

Rapport

Indholdsfortegnelse

Brugeroplevelse	1
UCD Strategi	1
The Strategy Plane	1
Product Objectives	1
Business Goals	1
Brand Identity	1
User Needs	1
Persona	1
Empathy Map (user)	2
The Scope Plane	3
Functional Specification	3
Writing Down (positive and specific without subjective language)	3
Tidsplan	3
The Structure Plane	4
Interaction Design	4
Error Handlings	4
Logo og UX Sketching (Adobe XD eller papir skitse)	5
Hjemmeside layout og styling	6
Web programming, JavaScript	6
Bilag	7
Persona	7
Empathy map	8
Animeret Fugl	8
Sketchup	8
Logo	8

Brugeroplevelse

UCD Strategi

The Strategy Plane

Product Objectives

"What do we want to get out of this product?"

Business Goals

Krage Køkkenets mål er at sælge køkkener, hvor folk selv får muligheden for at opbygge deres egen køkken via Krage Køkkenets hjemmeside.

Brand Identity

"En unik guide til dit personlige køkken"

User Needs

"What do our users want to get out of it?"

For at få et bedre overblik samt få sat et ansigt på målgruppen til krage køkkenet er der blevet udarbejdet en visuel persona beskrivelse via Affinity Designer, som kan ses under bilag.

Grundlaget for personaen er baseret på noget fiktivt, da der ikke har været tid og mulighed for at lave undersøgelse af målgruppen.

Persona

Navn: Bjarne Andersen

Alder: 32 år

Stilling: Folkeskolelærer

Familie: Gift, 2 børn

Psykologiske forhold:

Personlighed

Introvert

Ekstrovert



Tænkende

Følende

Teknologi

Internet:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Social Medier

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Online Shopping

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Demografiske forhold:

Land: Danmark

By: Kolding

Indkomst: 331.572 årligt før skat.

Scenarie for personaen

Bjarne er en mand på 32 år som bor i Kolding sammen med sin kone og 2 børn og er lige flyttet ind i sin nye drømmebolig sammen med hans familie og står i den situation at han mangler at finde et nyt køkken, da det nuværende køkken er forældet og er i dårlig stand. Han vælger derfor at søge efter et nyt køkken og får et forslag fra en af hans venner som foreslår at han bør tage et kig på krage køkkenet han vælger derfor at gå ind på krage køkkenets hjemmeside, hvor han ser at han har muligheden for at designe sit eget køkken.

Han sætter sig sammen med sin kone hvor de går sammen om at designe deres nye køkken.

Empathy Map (user)

For at få en bedre forståelse for hvem krage køkkenets brugere er, er der blevet udarbejdet et empathy map, som viser hvad brugeren siger, tænker, gør og føler mens han/hende tester websitet.

Say

- Jeg kan se vi er på en side der sælger køkkener
- Jeg forstår ikke hvordan det her virker
- Gør jeg det rigtigt?
- Det virker simpelt nok

Thinks

- Hvordan virker det
- Det her er svært
- Det her er nemt

Does

- Tjekker hjemmesiden
- Navigere rundt på siden
- Designer køkkenet via siden

Fells

- Usikker
- Glæder sig
- Nysgerrig

The Scope Plane

Functional Specification

Writing Down (positive and specific without subjective language)

- Sidens udseende skal forestille et moderne og lokalt alternativ til de store selskaber, som samtidigt lover den samme høje kvalitet som f.eks Svane Køkkenet.
- Siden skal lade brugeren selv bestemme størrelsen af køkkenet.
- Brugeren skal selv have lov til at kunne vælge de enkelte køkkenelementer som han/hun vil have placeret i køkkenet.
- Efter brugeren har placeret et køkkenelement i rummet skal siden kunne udregne prisen på det enkelte element og give prisen og navnet tilbage som en liste på siden.
- Siden skal kunne give en kort og præcis beskrivelse på hvordan brugeren kan designe hans/hendes eget køkken ved hjælp af hjemmesiden.

Tidsplan

	Christian K	Christian B	Jacob	Mads
Mandag	The Strategy Plane Product Objectives <ul style="list-style-type: none">• Business Goals• Brand Identities User Needs <ul style="list-style-type: none">• Persona	Logo The Scope Plane Rapport	The Strategy Plane Product Objectives <ul style="list-style-type: none">• Business Goals• Brand Identities User Needs	Opret Repo i Github Projekt 2 - Uge 44 - IBA 2019 Kode Canvas: Sætte Canvas og køkkenelementerne op

