

# Tema Dokumentation

## User Brief

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

- Vi skal øge kommunikationen mellem studerende og underviser.
- Vi skal have noget statistik/overvågning studerendes brug af fronters potentiale.

### Målgruppens bruger

Hvem er de?

Studerende, underviser, administrative.

Hvad er Fronter for dem?

Platform der bruges til materialer, skemaer, lektier, afleveringer osv. *Studerende*: En platform til at de studerende kan se skema, lektier og studieaktiviteter.

*Underviser*: En platform til underviser til at dele pensum, ændringer på lektier, ændringer i skema.

Hvad har de behov for, som Fronter ikke kan give dem?

*Studerende*: En chat hvor studerende på alle semester kan skrive sammen. en nemmer og mere brugervenlig platform.

*Underviser*: Nemmer måde at komme i kontakt med underviser - studerende. Overblik over hvor studieaktive de studerende er med hjælp af statistik.

### Fronters funktionaliteter

- Ugeplan
- Fælles beskeder
- Semesteroversigt
- Pensumliste

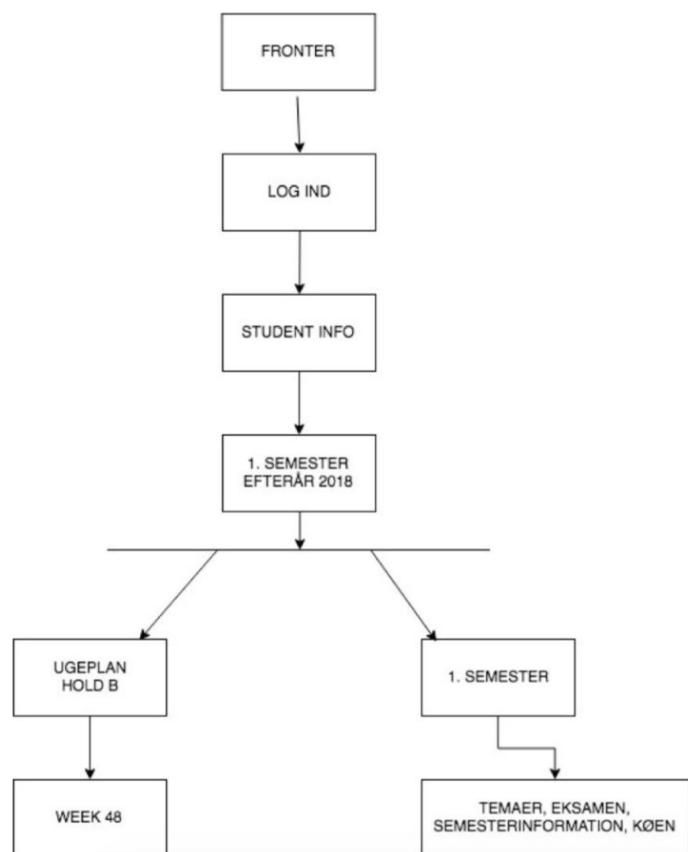
- Undervisningsmateriale

### Brugerens mål

- Tilgå skemaet og lektie oversigt på en nemmere måde, som også er mere overskuelig og direkte.

- At skabe en let og overskuelig hjemmeside der fjerner alle de unødvendige informationer for den studerende.

### Sitemap



### Indhold, navigation og interaktionsmuligheder

*Student Info:*

Der er en masse forskellig information når man kommer ind på "Student Info". Størstedelen af de ting man kan klikke på er ikke relevante eller brugt af nuværende studerende. Det virker som en lidt meningsløs side, da man hurtigt klikker videre til "1. Semester".

### 1. Semester Efterår 2018:

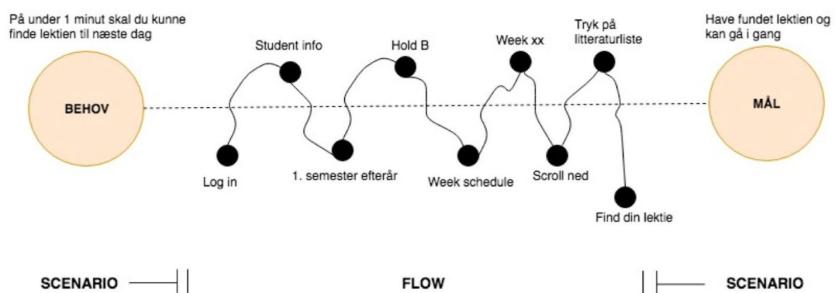
Der er en semesteroversigt, som måske kunne være opdateret alt efter hvor langt man er i semesteret, få at give et hurtigt overskueligt overblik af ens uddannelse.

