

UX tema E18

User brief

04.01.01

Hvad er UX?

- Brugervenligheden på forskellige brugergrænseflader.
- Design efter segment.

Målgruppen:

- Man skal huske målgruppen igennem hele opgaven og ikke designe efter hvad man selv synes er det flotteste, men hvad målgruppen vil synes er bedst.

- Vi skal gøre den effektiv, så brugeren kan gøre hvad brugeren vil. Det er ikke altid hvordan den ser ud.

- Vi designer selve oplevelsen.

Hvad leder vi efter? - spørg kunden hvad kunden leder efter, så man kan ramme dem i først eller andet forsøg.

Hvad er fronter?

- Det system som bruges som intranet internt på studiet.
- Kunne kommunikere ud til de studerende fra toppen.

Hvor længe har i haft det?

- Ca 15 år
- Da kea blev til i 2009 blev det også intranet for hele organisationen.

Hvad bruger du det til?

- At kommunikere ud til de studierende
- Dokumentere at de studerende får den undervisning og materiale de har krav på.
- Tjekke studieaktivitet, er det afleveret det der skal afleveres

Hjem henvender fronter sig til?

- Det præmerer grund til vi fik fronter, fordi vi ville kommunikere til de studerende og give dem et samlet overblik til pensum
- Så elever kan gå tilbage og se hvad de har lavet på de forskellige semestre.

- Et sted vi kan kommunikere til et helt hold ad gangen

Hvad skal man bruge fronter til?

- Afleveringer
- Finde undervisningsmateriale, gå tilbage inden eksamen og se hvad man har lavet
- Kommunikere fra undervisere til studerende

Hvad bruger man det ikke til?

- Ikke til at udveksle informationer på tværs

Hvad har overtaget i stedet for Fronter?

- Der er opstået facebook grupper og andre kanaler fordi fronter ikke kan håndtere alt det, som det burde.
- Wiseflow som er der man afleverer eksamen som er et helt andet system
- Kea mail - der er ikke én-til-én kommunikation på fronter
- Et sted hvor man kan finde sine gamle medstuderende andre kontakt flader i administrationen

Hvor er fronter om et par år?

- Der er fronter død, der sker ikke meget udvikling i fronter.

Generelle ønsker:

- Kommunikationen, mellem elev og lærer, studerende og studerene,
- Finde folk bedre på fronter
- Hvad der sker på de andre KEA områder
- Fredagsbar
- Kantien
- statestikker, hvor mange har set denne mail osv.
- Måske virksomhedssamarbejde, så virksomheder kunne tilgå det materiale de studerende har lavet?
- Digitalisere mere så man kan lærer hjemmefra.

KPI sætning

- vi skal øge aktiviteten på fronter, så de studerende øger deres aktive timeantal på hjemmesiden.

Målgruppen

- Os selv, unge studerende - husk man er ikke ens, kommer ikke de samme steder fra osv.

ØVELSE:

hvem er de?

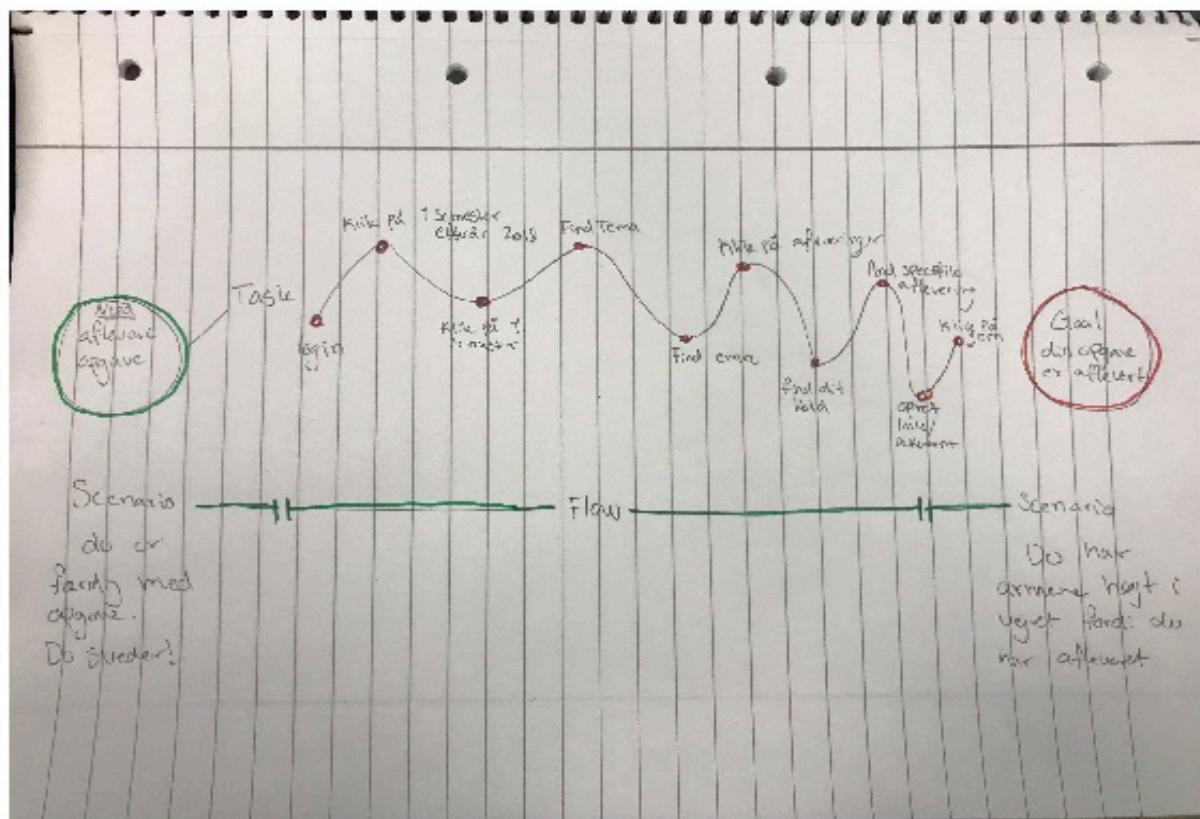
- Unge studerende, undervisere, ledelsen, kantinen,

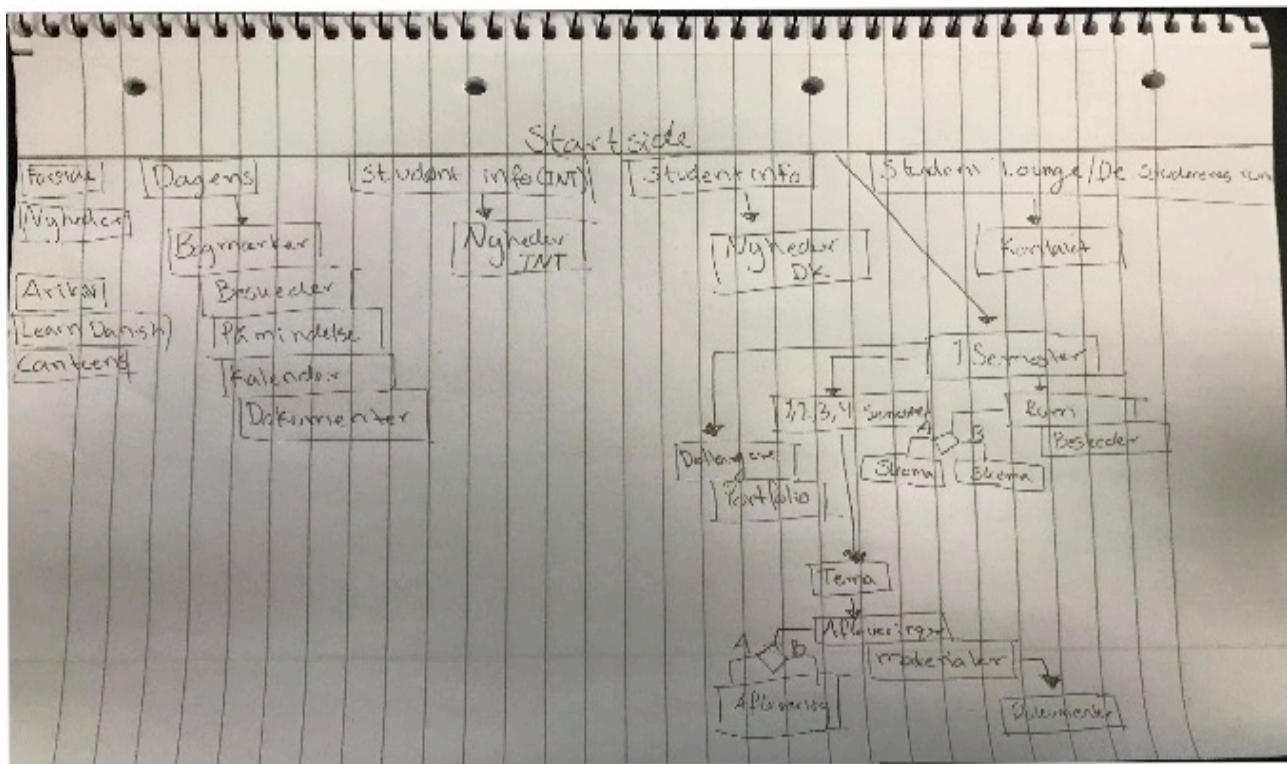
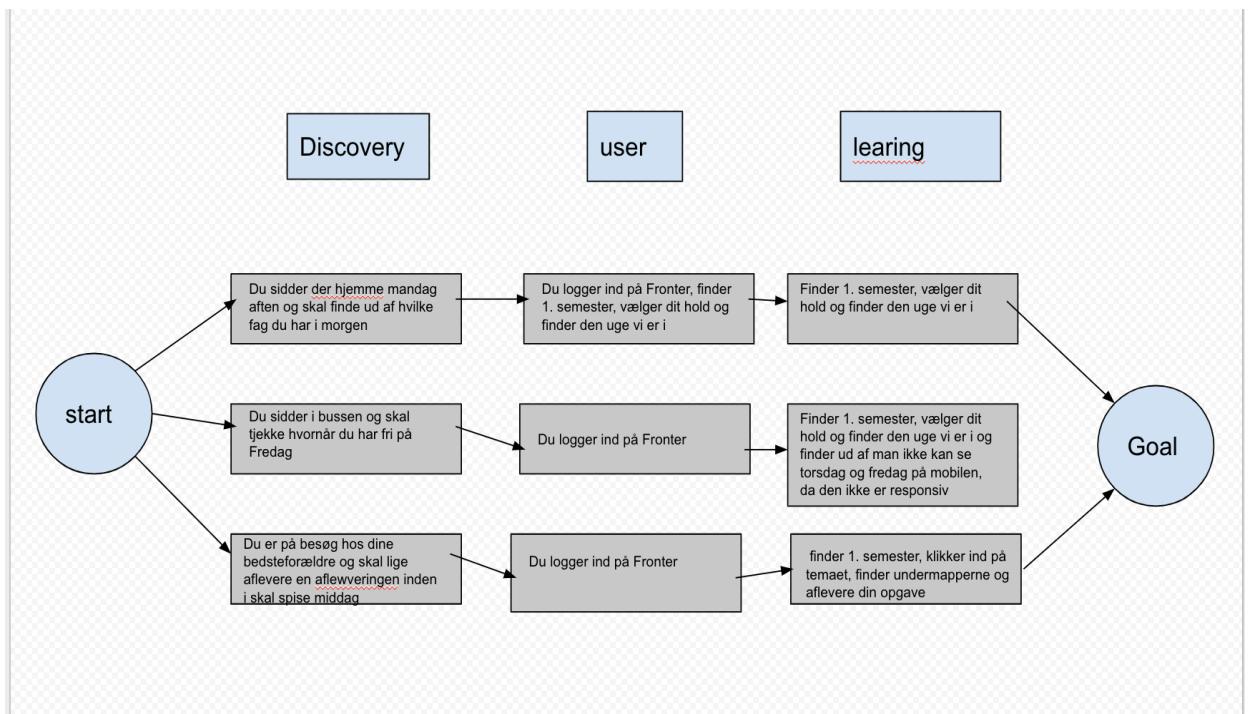
Hvad er Fronter for dem?

