreret i materialet af Niels, med en mindre manipulering, så vi kunne demonstrere, hvad vi havde i tankerne.

Administrationsdel

Administrator har adgang til at oprette kort og til at se alle brugere i databasen.

Oprettelse af træningskort foregår via input felter, som gemmes og sendes via en formular til databasen, som så sender dataene til de henholdsvis korrekte datafelter i tabellerne, hvor de hører til. Ved oprettelse af et kort sendes kortet først til tabellen "drafts", da kortet skal ligge som en kladde, indtil en fremtidig frigivelse er godkendt. Herefter er det muligt for administratoren via en knap at flytte al data fra drafts tabellen til cards tabellen, og på samme tid automatisk tømme drafts tabellen via en funktion, der kalder en SQL sætning, der hedder "Truncate table".

Det koncept af produktet, som vi har nået at udvikle som webløsning, demonstrerer meget enkelt, hvad vi havde i tankerne, at der skulle ske ved brug af funktionerne. Konceptet er ikke fyldestgørende og imødekommer ikke vores ide til designet, som kan ses i prototypen.

Problematikker

Vi havde problemer med at udvikle minimumskravet om en timer til senere planlagt frigivelse af et træningskort. Denne er derfor ikke en del af vores koncept, så administratoren kan kun oprette kort, som så sendes til kladde, og dernæst kræver at administratoren aktivt frigiver alle kladder i den pågældende tabel i databasen. Vi ønskede at opnå en mulighed for at genåbne et specifikt træningskort som lå gemt i kladder til yderligere redigering, samt vælge et tidspunkt via kalender og timer for hvornår dette skulle frigives. Udover håndteringen af træningskort, ønskede vi også at udvikle det samme princip til kollektioner af muskelgrupper, samt editions af træningsbokse, så der altid kunne udvikles nye produkter i appen. Vi havde også til hensigt at gøre det muligt for administratoren at kunne slette en bruger fra databasen via en knap med en alert som sikkerhed for gennemførsel af handlingen.

Brugerdel

Brugeren kan registrere sig og logge ind, for dernæst at se de træningskort, der er oprettet og frigivet fra kladder. Ved registrering udfylder brugeren de nødvendige input felter som sendes til databasen og indsætter værdierne fra input felterne i den dertilhørende tabel. På den måde kan vi gemme brugerens data, som derefter kan bruges til at logge ind med.

Brugeren kan se en liste over alle træningskort ved at tilgå siden ‘Cards’, disse data bliver trukket fra vores database ved hjælp af SQL. Her bruger vi sætningen ‘SELECT * FROM card’ for at hive dataen fra vores cards tabel ud og printer dem på skærmen ved hjælp af en `toString` metode.

Problematikker

Vi havde problemer med at oprette brugerroller, som kunne fordeles til henholdsvis administrator og ‘normale’ brugere. Derfor var det muligt for brugere at kunne oprette kort og se de såkaldte drafts, samte en liste over andre brugere.

Vi ville gerne have gjort det muligt for brugere kun at kunne se de sider, som brugerrollen havde adgang til. Vi ville også gerne have gjort det muligt for brugeren at starte et træningskort og gemme resultaterne, når de engang var færdige, til fremtidig statistik.

Evaluering

Arbejdsproces

Overordnet har vores proces været god. Vi har så vidt som muligt fordelt arbejdet og sørget for, der har været en god kommunikation i gruppen.

I starten af projektet var vi meget fokuserede på UX/frontend-delen, hvor vi brugte lang tid på research, analyse og wireframing, hvilket måske kan have medført, at vi har haft svært ved at afgrænse os.

Da det så kom til programmeringen, havde vi en del udfordringer, og vi er desværre ikke nået i mål med det, vi havde tænkt os.

Vores største udfordring gennem hele projektet har været, at vi ikke følte, vi havde den nødvendige viden og kompetencer, der skulle til for at løse opgaven.

Projektet som helhed var en stor mundfuld, og alle fire gruppemedlemmer var enige i, at opgaven var lidt for kompliceret at nå i mål med ud fra et multimediedesigner synspunkt, kunne vi konkludere, at forventningen til vores kompetencer på uddannelsen var sat lidt for højt. Projektet indeholder primært backend udvikling, hvilket ikke er noget, vi har beskæftiget os med på vores multimediedesigner baggrund, og dertil føler vi at undervisningen op til projektet måske har været forhastet, og at vi derfor ikke har haft nok tid til at lære og ordentligt forstå, hvad der skulle til for at løse projektet. Vi har alle fornemmelsen af, at projektet måske er kommet et semester for tidligt, eller at planlæggelsen af projektet har været fremskyndet fra undervisernes side, samt opgaverne føles lidt mere tilegnet datamatikere end multimediedesignere og frontend udviklere. Det kan konkluderes at dette projekt strakte ud over vores nuværende kompetencer.

Produkt

Vores produkt er desværre ikke blevet, som det først var tiltænkt. Vi havde set projektet som værende en løsning i form af en app, som vi gerne ville have lavet med alle funktioner, men er i stedet endt ud med en hjemmeside med de mest grundlæggende funktioner, som er udviklet med henblik på at demonstrere konceptet bag idéerne, samt en Figma prototype til at fremvise, hvordan vores endelige løsning skulle have set ud og fungeret.