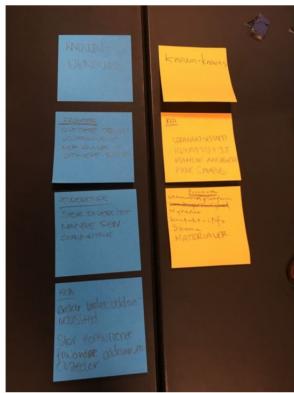
Der er link til "Ugeplan" som bliver brugt dagligt af de studerende, men for at gøre det nemmere burde skemaet være på "1. Semester Efterår 2018"-siden. Man skal nemlig også hver gang vælge hvilken uge man er i, hvilket kunne optimeres.

### 1. Semester:

Der er alle de temae der studerende skal igennem i forskellige mapper med undermapper hvor alt undervisningsmaterialet og afleveringsmapperne ligger.

## Journey





## User research

**Design:** Der kommer til at stå et bord med en behagelig stol og min computer. Her vil jeg bruge OBS til optage skærm bevægelsen og lyden så jeg kan se på det senere til analysen. Test personen vil få lidt vand alt efter hvad de ønsker og derefter vil testen begynde.

### Manuskript:

Hej og velkommen, tak fordi at du gider være med i til at teste bruger platformen "Fronter". Først og fremmest skal du vide at det her er en test på siden og ikke på dig, så du skal ikke være bange for at fejle for det vil kun gavne os så vi kan rette fejlene. Det er ikke min side så du er meget velkommen til at sige de ting som ikke fungerer på siden.

Jeg vil gerne bede dig om at tænke højt imens du laver de her 5 opgaver som jeg stiller dig, det vil sige at du siger de ting du gør på skærmen, alt fra klik eller hvor du leder.

Spørgsmål undervejs: hvorfor klikker du der? hvad giver dig lyst til at klikke her? hvad ville du normalt gøre her?

### Testopgaver:

- 1: Find skemaet for hold B
- 2: Find kea mailen
- 3: Find en afleveret opgave
- 4: Find gruppearket
- 5: Find køen for Markur

1. Brugertest: testperson: Mand, 22, Frederik, Studerende
2. Brugertest: testperson: Kvinder, 23, Naomi, Studerende
3. Brugertest: testperson: Kvinder, 21, Sofia, Studerende

## **Beskrivelse af testdeltagere**

Jeg har testede 3 deltager. 2 af dem går på studiet og har kendskab til computer og it. den sidste er også studerende men som humanistisk.

## **Dokumentation af indsamlet user research**

sofia link: <https://www.youtube.com/watch?v=2pYOWO3DiwY&feature=youtu.be>

Bonde link: <https://www.youtube.com/watch?v=7PCpWbhXvXU&feature=youtu.be>

naomi link: [https://www.youtube.com/watch?v=uNccRwi\\_SGU&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=uNccRwi_SGU&feature=youtu.be)

## **Dokumentation og efterbehandling af testresultater:**

Testperson Sofia leder efter "Find skema for hold B"

*Hvad kan man gøre for at det er nemmere at finde skemaet?*

1:28 Testleder spørgsmål "hvorfor trykker du på 1.semester?" 1:28 Sofia: fordi det gør jeg på mit eget studie (metropol)

2:38 Sofia søger på hold b i søgemaskinen og scroller ned på siden indtil hun finder en tilfældig aflevering brugeren af fronter har afleveret.

*Søgemaskinen skal optimeres, så man kan søge på sine egne opgaver.*

Testperson Bonde leder efter "find opgaven 02\_02\_02"

2:05 søger han på 02\_02\_02 i søgemaskinen.

Der sker intet. Så han går ind i 1.semester og derefter finder han opgaven.

