

Gruppe nr. 7:

Henriette Nielsen, Cathrine Thøgersen, Sami Vardar, Freja Jørgensen, Rosa Gerdes



# UX tema F19

04.03.01

## Design Sprint: Native app

---

### Indholdsfortegnelse:

[Slideshow](#) (s. 1)

[XD-prototype](#) (s. 1)

[Problemstilling](#) (s. 1)

[Research](#) (s. 2)

[Interview og test](#) (s. 3)

[Design](#) (s. 6)

[Oprindeligt design](#) (s. 7)

[Nyt design](#) (s. 8)

---

### Link til slideshow:

[https://docs.google.com/presentation/d/1hdqCuDywaRx-Dpc-k7j6ubrYjLliuu0IlzxPWESp9Ho/edit?fbclid=IwAR3dMeo9U-fYGzLsGDDJhAVM1PL54QALduhxqExfTcnExekP3FhsrHNBeo#slide=id.g59533e0494\\_5\\_21](https://docs.google.com/presentation/d/1hdqCuDywaRx-Dpc-k7j6ubrYjLliuu0IlzxPWESp9Ho/edit?fbclid=IwAR3dMeo9U-fYGzLsGDDJhAVM1PL54QALduhxqExfTcnExekP3FhsrHNBeo#slide=id.g59533e0494_5_21)

### Link til XD-prototype:

[https://xd.adobe.com/view/4db0715c-9b2c-4c29-7e66-6dc4a60776c7-3b81/?fbclid=IwAR0\\_1zU9FJm-d8HG-Vu0mgLaBWI6u8jSXUZ2GRx4So08JlptMEGci9TLp-g](https://xd.adobe.com/view/4db0715c-9b2c-4c29-7e66-6dc4a60776c7-3b81/?fbclid=IwAR0_1zU9FJm-d8HG-Vu0mgLaBWI6u8jSXUZ2GRx4So08JlptMEGci9TLp-g)

### Problemstilling:

Hvad skal der til for, at øge motivationen for de studerende og få aktiv deltagelse?

**Udtalelser fra tidligere studerende. Om hvornår de falder fra i undervisningen:**

- Hvilket tidspunkt på en undervisningsdag er mest kritisk for dig og hvorfor?**

**7:00-8:00 Arriving at school**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**8:00-9:00 First lesson**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**9:00-10:00 Break**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**10:00-11:00 Second lesson**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**11:00-12:00 Lunch**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**12:00-13:00 Third lesson**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**13:00-14:00 Break**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**14:00-15:00 Fourth lesson**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**15:00-16:00 Fifth lesson**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**16:00-17:00 Homework**  
Hvis det bliver for sent kommer jeg ikke i skole  
Hvis det bliver for tidligt kommer jeg ikke i skole

**Sammenfatning af udtalelse fra Birgitte:** Man kan ikke altid vide om de studerende lytter efter eller om de sidder og laver noget andet.

- Sami: “Når jeg under et oplæg ikke kan holde fokus mere og der så kommer en kahootquiz, så vågner jeg lige og føler mig mere frisk til at fortsætte.”
- Henrijette: “Jeg skal aktiveres for at holdes i gang”
- Cathrine: “Når jeg ikke kan se vigtigheden af den info jeg får fra undervisningen, falder jeg fra.”
- Freja: ”Når undervisningen bliver for teoretisk for længe”
- Rosa: “Når nogen ved siden af mig går på sociale medier”

**Kahoot** <https://kahoot.it> (kendt af brugerne)

**Forest:** (kendt af nogen brugere) <https://www.forestapp.cc>

**Subway surfers:** (kendt af mange)

brugere)<https://itunes.apple.com/dk/app/subway-surfers/id512939461?l=da&mt=8>

<https://magasinet skolen.dk/artikler/2018/09/faa-styr-paa-bevaegelsen>

2



# Interview/Test

## 1. Velkomst

Hej og velkommen til vores test. Vi starter med nogle indledende spørgsmål, og så derefter en tænke-højt test hvor du meget gerne må sige hvad du gør, og hvorfor mens du klikker rundt i prototypen.

