

04.04.02 - Temadokumentation

Dato: 21/12 - '18

Natasha Schmidt

User Brief

SMART-modellen

S	SPECIFIK	Konkret, klar for alle, veldefineret og entydig
M	MÅLBAR	Man kan dokumentere / analysere, om målet bliver nået
A	ATTRAKTIV / ACCEPTERET	Alle involverede er motiverede til at nå det interessante og ambitiøse mål
R	REALISTISK / RELEVANT	Det er muligt at nå målet med de ressourcer, der er til rådighed, og giver mening
T	TIDSBESTEMT	Målet skal være nået på et bestemt tidspunkt (eller inden for en bestemt periode)

Kilde: Andersen, Ole E. m.fl. (2016). *Moderne Markedsføring* (2. udgave). København: Hans Reitzels Forlag. s. 303-305

22

Forretningens målsætninger (KPI'er) ud fra SMART-modellen:

Vi vil øge de studerende brug af studiemailen, ved at effektivisere aktivitetsniveauet sammenlignet med 2017 og et år efter relanceringen af fronter.

Kundens antagelser om målgruppen og deres handlinger

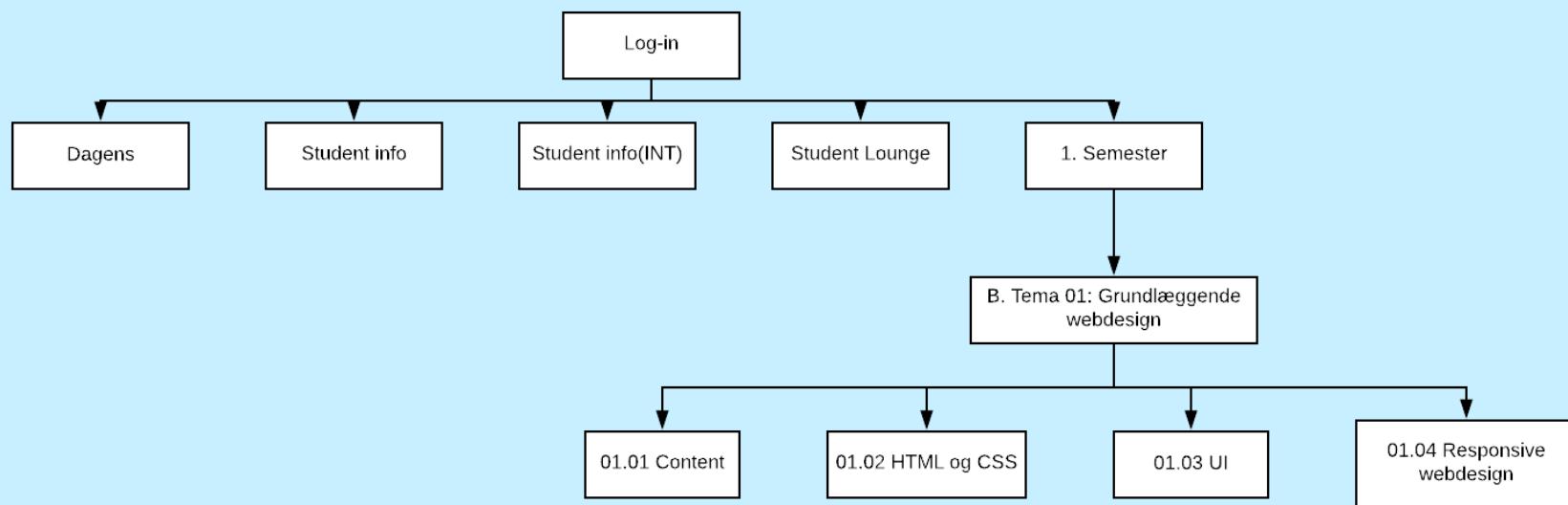
Studerende:

- Ca. 19-35-årige mænd og kvinder
- Fronter er deres mødepunkt mellem lærer, ledelse og andre studerende.
- Fronter giver dem undervisningsmateriale og informationer i forbindelse med uddannelsen.
- Har brug for en nemmere tilgang til kalderen og skemaet
- Mangler social relation med forums, hvor man kan stille spørgsmål i forbindelse med uddannelse og opgaver
- § En fungerende app med notifikationer, der kan holde de studerende opdateret på skema, opgaver, deadlines og feedback.
- § Et forum, hvor man kan få virtuel undervisning.
- § Muligheden til at dele større filer i gruppearbejde.

Undervisere:

- Ca. 26-60-årige mænd og kvinder
- Fronter er deres digitale arbejdsplads, hvor de kommunikerer, koordinere og laver deres arbejde henvendt til de studerende.
- Har brug for en oversigt over, hvilke studerende læser og åbner deres dokumenter med opgaver eller undervisningsmateriale.
- Nemmere tilgang til feedback til den enkelte studerende.
- Muligheden til at dele større filer i undervisningen.

Liste over Fronters funktionaliteter og diagram over strukturen (site map)



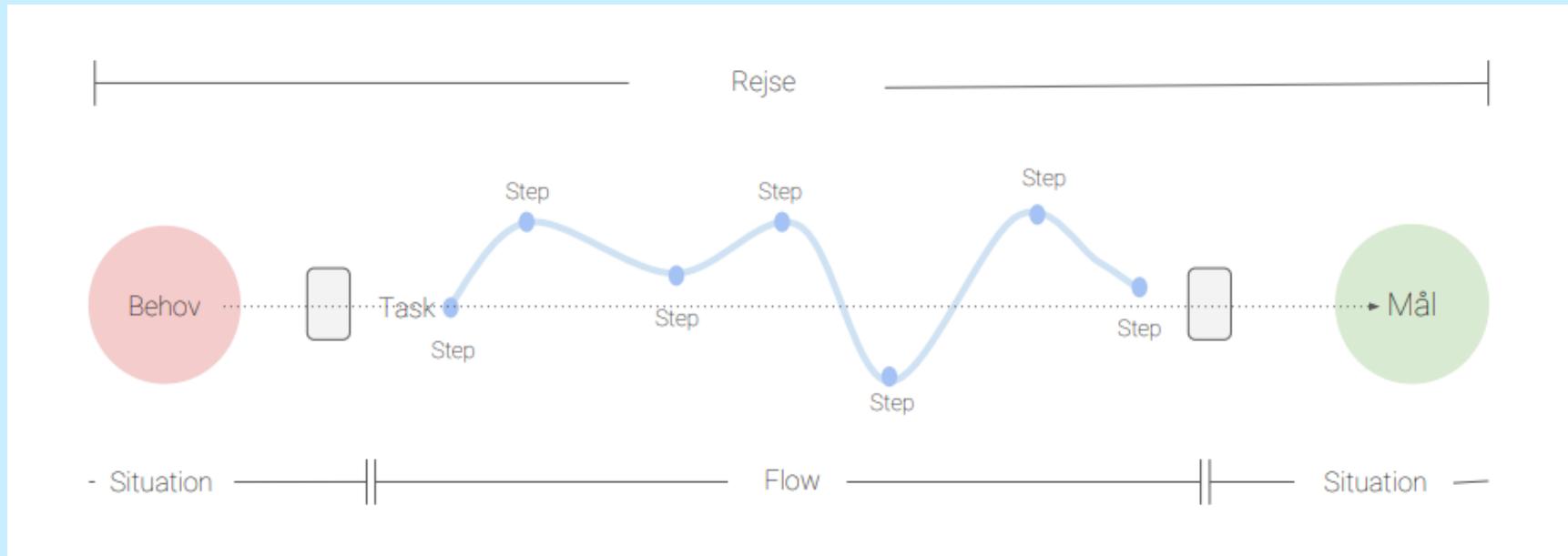
Brugerens mål (user goals)

Det overordnede mål: Fronter bliver mere brugervenligt og informerende i forhold til undervisningen.

Undermål:

- Skemaet som startskærm
- Mere overskueligt og nemmere at komme ind på ens nuværende semester samt undervisningsmateriale

Brugerrejsen visualiseret i Journey Maps



- **Behov:** Find ugens skema
- Situation: Tjekker fronter aften inden en skoledag, for at finde sine lektier.
- **Step 1:** log på
- **Step 2:** Klik på 1. semester fane
- **Step 3:** Klik på hold A eller B
- **Step 4:** Find den nuværende uge
- **Step 5:** Find den kommende dag
- **Step 6:** Download lektier til den tilknyttet dag
- **Mål:** Komme forberedt i skole.
- **Situation:** Møder op i skole næste morgen, velforberedt og klar.

User Research

Design af brugertest: Tænke-højt-test

Manuskript:

Hej og tusind tak, fordi du ville deltage i vores test om intranettet Fronter. Jeg hedder Natasha og kommer fra multimediedesign-studiet på Københavns Erhvervsakademi, og er i den forbindelse blevet bedt om at gennemgå en brugertest på Fronter. Formålet med brugertesten er at undersøge, om intranettet er brugbart for unge studerende.

Der ligger lidt småkager, hvis du får lyst til at tage nogen, er du velkommen!