- et informativt forum, kommunikations veje.

Hvad har de behov for, som Fronter ikke kan give dem?

- Mere simplificerede informative rum, et sted man kan se tilbage på hvad man har lavet igennem de andre semestre, kontakt mellem studerende-undervisere, ledelsen-studerende, kea-kea samt studerende imellem. Fronter som App. Simplificeret brugervenlighed (skema, lektier osv). Et samlet forum hvor man kan lægge alle sine ting op så afleveringer ikke skal ske flere steder. Link til alles portifolio til inspiration





UX tema E18

User research

04.01.02

Design af brugertest spørgsmål 1 & 2

Opgave 1: Find Skema samt lektier

Mål – problemstilling: navigere rundt i Fronter for at finde frem til både rigtig skema og rigtig lektion.

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på 1. semester
- Klik på hold A/hold B
- Find ugen i bunden af skemaet
- Se på dagen forinden hvilken lektion der er til dagen efter
- Nederen i skemaet står lektion
- Klik på 1 semester
- Klik på Grundlæggende UX
- Klik på User research
- Klik på materiale
- Klik på det dokument hvis navn stemmer overens med navnet fra skemaet

Tidsramme (evt eksperttid): Minimum 8 klik

Opgavetekst: Du skal finde ud af hvad lektion du har for til Tirsdag D 27.11.18 og derefter finde selve dokumentet, som er lektion.

Opgave 2: Aflever en opgave som gruppeaflevering

Mål – problemstilling: Finde den rigtige undermappe for afleveringen og navigere til gruppeaflevering

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på 1. semester (fane)
- Klik på 1 semester
- Klik på Grundlæggende Animation
- Klik på Projekt
- Klik på Afleveringer
- Klik på hold A/hold B
- Klik på Færdig opgave
- Klik på opret
- Vælg Link
- Klik på Tilpasbrugere
- Find de medstuderende
- Klik på gem

Tidsramme (evt eksperttid): Minimum 12 klik

Opgavetekst: Du skal aflevere dit færdige projekt i Animation, som et link og derefter gøre det til en gruppeaflevering. (det er ligegyldig hvilket hold du går på)

spørgsmål 3 & 4

Opgave 4: Tjekke din mail

Mål – problemstilling: navigere rundt i Fronter for at finde KEA mail

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på personlige værktøjer
- Klik på mail

Tidsramme (evt eksperttid): Minimum 2 klik

Opgavetekst: Du vil gerne tjekke din KEA mail for at se om du har modtagt nogle vigtige mails fra skolen.

Opgave 3: Find kontakt personer

Mål – Finde frem til en vejleder

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på 1. semester
- Klik på Deltagere
- Find Pia Gregersen under listen

Tidsramme (evt eksperttid): Minimum 2 klik

Opgavetekst: Du har SU problemer og skal have kontakt til din SU vejleder Pia Gregersen. Find hendes Mail og mobilnummer

Beskrivelse af testpersoner

Maria Møller, Naja Rosenberg, Emil Mansø.

Maria Møller Larsen

- 21 år gammel
- studere Idræt på Københavns Universitet
- Har haft Fronter på Næstved Gymnasiet

Hvad synes du om fronter?

Maria fandt Fronter meget forvirrende, det var svært at navigere rundt i og vendte øjne i øjeblikket hun fandt ud af det var en test af Fronter. Hun kommenterer ”ÅH NEJ! Troede aldrig jeg skulle nærme mig den latterlige side igen”. Maria fandt løsningen på 1 ud af 4 tasks. Hun efterspurgte en ’Personale’ Kategori og et mere digitaliseret skeam, der ikke krævede at man blandt andet skal finde den uge man er i.

Da opgave nr 3 blev stillet, sagde Maria selv at det var en nem opgave at løse, men efter 7 minutter måtte hun give op på opgaven, hvilket var den eneste opgave hun selv sagde højt at hun opgav. og var meget frusteret over at det ikke var en nem opgave, da det er en vigtig ting at kunne.

VIDEO Maria Møller Larsen: https://drive.google.com/drive/folders/16wb4_-Qs07CvLl-vlpEYG_3UCql64_Sy?usp=sharing

Naja Rosenberg

- 21 år gammel
- Stuadesse
- Har haft Ludus på Frederiksberg Gymnasium

Hvad synes du om fronter?

Naja påtalte Frontos forside og påpegede at det næsten var et misbrug af en så informativ side, ikke at vise nogle vigtige informationer. Hele forsiden fandt hun irrelevant for selve Frontos virkning og mente at forsiden burde bruges til blandt andet skema og gøre det lettere tilgængeligt.

Naja fandt løsningen på 1 ud af 4 tasks og grinede meget af hvor ’åndsvagt’ Fronter var og at opsætningen ingen mening gav. Hun efterspurgte søgefeltet og forstod ikke hvorfor det ikke virkede bedre.

Naja synes at selve designet på Fronter minede hende om en medicinsk side.

VIDEO Naja Rosenberg: https://drive.google.com/drive/folders/16wb4_Qs07CvLl-vlpEYG_3UCql64_Sy?usp=sharing

Emil Mansø

- 23 år gammel
- På sidtse semester af lærer uddannelsen
- Har haft Fronter på Næstved Gymnasium

Hvad synes du om fronter?

Emil fandt Fronters egenskaber misbrugt. De navngivede knapper afspejlede ikke hvad der gemte sig bag knapperne og det blev hurtigt en mentalitet hvor der bare blev prøvet alle knapper af når en opgave blev stillet. Emil fik også kun løst 1 ud af 4 tasks og var frusteret over han ikke kunne se logiken bag hjemmesiden.

Fronter blev et irritations moment på få minutter og opgaverne blev hurtiger givet op på. Der blev endda oftes stillet spørgsmåltegn ved om opgaven overhoedet kunne løses.

VIDEO Emil Mansø: Videoen af Emil har jeg mistet.... Ja jeg ved godt det er mega dumt.

Dokumentation og efterbehandling af testresultater

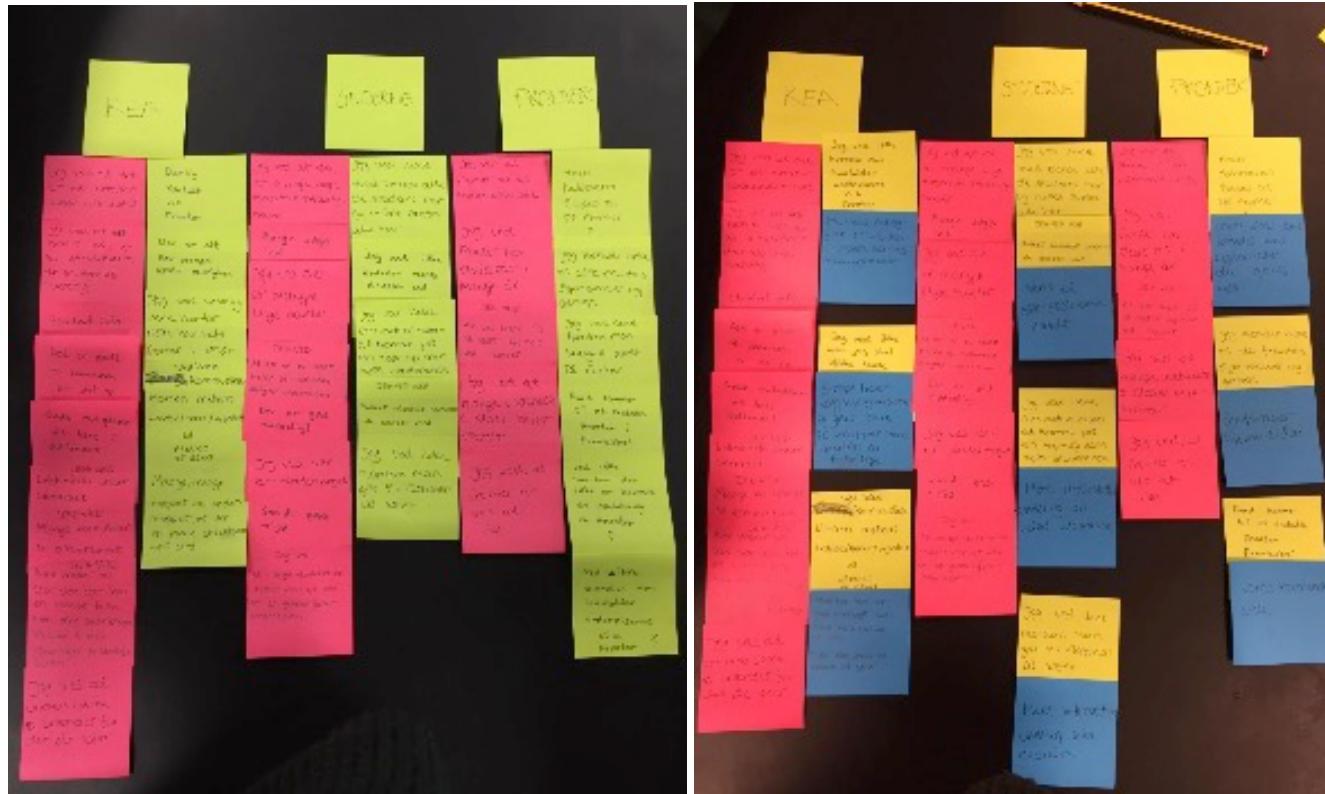
Maria Møller, Naja Rosenberg, Emil Mansø

Alle tre testpersoner havde faktis de samme problemer og prøvede de samme ting af ved løsning af en opgave. Det var enormt sigende at de tre personer havde de samme tanker omkring siden og dens mangler. Ved første task var alle testpersoner forundrede over at der intet skema var at finde, dog var det en tilbagevende ting at åbne 'kaldender'. Eftersom kaldenderen var tom virkede det misvisende. Ved anden task fandt de egentlig alle sammen mappen 'Animation' - nogle af testpersonerne valgte at gå ind i undermapperne, men ingen gik helt ind til selve afleveringsstedet, da de afprøvede alle knapper og så man under 'opret' kunne oplade fil og oplaede derfor afleveringen i en anden mappe en den endelige. Ingen af testpersonerne fandt ud af hvordan man lavede en gruppe aflevering. Ved tredje task var testpersonerne ret irriteret allerede, men dog mente de alle at task tre måtte være nem at løse. Dog var den den task hvor alle testpersoner sagde de gav op. Der blev efterspurgt en kategori der hed 'personale' og at søge funktionen virkede. Alle tre testpersoner brugte søgefunktionen på denne opgave og de søgte alle tre på de samme søge ord - men desværre uden held.