## 2. Spørgsmål til brugeren

Spørgsmål	Testperson 1	Testperson 2
Navn	Nikki	Victor
Alder	23 år	21 år
Beskæftigelse (også gerne ud over KEA)	Studerende - kundeservice	Studerende - Digital marketings koordinator
Hvilken mobil har du?	Iphone 10	Iphone 10
Spiller du spil på din mobil?	Nej	En gang imellem
Hvor mange timer om dagen tror du at du bruger på din mobil?	4-5 timer ca	Cirka 3 timer
Bruger du din mobil i undervisningstiden? (Hvis ja, hvorfor?)	Prøver at lade være - men kan tjekke der ting popper op	Ja, til SoMe

## 3. Introduktion til prototypen

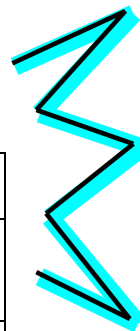
Vi har valgt at lave en app/et spil som tager udgangspunkt i flere af de studerendes problem, med mangel på motivation. Vi har lavet det som et battle spil hvor du kan teste din viden, spille mod andre elever og udvikle din avatar. På den måde håber vi på at det kan holde de studerende til undervisningen så de kan bruge det de lærer, til at konkurrerer med hinanden.



#### 4. Tasks

Find battle funktion → Spil multiplayer → Svar på spørgsmål → Gå til avatar/shop  
→ Klik tilbage til menu

Task	Testperson 1	Testperson 2
Login	Gik fint - sjovt lavet - kan godt lide den daglige bonus	Gik fint, fangede at den "daily pop up"
Find battle funktion	Klikker continue fra vores mellemside klikker på battle i menuen	Fandt battle, mange farver - lidt for mange, rodet.
Spil multiplayer	Klikker på vælg ven - vælger den ven man kan spille mod	Klikker lidt rundt i det men finder frem til vennelisten og får valgt en ven.
Svar på quiz	Ser man kan vælge tema - klikker battle for at komme videre - svarede rigtigt (rigtig svar side)	Får klikket "battle" og kommer til spørgsmålet, får svaret og får klikket videre
Gå til avatar/shop	Skal byttes rundt i knapperne	Problemer med opsætningen og forvirring med knapperne
Gå tilbage til menu	Lidt i tvivl om menuen	



## 5. Debriefing

Spørgsmål	Testperson 1	Testperson 2
Hvordan synes du app'en fungerede?		
Var den nem at finde rundt i?		
Hvad synes du om designet?	God font kan godt lide skyggen, godt udtryk, gode farver (lidt i tvivl om den mørkeblå farve)	Minder om andre battle-spil, Farverne spiller rimelig godt sammen, det meste af tiden men kan godt minimeres så der ikke er så mange farver.
Er det noget du føler du ville bruge?	Ville nok ikke bruge det da personen ikke spiller som sådan på mobilen	Nok ikke så meget.
Kunne det få dig til at følge med i timerne?		
Andre ting?	God ide, nogle små ting der skal rettes	Smart at det følger undervisningen, sjovt det er et spil og mere interaktivt. Fedt at man eventuelt kan få præmier fra kantinen.

