

Rapport: Flow 4 projekt - Sweetbot

Indholdsfortegnelse

Gruppe: MULB-01	1
Indledning:	2
Links	2
<i>Link til gruppens online løsning:</i>	2
<i>Link til gruppens prototype i Adobe XD</i>	2
<i>Link til gruppens GitHub repository:</i>	2
<i>Kort redegørelse for gruppens GitHub strategi:</i>	2
Informationsarkitektur	3
Wireframes og prototype	3
<i>Prototype i Adobe XD til Mobil og tablet version</i>	4
Logoer og ikoner	4
<i>Hotbot - logo</i>	4
<i>Hotbot i styleguiden/designmanualen</i>	5
<i>Andre ikoner</i>	5
<i>Ikoner til Sweetbot ydelser/produkter</i>	7
Responsive web design	7
jQuery	7
Brugertest	8
<i>Kortsorteringstest</i>	8
<i>Tænk højt test</i>	8
Konklusion	9

Gruppe: MULB-01

Anna Clara Bengtsen- ab@annaclarabengtsen.dk
Github: AnnaBengtsen

Pernille Thieme - cph-pt109@cphbusiness.dk
Github: pernillethieme

Thomas Dyrholm Siemsen - cph-ts239@cphbusiness.dk
Github: ThyMarX

Indledning:

I dette flow har vi arbejdet med at lave et website og en løsning for et webbureau kaldet Sweetbot. Vi har for første gang fået lov til at arbejde i grupper og samarbejde, dette har betydet at vi har kunne hjælpe hinanden og fordele arbejdet så alle har haft mulighed for at bruge deres stærke og svage sider. Samtidig har vi brugt tid på at lære ting af hinanden og udfordre os.

I starten af flowet har vi arbejdet meget med brainstorm og skitser af logoer og mulige wireframes. Der har været mange ideer og tanker, og i løbet af flowet er mange af ideerne blevet lavet om. Vi har prøvet at bruge så mange metoder som muligt, ting som informationsarkitektur, kortsortering og wireframes. I denne rapport vil I kunne læse lidt om de tanker og valg vi har taget på hjemmesiden.

Links

Nedenunder findes de forskellige links til vores arbejde. Dokumenter og billeder, f.eks. vores opdateret styleguide eller design manual vil kunne findes i vores GitHub.

Link til gruppens online løsning:

<http://thomasdsiensen.com/pages/SweetBot/forside.html>

Link til gruppens prototype i Adobe XD

Desktop version: <https://xd.adobe.com/view/0abc039b-0542-4b0b-6bed-86e8568ff717-7c8d/>

Mobil version: <https://xd.adobe.com/view/e052d5bf-3872-4c0f-4608-3f74772949df-9663/>

Link til gruppens GitHub repository:

<https://github.com/ThyMarX/SweetBot>

Kort redegørelse for gruppens GitHub strategi:

Vi har i gruppen lavet vores eget Github repository og delt det i Github, vi har forsøgt at forke det, dog uden den store succes. Pga af et lettere tidspres har vi valgt ikke at bruge for meget og lang tid på at løse problemet. Derfor er Github nok mest brugt til at lave sikkerhedskopier osv. Ved deling af kode har vi forsøgt os med www.codeshare.ie

Informationsarkitektur

Hvilke elementer skal med på en hjemmeside? I opgavebeskrivelsen står der ikke særligt meget om hvad firmaet laver og har af ønsker til en hjemmeside. De er et webbureau som sælger IT løsninger...

Vi har derfor via brainstorm kommet med forskellige ideer til hvad man kunne have som indhold på deres hjemmeside. En af de ting som vi har snakket om er at der skulle være billeder af medarbejderne. Fordi det er en virksomhed hvor man vil kunne komme ud for at ikke mødes i virkeligheden, og det er rart at vide hvem du snakker med og vide hvordan de ser ud. Se evt billede af brainstorm.

Nogle af ideerne er taget fra at vi har været rundt på andre webbureauer hjemmesider og få nogle ideer til hvad de lægger vægt på.