Testen vil tage mellem 10-20 min., og blive optaget gennem en skærmostagelse og en video af dig. Det er kun mig, der kommer til at se videoen efterfølgende, og du må endelig gerne sige højt, hvad du tænker at gøre for at gennemføre opgaver, og hvorfor du gør det, du gør.

Du må gerne komme med din helt ærlige mening om hjemmesiden, også hvis den ikke er positiv - jeg bliver ikke ked af det eller sur over det.

Hvis du går helt i stå i løbet af testen, skal jeg nok hjælpe dig lidt på vej, men ellers vil jeg blot sidde ved siden af og observere. Og hvis du på et eller andet tidspunkt ikke har lyst til at forsætte testen, så siger du endelig til, og så stopper vi den.

Opgaver:

1. Du skal nu aflevere en opgave i "03.03 animation og lyd" fra forløbet "grundlæggende animation" fra 1. semester.
2. Du skal prøve at finde de seneste beskeder fra lærerne om ting, de studerende skal være opmærksomme på i forbindelse med kommende undervisning eller opgaver.
3. Du skal finde din portfolio, der fortæller om din studieaktivitet og viser alle dine opgaveafleveringer.
4. Du skal nu finde det rum (som også er en fane), der hedder "Fælles for Programområde Digital", og markere den som en fast fane oppe blandt dine faneblade.
5. Du skal nu prøve at finde oversigten over alle de studerende, der går på kea.

Beskrivelse af testdeltagere:

Jonas:

Studerende på 22 år. Læser statskundskab til daglig.

Jonas er relevant i brugertesten, da han selv studere og bruger et lignende intranet til at hente materiale fra sin egen undervisning.

Josefine:

Studerende på 25 år. Læser multimediedesign til daglig.

Josefine er relevant i brugertesten, da hun selv bruger Fronter på sin uddannelse, og har dermed allerede kendskab til intranettet. Jeg kan derfor bruge hendes nuværende viden til at undersøge, om hun faktisk kender til alle Fronters mulige løsninger for at kunne løse opgaven.

Frederikke:

Studerende på 23 år. Læser ernæring og sundhed til daglig.

Frederikke er relevant i brugertesten, da han selv studere og bruger et lignende intranet til at hente materiale fra sin egen undervisning.

Dokumenation af efterbehandling af testresultater:

Data-mining:

Frederikke:

"meget neutralt, ikke så tilgængeligt og nemt at finde rundt i." (6.40)

"RUM! Der er noget, der hedder rum." (11.10)

"Hvis de her beskeder går ud til alle, så må de være der." (12.30)

"En liste over venner simpelthen - wow." (13.29)

"ressourcer? Hva er der for noget?" (13.34)

"det kan sikkert være, det er i links eller sådan noget, som man også kan hos andre." (15.00)

"der er mange steder, hvor der ikke rigtig er noget." (15.05)

"forum - der kan man diskutere med andre." (15.10)

"derinde hvor I har de forskellige grupper, burde der også være en gruppe for alle andre, der går på kea" (15.50)

Jonas:

"der må jeg sgu sige, der er lidt ligesom skoleintra - der er det også besværligt at finde beskeder" (4.13)

"designet er pænt nok. Man kunne måske godt gøre noget ved, at der er mange faner. Måske lave en drop-down menu eller, et eller andet."(4.40)

"Dagens? Hvorfor hedder den ikke hjem? Fucking dumt, mand."5.05)

"Det ville være super nice, hvis det stod der med det samme…"(5.55)

"Der er et eller andet med rum, søger i dette rum, men der er intet i dette rum, fucking irriterende. Okay, vi prøver lige en anden strategi."(8.45)

"Alle rum, der står noget med rum oppe i toppen! Og det er overraskende, hvor mange steder, de bruger ordet 'rum'. De kunne godt kalde det noget andet."(9.35)

".. for satan, hvor var det besværligt!"(10.25)

".. til gengæld er det ret uoversueligt at finde rundt i alle de studerende."(12.17)

"... Hvorfor er det en hvid boks? Jeg tror min mor kunne skrive HTML bedre end det her."(13.50)

"hold kæft noget lort."(16.32)

"Jeg ville bare gerne se, hvad der stod i fannerne, også ville jeg måske have en startside, lidt ligesom "dagens", som skulle hedde hjem. Og så ville jeg have alle de forskellige menuer på den side. Altså alle de åndssvage fanner og rum."(17.00)

"Nå, men man kunne nok godt have udvidet denne side lidt bedre måske."(18.00)

"Søge-funktionen, fix det lort. Så den virker ordenligt."(18.15)

"Det kunne være sygt, hvis man kunne give sig selv et nickname eller alias, som "Natasha Schmidty-Schmidt" et eller andet."(19.00)

Kode-mining:

- Frustration over navigationen
- Ulogiske navngivninger
- Intet overblik
- Unødvendig brug af plads

Hvordan gik det med planlægning?

Planlægningen gik godt. Det var overskueligt og simpelt at forberede manuskript og opgaver.

Holdt planen under udførelsen?

Ja - dog har jeg som facilitator afbrudt få gange testdeltageren for at konkludere, at de har bevæget sig ind på et forkert site, inden deltageren selv nåede at konkludere, at det var den forkerte side, de var inde i.

Kan man gøre det en person?

Ja. Det er nemmere og mere overskueligt for testdeltageren at gennemgå brugertesten, når de sidder alene og gennemgår opgaverne.

Dokumentation af indsamlet user research:

(hvad jeg med sikkerhed ved, hvad jeg ved)

Kunden, KEA:

- Ønsker at give en god uddannelse (mål)
- Har et ønske om at fronter bliver bedre - men det er ikke et mål.

Brugeren, studerende:

- Frustration over ikke at have det fulde overblik over fronter.

Eksisterende løsninger, Fronter:

- Et mødepunkt mellem undervisere og studerende
- Et sted, hvor de studerende kan finde materiale fra deres semester.

(hvad jeg tror, jeg ikke ved)

Kunden, KEA:

- Hvorfor har de lavet en aftale med fronter, hvis de ikke selv mener, det fungerer optimalt?

Brugeren, studerende:

- Vi ved ikke, om de studerendes frustration kan resultere i, at de vælger at droppe ud af studiet?

Eksisterende løsninger, Fronter:

- Hvad det "næste skridt" er for Fronter som hjemmeside?

How Might We - HMW :

Hvad vi kan vi gøre for, at Fronter bliver mere brugervenligt?

- De studerende ønsker at følge med i undervisningen på Fronter
- Fronter er et sted, hvor alt er samlet.
- Fronter er et redskab for skoler til at holde styr på studiet og gøre hverdagen nemmere og bedre.

Hvad kan vi gøre for, at KEA også fremstår professionelt på Fronter?

- KEA ønsker at være professionelle.
- Fronter er ikke funktionelt i forhold til KEA's behov.

Hvad kan vi gøre for, at de studerende ikke bliver frustreret, når Fronter ikke fungere optimalt?

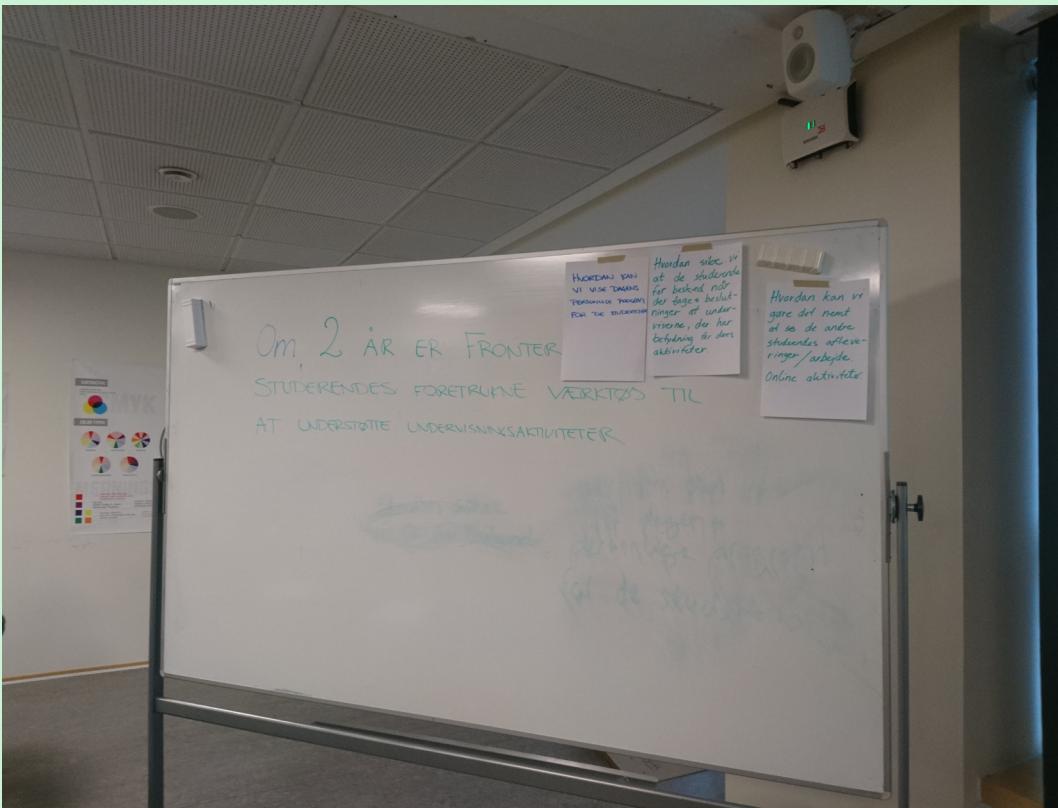
- De studerende synes at Fronter er uoverskueligt, frustrerende og irriterende.
- Fronter er ikke overskueligt i forhold til navigation og placeringer.
- De studerende mister lysten til at aflevere og studere, når de skal bruge Fronter til det.