Konklusion

Vi har udviklet en digital prototype i Figma, som er mulig for brugere at interagere med, således at produktet kan præsenteres som en app på en telefon, så man imødekommer brugernes behov om en let adgang til Piefits' træningskort. Prototypen er udviklet med et fyldestgørende design, der stemmer overens med Piefits designmanual og demonstrerer alle de tanker og løsninger, vi har undersøgt og analyseret os frem til. Disse var nødvendige for at brugerne af app'en fik fornemmelsen af et komplet og genkendeligt produkt, som var optimalt at navigere i, og som passer til appens målgruppe. Vores løsning er en såkaldt "opskrift", der både fremviser Piefit, som virksomhed, men også hvordan deres app's design er tiltænkt at skulle se ud, og som kan vise udviklere præcis, hvordan den skal fungere og se ud efter udvikling.

Referencer

Overordnet UX design og metoder

Házi, C. (2020). *7STEPUX: The complete UX process from strategy to design (3rd edition)*.

5 second test

<https://usabilityhub.com/guides/five-second-testing>

Wireframes

<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-a-wireframe-guide/>

Overordnet SQL og node forståelse

<http://dkexit.eu/>

<https://www.w3schools.com/>

Palette for tilgængelighed for farveblindhed

<https://www.disabled-world.com/disability/accessibility/websitedesign/color-spectrum-chart.php>

Piefits egen hjemmeside til idégenering

<https://www.piefitcards.dk/>

Værktøjer

<https://trello.com/>

<https://www.figma.com/>

<https://mariadb.org/>

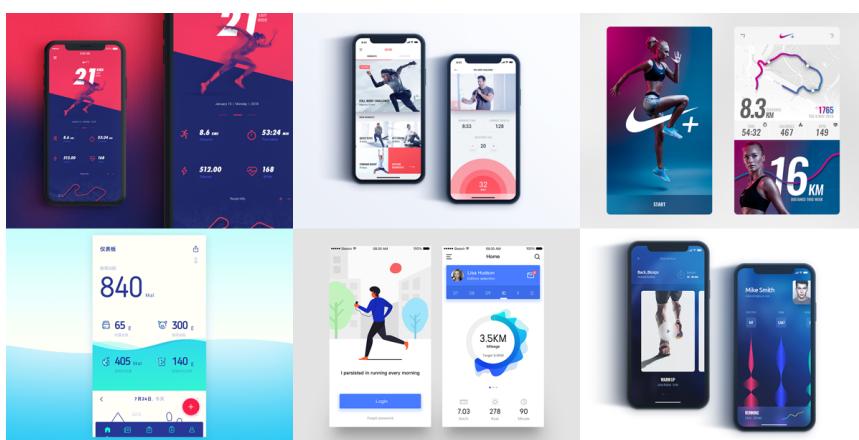
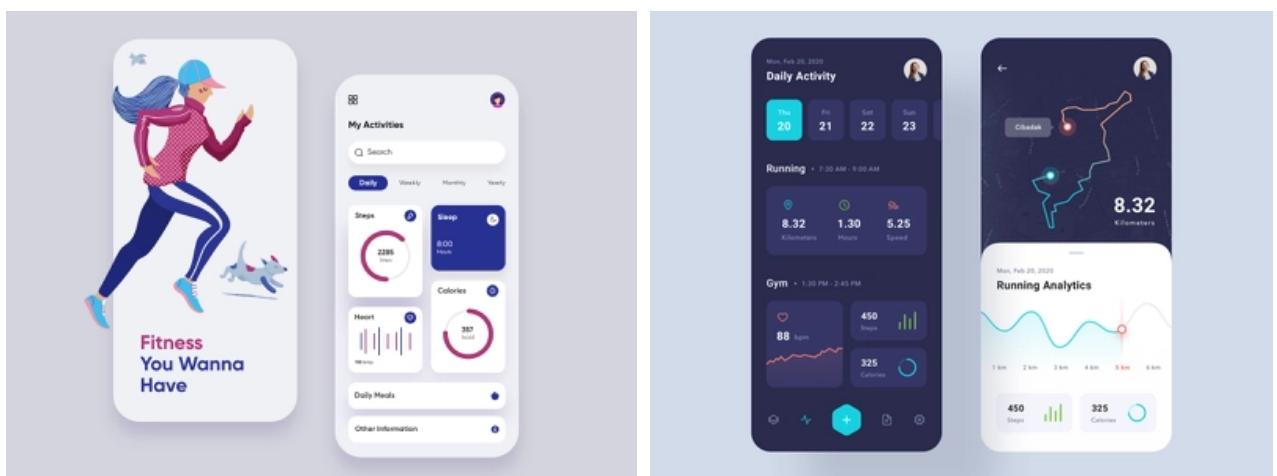
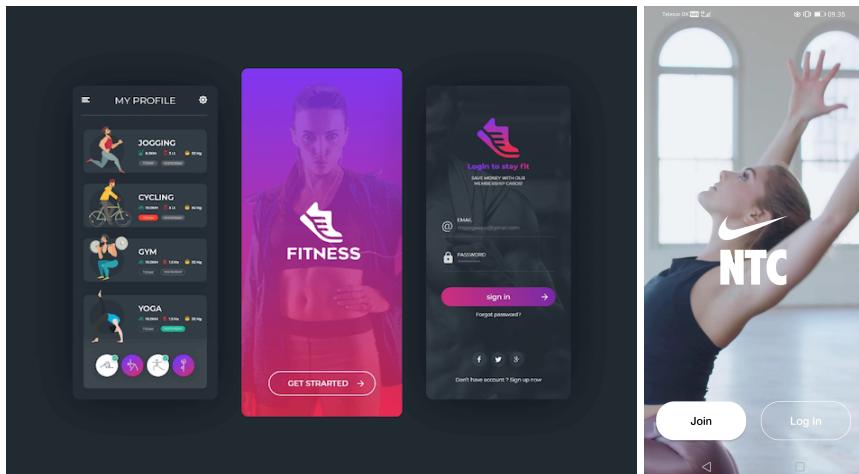
<https://drive.google.com/>