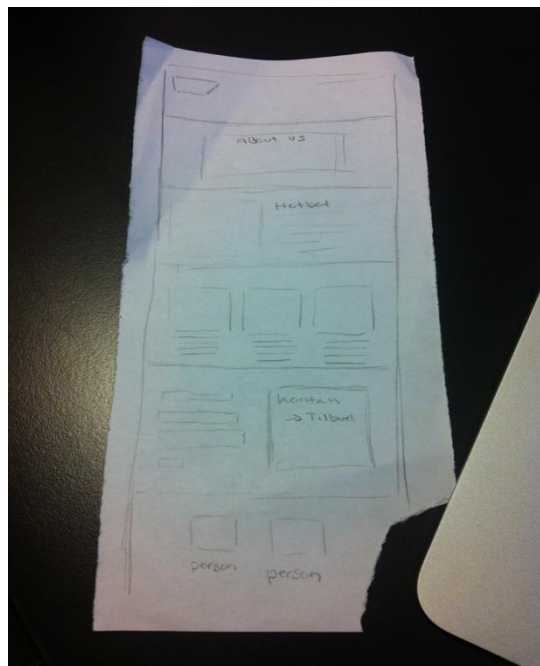
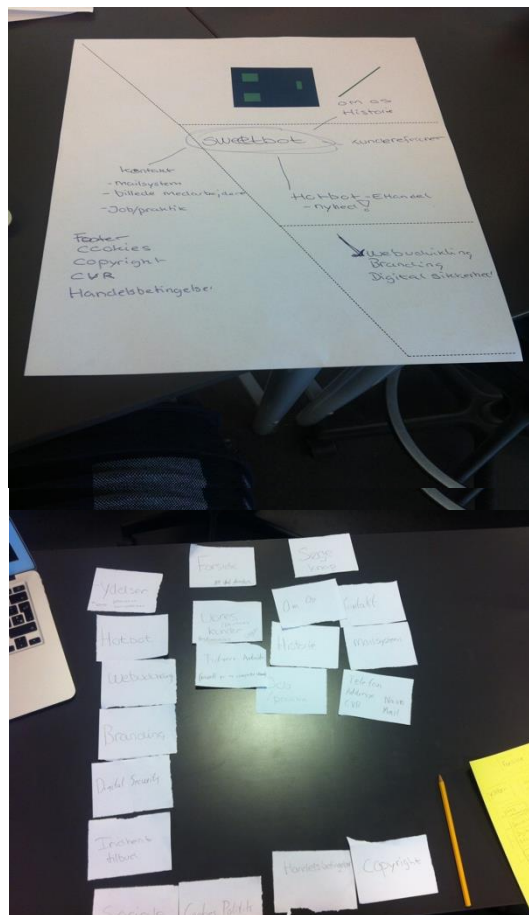
Derefter har vi skrevet mange af funktionerne ned på små lapper papir. På den måde har vi kunne sortere og diskutere hvordan strukturen skulle se ud. Se evt billede af sorteringen.

I sidste ende er ikke alle funktioner brugt på hjemmesiden, de er blevet valgt fra og prioriteret for at skabe en præcis hjemmeside med kun det vigtigste indhold. Et eksempel at vi meget gerne ville have kundereferencer med, men kunne ikke finde en naturlig plads til den.