Undersøgelse af hvad konkurrenterne gør (inspiration):

- Lectio
- Abselon
- Podio

Design Sprint

Map:

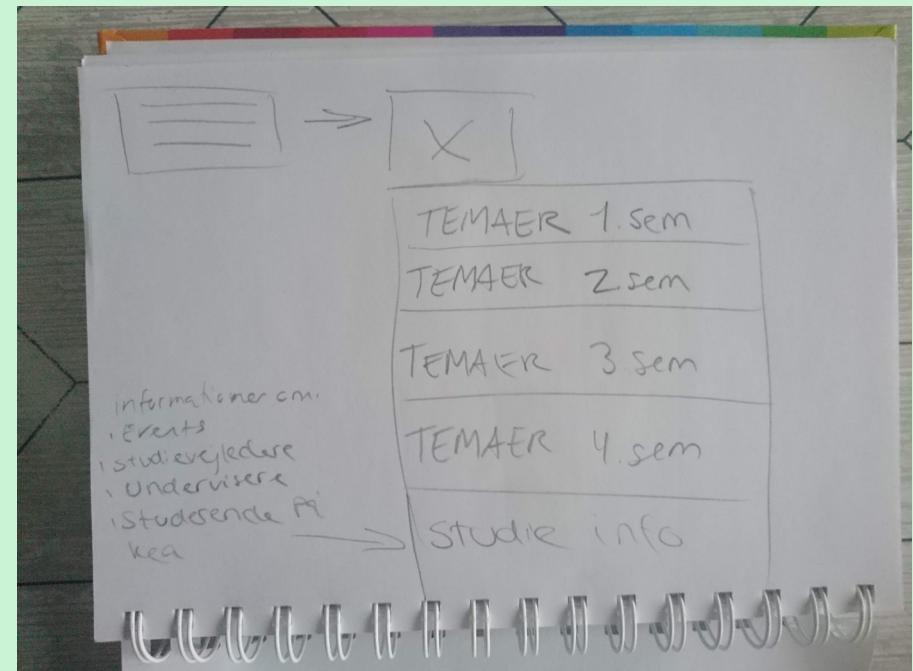
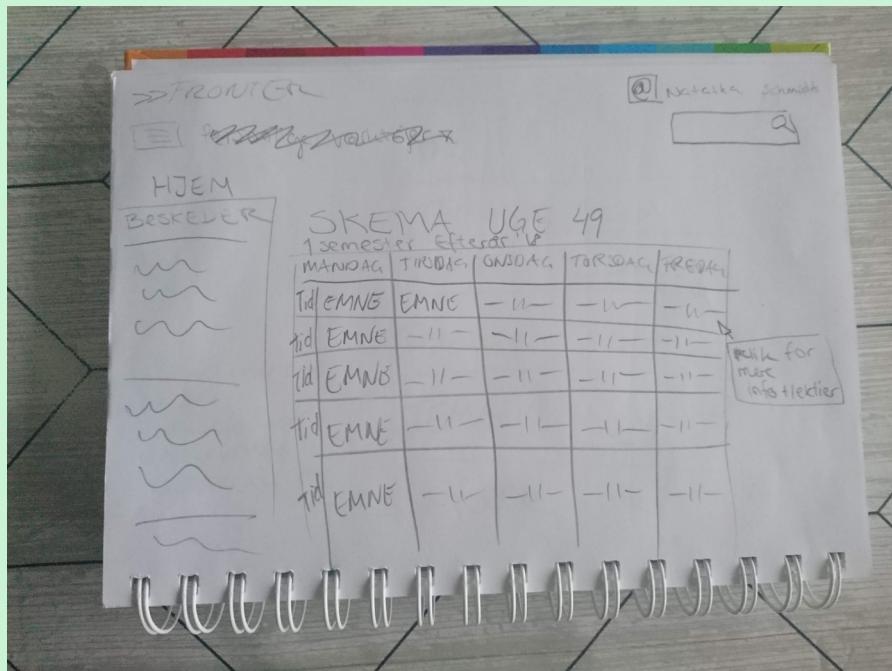


Langsigtede mål: Om 2 år er Fronter de studerendes foretrukne værktøj til at understøtte undervisningsaktiviteter.

Sprint spørgsmål:

- Hvordan kan vi vise Dagens personlige program for de studerende?
- Hvordan sikre vi at de studerende får besked når der tages beslutninger af underviserne, der har betydning for deres aktiviteter?
- Hvordan kan vi gøre det nemt at se de andre studerendes afleveringer/arbejde, online aktiviteter?

Sketch:

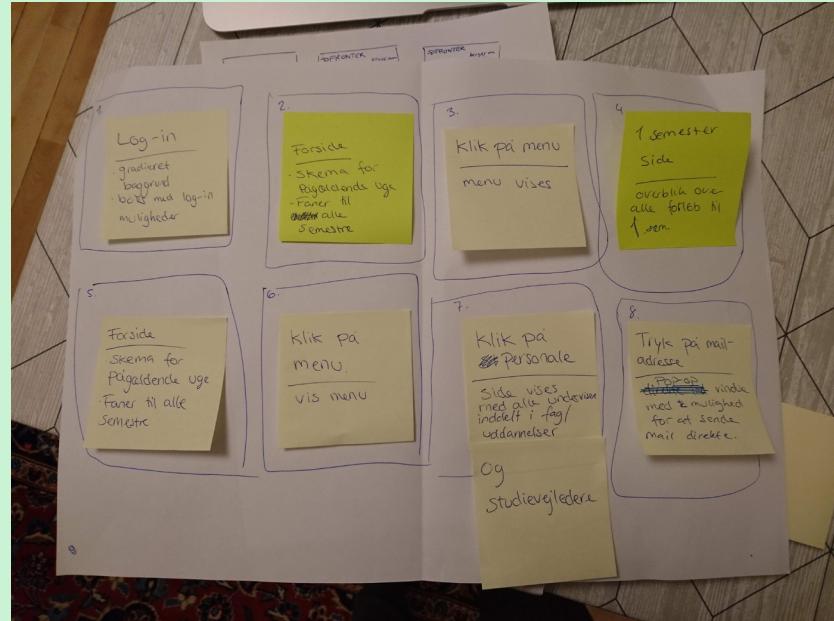
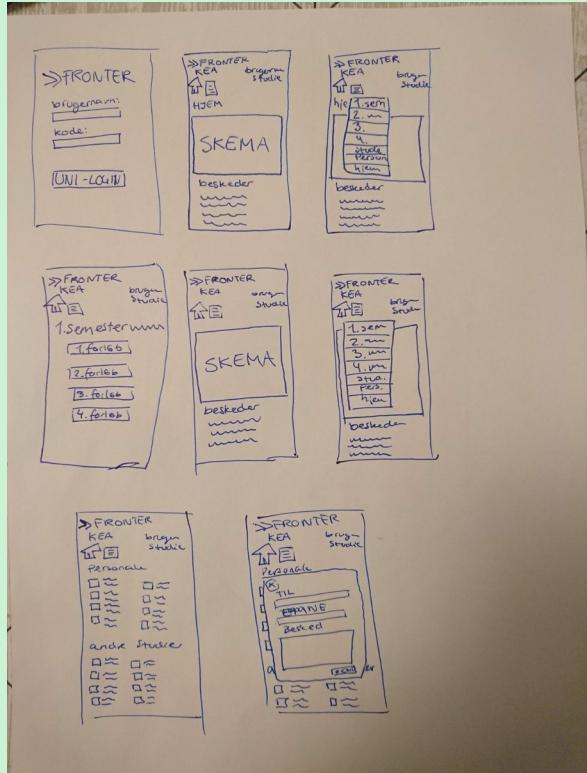


Decide



Jeg valgte at tage udgangspunkt i "opslagstavle med relevant indhold for brugeren", da min brugertest viste, at de studerende mest havde brug for at se deres skema og oplysninger knyttet til deres uddannelse og dem personligt som studerende.