Ved fjerde task gik det faktisk stærk for alle testpersonerne og de løste alle denne opgave som den eneste. Dog tilstod de alle tre at den eneste grund til de kunne løse denne opgave var fordi de havde fundet knappen under deres ivrighed med at få trykket på alle knapper på skærmen.

Alle testpersonerne var overrasket over hvor forvirrende hjemmesiden var, at den var umulig at gennemskue og de udbrød alle sammen ”godt vi ikke bruger det der, haha”

Dokumentation af indsamlet user research



Undersøgelse af konkurrenterne

Der er egentlig ret mange konkurrenter til Fronter, hvilket også gør det mærkværdigt at Fronter er at finde så mange steder, da alle elever såvel som undervisere og ledelsen på de forskellige uddannelsessteder finder Fronter enormt indviklet og svært at navigere rundt i. Facebook kan man egentlig godt kategorisere som værende en konkurrent til Fronter, da meget information bliver delt på lige netop dette medie, mange unge mennesker (brugerne i denne undersøgelse) har fingeren på pulsen og deler ting gennem facebook samt kommunikere nemt derigennem. Det er også en fordels futer at man på Facebook kan se folks aktivitet og dermed henvende sig til en der er aktiv i øjeblikket. Der er også god hjælp at hente fra større grupper, da man kan dele spørgsmål og svar i grupper af ens medstuderende. Facebook forhaster også prosessen med notifikationer og man forstår godt at

informationerne går hurtigt på facebook, da der er mange aktive brugere og det er en nem måde at kommunikere rundt på.

En anden konkurrent er blandt andet forumet Lectio, som har samme formål som Fronter - nemlig en informativside til studerende, undervisere samt ledelsen. Lectio er en smugle mere simplificeret på dets udsens end Fronter er. Der er ikke ligeså mange klikbarer muligheder på Lectio og navngivningen giver god mening for hvad der lægger bag. Der findes stadig flere undermapper på lectio, men der er ikke så mange valgmuligheder for brugen. Man får lidt følelsen af at man som bruger bliver taget i hånden og guidet igennem mappe strukturen, da valgmulighederne giver mening og er så fordi der er færre.

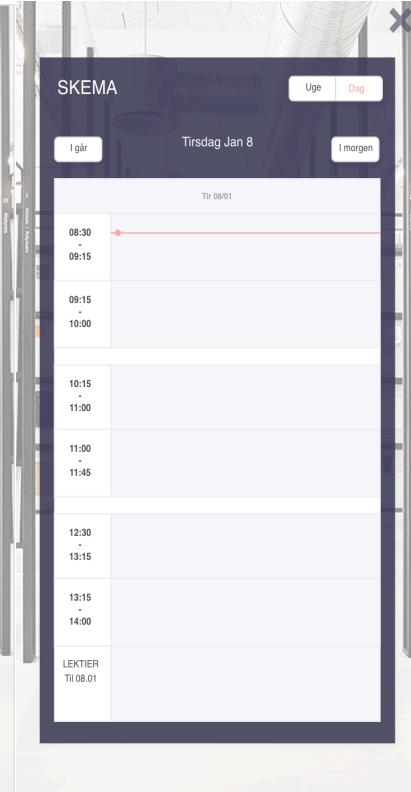
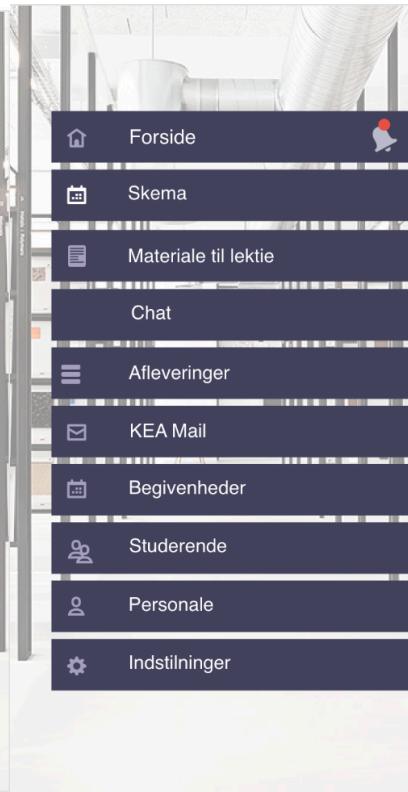
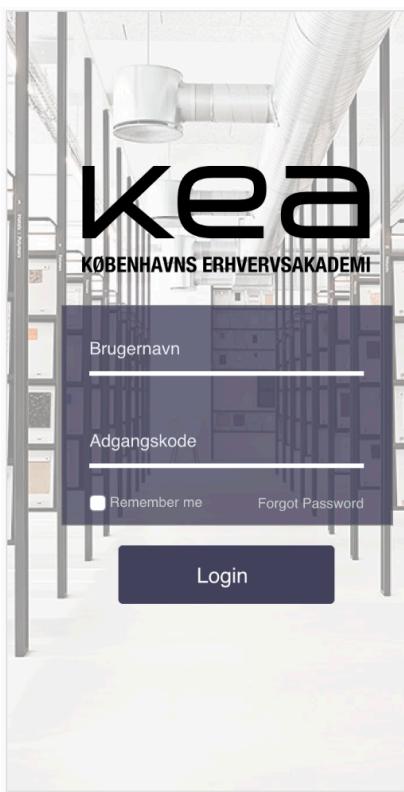
Der er også Viggo, som også er en konkurrent til Fronter og har samme funktion som Lectio og Fronter. En informativ side for elver, udnervisrer og ledelse. Jeg husker Viggo som værende den nok, mest simplificerede informative side, jeg selv har benyttet mig af. Det skal siges jeg både har brugt Lectio, Fronter og Viggo.

Ludus havde en startside der udelukkende var dagens skeam, og det var derfor nemt håndgribeligt. Det tog ikke mange sekunder at finde ud af både hvilket lokale samt hvilke modul man skulle tilgå sig. Under modulets navn fremkom både underviserens navn samt lokale navn i bunden af dets modul. Beskeder-mails var nemt tilgængelige, da der var afbilledet et brev i skærmets højre hjørne og man fandt nemt begivheder under fanebrevet 'begivenheder'. Viggo er en enormt uanverceret side, som giver god meningen for brugeren.

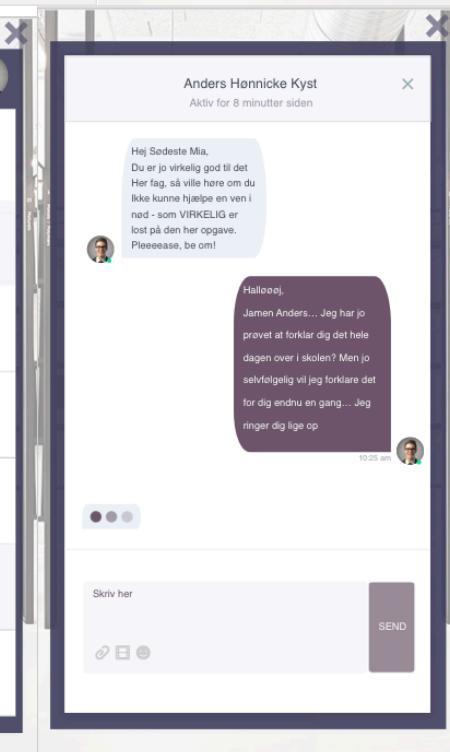
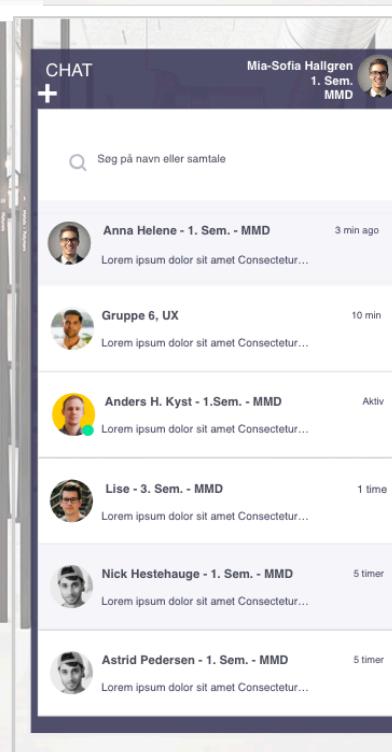
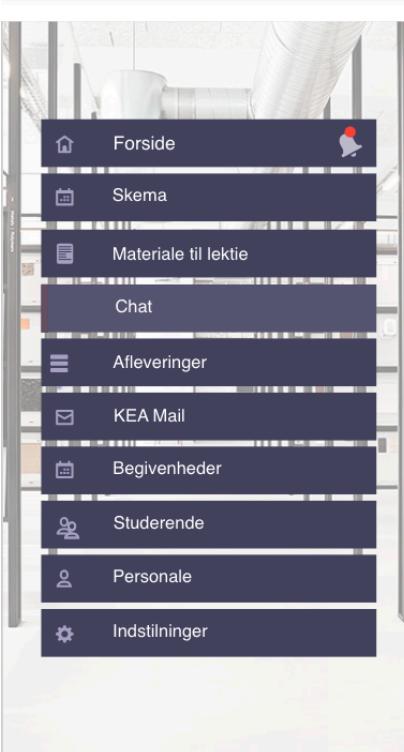
**UX tema E18
Design Sprint
04.02.01**

Prototype: <https://xd.adobe.com/view/97a4b194-a5f2-4f22-5982-77bb78315799-e195/>

MAP + SKETCH af egen opgave

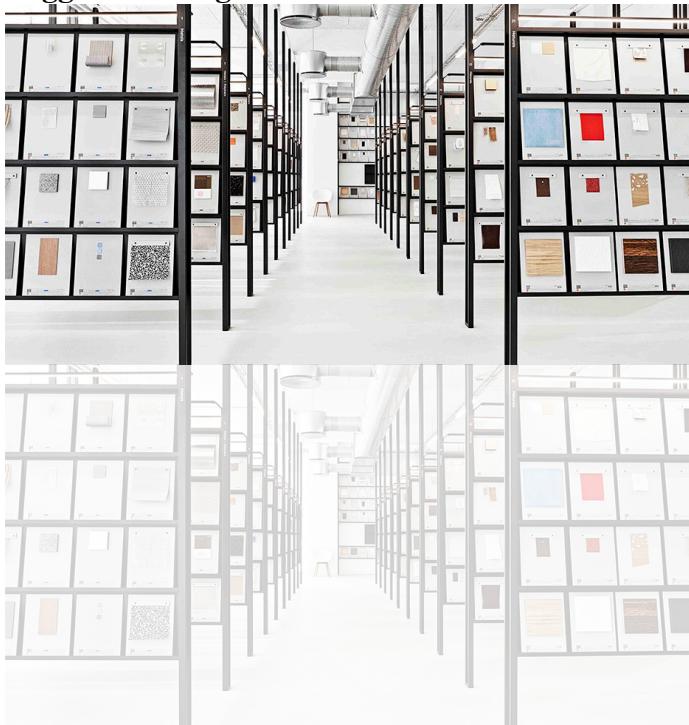


The image shows three overlapping mobile application screens. The leftmost screen is the KEA mobile login screen, featuring a large 'kea' logo at the top, followed by 'KØBENHAVNS ERHVERVSAKADEMI'. It has fields for 'Brugernavn' and 'Adgangskode', and buttons for 'Remember me', 'Forgot Password', and 'Login'. The middle screen is a vertical navigation menu with items: 'Forside', 'Skema', 'Materiale til lektie', 'Chat', 'Afleveringer', 'KEA Mail', 'Begivenheder', 'Studerende', 'Personale', and 'Indstilninger'. The rightmost screen is a 'SKEMA' (schedule) view for 'Tirsdag Jan 8'. It shows a timeline from 08:00 to 14:00 with various scheduled events. A red dot is visible on the timeline between 08:30 and 09:15.



