

UX designdokument

Förgätmigej

Förskoleappen för en **enklare vardag** för både
vårdnadshavare och fritidspedagoger

Innehållsförteckning

Designdokument

- 2 **Innehållsförteckning**
- 3 **Koncept, bakgrund och introduktion**
 - 3.1: Affärsidé
 - 3.2: Förutsättningar
 - 3.3: Målgrupper
- 4 **Målsättningar**
 - 4.1: Affärsmål
 - 4.2: Effektmål
 - 4.3: Användarmål
 - 4.4: Användbarhetsmål
- 5 **Kravställning**
 - 5.1: Användarkrav
 - 5.2: Tillgänglighet
- 6 **UI-Element**
- 7 **Personas & Empathy map**
- 8 **Sitemap & utvecklingsstatus**
- 9 **Prototype**

Koncept, bakgrund och introduktion

Förgätmigej skapar en tjänst som underlättar kommunikationen mellan förskola och vårdnadshavare.

Affärsidé

- Sälja licenser till förskolor med bestämd tid (subscription). Ha avtal med relevanta företag som får göra reklam i vår tjänst.

Förutsättningar

- Vi vill erbjuda en bättre tjänst än konkurrenter (Tyra, "pappers-utdelning" etc). Kunder måste se ett värde i att byta till vår tjänst, både monetärt och i effektivitet.

Målgrupper

- Vårdnadshavare & förskolepersonal.



Målsättningar

Affärsmål

Se till så att så många förskolor som möjligt använder vår tjänst så att vi går med vinst på licenserna. Ta över marknaden.

Effektmål

Se till att alla förskolor & hushåll kan ha en så smidig kommunikation som möjligt med varandra.

Användarmål

Vi vill att det ska vara givet att vårdnadshavare & pedagoger är bekanta med och kan använda sig av vår tjänst. Den skall komma högt rekommenderad.

Användbarhetsmål

Vi försöker nå så många användargrupper som möjligt genom att lägga till bl.a röststyrning, sökfält & kontrasterande färger. Vi hoppas att vår tydliga symbolik bidrar till hög igenkänning som leder till enklare navigering i tjänsten.

Kravställningar

Användarkrav

- Användare ska kunna söka efter olästa meddelanden.
- Användare ska kunna anmäla förseningar och sjukanmäla.
- Användare ska kunna anmäla frånvaro, och kunna ändra denna vid behov.
- Kontaktuppgifter ska var tillgängliga
- Ska ha åtkomst till kalender.
- Ska ha tillgång till användarguide.
- Åtkomst till förskolans egna länk till Instagram.
- Profil med kontaktuppgifter.
- Se information om utvecklare.
- Tillgång till väder med rekommenderat klädval för barnet
- 9 av 10 användare ska kunna genomföra en sjukanmälan inom 5 minuter.
- Det ska vara möjligt att förstora texten i appen för bättre läsbarhet.