Prototype



Prototype

The image displays four wireframe prototypes for a mobile application, likely created in Sketch or a similar design tool. The prototypes are arranged horizontally and show different screens of the application:

- iPhone 6/7/8 – Forside:** Shows the login screen with fields for "Brugernavn" (Username) and "Kodeord" (Password), and a "UNI-login" button.
- iPhone 6/7/8 – Login:** Shows the login screen with fields for "Brugernavn" (Username) and "Kodeord" (Password), and a "UNI-login" button.
- iPhone 6/7/8 – Forside:** Shows the home screen for user "Natasha Schmidt" (Multimediedesign). It includes a schedule grid for the week (Monday to Friday) and a "Beskeder" (Messages) section.
- iPhone 6/7/8 – Forside – menu:** Shows the home screen with a more detailed view of the schedule grid and the "Beskeder" section.

Design View: A screenshot of the Sketch interface showing the four prototypes in a grid. The interface includes various tools and panels for design and prototyping, such as the "Design" tab, "Prototype" tab, "Assets" panel, and "Responsive Resize" panel.

[Link til endelige prototype](#)

Test and learn

Joanna:

design:

- Ligetil

- Irriterende at der er to former for log-in

1. opgave: Find undervisningsmateriale fra 1. semester.

- tænker uni-login, fordi hun er studerende.

- Forsiden er det jeg søger til hverdag.

- Burgermenü, der plejer faner at være

2. opgave: Find dit skema.

- "fronter" burde symbolisere hjem

- Hjem-knappen ligner en pil

- Godt at skema er på sitet

- Skemaet ville se bedre ud, hvis det ikke var delt midt på dagen om torsdagen

- Pil til at indikere, at man kan scrole videre i skemaet

- "hjem" er noget man ved, hvad er.

3. opgave: Skriv til studievejlederen

- enten "studie info" eller "personale" - men personale er direkte, og info er mere event-relevant.

- "jeg trykker bare på emailen"

4. opgave: Log ud

- meget overskueligt, den står oppe i hjørnet. Man ved hvor den ligger, ligesom hvad "hjem" og en burgermenü indebærer.

Andet:

- den er god

Annalee:

Design:

- ikke mange ting, det er tydeligt
- tydeligt skema
- kunne godt være en scroll-bar til at indikere at man kunne flytte skema rundt
- evt. ændre tykkelsen i skriften i skemaet, for at markere nogle særligt vigtige detaljer
- godt lide søg-knappen.

1. opgave: Find undervisningsmateriale fra 1. semester.

- burgermenu: det er ikke på forsiden, derfor må det ligge der
- farve på drop-down menuen er næsten det samme som på siden. Smartere hvis der var en lille variation for at adskille dem fra hinanden.

2. opgave: Find dit skema.

- umiddelbar burgermenu
- huset ligner en pil. Hvis den var bredere evt. med dør på, ville det være nemmere at se, at det er et hus og ikke en pil.

3. opgave: Skriv til studievejlederen

- jeg vælger menuen, fordi det er målrettet personale, jeg leder efter.
- Studievejlederen kunne godt stå under studie info, men det er meget bredt. Jeg søger nogen specifikt - så jeg ville jeg gå efter personale.
- Ved at klikkemusen kommer frem ved jeg, at jeg kan klikke for at sende en mail. Det er nemmere end hvis jeg skulle kopiere den.

4. opgave: Log ud

- log-in forsiden er god, at den har en anden farve.
- Farven er meget beroligende, hvilket er rart når man som studerende, kan være stresset over studiet eller en aflevering.
- Man burde måske altid kunne logge ind med unilogin som standard login. Det med at klikke videre, det giver ikke meget mening.
- Farven giver en god kontrast, så det hele ikke ligner det samme
- Fronter logoet inddikere, at dette ikke er KEA's personlige portal, men de er "under" fronter

andet:

- navnet "hjem" er god. Det er et udgangspunkt, en hjembase - bedre end "dagens"

Ud fra de nye brugertests fandt jeg ud af, at mit skema på forsiden, godt kunne have flere symboler, der understøtter at man kan scolle igennem skemaet og skifte uge.

Derudover var min dropdown-menu sammen farve som baggrundsfarven på samtlig indhold på sitet, hvilket forvirret øjet i at se, hvor meget var dropdown-menuen, og hvor meget var fra den pågældende side.

Gruppeopgave i uge 50 – Web Prototype

- Gruppe 5

Alberte Egholm, Frederik Bonde,
Julie Freund-Poulsen, Natalie Sirich & Natasha Schmidt

[Link til prototype](#)

Team Canvas

Team Canvas

Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

Team name **Gruppe 5**

Date **16/12**

PEOPLE & ROLES	COMMON GOALS	VALUES	RULES & ACTIVITIES
 <p>What are our names and the roles we have in the team?</p> <p>Julie Natasha Natalie Alberte - Miss project leader Frederik Maja</p> <p>(M)</p> <p>What are we called as a team? Dream team</p>	 <p>What you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded?</p> <p>Et brugbart resultat, som vi selv er tilknyttet med. At fordele arbejdsopgaverne på en produktiv måde → Organisationskunsten</p> <p>PERSONAL GOALS</p>  <p>What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up?</p> <p>Natasha - Fra udøve xo over til interaktivt prototyp Alberte - Være inde over kodning Natalie - Bedre til javascript Frederik - Komme til tiden Julie - Bedre til html-struktur</p>	 <p>What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?</p> <p>God energi - god hælitet Vi skal være ærlige, forstående og respektive hinanden.</p> <p>PURPOSE</p>  <p>Få en idésligt i hele Projekt processen Vi vil forbedre os, sådan at vi fremtidsmæssigt kan bringe de ting, vi harer på skudde</p> <p>Why we are doing what we are doing in the first place?</p>	 <p>What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?</p> <p>Kommunikation via facebook/trello Møder kl 9 - ikke komme for sent Sygdom - Sige det så snart man føler det. Scrum møde kl at holde os up-to-date Dann der et her - tager beslutninger</p>
 <p>What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team?</p> <p>Design, Kodning og projektledelse er alle færdigheder vi deler. Vi er meget all around, har nogensider der er gode til det ene og nogen der er godt til det andet. Vi er alle meget kærlige og positive og super dygtige. Ambitioner.</p>	 <p>STRENGTHS & ASSETS</p>	 <p>What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead us that we are likely to face?</p> <p>Mangel på viden At være ambitisøs kan være en ulempe, hvis det forhindrer os i at nør tidspunkt Måltidsstid - Hvis man overtrænger andres opgaver. Miste fokus - svært at få den igen. Være bedre til at uddele opgaver og ansvar.</p>	