## **Undersøgelse af hvad konkurrenterne gør (inspiration)**

Ud fra research af forskellige konkurrenters LMS'er kan det ses at det er populært at have alt information på en enkelt side, en såkaldt "One Pager" så man kan se alt det nyttige ved at scrollle. Der er forskellige boxe med diverse brugbar information. Det gør at det er en meget overskuelig User Experience (UX) og nemt for nye brugere at lære systemet at kende, hvilket er praktisk, da man vil komme hurtigere igang med undervisningen og mindre forvirring.

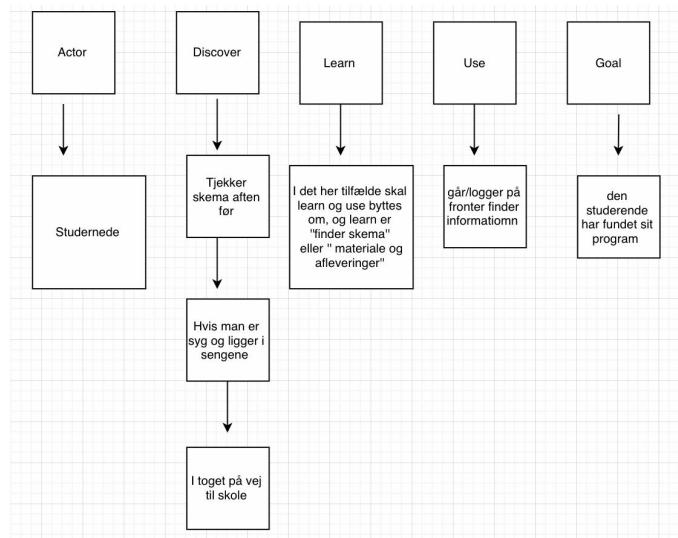
Fordi al den nyttige information er på forsiden, ville det afhjælpe alle de problemer mine testpersonerne har haft.

# Design sprint

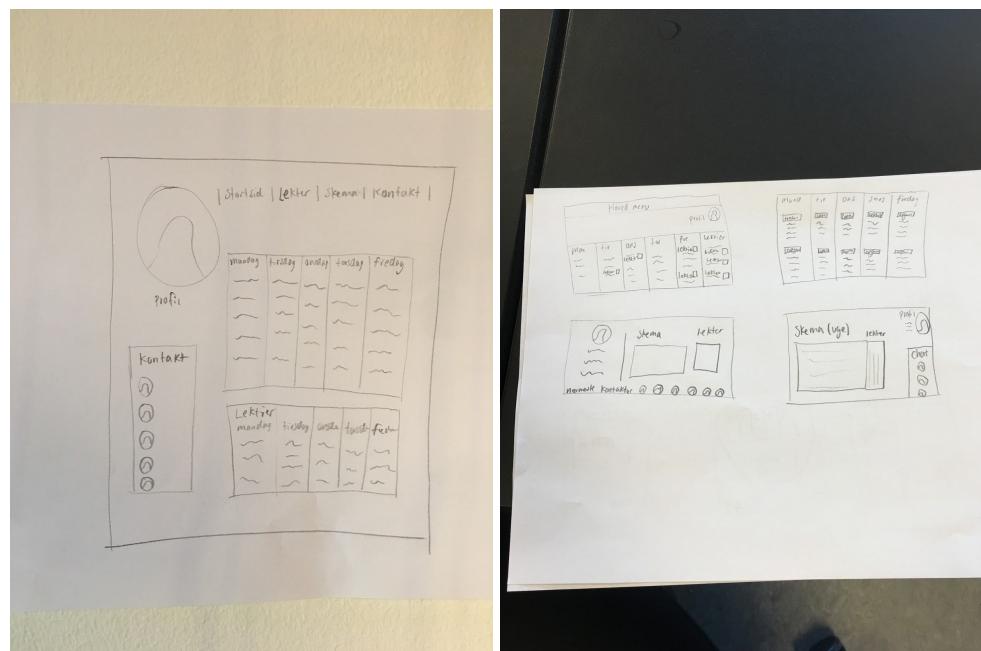
*Om 2 år er Fronter de studerendes foretrukne værktøj til at understøtte undervisningsaktivitet*

- Hvordan kan vi se dagens personlige programmer 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)