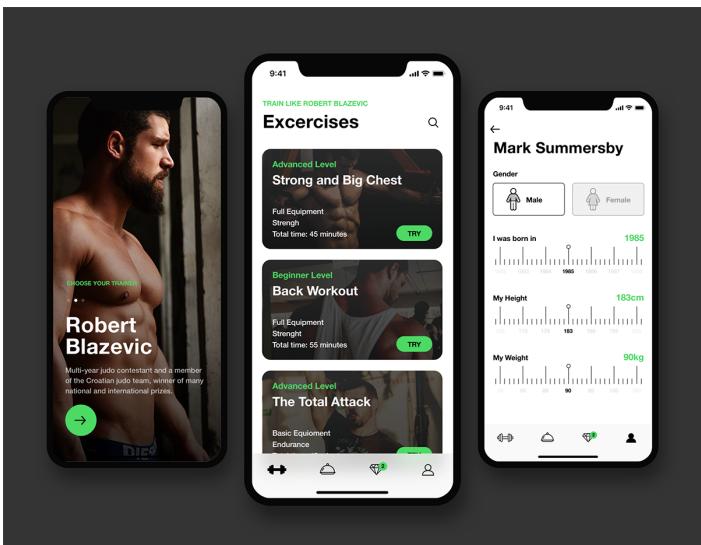
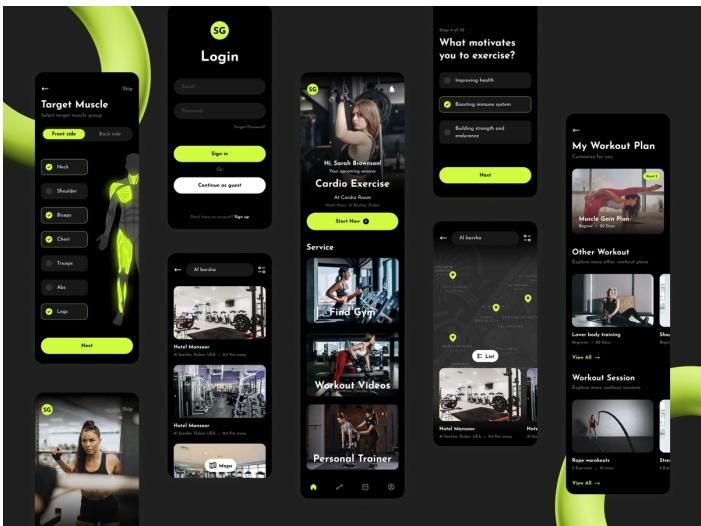
Bilag