Kode eksempel - burgermenu

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="">
3
4  <head>
5      <meta charset="utf-8">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>KEA Intranet</title>
8      <link rel="stylesheet" href="style.css">
9
10 </head>
11
12 <body>
13
14 <main>
15
16     <div class="hidden-menu">
17         <div class="move_menu">
18             
19
20             <li><a href="skema.html">Skema</a></li>
21
22             <li><a href="afleveringer.html">Aflevering</a></li>
23
24             <li><a href="dashboard.html">Aktuelt</a></li>
25
26             <li><a href="materialer.html">Materiale</a></li>
27             <li><a href="INDSATSIDEN">Portfolio</a></li>
28             <li><a href="chatside.html">Chat</a></li>
29
30         <li class="go_back">
31             <a href="dashboard.html">Til forsiden</a>
32         </li>
33     </div>
34 </div>
35
36 </main>
37
38 </body>
39
40 </html>
```

Forklaring

Til at starte med har jeg valgt at indsætte hele koden til burgermenuen inde i <main>, for nemmere at redigere i den pågældende boks.

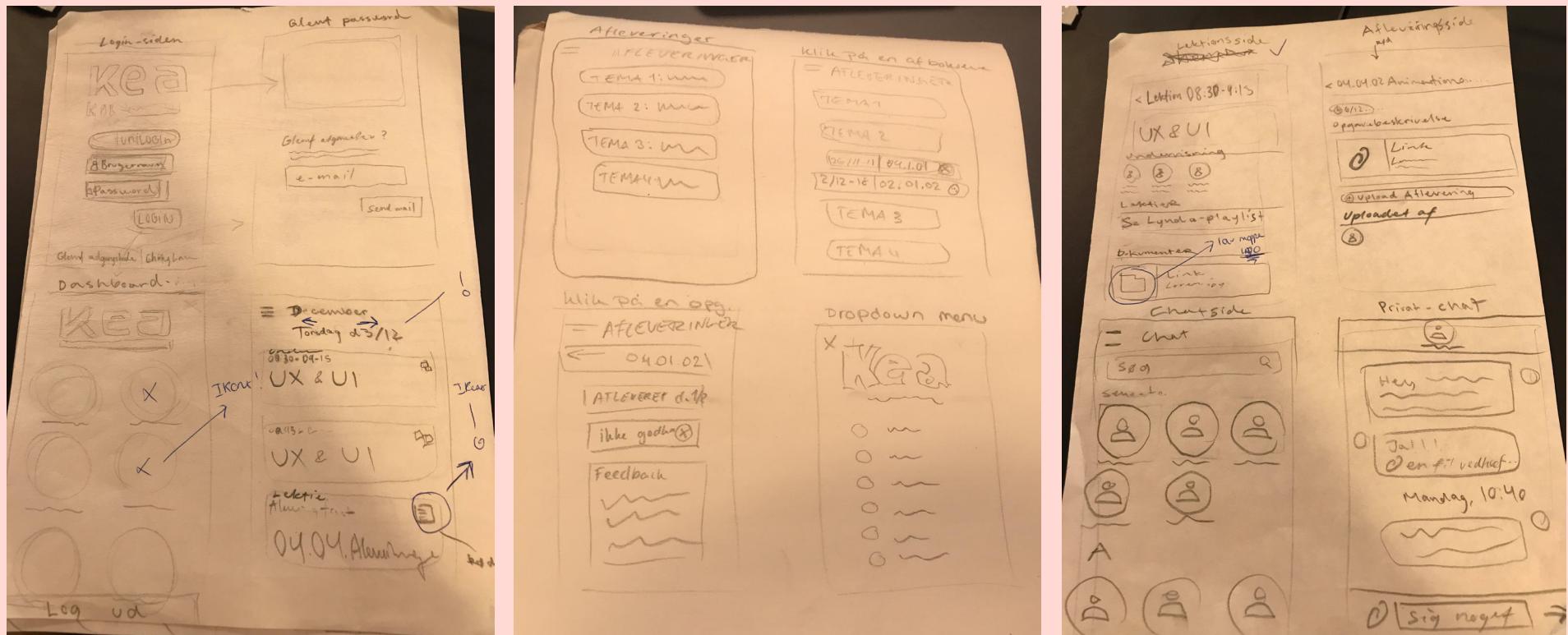
div'erne med klasserne "hidden-menu" og "move_menu" var oprindeligt anvendt for at anvende en glidende animation i CSS'en, så menuen ville glide ud fra siden og ind i midten.

 blev anvendt for at skubbe mulighederne i menuen ind på midten. Her kunne man også have anvendt en margin: auto; i css'en, men vi konkluderede, at det var nemmere at konfigurere med denne metode, da vi havde et KEA-loggo, der skulle placeres i midten af div'en, og valgmuligheden skulle være forskudt i forhold til logoet.

Jeg har valgt at benytte mig af en <a href> for at henvise til de forskellige sider i prototypen. <a> rummer rundt om teksten for valgmulighederne i menuen og ikke billederne. Her kunne jeg også have valgt at benytte koden på både billede og tekst, ved at starte <a href>-koden lige inden billedet.

Til sidst i min div har jeg indsat en ny div, der skal referere til forsiden. Den er sat i en div for sig, da den skulle stå ovre i højre side, imodsætning til den ovenstående struktur.

Wireframes



Audits for prototype
& resultater af brugertest



Performance



Accessibility



Best Practices



SEO

Score scale: ■ 0-44 ■ 45-74 ■ 75-100

Performance

Metrics

First Contentful Paint

750 ms ✓

First Meaningful Paint

750 ms ✓

Speed Index

810 ms ✓

First CPU Idle

1.490 ms ✓

Time to Interactive

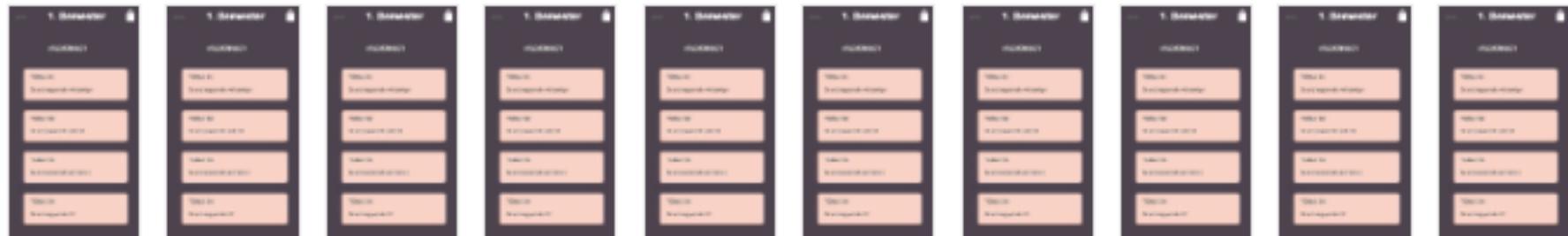
1.510 ms ✓

Estimated Input Latency

65 ms ✓

[View Trace](#)

Values are estimated and may vary.



Opportunities

These are opportunities to speed up your application by optimizing the following resources.

Resource to optimize	Estimated Savings
1 Eliminate render-blocking resources	0,15 s

Diagnostics

More information about the performance of your application.

1 Minimizes main thread work	1.480 ms	✓	▼
2 Uses efficient cache policy on static assets	2 assets found	✓	▼
3 JavaScript boot-up time	520 ms	✓	▼
4 Critical Request Chains	1 chains found		▼

Passed audits

17 audits ▼

Accessibility

53

These checks highlight opportunities to [improve the accessibility of your web app](#). Only a subset of accessibility issues can be automatically detected so manual testing is also encouraged.

Elements Have Discernible Names

These are opportunities to improve the semantics of the controls in your application. This may enhance the experience for users of assistive technology, like a screen reader.

1 Links do not have a discernible name

▲ ▲

Link text (and alternate text for images, when used as links) that is discernible, unique, and focusable improves the navigation experience for screen reader users. [Learn more](#).

Failing Elements

```
<a href="burgermenue.html"><label class="btn-menu" for="m1"> <span class="first"></span>
<span class="second"></span> </label></a>

<a href="index.html"> <div id="lock"></div> </a>
```

Color Contrast Is Satisfactory

These are opportunities to improve the legibility of your content.

- 1 Background and foreground colors do not have a sufficient contrast ratio.



Low-contrast text is difficult or impossible for many users to read. [Learn more.](#)

Failing Elements

```
<h2>TEMA 01:</h2>

<p>Grundlæggende webdesign</p>

<h2>TEMA 02:</h2>

<p>Grundlæggende indhold</p>

<h2>TEMA 03:</h2>

<p>Grundlæggende animation</p>

<h2>TEMA 04:</h2>

<p>Grundlæggende UX</p>
```

Page Specifies Valid Language

These are opportunities to improve the interpretation of your content by users in different locales.

- 1 <html> element does not have a [lang] attribute



If a page doesn't specify a lang attribute, a screen reader assumes that the page is in the default language that the user chose when setting up the screen reader. If the page isn't actually in the default language, then the screen reader might not announce the page's text correctly. [Learn more.](#)

Failing Elements

