

GRUPPE: HOLDOP

GRUPPE MEDLEMMER:

ALICE HÜLLERT, RUNE SKOVHOLM, PATRICK STORMLY,
LISA SØNDERGAARD & RASMUS SMEDEGAARD

LINK TIL ADOBE XD-PROTOTYPE:

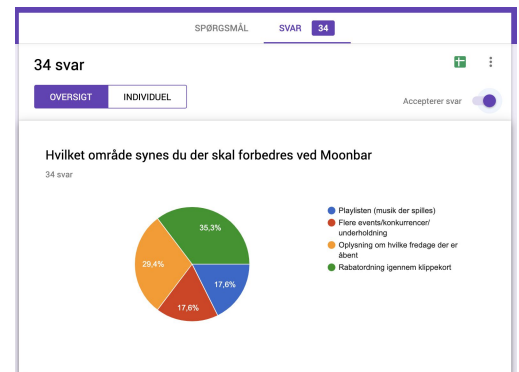
<https://xd.adobe.com/view/50fd4f74-945d-4d7a-46c2-da4e061171b3-26cc/>

LINK TIL PITCH SLIDESHOW:

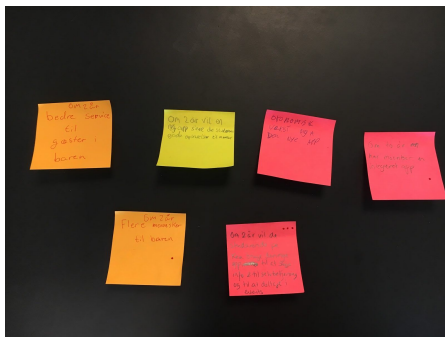
<https://docs.google.com/presentation/d/1N3FCrXjnB8aJ2lwAije1AtLhGhsLDeFyGiavxtpOnUg>

PROBLEM OMRÅDE:

Vi har valgt at fokusere på at få flere studerende i fredagsbaren og i længere tid. Vi oplever tit at der er mange som ikke kommer til fredagsbaren eller går tidligt, og derfor vil vi finde en løsning til dette. I vores research lavede vi et spørgeskema og spurgte studerende hvilket område de synes Moonbar kunne forbedre.

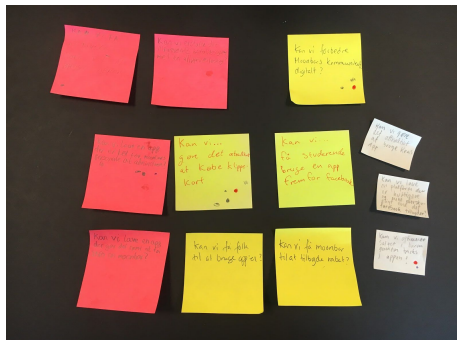


MAP



Long term goal

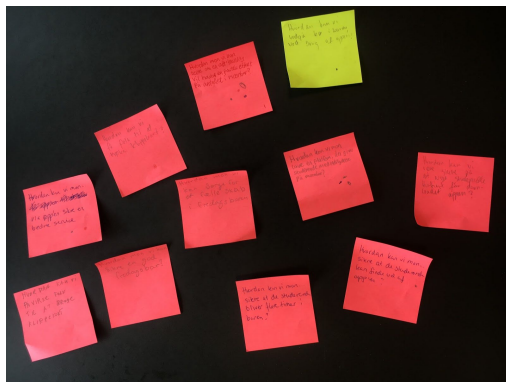
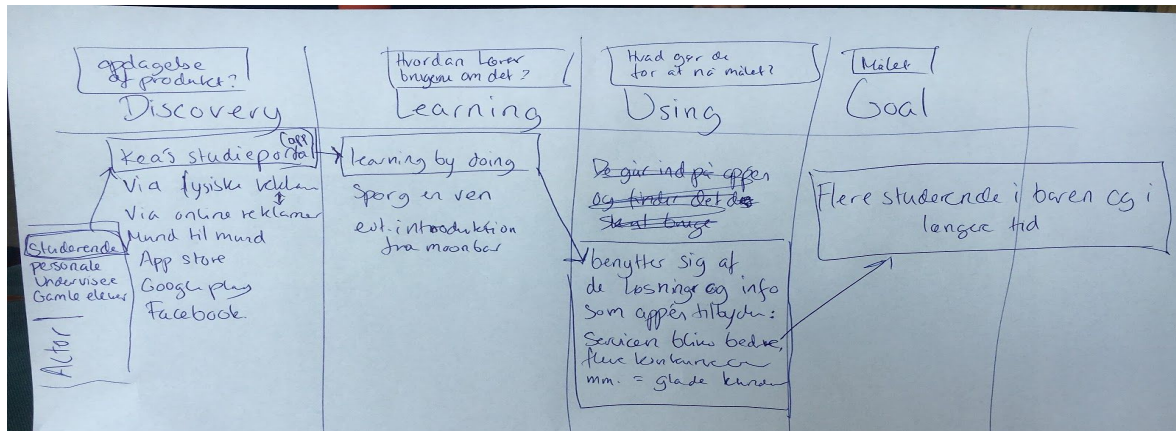
Om to år vil de studerende på MOONBAR bruge den nye app, som er en integreret del af KEA's studieportal, til søge info og til selvbetjening og til at deltage i events.