Inspirationssøgning

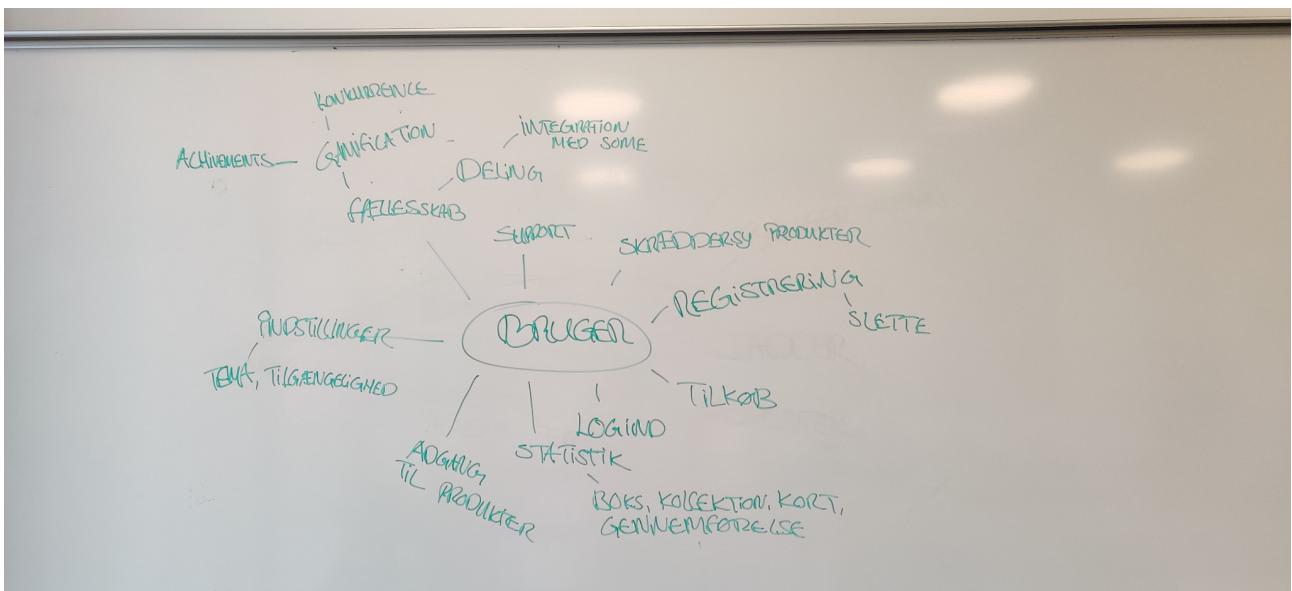
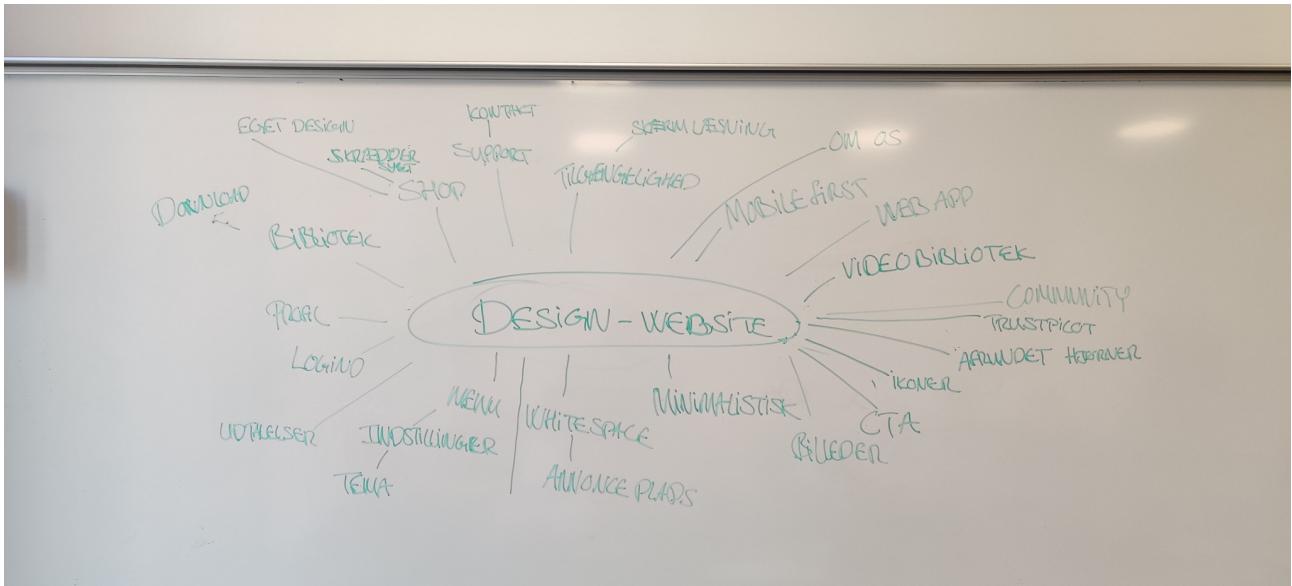
The screenshots illustrate the following features:

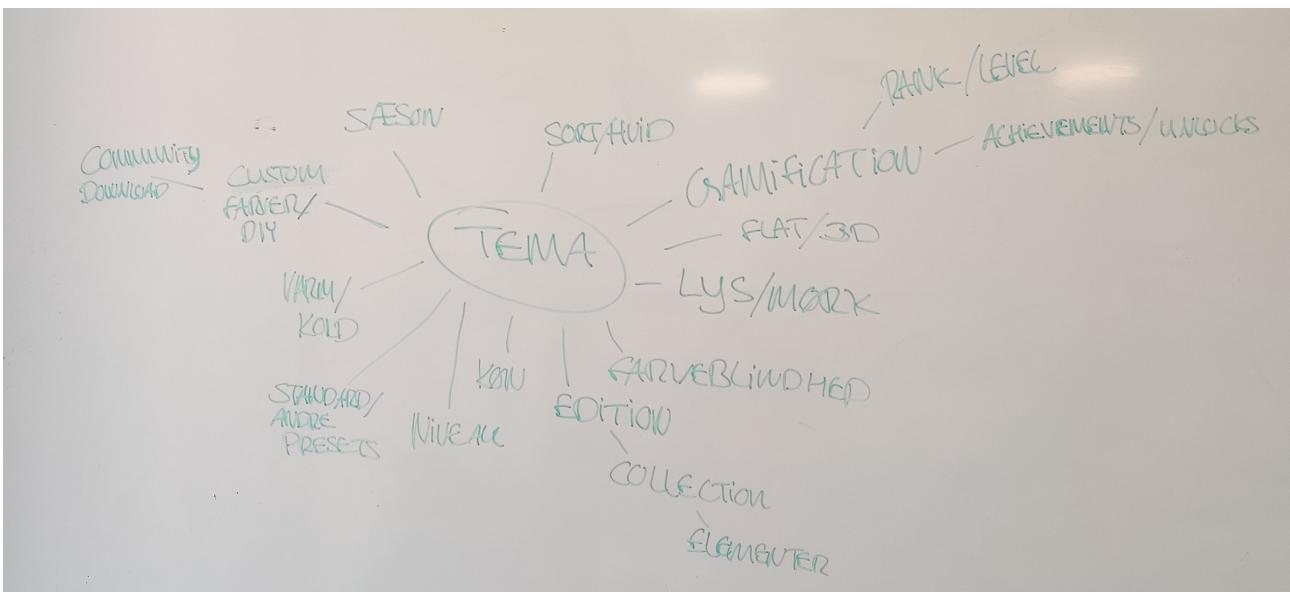
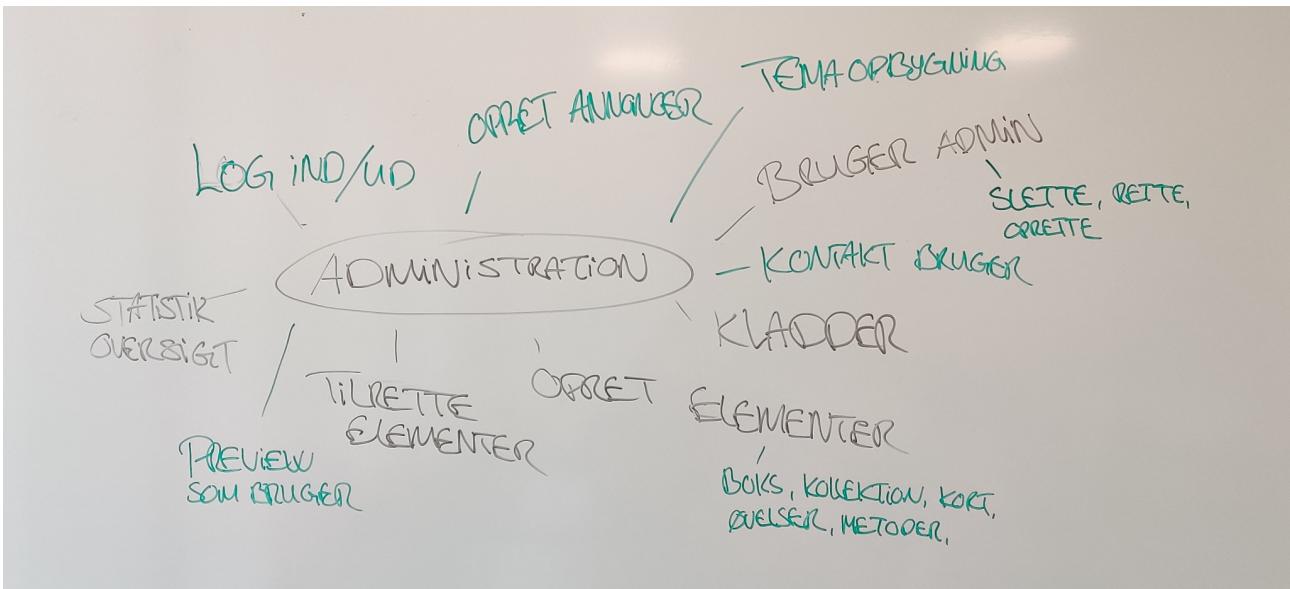
- Run:** Shows a guided run starting in a city map.
- Feed:** Displays community activity and coaching and wellness content.
- Activity:** Shows monthly activity summary for November 2021, including runs, average pace, and time.
- BLIV NIKE MEMBER:** A registration form for Nike Members.
- Workouts:** Categories include Top Picks For You (e.g., Quick Core Crush, Muscle Group), New Workouts (e.g., Workout Focus, Equipment), and Life Hacks (e.g., Harness The Power Of Your Cycle).
- Activity:** Shows all achievements and trophies available.
- Club:** Leaderboard and inbox sections.
- Permissions Needed:** A section asking for permission to update friend leaderboards.
- Overview:** Details for a "Quick Core Crush" workout, including duration (10 Avg. Minutes), intensity (Moderate), and level (Beginner).
- Challenges:** Shows challenges like "Made to Play" and "November Weekly Challenge".
- Workout Session:** A timer-based session for "Knee Hugs" at 0:16.



