

# 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.

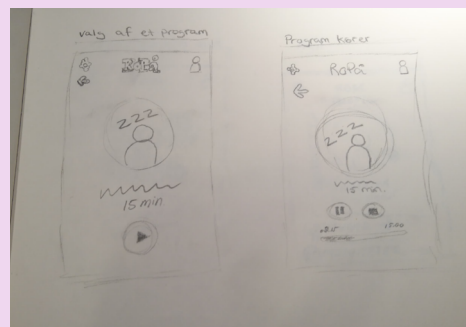
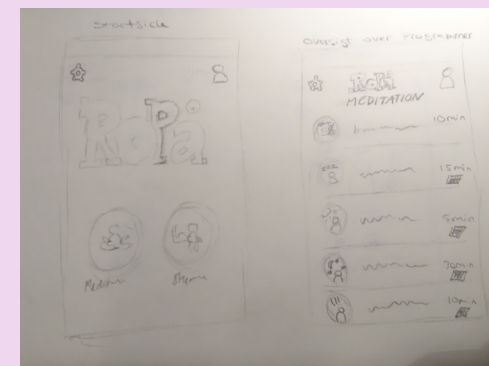
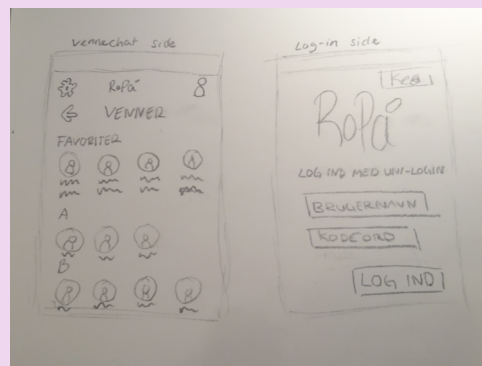
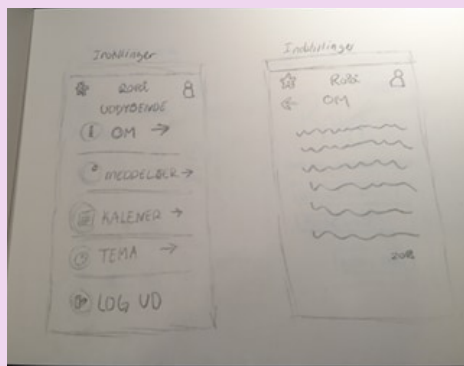
Man kunne også have anvendt brugertests, for at få et fulde overblik over, hvad der reelt kunne være et problem for de studerende. Her kunne man stille spørgsmål til deres hverdag på studiet, hvilke problemer, de evt. støder på i løbet af hverdagen, og hvordan de ønsker at løse disse problemer på en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

Alt det ovenstående ville hjælpe os med at få et overblik over, hvilke 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 med andre, der højst 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

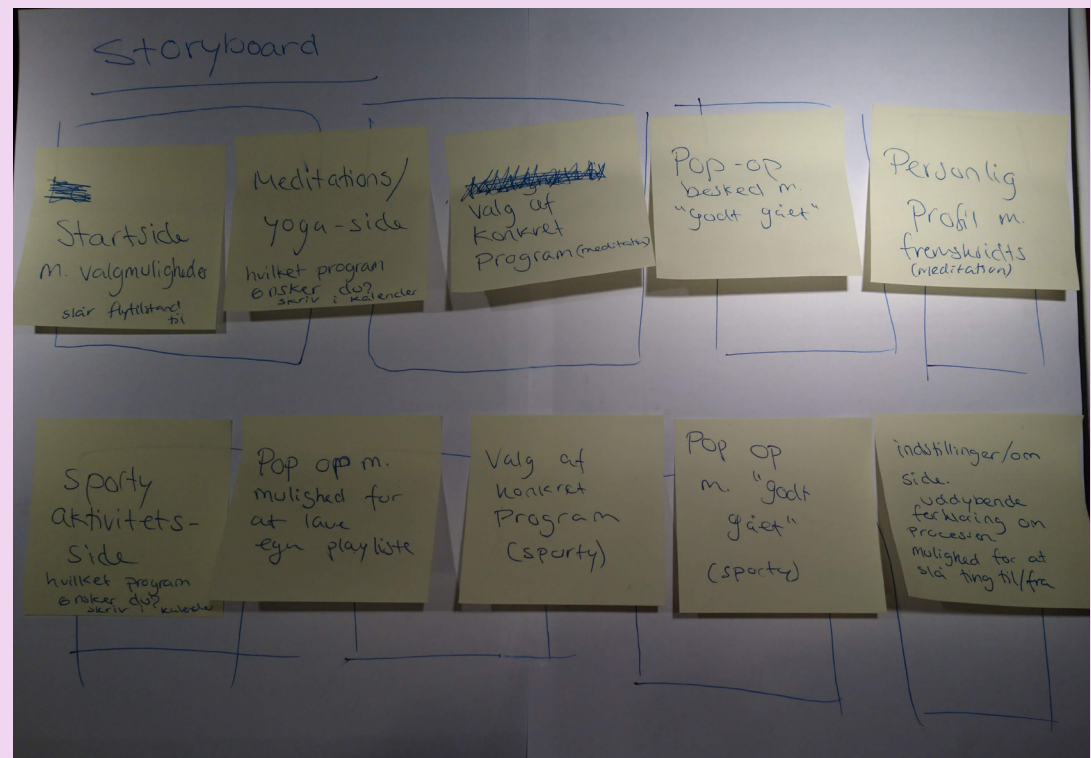
I decide-fase udvælger man en konkret skitse, og laver prototype ud fra den. Ved start ville man typisk lave et "Artmuseum", hvor man fremviser alles skitser på en væg eller et board. Dernæst får alle individuelt tre stemmer til at give på dem, de synes er bedst. Ved første afstemning lægges der udelukkende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