```
<html lang="">
```

	Additional items to manually check	10 audits ▾
	Passed audits	5 audits ▾
	Not applicable	27 audits ▾

Best Practices



1	Does not use HTTPS	3 insecure requests found	
2	Does not use HTTP/2 for all of its resources	3 requests not served via HTTP/2	
	Passed audits	13 audits	▾

SEO

89

These checks ensure that your page is optimized for search engine results ranking. There are additional factors Lighthouse does not check that may affect your search ranking. [Learn more.](#)

Content Best Practices

Format your HTML in a way that enables crawlers to better understand your app's content.

1 Document does not have a meta description



Additional items to manually check

2 audits

Passed audits

8 audits

Not applicable

2 audits

Runtime settings

- URL: http://noregrets.dk/kea/04-ux/04_04_01_Web_prototype/brugertest/afleveringer.html
- Fetch time: Dec 14, 2018, 9:56 AM GMT+1
- Device: Emulated Nexus 5X
- Network throttling: 150 ms TCP RTT, 1.638,4 Kbps throughput (Simulated)
- CPU throttling: 4x slowdown (Simulated)
- User agent: Mozilla/5.0 (Macintosh; Intel Mac OS X 10_13_6) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/70.0.3538.110 Safari/537.36

Hvad kan der gøres bedre?

Ud fra vores resultater, kan vi se, at vores forbedringer af prototypen skal være i “accessibility”.

For at forbedre vores resultat, kunne vi med
fordel have angivet alle html-filer et sprog.

Derudover har vi manglende struktur i vores html og css. Der er flere elementer, der bliver henvist til
ikke-eksisterende data.

Vi fandt yderligere ud af, at de anvendte tekstfarver ikke står i kontrast til hinanden.

Efterbehandling af usability test

[Link til noter under observering](#)

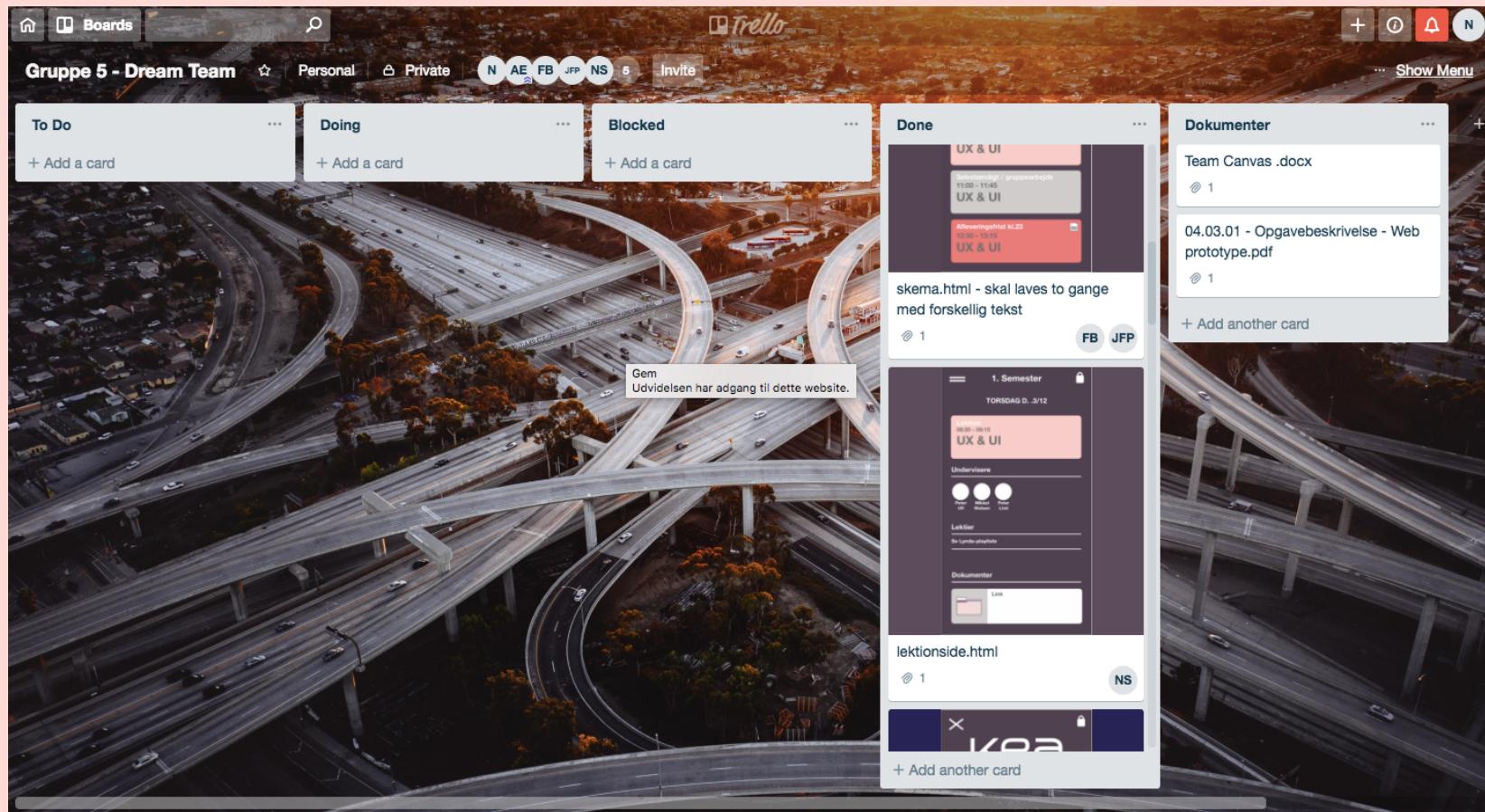
1. Flere af vores testpersoner har efterspurgt en lettere og mere overskuelig startside.
2. Ikonerne måtte godt gå igen, så man ikke bliver forvirret over hvorvidt man skal trykke på tekst eller iconer.
3. Der kunne godt være en større gengang af farvebrug.
4. Revurdere farvevalg under afleveringer i forhold til feedback.
5. Burgermenuen kunne fylde noget af skærmen, så man ikke hele tiden skal “ind” til burgermenuen.
6. Startsiden kunne godt have lidt mere indhold, så man ikke er nødsaget til at klikke igennem så mange steps.
7. Nogen mente, at man godt kunne have både afleveringer og skema på startsiden.

Egne overvejelser:

- Kryds på burgermenu, som henviser tilbage til sidste side
- Kea-logoet på burgermenuen kunne godt være et link til forsiden
- Mere grafisk design på baggrunden
- En variation i designet mellem “afleveringer”-siden og “materialer”-siden.
- En tilbageknap på titlen, der sidder i headeren
- Knapper til at konfigurere mellem semestre, datoer osv.
- En form for notifikation, når man modtager en ny besked i chatter.
- En liste over ”seneste” og ”nye” samtaler.
- Et symbol under ”afleveringer”, hvor man kan aflevere en opgave.
- Flere valgmuligheder under skema f.eks. uger, datoer osv.
- Et overordnet skema for ugen, som man kan klikke sig videre på eller slide igennem.

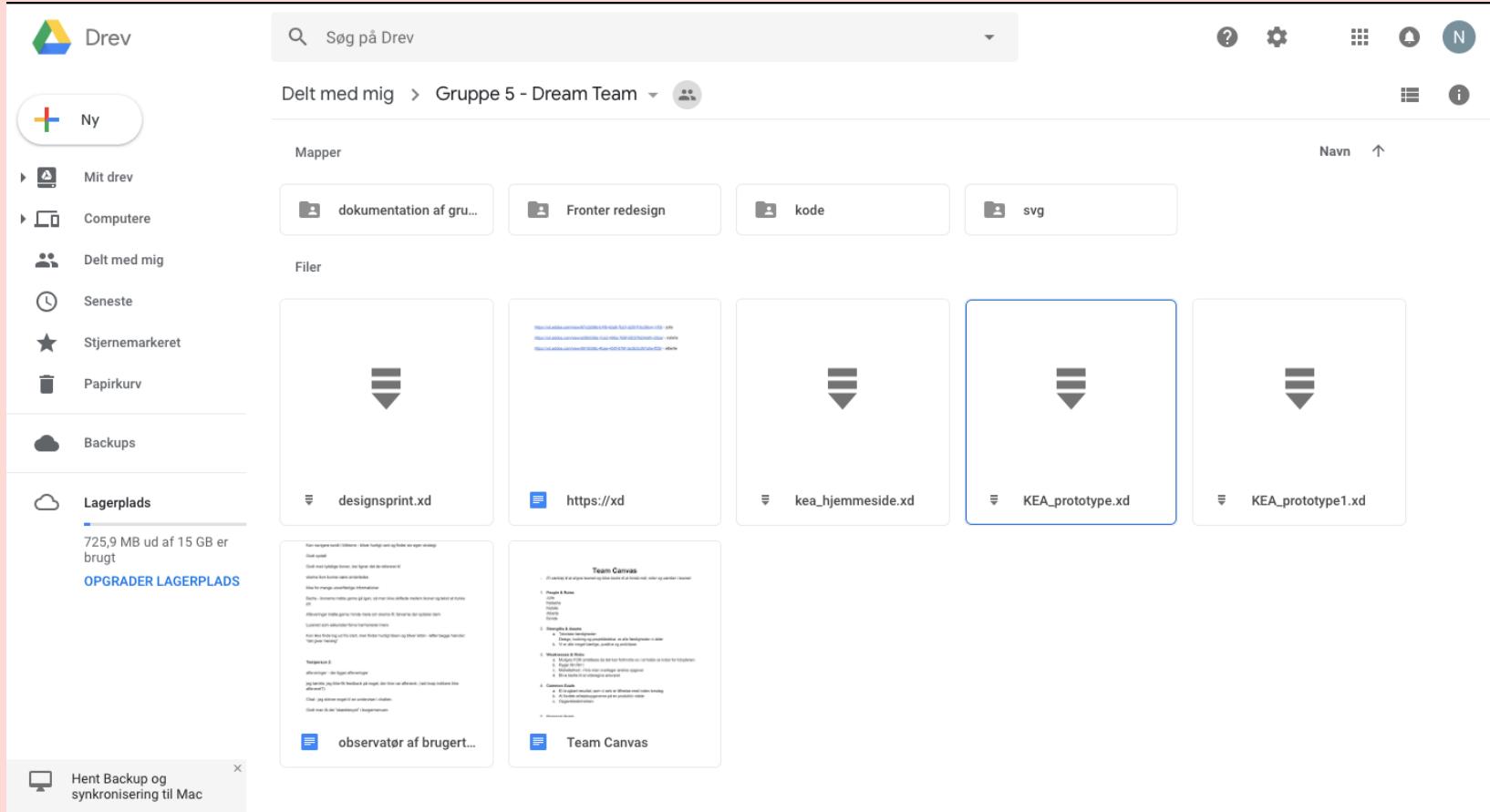
Dokumentation

Trello-board:



[Link til trello-board](#)

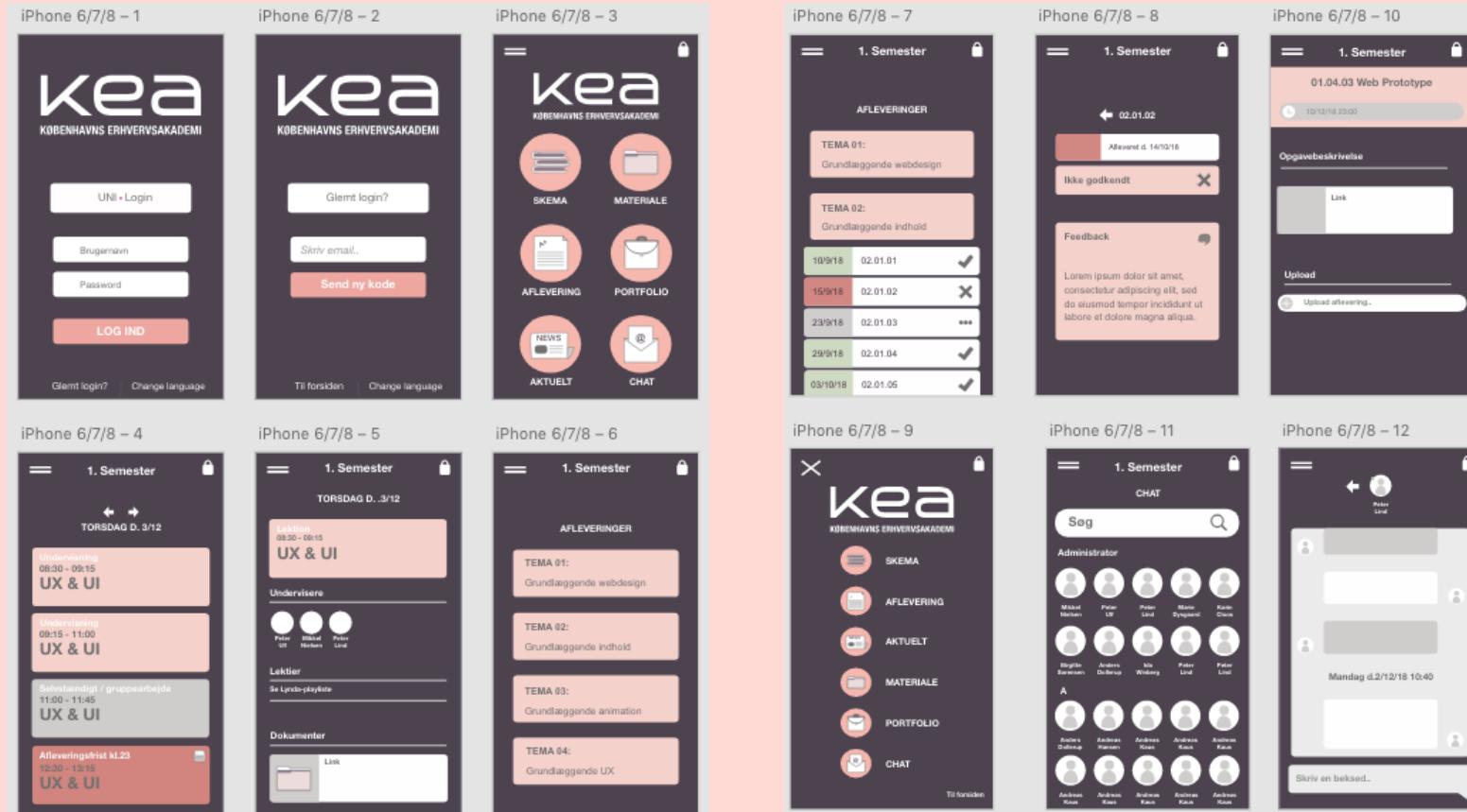
Google-drive til at dele filer og brainstorms