## Map



## Sketch



## Liste over produkter inspiration

Allerød Gymnasium | 2012/13 | Bruger: Anonym bruger | Lectio

Hovedmenu | Log ind | Kontakt | Hjælp | Skærmtip

Klassen 1c - Skema  
Medlemmers Skema | Studieplan | Klassens Lærere | Klassens Elever | Studieretninger

Uge 47 (19/11-25/11) 2012

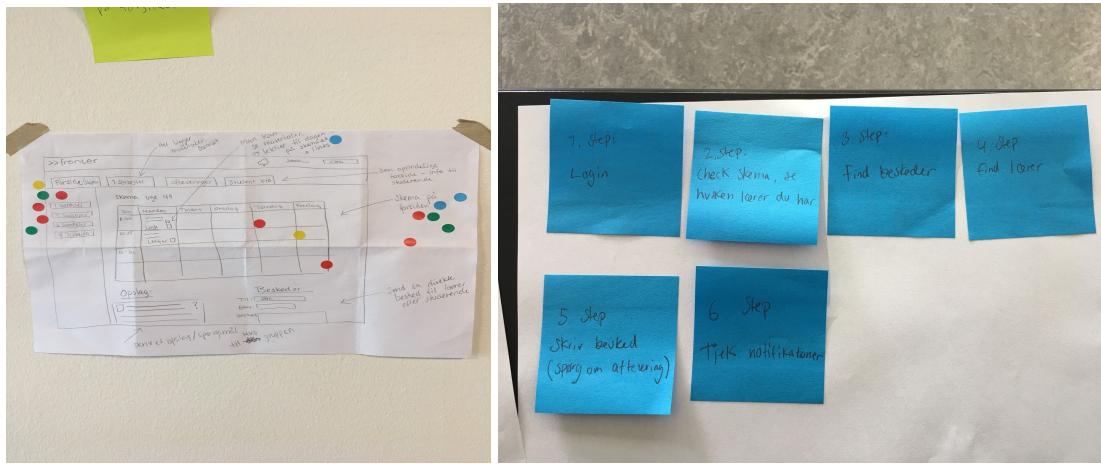
Mandag (19/11)	Tirsdag (20/11)	Onsdag (21/11)	Torsdag (22/11)	Fredag (23/11)
- Støve og kaffebar kl. 15.15-17.05 fag: højsæma - fyms - da/p - eksp - emne Udlevering af SRP i badekamret kl. 14.20	- PR-møde • 3g SRP	- Abent SRP • 3g SRP	- 3g SRP	- 3g SRP
1. modul 8:10 - 9:00 2. modul 9:05 - 9:55 3. modul 10:10 - 11:30 4. modul 11:35 - 11:55 5. modul 12:25 - 13:15 6. modul 13:20 - 14:10 7. modul 14:20 - 15:10 8. modul 15:15 - 16:05	<b>Je-Sa • BOV • F2</b> 1c Sa • BOV • F2	<b>Je-Sa • BOV • F2</b> 1c Sa • BOV • F2	<b>Morgensamling</b> 1c ap • FBN • F2	<b>1c EN • SCG • F2</b> 1c EN • SCG • F2
1c fy • TSJ • N7 1c fy • TSJ • N7	<b>Je-ap • UHA • F2</b> 1c ap • UHA • F2	<b>Je-ap • UHA • F2</b> 1c ap • UHA • F2	<b>1c SP • RAR • F2</b> 1c SP • RAR • F2	
1c ma • LPA • F2 1c ma • LPA • F2 1c ma • LPA • F2	<b>1c bi • LLB • HB</b> 1c bi • LLB • HB	<b>1c EN • SCG • F2</b> 1c fy • TSJ • F2	<b>1c ma • LPA • F2</b> 1c DA • UHA • F2	<b>1c bi • LLB • N2</b> 1c dr • JAH • KRD • 1c dr • JAH • KRD •
AØ basket - Open Gym Alle 1. G. elever Alle 2. G. elever Alle 3. G. elever Alle 4. G. elever	16:00-17:00 Abent SRP Alle 1. G. elever Alle 2. G.	Pige-fodbold Alle 1. G. elever Lekieværk.		