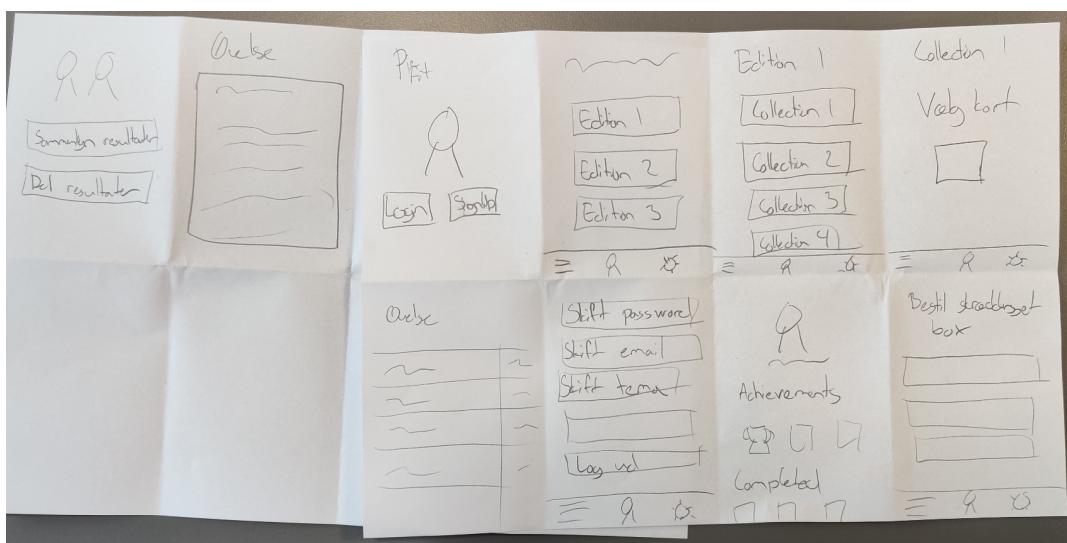
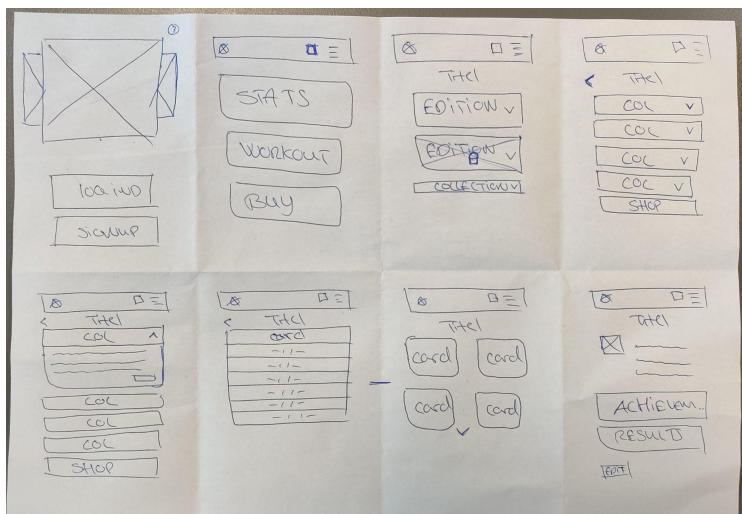
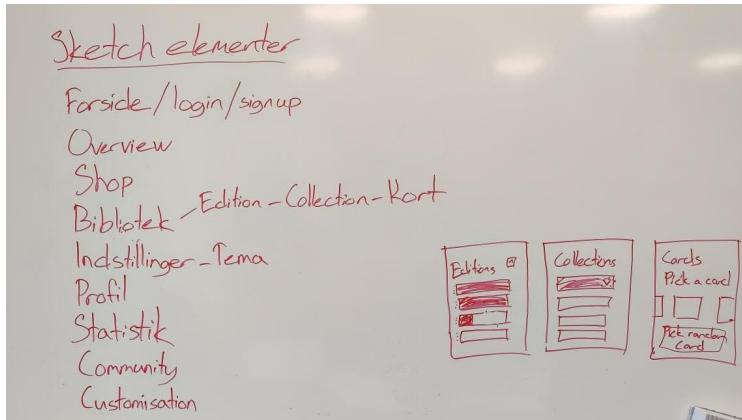