[Link til google-drive](#)

Link til endelige Github

Link til endelige web prototype på domæne



Ugeopgave uge 51

af Natasha Schmidt

Jeg har i denne opgave været forhindret i at kunne lave gruppearbejdet. Jeg har derfor lavet så meget jeg kunne individuelt, men jeg vil dog gå mere i dybden med hvad man eventuelt kunne gøre, hvis man var i gruppe.

Map

Modtager: Studerende og uddannelser

Afsender: Mig

Langsigtet mål: Om 2 år vil stess-niveauet blandt KEA's studerende være aftaget med 15%.

Sprint mål: En lettere hverdag for KEA's studerende.

Sprint spørgsmål:

- Hvordan kan vi sikre os at de studerende finder layoutet på appen attraktivt?
- Hvordan gør vi valgmulighederne for den enkelte studerende enkle og forståelige?
- Hvordan kan vi hjælpe de studerende, som oplever stress under studiet, med at se fremskridt i deres mentalitet gennem appen?

Hvis map-delen skulle udføres korrekt, skulle jeg have været i en gruppe mellem 5-7. Her ville vi brainstorme over hvilke potentielle problemer og løsninger, der kunne være for de studerende, for sammen at kunne stable et velformuleret langsigtet mål samt sprint spørgsmål, der ville være tilknyttet det langsigtede mål.

Vi ville dokumentere og argumentere for vores ideer og foreslag, ved at skrive dem på post it's og præsentere dem for hinanden.

En anden metode, vi derefter kunne arbejde med, ville være How Might We-metoden, hvor vi stiller os selv spørgsmål, om overordnede temaer til de problemstillinger, vi har etableret fra de antagelser, vi med sikkerhed ved, at vi ved.

Man kunne også have anvendt brugertests, for at få et fulde overblik over, hvad der reelt kunne være et problem for de studerende. Her kunne man stille spørgsmål til deres hverdag på studiet, hvilke problemer, de evt. støder på i løbet af hverdagen, og hvordan de ønsker at løse disse problemer på en konstruktiv måde.

Alt det ovenstående ville hjælpe os med at få et overblik over, hvilket problemer der eksisterer, hvilket udelukkende er fokuspunktet for "map".

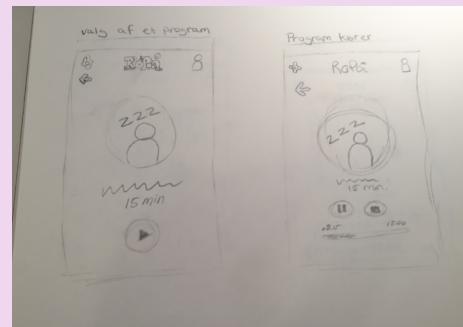
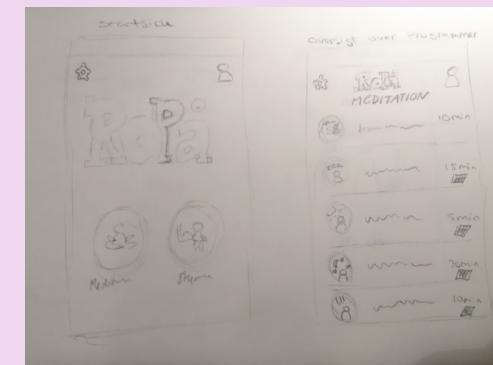
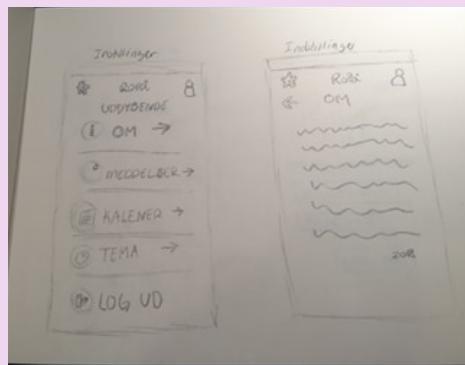
Sketch

Til sketch-delen ville det også have været oplagt, at jeg havde været i en gruppe. Her ville jeg kunne udveksle ideer med andre, og sammen udvikle løsningen sammen emd andre, der højest sandsynligt ser anderledes på det end mig.

Sammen kunne man have stemt i fællesskab om, hvilken ide og skitse ville være bedst.

Her kunne man også have anvendt "Crazy-8s"-metode, hvor man individuelt folder et papir otte gange. Så skal man individuelt skitsere i et minut otte forskellige skitser. Til slut præsenterer man dem for hinanden, og dernæst udvælger man den "Crazy-8" med flest stemmer om og arbejder videre ud fra den.

Dette havde jeg ikke mulighed for, så jeg har i stedet blot skitseret for mig selv, og kom frem til disse skitser:



Decide

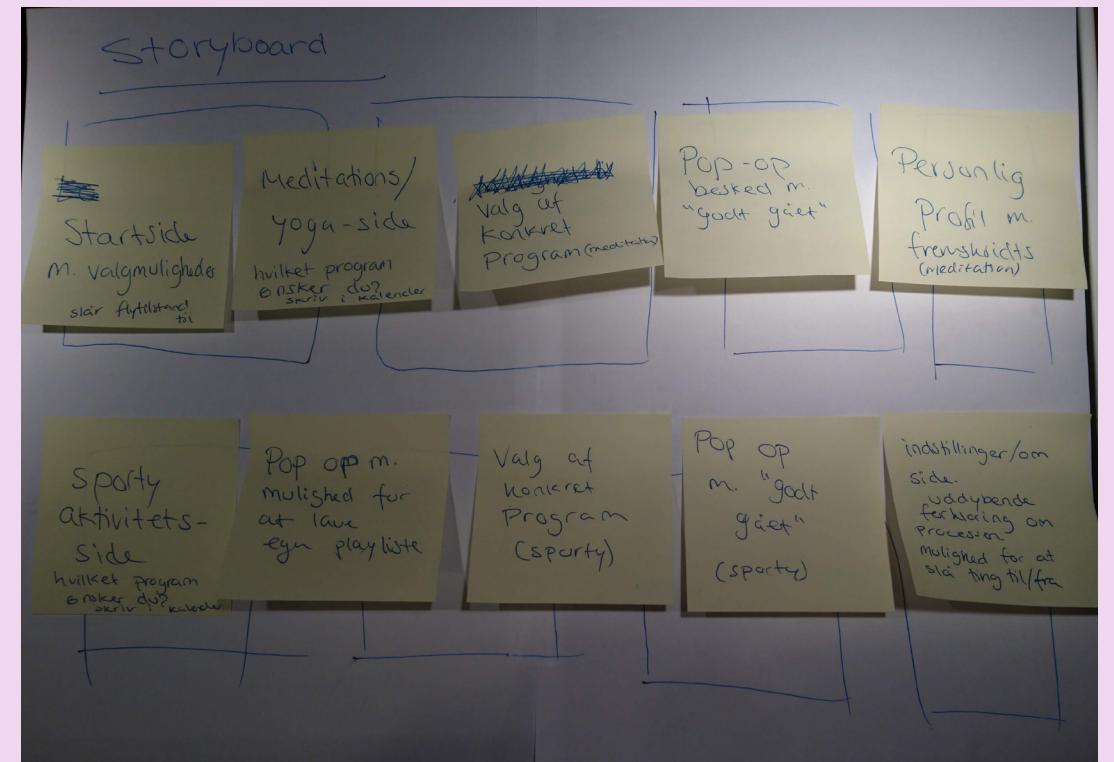
I decide-fase udvælger man en konkret skitse, og laver prototype ud fra den. Ved start ville man typisk lave et "Artmuseum", hvor man fremviser alles skitser på en væg eller et board. Dernæst får alle individuelt tre stemmer til at give på dem, de synes er bedst. Ved første afstemning lægges der udelukkende vægt på layoutet. Denne øvelse kaldes også et "Heatmap".