The image shows three overlapping mobile application screens. The leftmost screen is the KEA mobile navigation menu, identical to the one in the top row. The middle screen is a 'CHAT' interface showing a list of messages. At the top is a header for 'Mia-Sofia Hallgren 1. Sem. MMD'. Below it is a search bar and a list of messages from other users: 'Anna Helene - 1. Sem. - MMD' (3 min ago), 'Gruppe 6, UX' (10 min), 'Anders H. Kyst - 1.Sem. - MMD' (Aktiv), 'Lise - 3. Sem. - MMD' (1 time), 'Nick Hestehauge - 1. Sem. - MMD' (5 timer), and 'Astrid Pedersen - 1. Sem. - MMD' (5 timer). The rightmost screen is a detailed view of a message from 'Anders Hønnicke Kyst'. The message text reads: 'Hej Sedeste Mia, Du er jo virkelig god til det Her fag, så ville høre om du ikke kunne hjælpe en ven i nad - som VIRKELIG er lost på den her opgave. Pleeeeease, be om!' Below this is another message from 'Jamen Anders...' with a longer response: 'Halloooj, Jamen Anders... Jeg har jo prøvet at forklar dig det hele dagen over i skolen? Men jo selvfølgelig vil jeg forklare det for dig endnu en gang... Jeg ringer dig lige op'. The bottom of the screen has a text input field 'Skriv her' and a 'SEND' button.

Baggrunds design



Farver



Web prototype – 04.03.01

Gruppearbejdesdokumentation – projektplanlægning – Team Canvas – Trelloboard

Link til trelloboard:

<https://trello.com/invite/b/CCTStfQj/10414325827c5444985cc5251570f86b/fronter-gruppe-2>

Dokumentation af arbejdesproces og udvalgte kodeeksempler og forklaring:

```
19:             <form action="forseite.html">
20:             |
21:             <div class="container">
22:               |
23:                 <label for="brugernavn"></label>
24:                 <input type="text" placeholder="Brugernavn">
25:
26:                 <label for="password"></label>
27:                 <input type="password" placeholder="Adgangskode">
28:
29:
30:               |
31:                 <label>
32:                   <input type="checkbox" checked="checked" name="remember">Husk mig
33:                 </label>
34:                 <span class="psw">Glemt <a href="glemtkode.html">adgangskode?</a>
35:               |
36:
37:               |
38:                 <button type="submit">Login</button>
39:
40:
41:             |
42:           |
43:         </form>
```

Vi har en form for en login side. Vi starter med at vise hvor form skal tage os hen: forside.html. Så har man en container som indeholder inputs for form. Til en login skal man have et input type brugernavn, hvor vi fortæller vores editor at dataen der skrives er en simpel “text”. Vi fortæller også ved input typen password, at teksten der kommer som data, skal være typen “password” så dataen bliver omdannet til et beskyttet password. Udeover det har vi også en checkbox, hvor man kan vise at den husker dit login. Vi har også en href til en glemt kode html. Til sidst i form har vi en submit (login) knap, som gør at vi kommer hen til vores forside.

```

1 window.addEventListener("load", sidenVises);
2
3 function sidenVises() {
4     console.log("loaded");
5     showForside();
6     //    showTema();
7 }
8
9 function showForside() {
10    console.log("forside vises");
11    document.querySelector("#burgermenu").addEventListener("click", showMenu);
12    document.querySelector("#afleveringer").addEventListener("click", showMenu);
13 }
14
15 function showMenu() {
16    console.log("show menu");
17    document.querySelector("#burgermenu").removeEventListener("click", showMenu);
18    document.querySelector("#burgermenu_screen").classList.remove("hide");
19    document.querySelector("#hvid_burger").classList.remove("hide");
20    document.querySelector("#hvid_burger_luk").classList.remove("hide");
21    document.querySelector("#hvid_burger_luk").addEventListener("click", hideMenu);
22 }
23
24 function hideMenu() {
25    console.log("hide menu");
26    document.querySelector("#hvid_burger_luk").removeEventListener("click", showMenu);
27    document.querySelector("#burgermenu_screen").classList.add("hide");
28    document.querySelector("#hvid_burger").classList.add("hide");
29    document.querySelector("#hvid_burger_luk").classList.add("hide");
30    document.querySelector("#burgermenu").addEventListener("click", showMenu);
31 }
32 }
```

Her er vores forsides javascript med burgermenu. Vi starter ud med at vores side skal lytte efter hvornår siden er “loaded” og derefter når siden er loaded skal den kalde ned til funktionen “sidenVises”. I funktionen “sidenVises” har vi for at man kunne følge med i consollen, lavet en console log. Den skal så kalde ned til funktionen “showForside”. I funktionen “showForsiden” har vi igen en console log, og vi har sagt at den skal vælge vores id “burgermenu” og addet en eventlistener som skal lytte efter hvornår der klikkes og derefter gå til “showMenu”.

Så når vi kommer ned til “showMenu” har vi igen en console log, og vi rydder op ved at fjerne eventlisten. Dernæst fjerner vi classen som indeholder “display:none” fra selve burgermenu skærmen som får selve menuen frem. Det samme gør vi ved id’erne “hvid_burger” og “hvid_burger_luk” som er vores UI elementer på menuen. Til sidst fortæller vi igen at den skal lytte efter et klik på “hvid_burger_luk” og skal gå ned til næste funktion “hideMenu”.

I “hideMenu” starter for stadig at følge processen i consollen, igen med en cosole log. Derefter fjerner vi eventlisteneren for at rydde op. Og vi tilføjer klassen “hide” til de samme elementer som vi fjernede dem fra tidligere, så forsiden vises igen. Og vi tilføjer til sidst en eventlistener, som gør at vi igen efter vi har lukket menuen kan komme ind på den igen, og går i ring.

LINK : <https://xd.adobe.com/view/1b4347e4-2c18-4358-4567-1e7e9846e0a7-6d72/?fbclid=IwAR0V9YZ86EHhbqWPUQMresyxGwlb3Kby7RTDwVOQ2u72Vvup1miY5cE2Tqo>

Manuskript til testperson af Fronter app

Vi kommer fra KEA Københavns Erhvervsakademi og vi har udarbejdet en app af skolesystemet Fronter. Fronter er en platform for underviser og studerende til at dele diverse materialer og opgavebeskrivelser. Samt et sted for de studerende, hvor de kan aflevere deres afleveringer og ligne. Vi vil derfor rigtig gerne have dig til at test vores app for os. Vi har to forskellige test, som vi håber du har lyst til at udføre.

5 sekunder-test

Den første test er en 5 sekunder test. Du får nu 5 sekunder til at kigge på forsiden af denne app. Derefter skal du besvare 3 spørgsmål ud fra hvad du lige har set.

- Hvad handler app'en om?
- Hvad var mest i øjenfaldene på app'en?
- Beskriv app'en med ét ord!

Tænke-højt-test

Den næste test er en tænke-højt-test. Det er derfor vigtigt for os at du tænker højt. Altså at du siger alt det du tænker og gør hørt, så vi har mulighed for at evalueret på denne test efterfølgende. Og så er du hundrede procent anonym.

Det skal dermed også siges at du ikke skal være bange for at sige om der er noget der er dårligt eller at der er noget der ikke fungere særligt godt, da det ikke er os der vil blive ”såret”.

Er du klar?

Opgaver:

1. Du har glemt din adgangskode og skal have en ny
2. Du har nu fået din kode igen og skal logge ind på Fronter
3. Du skal finde dagens skema og derefter hvilke lektie du har for til den pågældende dag
4. Du har en samtale kørende med Anders Kyst og skal ind og skrive til ham igen
5. Du har lige færdiggjort dit projekt i UX og skal oprette et link til projektet 01.01.02

Evaluering:

- Hvad var din oplevelse af testen?
- Hvad synes du der var godt? Og hvad synes du var mindre godt?
- Hvad synes du om app
- Har du nogen forslag til forbedringer?

Testresultater

Brugertest 04.03.01 - Observatør noter

Smiler og virker klar på hvad testen går ud på.

Det er iøjenfaldende at der er understeget på glemt adgangskode så kun klikker der, og der at hun kan indtaste sin E-mail for at få sin kode.

Opgave 1 er fuldført

Klikkede på uni login

Opgave 2 fuldført

Klikker mange gange på lektier i burger menuen

Men finder ud af hun skal klikke på skema efter et par klik

Finder lektierne kliker på dem og læser hvad der er af lektier

Opgave 3 fuldførst

Hun kigger i notifikationer, men uden held.

Hun kan ikke se at han har skrevet en besked, men ved det kun fordi vi siger det

Det er ikke en besked til hende

Hun havde reget med der var et kryds på alle de forskellige sider, men der var en pil

Hun klarer aflevering af link uden fejl.

Meget i øjenfaldende med glemt adgangskode, måske for iøjenfaldene, uni-login skal måske være lidt større, kan godt lide billedet, og at man kan se sprog

Overordnet lækkert design,

Bliver forvirret over lektie opgaven

Tidspunkt på lektie er forvirrende

Pilen, skal være et kryds, skal gerne være gennemgående

Farverne på skemaet må geren være mere skarpe

Runde kanter på knapper.

Test 2:

"Så ville jeg trykke på glemt adgangskode"

Opgave med lektier:

Lavede ikke et eneste forkert klik - fandt frem til alt uden fejl

Samtale med Anders:
Finder frem til alt igen uden fejl

UX tema projekt - opret link opgave:
Læser højt fra de ting der står på afleveringssiden og alt virker overskueligt og uden unødvendige ting

Hvad syntes du ellers?:
Syntes det er overskueligt og farverne ligeså.

Fint at man kan trykke frem og tilbage mellem hver funktion

Chat fungere som Messenger hvilket er meget brugervenligt

Ikke nogle problemer umiddelbart - kun ved afleveringer da jeg troede den var afleveret med et rette-tegn

Testperson 2, så en del forvirret ud under testene.

Test 3

Kigger på logind siden, og kigger lidt rundt og finder hurgitgt siden med den glemtekode
Skirver hans mail og løser opgaven.

Forvirrende med bokse der kommer op.

Går ind på skema siden, ser oversigten over dagen, og ser sine lektier. Klikker på dem, og læser dem.

Bliver forvirret over krydserne fra skemaet

Fandt ham og spørger om han skal skrive til ham.

Bliver igen forvirret over pilen fra chat, men synes det er logisk.

Bliver lidt forvirret, og spørger igen om sprøgsmålet. Kunne ikke se at han skulle ind i første semester.

Kommer til sidst frem til det hele.

Mangler lidt overblik.
Mangler en menu, det er meget tilbage.

Krydserne er forvirrende, var ikke klar over om siderne ligger i lag.
Kan godt lide farvene.

Menuen ville være en hjælp. (havde slet ikke set menuen.)