Klassens hold og grupper:  
Hold:  
1c ap • 1c at Kult 10 • 1c at Ren3 • 1c AT2 • 1c bi • 1c DA • 1c EN • 1c fy • 1c id • 1c Intro • 1c ma • 1c nv • 1c Sa • 1c SP • 1c nr bk • 1c nr dr •  
Indb. grupper: Alle 1. G. elever • Alle 1c-elever

Vis skema for klasse:  
12Bis • 1c • 1ds • 1k • 1p • 1r • 1vy • 1x • 1z • 2012 orlov • 2cs • 2d • 2k • 2p • 2r • 2test • 2vy • 2x • 2z • 3c • 3ds • 3k • 3p  
• 3t • 3wy • 3x • 3z • 4id

## Decide

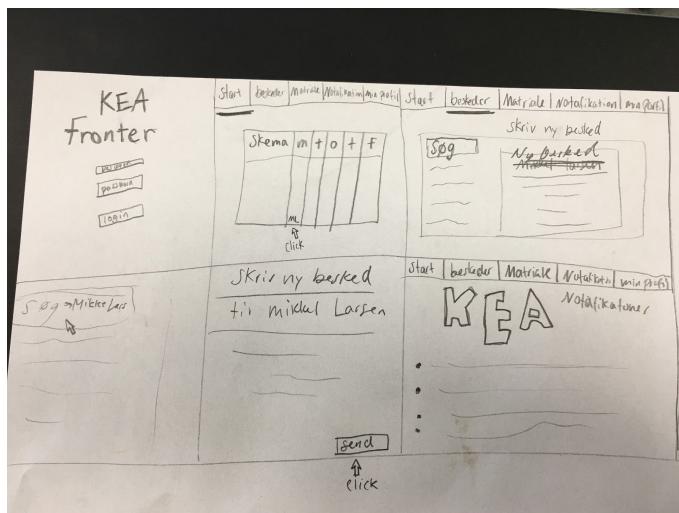
Jeg vil tage udgangspunkt i disse to skitser, da jeg synes det er nemt og overskueligt. Min inspiration er lectio, da jeg også synes det er overskueligt og let tilgængeligt.



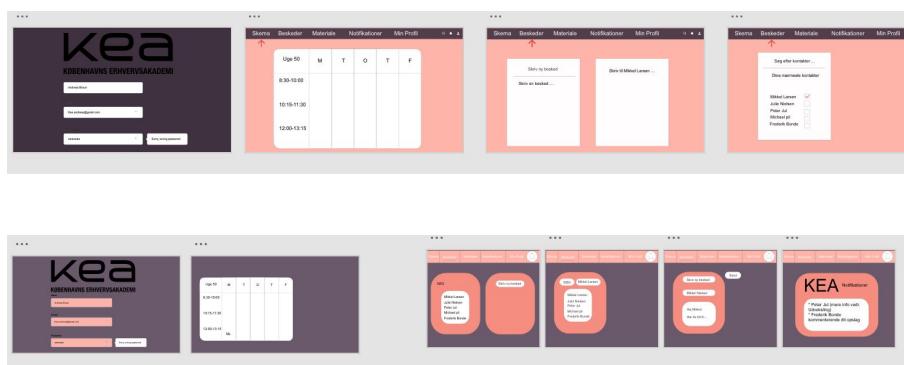
## Prototype Link

<https://xd.adobe.com/view/4aa94080-d667-4b24-72b7-725c0ebd3eb0-3c98/?fullscreen>

## Storyboard



## Dokumentation



### Interviewspørgsmål

#### Design af brugertest

Denne test skal give et indblik i hvor brugervenligt mit redesign af fronter er.

Mine testpersoner skal udføre følgende 3 opgaver:

#### Spørgsmål før testen

- Login
- Find beskeder
- Find lærer Mikkel Larsen og skriv en besked til ham
- Find materialer og derefter Notifikationer

#### Spørgsmål efter testen

- Var prototypen som forventet
- hvad synes du om de valgte farver
- er der elementer de bør medtages som ikke er der?