**Visuel stil:** Cartoon-ish, flat-design, stick man, happy colors



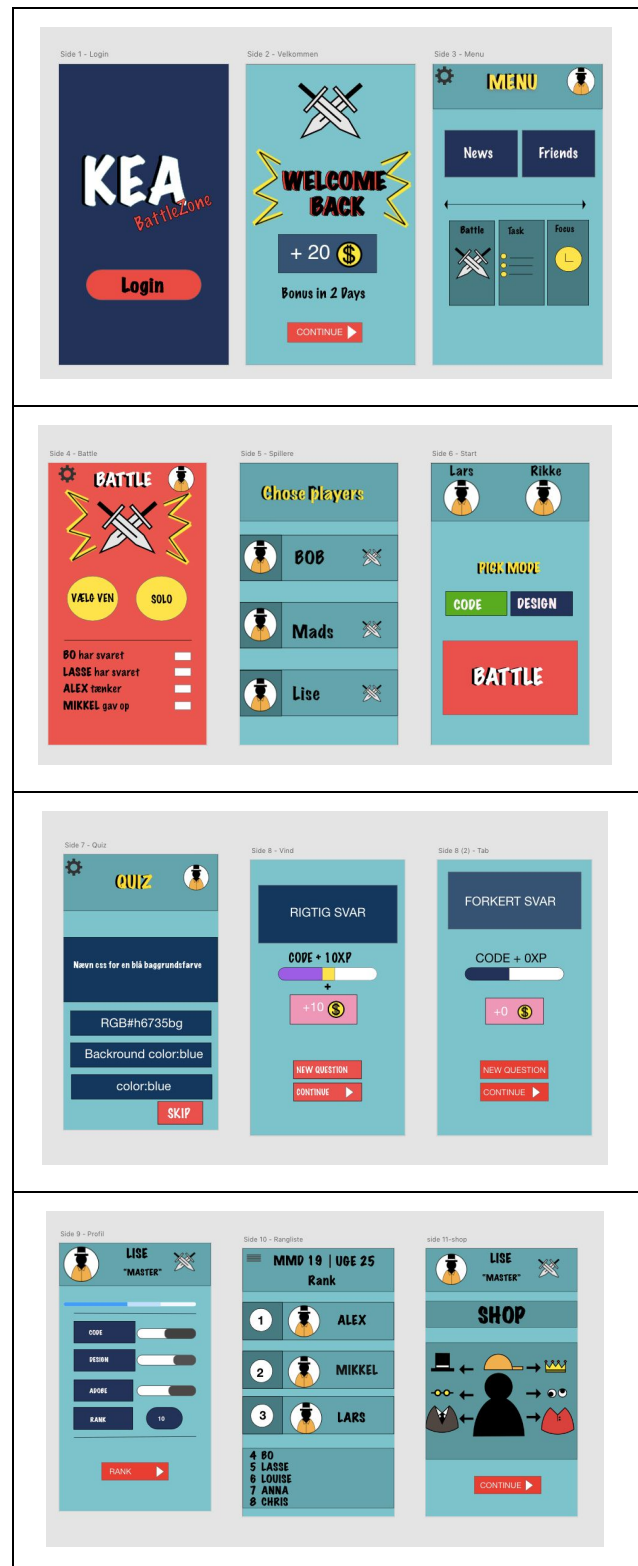
#a30808

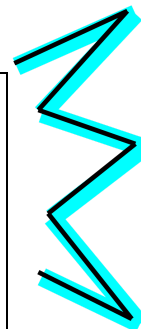
## Oprindelige design

I starten legede vi en del med både kraftige blå, røde og gule farver som baggrundsfarver, men vurderede at det ville blive for markant og at det kunne generere brugeren øje. Vores første udkast endte så i denne her lidt mere dæmpede blå, da vi gerne ville beholde farver i spillet for at gøre det sjovt og legesygt, men dog ikke så meget at brugerne ville få trætte øjne af at se på deres skærme. Vores første udgave indeholder mange nuancer af blå og blågrøn, i forhold til menulinje, knapper, og andre former for markeringer og inddelinger. Vores overskrifter havde også forskellige farver alt efter hvilken side man var inde på, og der var ikke nogen reel sammenhæng mellem om der sad en settings knap eller en menu knap i venstre hjørne.

Vi blev inspireret af flere battle-type spil på app-store, og derfor ville vi gerne have mere klassiske elementer med som sværd og mønster og andre former for små grafiske elementer der kunne understrege hele "spil-faktoren" i appen.

Teksterne på siderne var blevet blandet på både dansk og engelsk, og i sidste ende gjorde det nok mere skade end gavn for forståelsen af appen, og hvordan den skulle bruges.





## RETTELSE:

- Rettet farverne så de matcher bedre og er mere ensartede
- Rettet nogle af knapperne så de passer bedre sammen
- Sat menu knap ind på flere sider, og fjernet settings knappen
- Lavet alt tekst om til engelsk
- Rettet funktionerne til så "stien" hænger bedre sammen og føles mere intuitiv
- Byttet rundt på elementerne i menuen og lavet nye knapper
- Tilføjet ekstra sider

## Nyt design

Efter at have testet app'en fik vi også feedback på designet, og har derefter lavet nogle ting om og fået det tilpasset. Vi startede med at rette i farverne så der ikke var flere nuancer gul og rød fx, og de mørkeblå knapper blev lavet mere i tone med baggrunden og nogle af de andre elementer. Så i sidste ende blev farverne meget mere harmoniske og gav en mere rolig udtryk uden at fjerne det legesyge og spil-agtige udtryk.

Derudover har vi flyttet rundt på elementerne i menuen, så de knapper der var vigtigst kom længere op, og vi har også ændret på funktionerne på de knapper der blev flyttet ned i bunden. Farven på overskrifterne er alle blevet hvide, i stedet for at have forskellige farver for at give mere sammenhæng. Derudover er det blevet til at der kun er en menu knap i venstre hjørne, og ikke længere nogen settings knap.

Alt sproget er blevet ensartet og holdt i engelsk, da KEA også har en del internationale elever. Der er blevet rettet til i størrelsesforholdene så bokse og tekster passer bedre sammen.