Wireframes og prototype

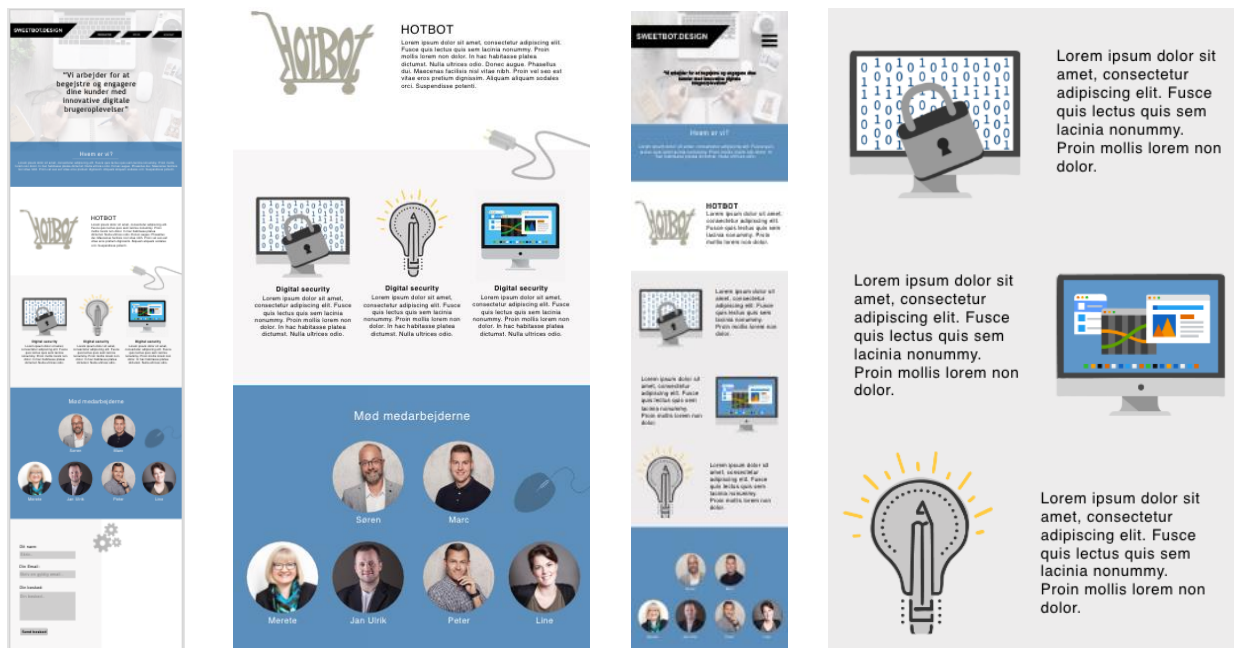
Før vi gik i gang med at kode udarbejdede vi en skitse til et wireframe med hvordan vi gerne vil have hjemmesiden til være. Se evt billede.

Vi opdagede at selvom man kunne komme langt med wireframet når man skulle begynde at kode mangle vi informationer om hvordan det skulle se ud mere præcist med farver og andet for at skabe harmoni på sitet.



Prototype i Adobe XD til Mobil og tablet version

For at hjælpe til i hvordan vi kunne arbejde med at lave responsive design i html og få en ide til hvordan det skulle se ud har vi valgt at lave en prototype i Adobe XD. At lave en prototype har gjort det nemmere at sætte koden ind, man har haft en ide i forvejen for hvor og hvilken farve en <div> skulle have. Link til Adobe XD kan findes under afsnittet "Links".

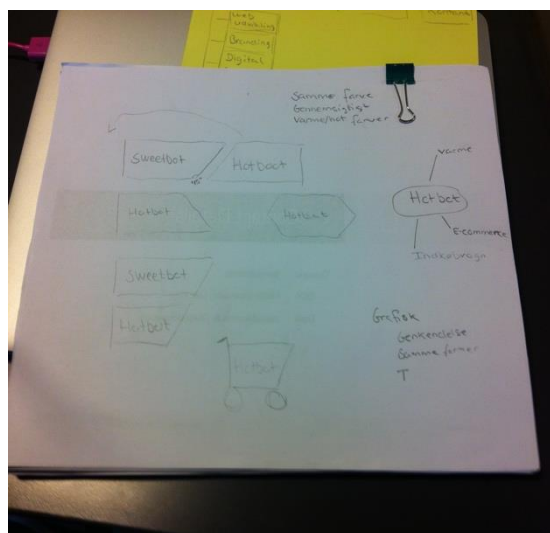


Logoer og ikoner

Hotbot - logo

Sweetbots logo er simpel og enkelt. Vi måtte altså gerne lave et logo til hotbot der gav nogle af de sammen ord når man så det. Under udarbejdelsen af logoet er der leget med i flere trin hvordan man kunne lave et logo til Sweetbots nye satsning kaldet Hotbot.

Det måtte gerne være en videreudvikling af Sweetbot logoet, men også have sin egen karaktere og ikke være en kopi. På billedet kan man se nogle af de første skitser til logoet og hvordan der er blevet spejlvendt.



Til sidst tog vi det bogstaveligt at Hotbot er et e-handelssystem. Og at det vil være sjovt at lave det til en indkøbskurv eller vogn. Hvis man ændre lidt på størrelsen af Sweetbot logoet finde man også formen til en indkøbsvogn.

Denne først udgave af hotbot logoet er et produkt på at vi gerne ville have det hele med. I indkøbsvognen skulle den gerne vise varer osv. Dog er resultatet blevet for detaljeret og fremstår ikke tydeligt nok specielt på afstand. Anden udgave af logoet er ordet Hotbot nu blevet til indkøbsvognen og lavet af bogstaverne.