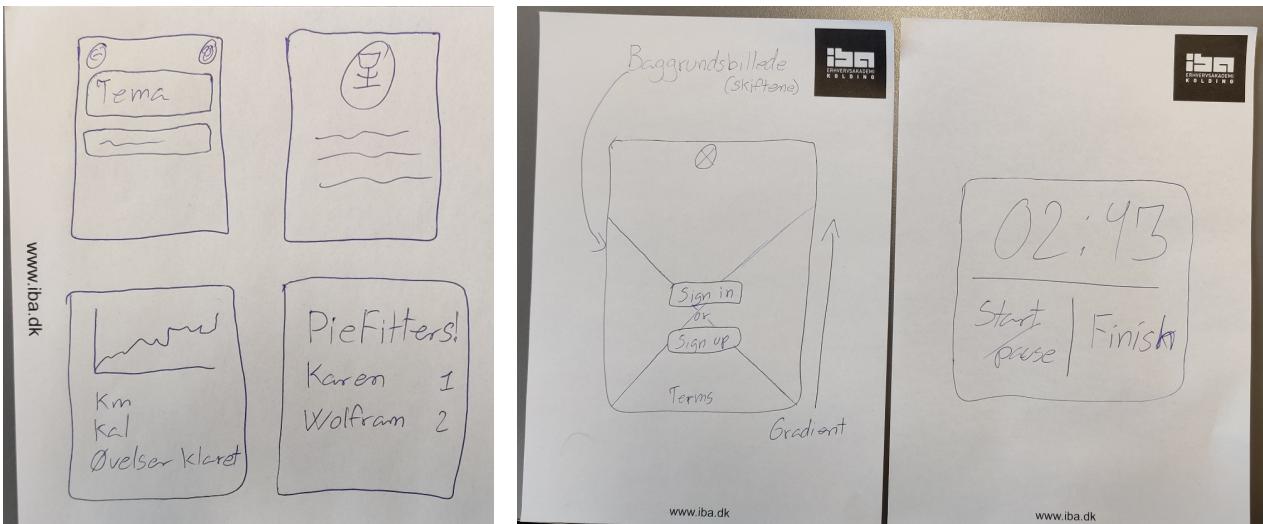
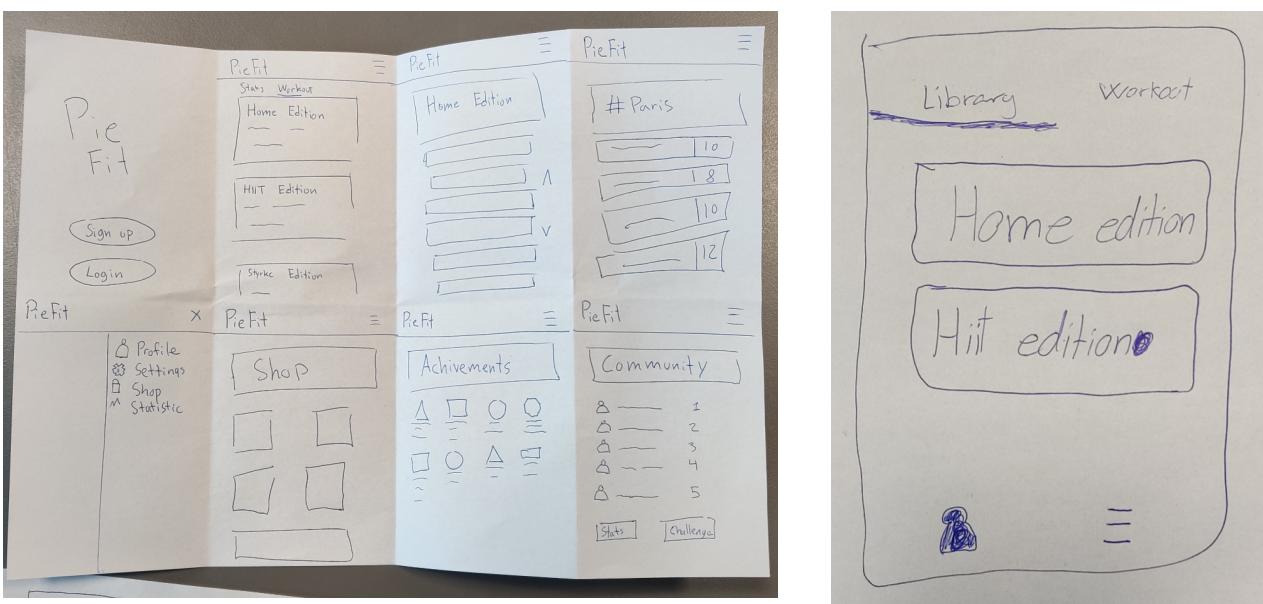
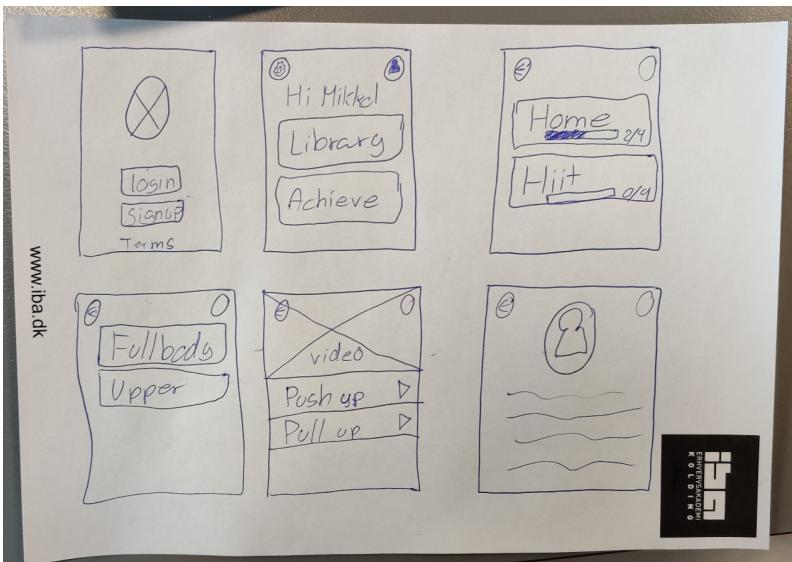
Brainstorm





Sketching





Hi-Fi Brugertest svar

5 second test

Signup:

- 1. Minimalistisk, få elementer, MARTIN, stor rød sign up knap, gennemsigtig input fields.
- 2. Samme som person 1.
- 3. Martin, transparent input fields, rød knap, read conditions som forvirrede lidt.

Home overview:

- 1. Swipe, funktion så man kan købe noget, den var låst. Navnene på kasserne stod meget godt ud, farverne er stadig meget overvældende på grund af deres placering.
- 2. Tre kategorier, altså de sorte streger, farverne under stregerne
- 3. Overview, stats, swipe mulighed, bedre kontrast på hvid og sort, og jeg kunne se hvilken edition der var tale om.