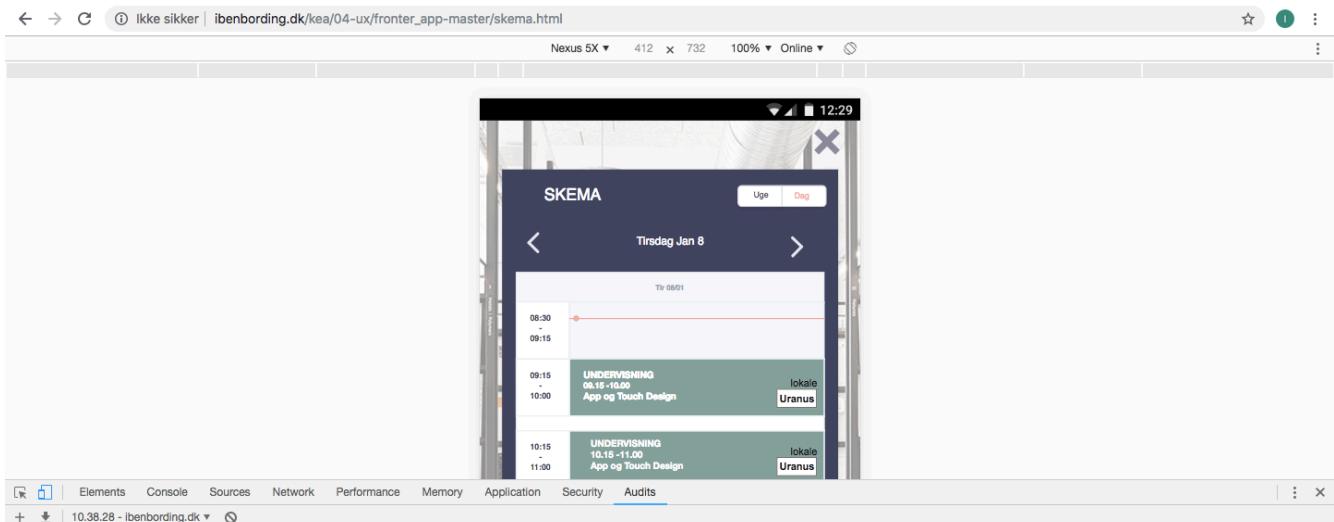
Endringer på baggrund af test

- Glemt adgangskode var for iøjnefaldende, og derfor bør den være i samme hierarki som de andre ting man kan klikke på, på forsiden.
- Burgermenuen bør være mere synlig
- Krydset på skema-funktionen er lidt malplaceret da der på de andre sider er en pil tilbage og ikke et kryds – måske skulle man bare beholde ”pil tilbage” på alle sider
- I chat funktionen kan man ikke se om man har modtaget en besked – måske skulle de beskeder man ikke har set synliggøres noget mere, så det er den man trykker på i stedet for at skulle gætte sig frem til det
- Man skal kunne gå til chatten når man får en notifikation.

The screenshot shows the Kea mobile application running on an Nexus 5X device. The app's login screen is displayed, featuring the Kea logo and a large input field for 'Brugernavn' (Username). Below the username field is another for 'Adgangskode' (Password). The URL in the browser bar is `ibenbording.dk/kea/04-ux/fronter_app-master/`. The Chrome DevTools Performance tab is open, showing four main performance metrics:

Metric	Score
Performance	100
Accessibility	57
Best Practices	87
SEO	89

A legend below the metrics indicates a score scale: 0-49 (red), 50-89 (orange), and 90-100 (green). The Performance section also displays 'Metrics' for 'First Contentful Paint' (0.8 s) and 'First Meaningful Paint' (0.8 s).



100

Performance

26

Accessibility

87

Best Practices

78

SEO

Score scale: 0-49 50-89 90-100

Performance

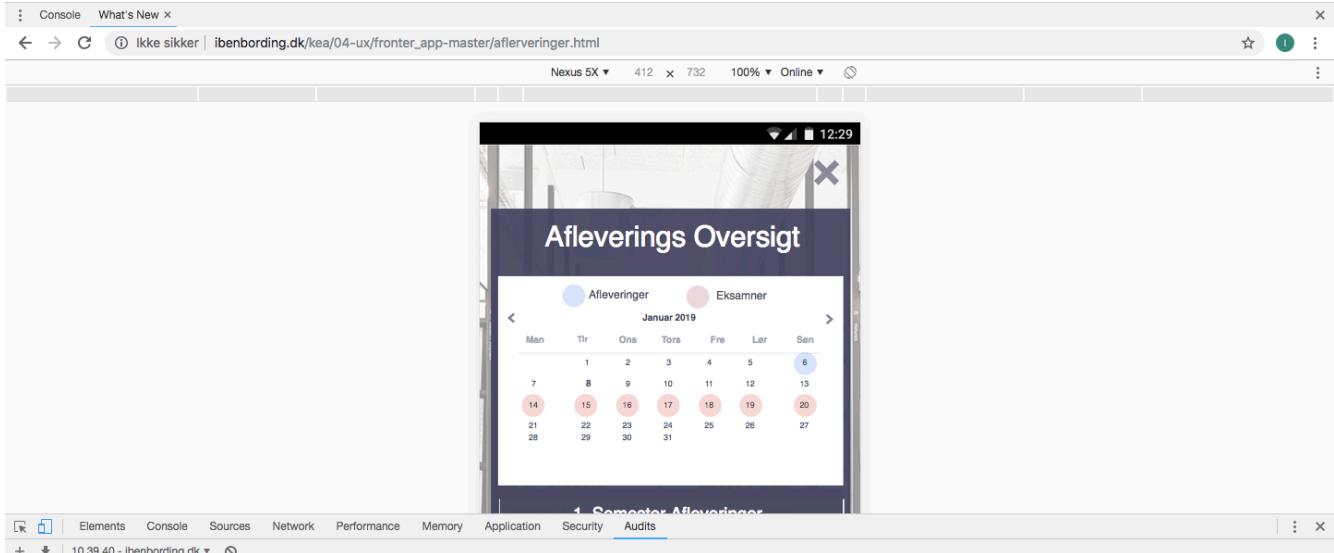
Metrics

First Contentful Paint

0.9 s ✓

100

First Meaningful Paint



100

Performance

26

Accessibility

87

Best Practices

78

SEO

Score scale: 0-49 50-89 90-100

Performance

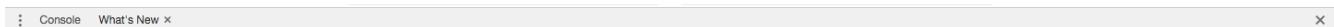
Metrics

First Contentful Paint

0.9 s ✓

100

First Meaningful Paint



UX tema E18

Design Sprint: Native app

04.04.01

Sprint goal:

- Designe en app der forbedrer den studerendes liv på KEA.

Long-term goal:

- Om 2 år har denne app spredt sig til alle KEA's afdelinger og gør hverdagen nemmere for alle på KEA/Elever.

Sprint questions:

- Hvordan kan vi optimere forberedelse til eksamen for de studerende?
- Hvordan laver vi en app der giver de studerende mulighed for at låne udstyr/lokaler?
- **Hvordan laver vi en app, der informerer alle KEA studerende omkring begivenheder på tværs af alle afdelinger.**

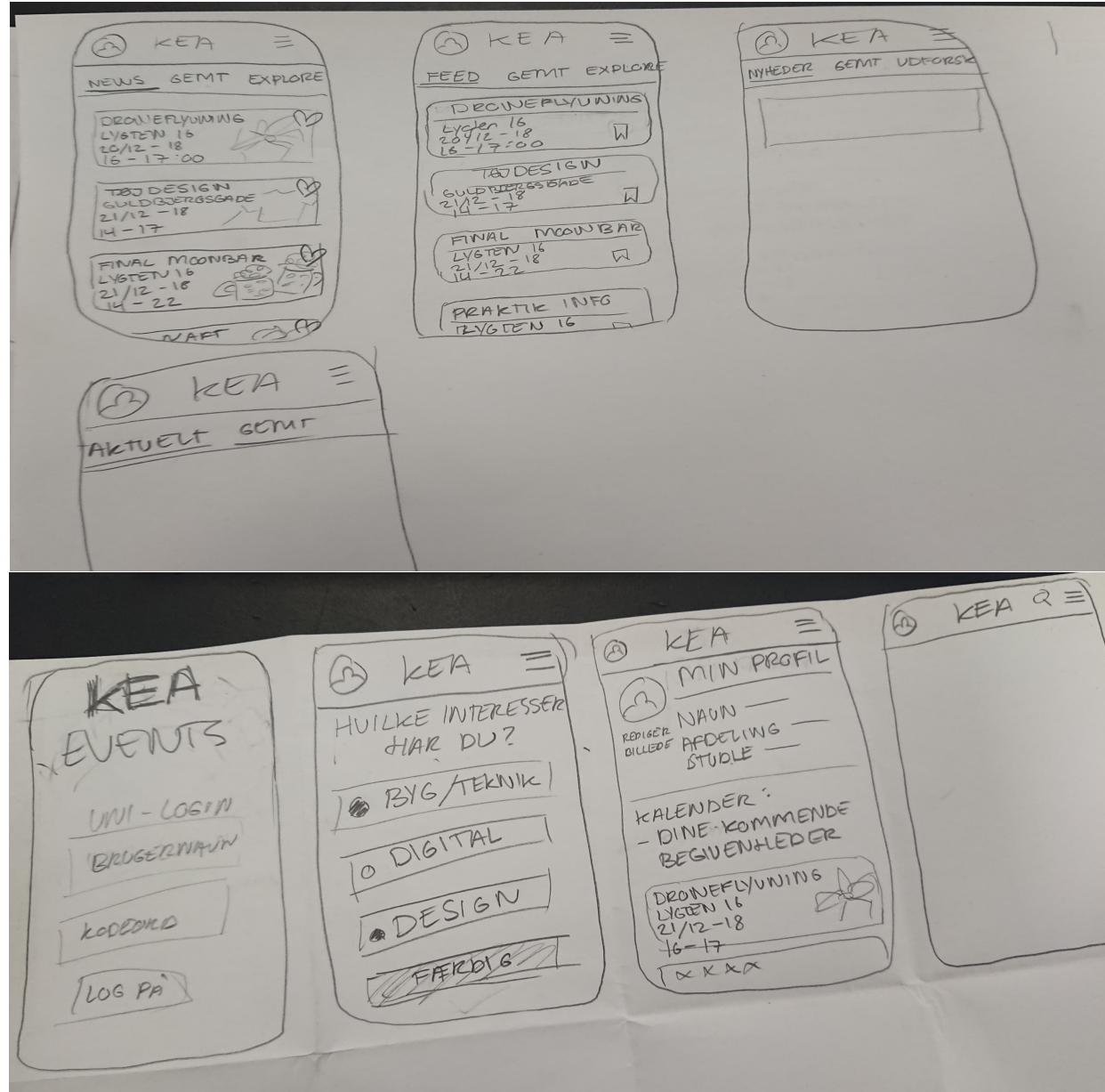
Sprint goals:

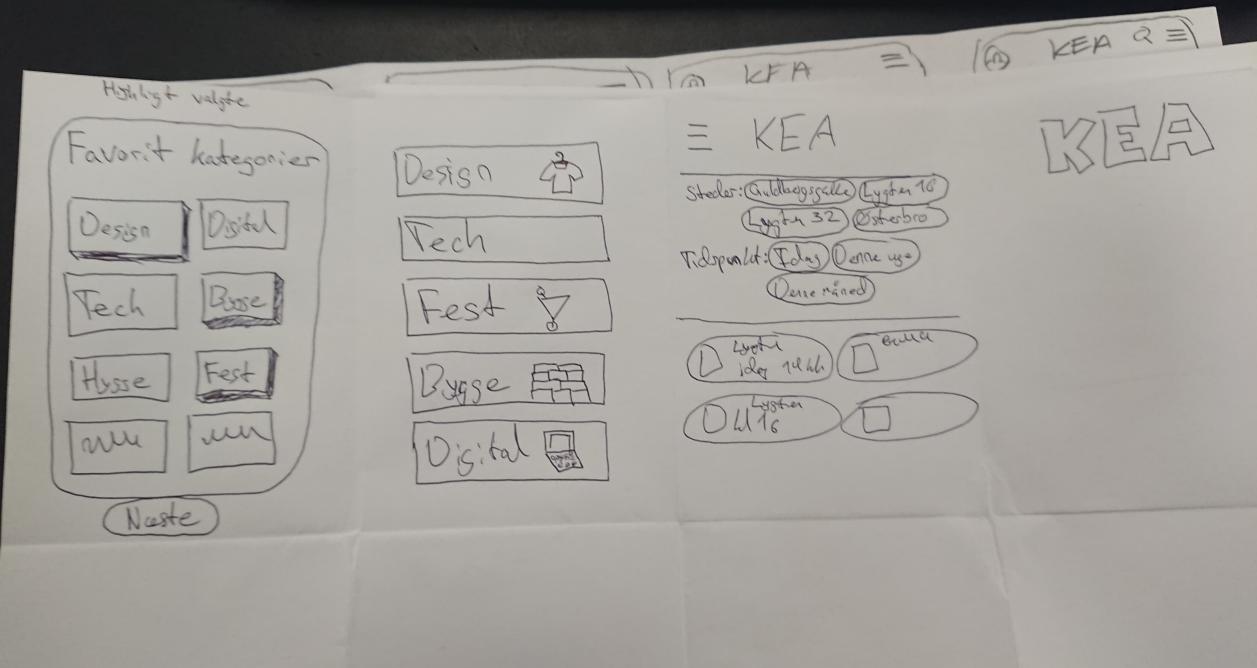
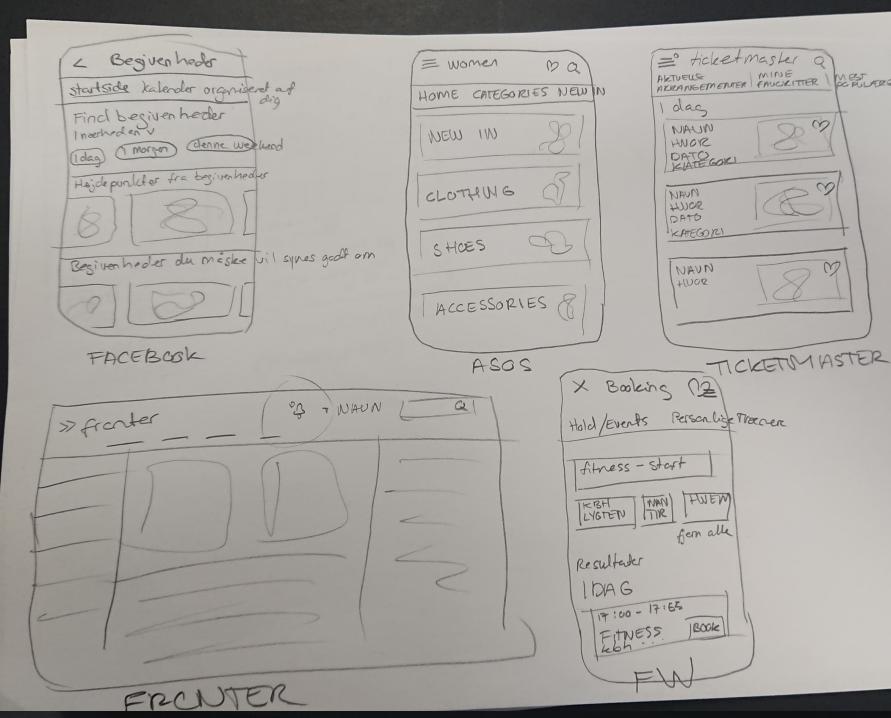
- De studerendes foretrukne app til at finde informationer om forskellige på alle KEAs afdelinger.
- Vi laver en app der appellerer til alle KEAs studerende.
- Vi skal lave en app som rammer et bredt behov så vi kan få flest brugere.

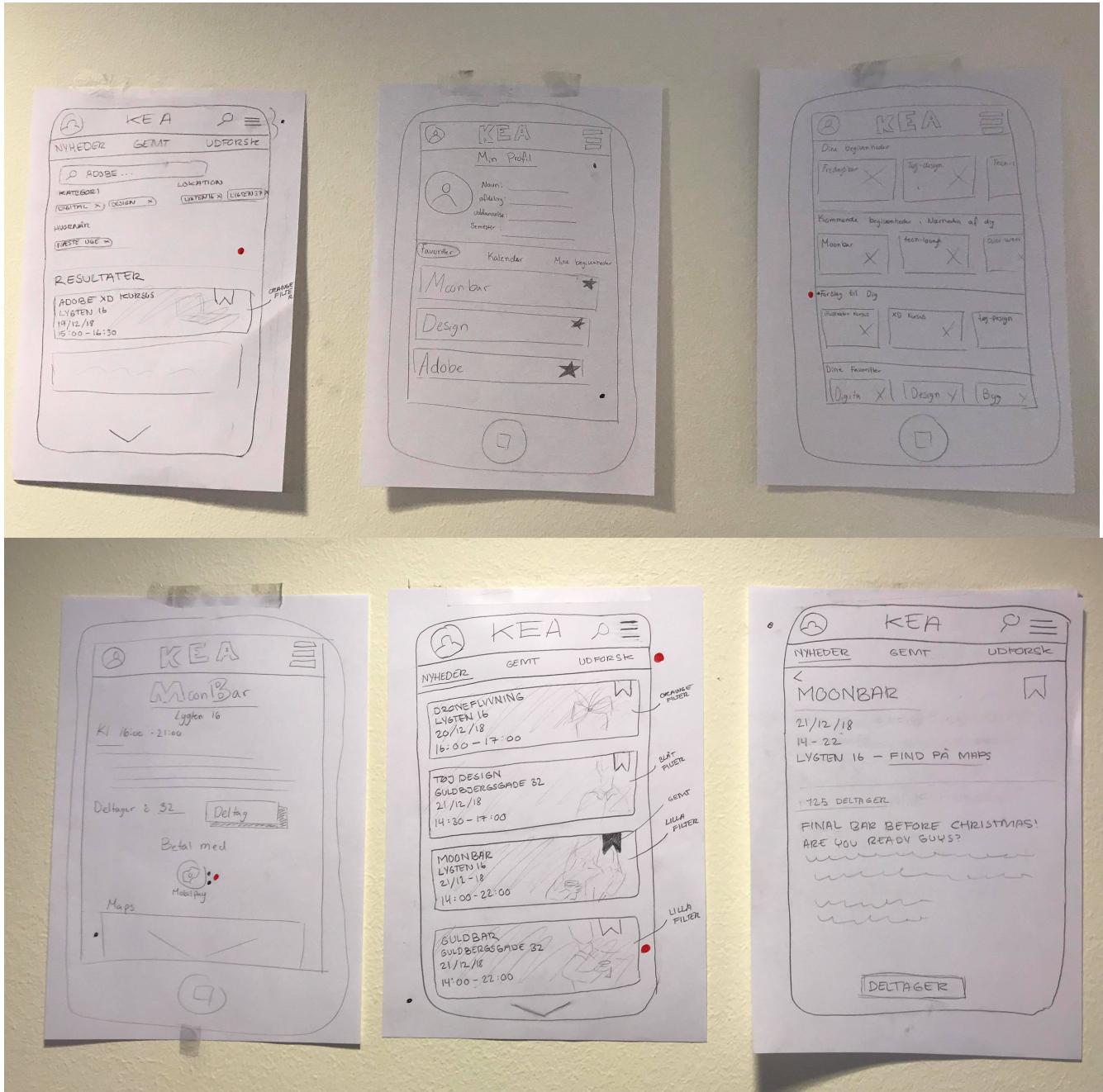
How might we:

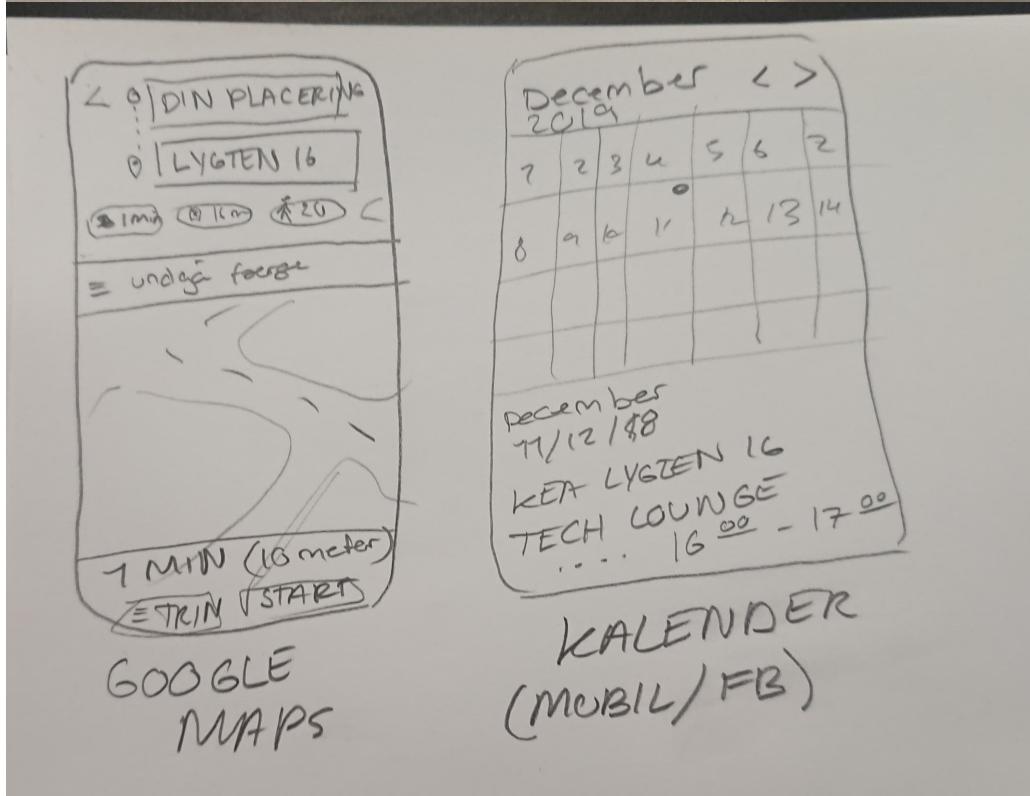
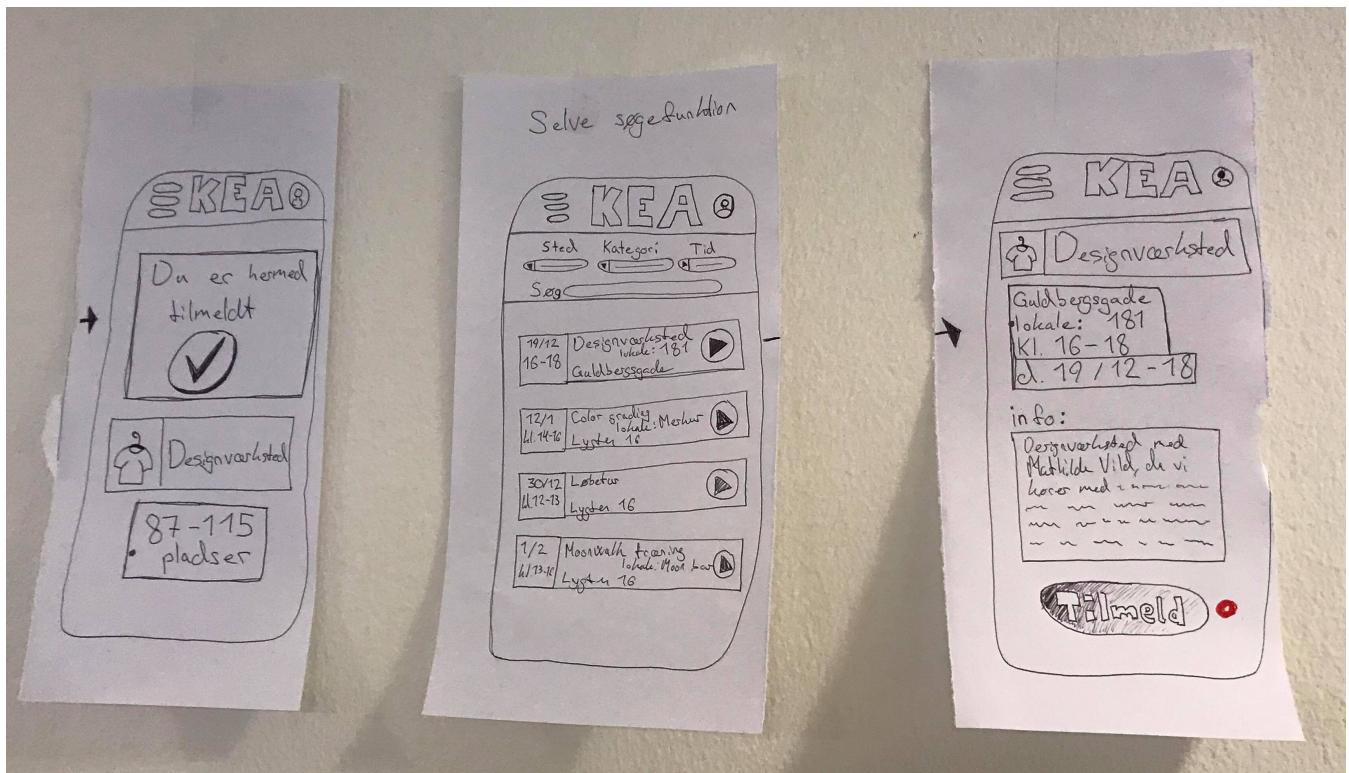
- Kan vi sikre os at de studerende på KEA ikke finder andre alternativer til app'en?
- Hvordan sikrer vi at vores app er brugbar for samtlige afdelinger, sådan så alle gør brug af den?
- Hvordan får vi lavet en app som folk rent faktisk bruger?

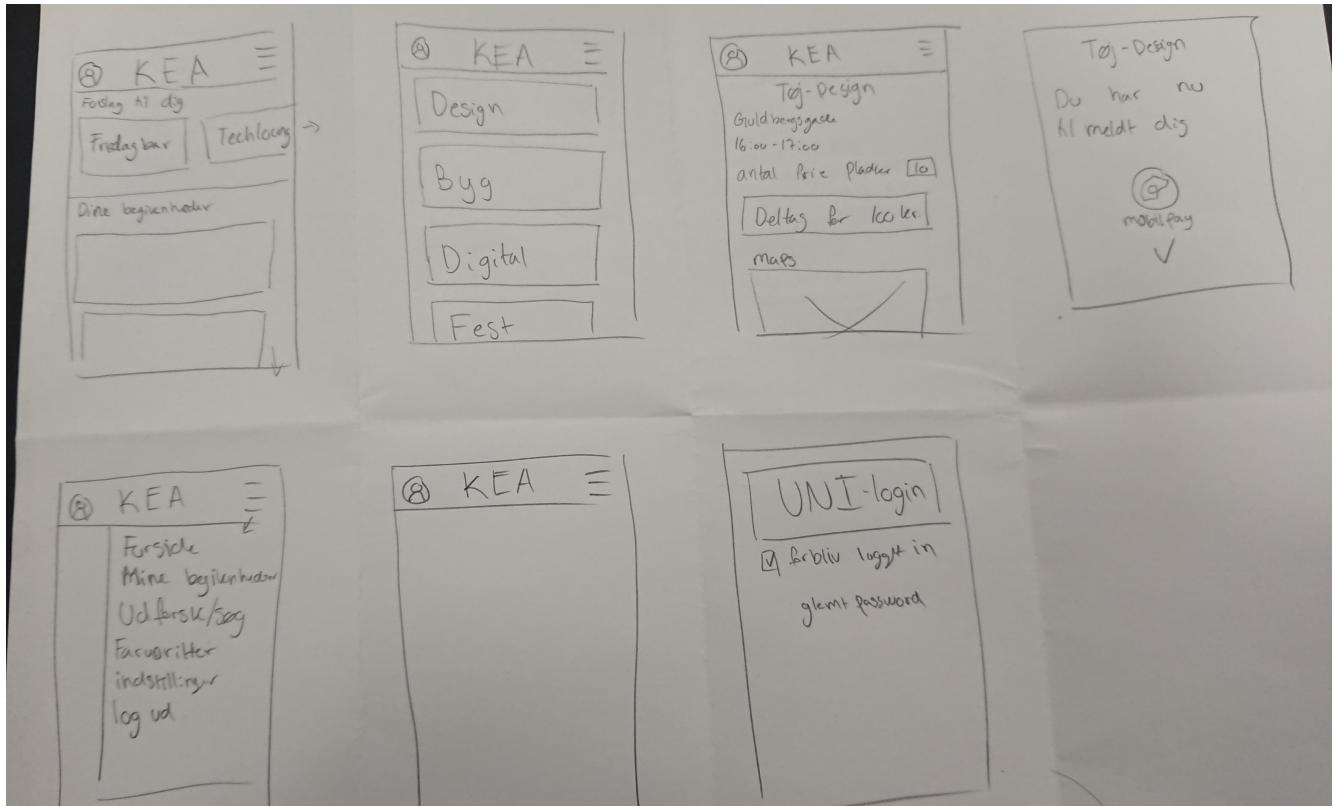
Sketch











Lightning demos:

Facebook: Har en begivenheds-side hvor man kan se en forside med alle begivenheder. Ellers kan man vælge mellem “i dag, i morgen, denne uge eller vælg dato”. Derudover har de forslag til, hvad man ville synes godt om.

Fronter: har en begivenheds notifikation hvor man kan se alle KEAs begivenheder.

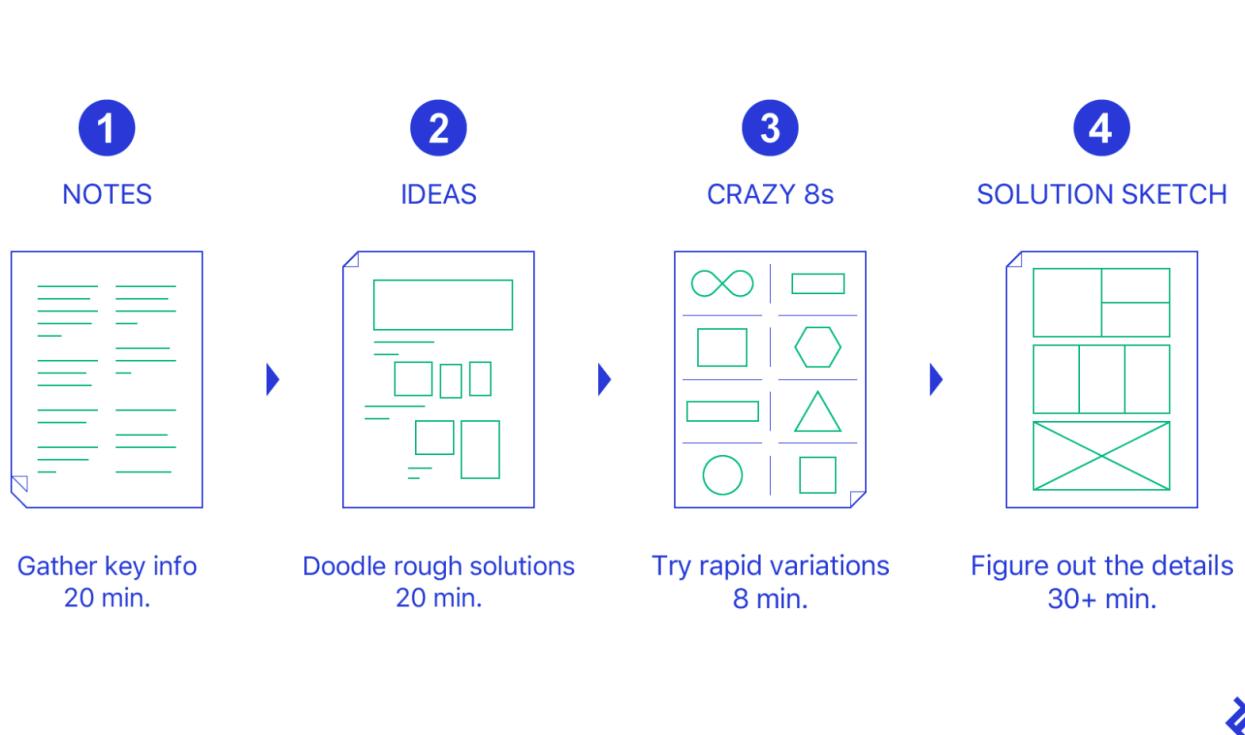
FitnessWorld: Har en god måde at søge på- Man kan vælge dag, placering og emne.