Hotbot i styleguiden/designmanualen

Vi har indsat det nyudviklede logo "Hotbot" i styleguiden/designmanualen.

Filnavn: sweetbot_style_guide_opdateret2018.pdf (kan findes i GitHub)



Andre ikoner

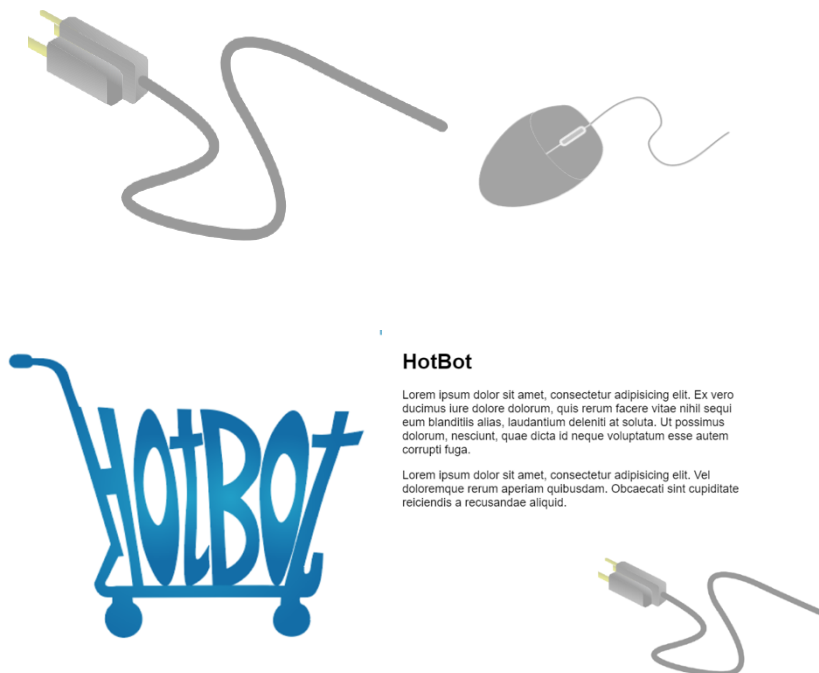
Vi har leget meget med hvilke udtryk og symboler der skulle være på hjemmesiden. Logoet er meget grafisk og simpel med sin form. I navigation øverst har vi derfor leget videre med figuren på logoet og taget den sammen form bare mindre og brugt dem i menupunkterne.



De mere simple ikoner som hamburger er gjort meget enkle. De skal ikke nytænkes og være forholdsvis neutrale på hjemmesiden.



For at skabe noget dybde og sammenhæng på hjemmesiden har vi valgt at der skal være nogle baggrunds ikoner. Ikonerne skal vise at Sweetbot er et firma der sælger og har meget at gøre med computere osv. De er lavet lettere transparente og i grå farver for ikke at skabe for meget støj, men samtidig passe ind i de allerede brugte farver på hjemmesiden. Det var meningen at computermusen også skulle sættes ind men det virkede desværre ikke i den færdige kode version.



Ikoner til Sweetbot ydelser/produkter

Vi har valgt at lave disse tre ikoner ud fra de tre ydelser som Sweetbot tilbyder. Det første er ikonet for "Digital sikkerhed", som er gjort meget tydeligt i dens store lås og computeren i baggrundne. Det var vigtigt at sikkerheden var tydeligt i ikonet.

Vores næste er ikonet for "Branding" og er valgt ud fra Idefasen, som ofte sker ved branding og markedsføring. Det skal fremstå som noget kreativt og nyt.

Sidste ikon er vores webudviklings ikon og fremstår lidt stærkere i de andre. Det er mest grundet farverne og de flere detaljerede ting på skærmen. Dette er også bare et billede af hvad man kan udvikle og samarbejdet mellem kunde og bureauet.



Responsive web design

Vi har på vores hjemmeside arbejdet med at sitet skulle være læseligt og optimeret til mobile enheder som f.eks. tablet og telefoner. Der har været problemer med at få alle funktioner til at virke optimalt, nogle billeder ændre sig ikke rigtigt i størrelse når man ændrer vindues størrelse.

jQuery

Vi har på sitet gjort brug af jQuery i bl.a. vores mobile hamburger menu. Det er brugt så vi menuen frem når vi trykker på ikonet og derefter kan navigere ned til det ønskede afsnit på sitet.