Tillgänglighet

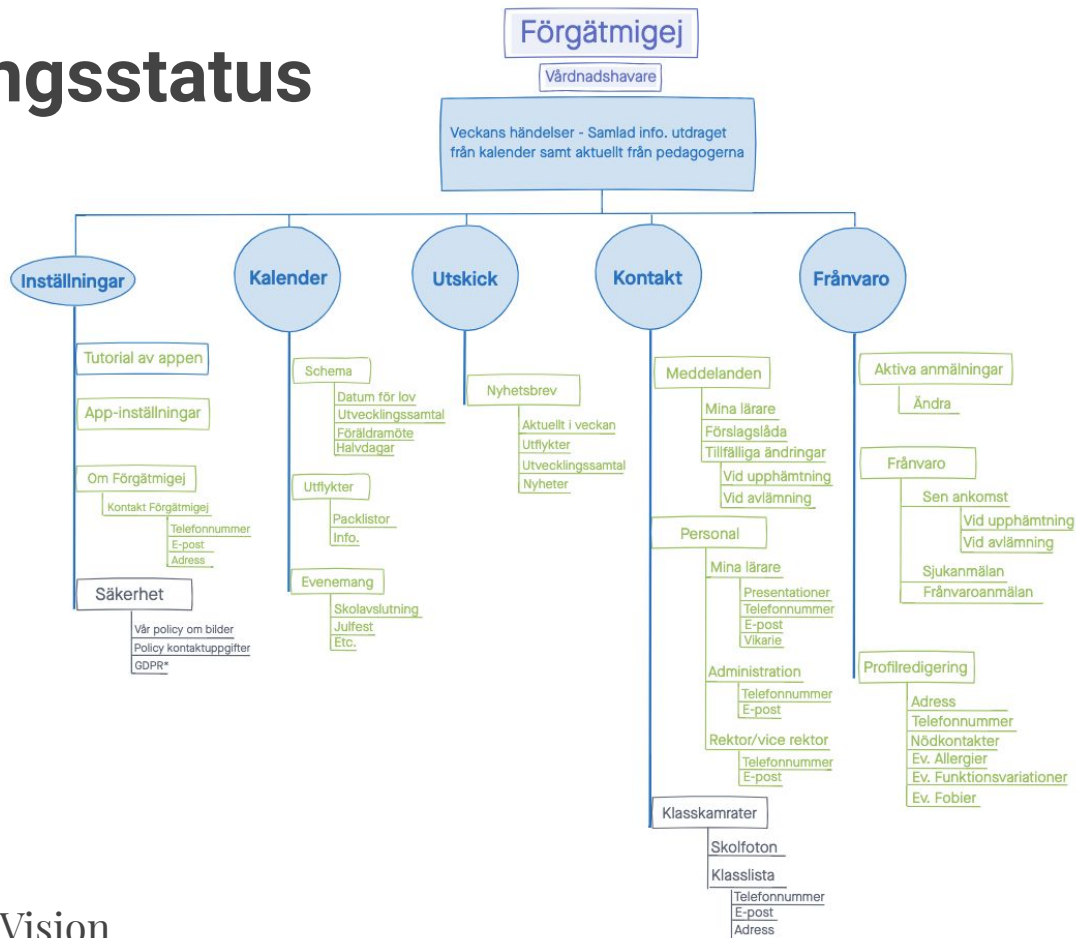
- **WCAG** anpassad efter nivå AA i webriktlinjerna
- **Tydliga ikoner** för så många som möjligt ska förstå utan att kunna läsa.
- **Röststyrning** så att personer med nedsatt syn lättare använda sig av tjänsten.
- **Tydliga kontraster** så att personer med nedsatt syn har lättare att urskilja vad som är vad.
- **Sökfunktion med autocomplete** så att personer med kognitiv nedsättning har lättare att använda appen.

Icke funktionella krav

- Inloggning ska vara säker.
- Ska kunna användas på mobil, dator och surfplatta.

Sitemap och utvecklingsstatus

- Våra **huvudkategorier** som är basen till appens enkelhet
- Dessa delar finns testade och **fungerande prototyper** av
- **Planerade** men inga wireframes eller prototyper gjorda



[Länk till sitemap](#) för tydligare bild | InVision

UI-element

Förgätmigej har en minimalistisk design

Nedtonade färger för en känsla av lugn och ordning i vardagen

En enkel och begriplig informationsarkitektur. Där tydliga kategorier, ikoner och lätt navigering i appen är grunden.

Typografi

H1 | Roboto | Light | 39 px

H2 | **Roboto** | **Bold** | 35 px

H3 | **Roboto** | **Bold** | 25 px

H4 | **Roboto** | **Bold** | 18 px

Paragraf | Playfair Display | Regular | 14 px

Knappar

Primära



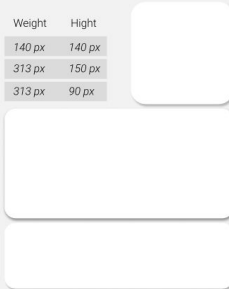
Sekundära



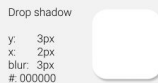
Radio/check btns



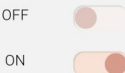
Formor



Effekt



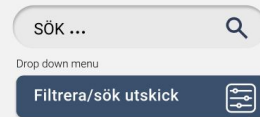
Toggle



Färger



Inputs



Bakgrunder

Hemskärm
Opacitet 100%

Överiga vyer
Opacitet 50%



Ikoner



Persona & Empathy map

Vi skapade vår persona utifrån de intervjuer vi genomförde i målgruppsanalysen.