Collection overview:

- 1. Home edition, et filter, footer med profil og burger menu, de forskellige farver med hvid informations tegn, hvor på den gule og den grønne var det svært at se info ikonet.
- 2. Rigtig fin minimalistik, overskueligt hvad man kunne vælge.
- 3. Jeg kunne se hvilken edition det var, og hvilke kategorier jeg kunne vælge imellem. Lod mest mærke til den gule farve.

Card overview:

- 1. McDonalds lignede det for oven. Forskellige øvelser, hvor det virker meget klart hvad man skulle gøre.
- 2. Lidt sjove farver (McDonalds), gætter på at firkanter var de kort man kan vælge

- 3.

Card template:

- 1. Swipe for at se bagsiden, taget fra Pie Fits kort, det giver en rød tråd fra det fysiske produkt til det digitale, som gør det simpelt.
- 2. Den giver god mening, man ser kortet og kan vælge forside og bagside.
- 3. Jeg kunne se gule kort, og røde bokse med noget jeg ikke vidste hvad var. Det var iøjnefaldende med det røde, men kunne ikke se om det var for at gå inde på en bestemt kategori af kort. Det røde tog bare min opmærksomhed.

Completed workout:

- 1. 3 knapper der sagde Gem resultater, tag et nyt kort og gå til hjem. Ellers bare resultater fra det kort man lige har taget og eks. ens niveau.
- 2. Giver rigtig god mening, kan godt lide “belønningen” man får, med “rigtig godt gået”, hvor lang tid man har brugt.
- 3. Læser næsten kun det røde, om jeg kan save eller pick et kort eller gå til home. Det gule var noget information, men jeg ser det røde først.

Fullbody card stats:

- 1. Øvelse og niveau.
- 2. Kan godt lide statistik delen.
- 3. Overskriften AMRAP og det røde WELL DONE læste jeg lige hurtigt, og så der var noget gul med sort tekst. Var hurtigt klar over at jeg havde klaret kortet.

Menu:

- 1. Simpel burger menu med navigation, forskelligheden mellem knapperne måtte gerne være mere tydelig, altså mere mellemrum mellem teksterne. Indikationen af toggle var meget god.
- 2. “Ja”, det giver god mening, igen det er minimalistisk, man finder hurtigt ud hvad man kan.

- 3. Sort baggrund med logo, og forskellige ting jeg gerne vil referere til eks. home, logout, nemt at se hvad jeg kunne med de knapper. Fin kombination af kontraster.

Contact:

- 1. Kontakt formular med standard ting hvis man har noget man vil fortælle. Meget lige til. Kunne være godt med nogle farver og noget mere minimalistisk eks. fra burger menuen.
- 2. Det fint, den røde knap kan godt virke “farlig”.
- 3. Kontakt information og email subject og tekst felt samt rød knap med submit. Det første jeg så var overskrift og knappen. Den røde knap fortæller mig jeg kan submitte.

Support:

- 1. Farver kunne være godt, så den matcher Piefits spirit bag det hele. Tydelig FAQ og kontakt til supporten.
- 2. Det er klart bedre end en lang tekst hvor man skal scrollle, dropdowns er gode.
- 3. Kunne se det var support med faq, men kunne ikke se hvor jeg skulle holde fokus på det jeg læste. Det var meget data på en gang, og derfor svært at se hvad jeg lige skulle vælge.

Tænke højt test / Brugertest

User starting point:

Du vil gerne begynde at træne derhjemme og du har lige lavet dit signup og købt din første boks hos PieFit. Du er på begynder niveau og ønsker at komme hurtigst muligt.

User questions:

- Hvordan logger du ind i appen?
- Hvordan finder og vælger du et træningskort?
- Hvordan starter og pauser du din træning?

- Hvad sker der hvis du forlader en træning?
- Hvordan afslutter du en træning?
- Hvordan gemmer du dit resultat?
- Hvordan vil du dele dine resultater?
- Hvordan finder du dine statistikker?
- Hvordan finder du tilbage til forsiden?
- Hvad gør du, hvis du vil købe en ny træningsboks?
- Hvordan ændrer du dit profilbillede?
- Hvordan ændrer du dine indstillinger i appen?
- Hvordan ændrer du tema?
- Hvordan ændrer du indstillinger for farveblindhed?
- Hvordan kommer du i kontakt med en ansat hos piefit i appen?
- Hvad gør du, hvis du har brug for hjælp?
- Hvordan finder du information omkring en træningsboks du ikke ejer?
- Hvordan køber du en collection fra en træningsboks, du ikke ejer?
- Hvad gør du, hvis du ikke forstår, hvordan en øvelse skal udføres?
- Hvordan ser du bagsiden af et træningskort?

Person 1:

Hvis man ikke ved hvordan øvelserne skal udføres, så ved jeg ikke hvordan jeg ser mere om selve øvelsen da ingen tekst viser at jeg kan trykke på øvelsen.

Mangler indikator af man kan se længere nede at der også er kollektioner i en edition man kan købe, de er ikke så tydelige at de ligger under info om edition.

Person 2:

Brug flere farver på eks. på profil settings osv., da de er meget sort hvide i stedet for at matche Martins format med hans farver. Eller at dropdowns og toggle osv. var noget andet.