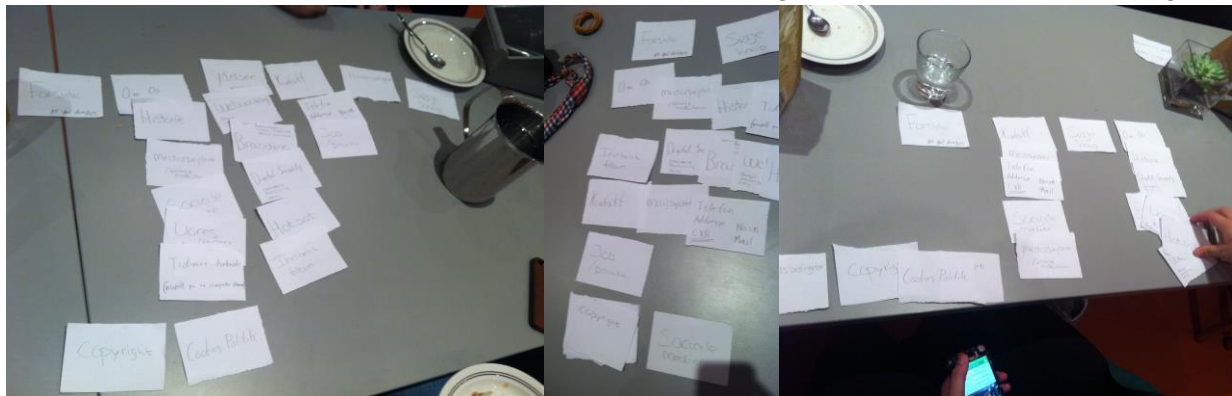
Brugertest

Kortsorteringstest

Vi har gennemført kortsorterings test. Dette har vi gjort for at få en fornemmelse af hvad der er interessant at få med på en hjemmeside, hvad er vigtigst og hvilken rækkefølge det vil give mening at få tingene opsat i.

Kortsorteringen er foregået via en masse små lapper med mulige funktioner på en hjemmeside og nogle af de funktioner vi i gruppen via brainstorms er blevet enige om at få med på siden. Derefter har vi i sorteringerne givet forsøgspersonerne lov til at inddele og skrive deres egne menupunkter navne.

Et resultat fra testen er flere mente at når de kom ind på hjemmesiden var det vigtigt at finde ud af hvem og hvad firmaet lavede. Folk mente altså at "om os" kom før hvilke produkter de sælger. Derfor har vi valgt at på siden skal der som noget af det første man finde være en kort tekst der forklarer "hvem vi er". Nedenunder kan man se nogle af de billeder efter sorteringerne.



Tænk højt test

Vi har gennemført en brugertest af det færdige site hvor vi har givet pga af lettere tidspres nogle af vores klassekammerater mulighed for at afprøve sitet og selv navigerer rundt på sitet. Hvilket gjorde at vi fandt en design fejl i vores menu, hvor alle knapperne ikke stod lige. Ved at gennemfører test på nogle som ikke er klassekammerater vil vi have fundet en forståelse for om det gav menning for testpersonerne at navigerer rundt på sitet.

Konklusion

Hvis vi ser tilbage på vores proces som gruppe, er vi tilfreds med fordelingen og samarbejdet. Vi har fordelt det så således at vi alle tager os af designet, layout og hvad siden ellers skulle indeholde.

Efter dette begyndte vi at uddele opgaverne, så vi hver især kunne få opgaver og være ansvarlige for en del af projektet. Det fungerede godt at vi gjorde det sådan og at vi lavede det vi var gode til, men også fik lært lidt af hinanden på tværs af gruppen.

Udover gruppearbejdet kan vi se på de ting vi gerne vil have gjort bedre og ting vi er tilfredse med. Alle i gruppen er tilfredse med de ting som er lavet i programmerne illustrator, adobe XD og Photoshop. Vi har brugt alle tre programmer til blandt andet vores ikoner og til at lave prototypen. Vi har prøvet at lave en rød tråd mellem alle vores designs og Font(skrifttyper).

Der er også ting vi er mindre tilfredse med, der har været problemer med at få vores ideer og ønsker til at kunne blive til virkelighed når vi skulle kode det. Så hvis vi skulle lave noget om eller "forbedre" ville det klart være mindre spaghetti kodning og mulighed for at lave vores hjemmesiden eller løsning mere brugervenlig.