Sprint questions

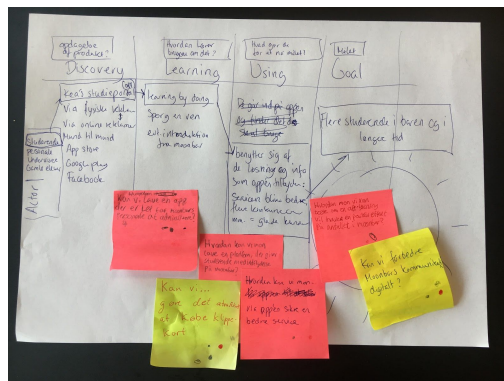
Kan vi sikre at de studerende bliver flere timer i baren?
Hvordan kan vi undgå kø i baren ved brug af app'en
kan vi forbedre moonbars kommunikation digitalt?

MAP:



HMW-spørgsmål

hvordan kan vi mon via appen sikre en bedre service?
 hvordan kan vi mon lave en platform der give studerende medindflydelse på moonbar?
 hvordan kan vi mon teste om en appløsning vil have positiv effekt, på antallet i moonbar?



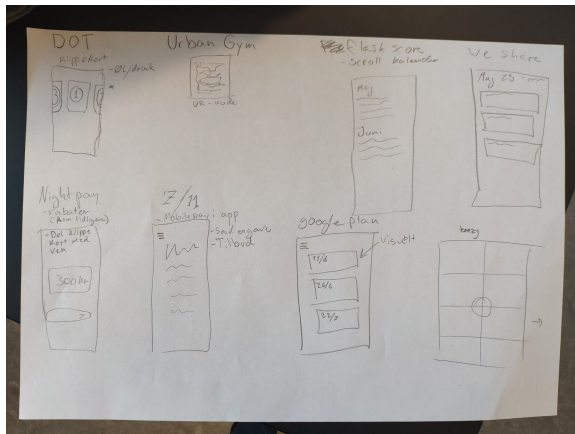
Vi overfører de HMW-noter vi vil bruge til vores map og sætter dem på de faser i vores map, som de hører til.

SKETCH

Lightning Demos

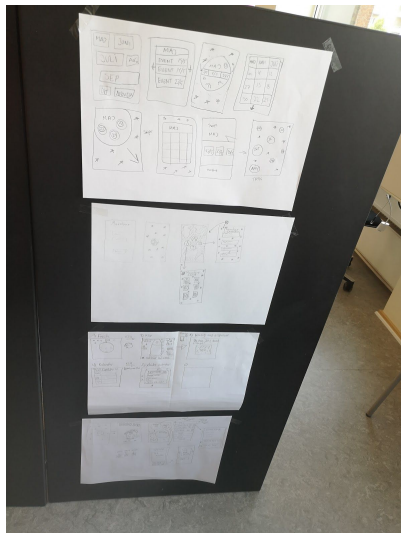
Vi præsenterede alle forskellige apps som vi synes vi kunne blive inspireret af, imens vi lavede

hurtige skitser. Her blev apps som DOT, Urban Gym, Flash score, We Share, NightPay, 7/11, google plan og keezy præsenteret.