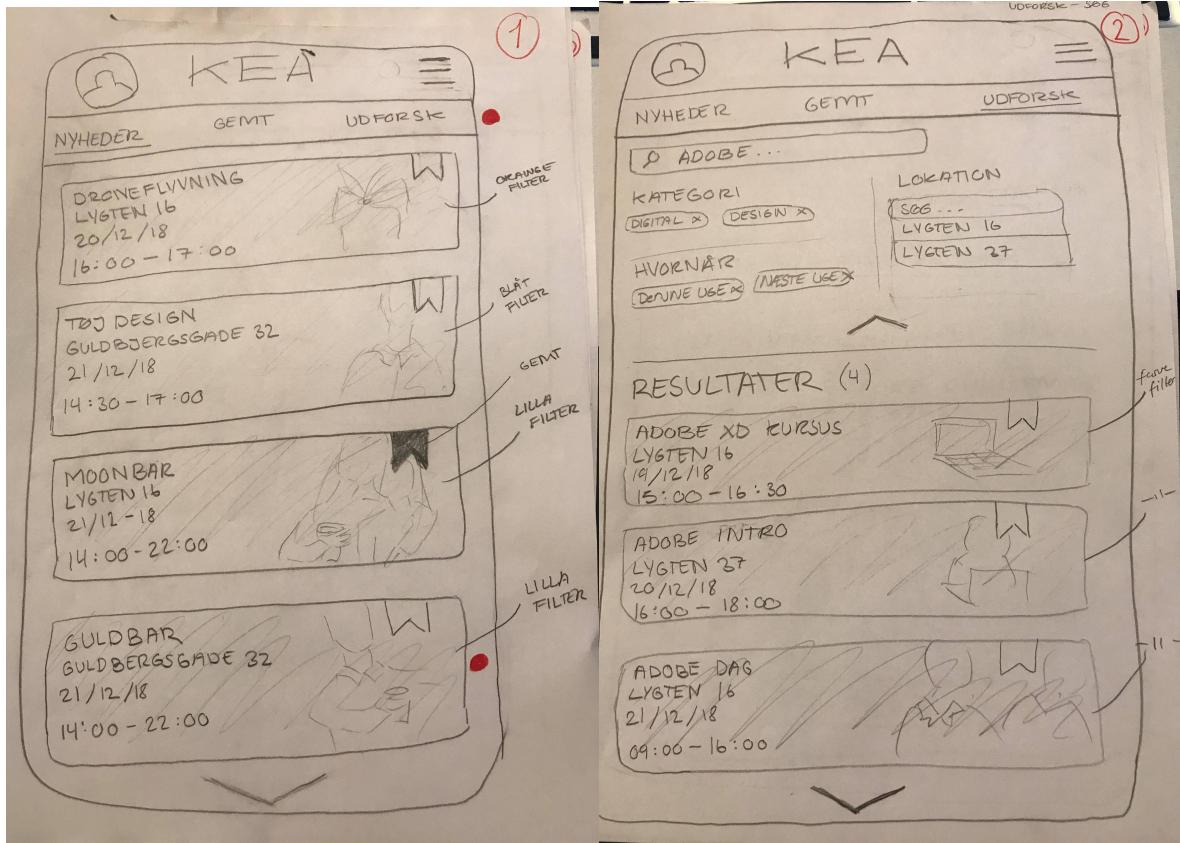
Kort (google maps): Rutevejledning til der hvor man vil til.

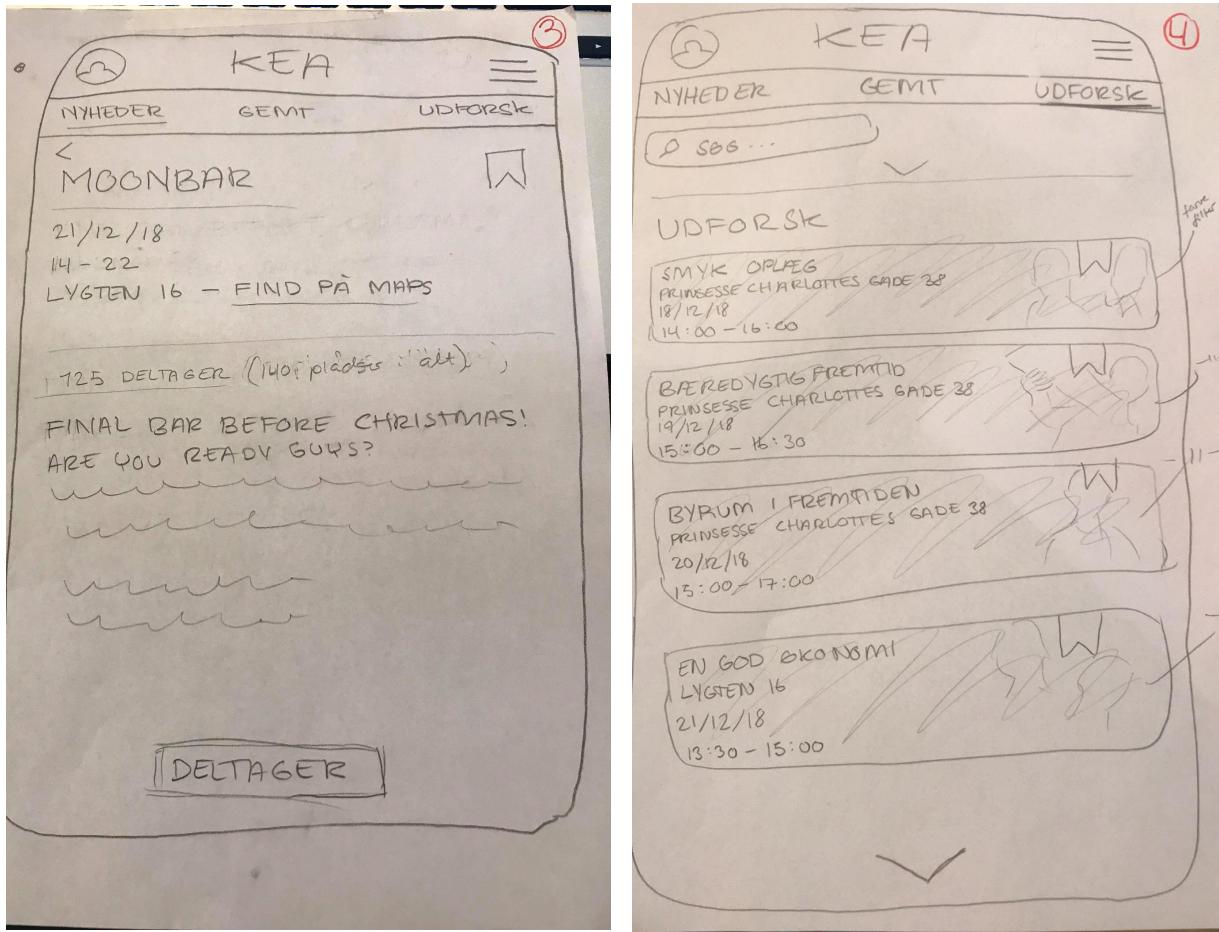
Instagram: De har en god udforsk side, hvor man kan søge, men også udforske ting som man ellers ikke vil se på.

Asos: Har inddelt deres kategorier på en flot visuel måde.

The Four-step sketch, Solution Sketch:







Notes:

Nick:

Forsiden skal være en oversigt over de events som er tættest på dags dato. Muligvis de emner man har valgt at fokusere på i appen.

Første gang man bruger app'en får man mulighed for at vælge sine favorit emner, digital og design f.eks. Det skal forsiden så være et udgangspunkt for.

App'en skal repræsentere hele KEA. Derfor kan man som studerende på Lygten 16 godt komme til et arrangement på Byggeafdelingen hvis man finder det interessant.

Emnerne skal være farveopdelt så det hjælper til overskueligheden.

App'en skal kunne arbejde sammen med kalenderen og kortet på telefonen.

Maria:

Der skal være en login side hvor man logger ind med sit uni-login, så man bliver registreret med navn osv. Derefter kommer man ind på en side (første gang man logger ind) hvor man kan tjekke kategorier af, alt efter hvilke interesser man har. Når man har gjort det, kommer man ud til forsiden. Her kan man

se hvilke ting der sker inden for de næste 5 dage. Man kan “like” dem så de kommer over i “mine favoritter”/hjerte/”interesseret i”.

Man kan også gå ind på de forskellige kategorier eller afdelinger og tjekke forskellige events ud. Man skal også kunne have en side med ting som appen tror at du vil synes godt om, ud fra de ting du valgte som interesser i starten.

Man skal også have mulighed for at tilmelde sig events igennem appen, og synkronisere de ting man skal til, med sin kalender på mobilen. Man skal måske også have mulighed for at se hvem der ellers deltager i begivenheden. Når man går ind på et event, kommer der dato, tidspunkt, beskrivelse, ”tilmeld”, billede og map frem, som viser hvor det er.

Astrid:

- Vi har snakket om at vi gerne vil lave en personlig forside, hvor man kan vælge nogle bestemte begivenheder, som man er specielt interesseret i. På forsiden skal man også kunne se hvilke begivenheder der sker indenfor den nærmeste tid og i nærheden af ens base.
- Derudover har vi snakket om det skulle være muligt at søge i kategorier som fredagsbar, techloung osv, så man kan finde begivenheder der er interessante for en.
- Der skal også være en mulighed for at kunne sætte sit map til, så man kan få en rutevejledning til selve destinationen.
- Det kunne også være en mulighed at lave en forbindelse til Mobilpay, så man ville kunne betale for billetter til begivenhederne eller bruge appen til at betale over Mobilpay i fredagsbaren.
- Det skal være nemt for dem der arranger begivenhederne at oprette dem på appen. De kan bruge appen til at se hvor mange der kommer til begivenhederne og informere dem der kommer om hvad der sker til de forskellige arrangementer.
- Det skal være muligt at sætte et hjerte/stjerne ved en bestemt destination, kategorien eller emne, som man gerne vil følge, hvilke gør at den kommer op på ens forside, så man nemt kan få et overblik over de begivenheder man kunne være interesseret i.

Decide:

Artmuseum, Heatmap, Speed Critique, Vote (straw poll)

Intro til Test:

Vi er her for at lave en brugertest på vores nye app, KEA events, hvor jeg vil stille dig nogle opgaver, som du skal forsøge at løse. Det er til en skoleopgave, og vi skriver noter til det du siger, så vi har mulighed for at gå tilbage og se på det efterfølgende.

Undervejs vil jeg gerne bede dig om at tænke højt – det kan godt føles unaturligt, men fortæl alt hvad du tænker og hvorfor du gør som du gør, eller hvis noget ikke er, som du forventede. Du må meget gerne være ærlig – det er din ærlige mening, som vi kan bruge til noget, når vi skal forsøge at forbedre appen.

Dette er en test af appen og ikke af dig – du kan altså ikke lave nogen fejl, og hvis du støder ind i problemer, er det app'en den er galt med. Jeg vil hovedsageligt sidde på siden og lade dig forsøge at løse opgaverne selv, men du må sige til, hvis du får brug for hjælp undervejs.

User tasks:

1. Log ind og vælg dine interesser. Dine interesser er Design, IT og Digitalt og Sociale Arrangementer.
2. Meld dig til Fredagsbar i Moonbar.
3. Udforsk og søger efter Adobe. Gem de to begivenheder der dukker op.

PITCH:

https://docs.google.com/presentation/d/1brto6RicOQSOum5uS99e_aOzzXL2kt0qpMSCphm22aI/edit#slide=id.p

Feedback til Pitch - 04.04.02

SPØRGSMÅL: Ingen.

FEEDBACK:

Birgitte:

Præsentation:

Tekniske ting. Modellen. Få flere folk på banen. Ikke afstemt.

Spændende produkt. Gode argumenter.

Hvor ligger dem man har gemt?

Lidt mere skarp på hvad man lader efter.

Hedder deltager istedet for mine events.

Stefan:

God løsning. Understyttet af en fin process. Dyk ned i projektet giver en fin løsning.

On boarding flow. Har I søgt inspiration nogen stedet? ("Ja ticket master.")

Kan man huske at blå er digitalt? Eller skal der være noget. ("Ikke så meget fokus på kategorierne")
Hvis man vælger en farve til en kategori bør det være fordi det har betydning.

LINK til prototype: <https://xd.adobe.com/view/09ec8048-8959-49f8-4176-ec021f057402-7fdd/>