Herefter laver man en "Speed Critique" for at få et overblik over, hvilke tanker der har været bag skitserne. Dernæst stemmer man igen - denne gang kun med en stemme dog.

Den endelige skitse bliver altså den, som har fået flest stemmer til sidst, og bliver den som man vælger at arbejde prototypen ud fra.

Jeg havde ikke mulighed for at spare mine ideer med andre, så jeg endte med at gå med mine originale skitser.

Ud fra skitserne kunne jeg lave den endelige process i decide-fasen; et storyboard over, hvordan appen skal udvikle sig trinvis.



Prototype

The following table summarizes the screens and their variations shown in the prototype grid:

Row	Column 1	Column 2	Column 3
Start	Start screen (light gray background)	Forside screen (light gray background)	Meditation screen (light gray background)
Forside	Aktiviteter screen (list of activities)	Aktiviteter... screen (activity detail with timer)	Aktiviteter... screen (activity detail with timer and message)
Meditation	Aktiviteter screen (list of activities)	Meditation... screen (activity detail with timer)	Meditation... screen (activity detail with timer and message)
Profil	Profil screen (user profile)	Profil_venner screen (friends list)	Uddybende screen (extended information)
Uddybende		Uddybende... screen (extended information)	

[Link til prototype](#)

Test

Tasks til brugertest:

1. Vælg meditaitonsprogrammet, med ikonet der ligner man skal sove .
2. Vælg aktivitetsprogrammet, med ikonet, der ligner man skal sove.
3. Find oversigten over alle dine kontaktpersoner/venner på appen.
4. Find siden, hvor du kan læse, hvad appen går ud på.
5. Log ud.

Yderligere spørgsmål:

1. Hvad synes du om appen?
2. Hvad synes du om designet?
3. Hvordan var det at navigere rundt på appen?
4. Hvordan fremstod ikonerne? Var de forståelige, forvirrende eller?
5. Hvad kunne være bedre?
6. Var der noget, du synes appen manglede? Evt. noget du kunne forestille dig, du kunne have brug for?

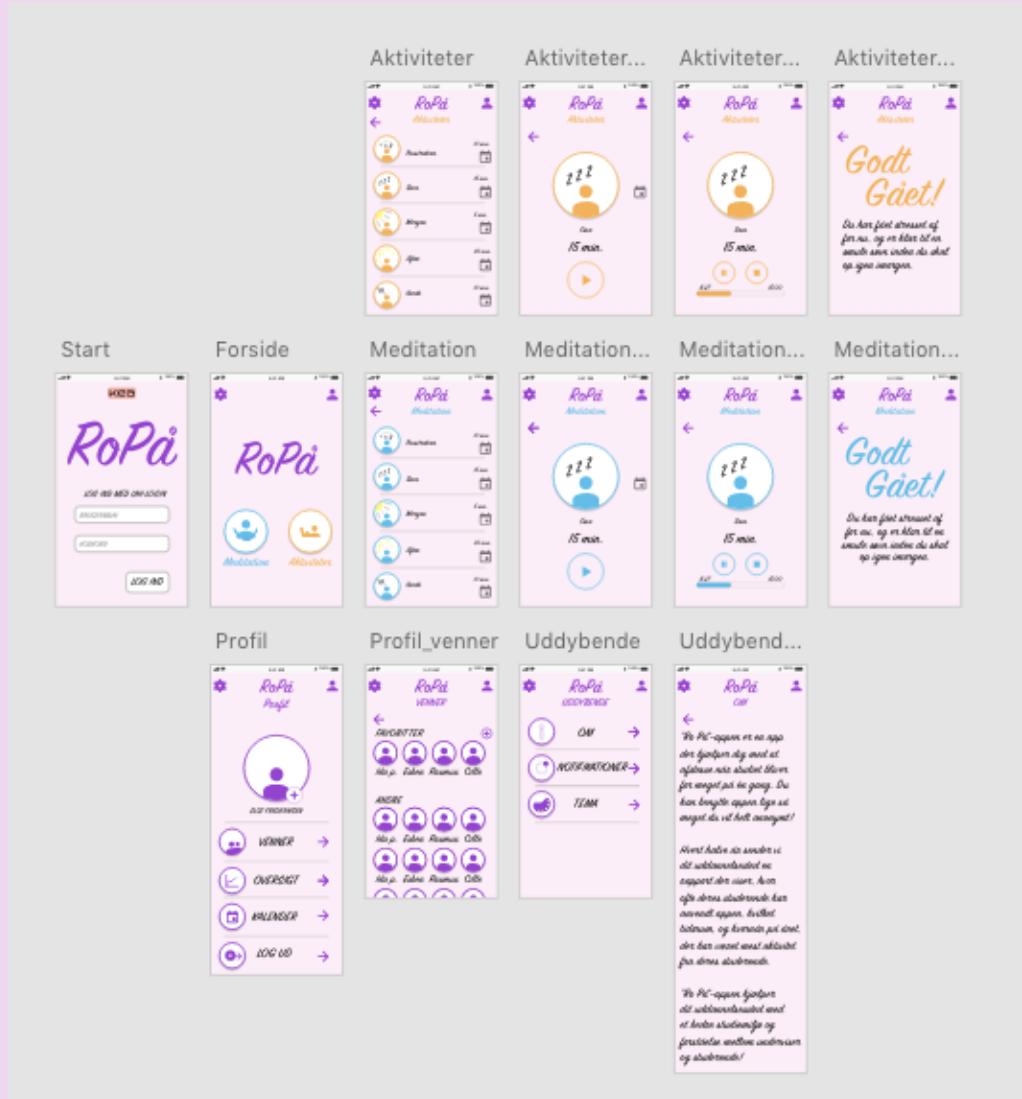
Svar på tests

- Der var stort flertal for valget af typografi og farver. Farverne var beroligende og behagelige at se på.
- Ikonerne var nemme at forstå
- Mange antog at prikkerne oppe i venstre hjørne var en menu, der gav et godt overblik over appens muligheder, selvom det egentlig var en “indstillinger”-app
- Største delen synes det var rart, at der ikke var så mange muligheder med appen, da det understøtter appens formål med at skabe ro og overblik
- Der var blandede meninger til log ud-knappen. Nogle mente at det gav mening, at den var under indstillinger, mens andre synes det var mere logisk, hvis den var placeret under ens egen profil
- Nogen oplevede ligeså, at oversigten over ens “venner” svær at finde pga. det misvisende symbol for “indstillinger”.

Egne overvejelser:

- Der var stor forvirring om, hvad man kunne finde på genvejen i venstre hjørne.
- Farverne var rare og behagelige, og spejlede hurtigt og nemt, hvad appen rummede.
- Log ud-knappen var forvirrende og ulogisk placeret.
- Der var forvirring om hvorvidt man kom tilbage til forsiden efter at have prøvet et program. Det kunne have været tydeligere med en pil.

Prototype v.2



[Link til prototype](#)

Pitch

[Link til pitch-slideshow](#)