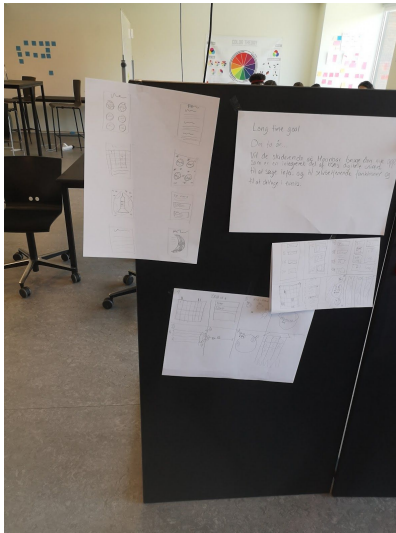


The Four Step Sketch:

Doodle - rough solution:



Crazy 8's:



Solution sketch:



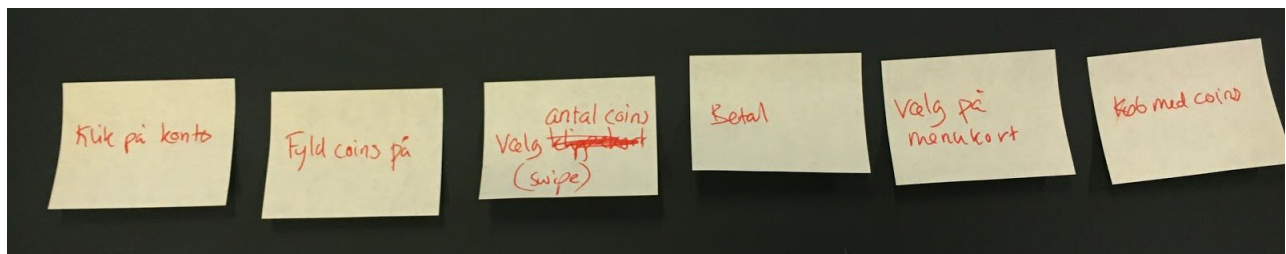
DECIDE

Efter at vi har lavet Art Museum og stemt om hvilken solution sketch vi kunne lide, fandt vi frem til en solution sketch og dele af de andre solution sketch's.



Storyboard:

The user test flow:





TEST AF PROTOTYPEN

Opgave til test-personerne:

Du står på Moonbar og vil købe noget drikkeelse igennem app'en, hvad gør du?

Vores observationer under vores tests:

Brugerne fik hurtigt logget ind på siden og alle gik direkte til drinks.

De havde svært ved at man ikke kunne klikke på udvalget, hvilket afbrød flowet.

Alle forstod det smarte ved at man kunne vælge specifikke drikkevarer. De klikkede derefter alle på kurven, og kom til en tom kurv.

De blev en smule forvirrede. En klikkede straks på hjem-knappen og derigennem på coins i startmenuen, en anden klikkede på "0 coins" og kom direkte til optankningen. De andre klikkede efter noget tid på hjem-knappen og derigennem til opfyldning.

Efter opfyldningen gik alle direkte til drinks og købte for deres coins. Kun en lagde mærke til at man, efter et køb i app'en, automatisk var med i en konkurrence, som ville blive udtrykket senere på aftenen.

Konklusion

Problemområderne var:

- 1) Testpersonerne ikke kunne klikke på varerne. Dette ville kunne løses hvis man kunne have lagt en animation på, så det så ud som om at varen var valgt. Alternativt skulle man

lave flere nye artboards, som der blev vekslet imellem, så det kunne give en fornemmelse af at varerne blev valgt.

- 2) De lagde ikke mærke til konkurrencen. Her har vi valgt at gøre konkurrence-teksten større, lysere og mere central på siden.
- 3) Nogle af test-personerne bemærkede at app'en ikke fyldte skærmen ud, hvilket forstyrrede designet. Her kunne man have lavet en version af prototypen, der passede til en af vores telefoner. Det skulle vi selvfølgelig have tænkt på inden. Havde vi haft mere tid, så havde vi lavet formatet om.
- 4) Vi havde lavet en fejl, hvor der fra start var en saldo på 5 coins, men brugeren kunne ikke købe noget. Det rettede vi til at brugeren havde 0 coins og derfor selv skulle finde ud af at tanke kontoen op inden der kunne købes.

Feedback fra test-personerne:

- Intuitivt flow.
- Flot app, hvor designet passer godt til Moonbars image.
- Idéen er god, både ift. rabatten og konkurrencen.
- Jeg skulle lige tænke mig om en ekstra gang, inde det gik op for mig at månen det var hjem-knappen.
- Jeg kan godt lide at det er holdt i flatdesign.