	Empathy Map The Scope Plane Rapport		<ul style="list-style-type: none"> Persona The Scope Plane Rapport	på hjemmesiden.
Tirsdag	The Structure Plane UX Sketching Rapport	The Structure Plane UX Sketching Rapport	The Structure Plane UX Sketching Rapport Kode Canvas sammen med Mads	Kode Canvas: Skrive koden til at køkkenelementerne ikke må overlappe hinanden
Onsdag	Rapport	Rapport	Rapport Kode Canvas sammen med Mads	Kode Canvas Skrive koden til en liste med priserne på de valgte køkkenelementer excl. Moms med en total pris. Rapport
Torsdag	Rapport	Rapport	Rapport Kode Canvas sammen med Mads	Kode Canvas Færdiggøre Canvas Rapport
Fredag	Øve fremlæggelse	Øve fremlæggelse	Øve fremlæggelse	Øve fremlæggelse
Lørdag				

The Structure Plane

Interaction Design

Error Handlings

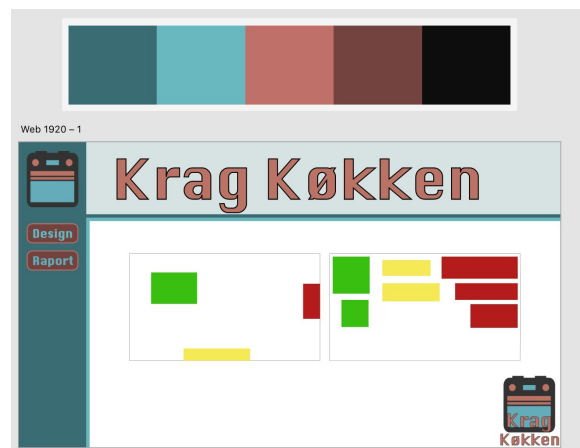
Ud fra vores input område

Hvis brugeren med en fejl indtaster en værdi der er mindre end 100 cm ifølge køkkenets bredde og højde, vil hjemmesiden automatisk give en fejlmeddelelse der siger "vælg en værdi, der ikke er mindre end 100." Hvis brugeren også prøver på at taste et bogstav eller et ord ind i input feltet vil hjemmesiden automatisk også give en fejlmeddelelse der siger "Indtast et tal."

Logo og UX Sketching (Adobe XD eller papir skitse)

Brugervenlighed (sideoplysninger, funktioner, knapper, feedback, mm)

Der er blevet udarbejdet to forskellige logo designs, disse logo designs havde til formål at få virksomheden til at fremstå mere ægte. For at få skabt noget liv på siden blev det besluttet fra tidligt i projektet at logoerne skulle være lette at identificere, selv fra en silhuet. Samtidig skulle de også være farverige, så de fangede øjnene, dog ikke så ekstremt at det virkede billigt og tacky.



Det første design prøvede at fange en mere retro stemning, i stil med blockbuster og Radioshack. Hertil blev der lavet en farvepalet, som derefter dannede fundamentet for UX Sketchen, som sat op i Adobe XD.



Det andet logo blev lavet som lidt af en parodi på Svane Køkkenet, men gennemgik flere forandringer, for at skabe en mere farverig og moderne visuel identitet. Dette synes gruppen passede bedre denne opgave, da en ren parodi af Svane Køkkenet ville have mange elementer, undersider og reklamere, som ikke passende til denne opgave. Der blev også udarbejdet et UX design baseret på det endelige logo.

Gruppen landede på det andet design (Krage - Køkkenet), efter at havde diskuteret nogle fordelene og ulemperne ved begge designs. En af de store fortalere ved dette design var, at brugerne forhåbentligt ville skabe en positiv association mellem Krage Køkkenet og Svane Køkkenet. Men dette er en af de påstande, som ville være noget af det som skulle testes.

Hjemmeside layout og styling

Hjemmesiden er opsat i med en Header og Footer, som altid er synlig på siden. I headeren er der brandets navn og logo placeret centralt. På hver side af logoet er de to links, som henviser til rapporten og startsiden henholdsvis. Hjemmesiden benytter de 2 nuancer af turkis, som logoet designet i, samt en hvid farve til at tekst og logoet til at fremstå mere tydeligt. Alt text på hjemmesiden bruger den mørkere af de to nuancer, hvor imod den lysere farve er den primære farve i logoets fugl.

I Footeren placeres kontaktinformation, i et letlæselig font, som ligesom Headeren også er opdelt af et logo. Dette logo har ikke Brandets navn, da logoet i Headeren stadig er synligt på hjemmesiden. Tilgæld er dette logo animeret, som fanger brugerens opmærksomhed og bringer liv på siden.

Web programming, JavaScript

På hjemmesiden er der gjort brug af JavaScript til at lave køkken-planlægnings elementet (HTML Canvas). Alle funktioner som brugeren har mulighed for at vælge er lavet ved hjælp af kode som vi har fået fra undervisningen i Javascript timerne, samt kode fra bogen "Canvas - Pocket Reference" "O'REILLY" af "David Flanagan".