[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

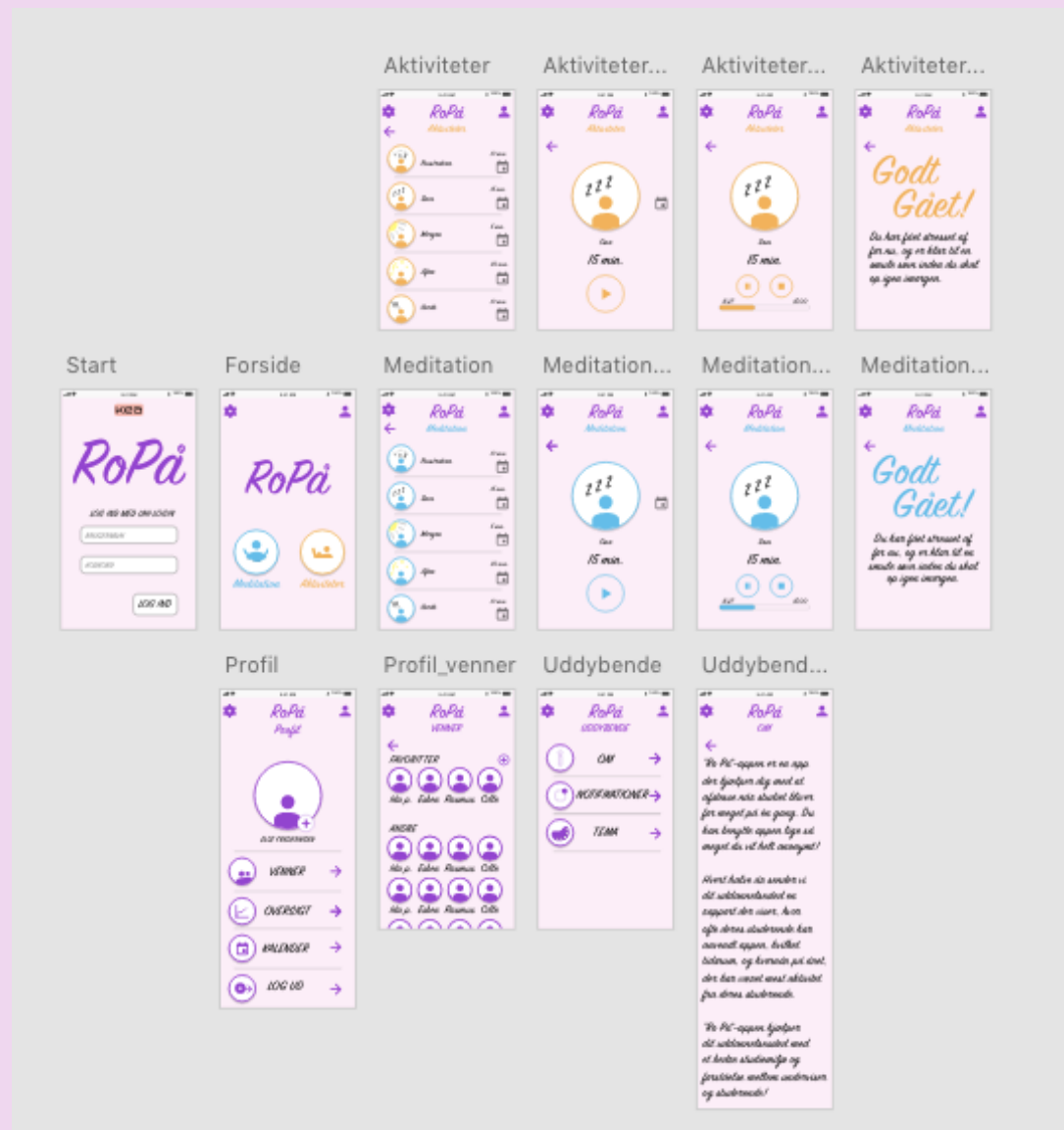
- Der var stort flertal for valget af typografi og farver. Farverne var beroligende og behagelige at se på.
- Ikonerne var nemme at forstå
- Mange antog at prikkerne oppe i venstre hjørne var en menu, der gav et godt overblik over appens muligheder, selvom det egentlig var en “indstillinger”-app
- Største 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](#)