	Intervju 1	Intervju 2
Kön	Kvinna	Kvinna
Ålder	31	25
Bostadsområde	Sätra	Västerhaninge
Bostadstyp	Lägenhet	Hus
Yrke	Frisör	Tandhygienist
Smartphone	Ja	Ja



ANNA
ANDERSSON

BAKGRUND

Anna är en familjeperson som spenderar mycket av sin tid med barn och make. Hon tycker om att delta i familjekvällar som att gå till stranden, spela fotboll i parken eller se på film hemma i soffan. Den övriga fritiden spenderar Anna ofta på gymmet med sin bästa vän Sofie eller hemma i fåtöljen med en bra ljudbok.

På jobbet hanterar Anna många fall om dagarna där det är högt tempo och det kan bli en hög stressnivå, så alla förslag Anna kan få för att underlätta sin vardag välkomnas alltid. Allt ifrån en smidigt konstruerad SL-app som hjälper henne att komma till jobbet till matlagnings-appar med recept och förslag avlastar hennes dagliga sysslor.

En del av Annas liv som hon inte än funnit någon smidig lösning på är hur hon och maken Peter lättast ska hålla koll på barnens skolgång. Någonfingel som är en ofta förekommande stressfaktor i parets vardag är när lappar och brev från skolorna ständigt kommer bort och i få fall har det glömts att packa matsäck eller regnkläder till barnens skolkvällar.

PROFIL

Namn: Anna Andersson
Ålder: 30 år
Arbete: Socionom
Familj: Gift med två barn
Bostad: Radhus
Ort: Haninge

OM ANNA

Egenskaper

- Social
- Kreativ
- Strukturerad
- Fysiskt aktiv

Utmaningar

- Att få barnens och egna intressen att gå ihop.

Drivkrafter

- Utveckling, saker som förenklar vardagen, njuta av nuet

Intressen

- Friluftsliv
- Matlagning

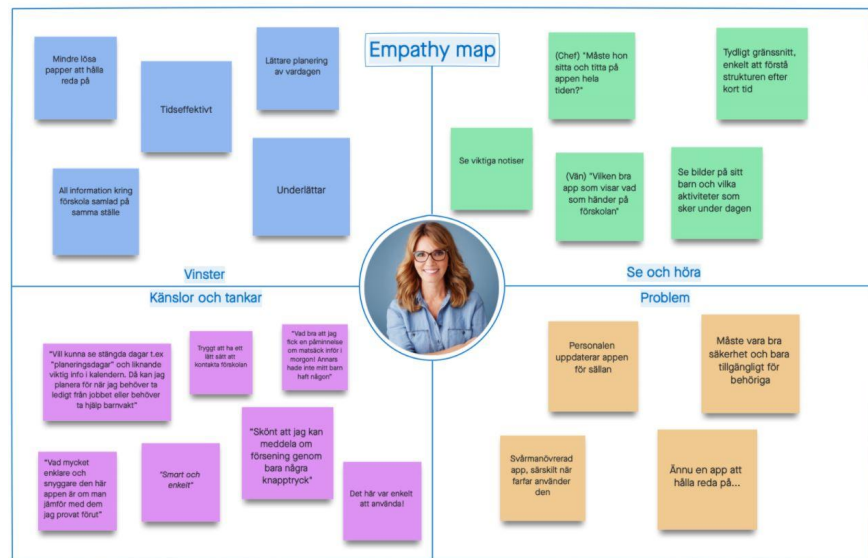
OFTA ANVÄNDA APPAR



Egenskaper



• Social Kompetens • Struktur • Kreativitet • Teknisk kunskap



[Länk till personas & empathy map](#) | InVision

Prototyper

Prototyperna är framtagna efter de behov vi såg hos vårdnadshavare och förskolepedagoger, samt anpassade efter våran styleguide.

Tre utvalda wireframes på hur delar i appen ser ut idag.

[Klickbar prototyp i figma](#) för genomgång av hela appen