Den største udfordring har været at forstå logikken bag koden fra bogen, hvordan og hvorfor de forskellige elementer i koden opføre sig som de gør.

Yderligere for at forstå logikken og opsætning plus de funktioner som der i vores kode, startede vi i første omgang med at lave ved vores helt egen kode, som vi senere hen har skrottet til fordel for koden i bogen og de løsninger som vi har gennemgået i klassen.

Derefter har vi modificeret og ændret i koden så den er blevet tilpasset til de behov/ønsker vi skulle bruge til de funktioner som vi forlangte at hjemmesiden skulle kunne bruges til.

På grund af manglende erfaring nåede vi ikke, at få implementeret alle de ønsker vi havde lavet i forhold til vores tidsplan, men vi har lært at analysere og gøre brug af

kode som vi ikke helt forstår, og alligevel fået vores program til at virke ved at kende til kodens formål.

Bilag

Persona



Bjarne Andersen

Alder 32
Lokation Kolding, Danmark
Job Folkeskolelære
Familie Gift, 2 børn
Indkomst 331.572 kr årligt før skat

Bio

Bjarne er en mand på 32 år som til dagligt arbejder som folkeskolelære bjarne bor sammen med sin kone og 2 børn, og er lige flyttet ind i deres nye drømme bolig og står og mangler et nyt køkken.

Mål

Anskaffe et funktionel køkken
Selv få lov til at besteme over opsætning af køkken

Køkken vaner

Lave simpelt mad i hverdagen
Forkælle sig selv og familien i weekenden

Frustrationer

Bange for hans nuværende køkken er for farligt for hans 2 små børn.
Det nuværende køkken fungerer ikke optimalt

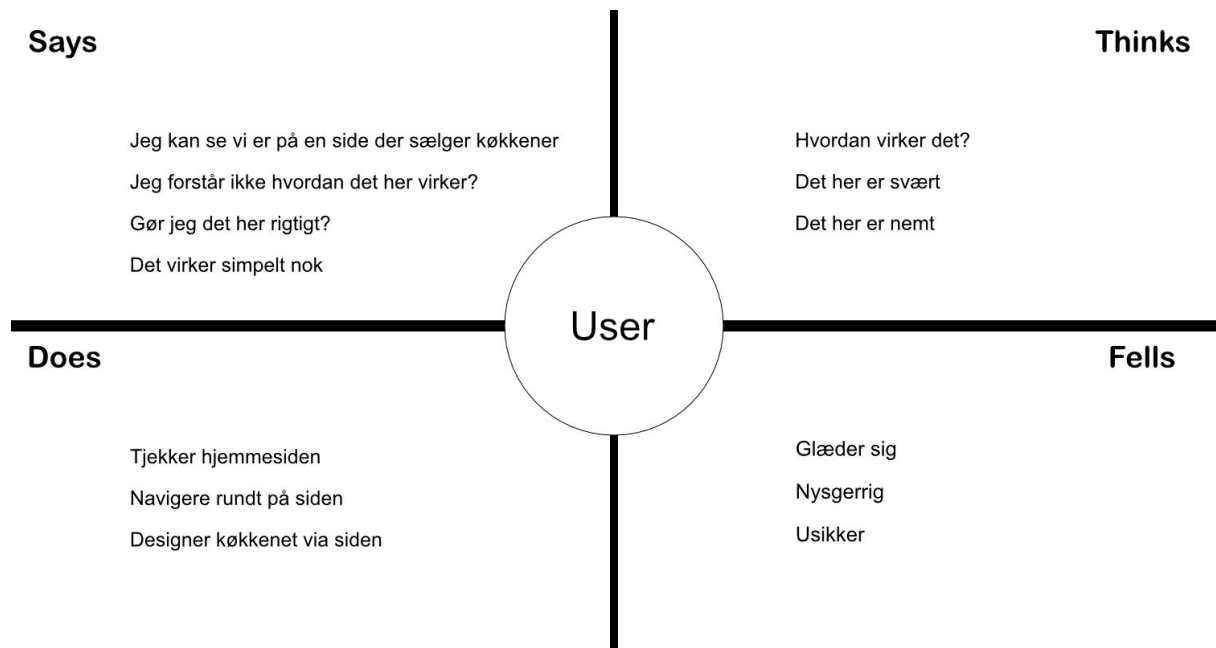
Personlighed

Ekstrovert
Tænkene
Internet
Sociale medier
Online shopping



Empathy map



Animeret Fugl



Sketchup

<https://xd.adobe.com/view/a8585647-126f-4c56-659e-b7906b01d368-de69/>

Logo