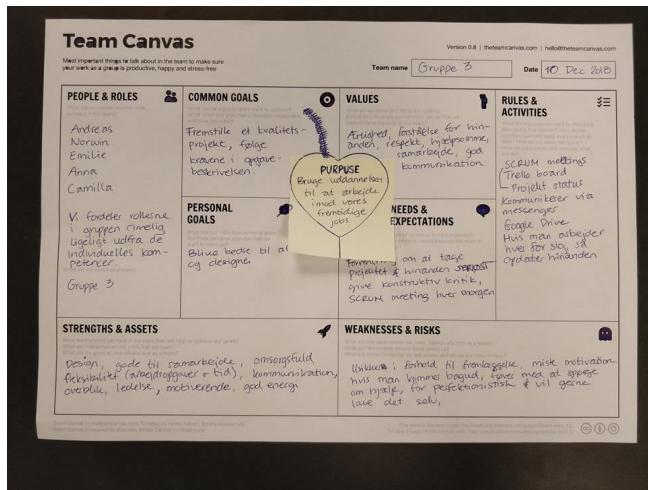
Testperson:	Navn Jack	Navn Benjamin
Prototype 1	Redesign på Fronter	Redesign på Fronter
Opgave 1	Login	Login
Opgave 2	Find beskeder og skriv til Mikkel Larsen	Find beskeder og skriv til Mikkel Larsen
Opgave 3	Find materialer og derefter Notifikationer	Find materialer og derefter Notifikationer
Prototype 2		
Opgave 1	Overskueligt og men problemer med tekst og boks. (trykke fusion)	Nemt og godt
Opgave 2	Nemt at finde beskeder og let at skrive til de forskellige lærer/elever	Overskueligt og nemt at finde rundt i
	Kunne godt udvikles mere.	simpelt

## Andreas Braun

[http://www.braunart.dk/kea/04-UX/04\\_03\\_01\\_prototype/login.html](http://www.braunart.dk/kea/04-UX/04_03_01_prototype/login.html)

[https://github.com/andreasbraun4/fronter\\_keा\\_prototype](https://github.com/andreasbraun4/fronter_keा_prototype)

## Gruppe Arbejdsdokumentation - projektplanlægning - Team Canvas - Trello Board



## Dokumentation af arbejdsproces og udvalgte kodeeksempler og -forklaring

<https://drive.google.com/drive/folders/1NxX0ngLJP1zLPMQEneknm90OUaDeRdFp?usp=sharing>

Vi har valgt **font-family**: "Helvetica Neue", Helvetica, Arial, sans-serif;, da det er den kode, KEA's hjemmeside bruger.

### Burger-menu

Vores burger-menu-icon i headeren er en .png, som ligger inde i en `<div>` med klassen `.header_menu` ([Link til HTML](#)). Selve menuen, som skal vises og skjules, ligger i en `<section>` med id'en `#burger_menu`, som starter med klassen `.hidden`, som indeholder CSS'en `display: none` ([Link til HTML](#)) .

For at få det hele til at fungere har vi brugt JavaScript. Dette JavaScript bruger `eventListeners` til at tilføje og fjerne `.hidden`-klassen på `<section id="burger_menu">` samt `<main id="content">`, som er den klasse, som indeholder al indholdet på siden udover header og menu.

([Link til JavaScript](#))

### Skrivefelt i chatt'en

([Link til HTML](#))

Grunden til at vi har valgt at benytte os skrivesfeltet i chatten, er pba. muligheden for at kommunikere med andre studerende gennem websiden. Den er opbygget af klasser og inputs; klasserne laver kasserne, mens inputs fortæller kassernes egenskaber omkring hvor man skal skrive. Selve chatboksen med skrivesfeltet i, er sat i positionen fixed som bottom: 0, så den sidder fast i bunden af skærmen, og ikke selve siden.

Chatboksen har også iconer under skrivesfeltet, hvor man har mulighed for at bruge kameraet til at sende en video eller billede til modtagerne, vedhæfte billeder fra fotoalbummet, sende lyd-besked og vedhæfte filer. Selvfølgelig, også en send-knap yderst til højre, nederst i chatboksen.

### **Link til Adobe XD prototype.**

<https://xd.adobe.com/view/cc9ad7fa-54e6-4a73-5054-33e145d044be-baab/>

### **Link til web prototype**

[http://www.braunart.dk/kea/04\\_UX/04\\_03\\_01\\_prototype/login.html](http://www.braunart.dk/kea/04_UX/04_03_01_prototype/login.html)

### **Test - interviewguide og analyse af testresultater**

Vi er her for at lave en brugertest på vores nye KEA platform, hvor jeg vil stille dig nogle opgaver, som du skal forsøge at løse. Det er til en skoleopgave, og vi filmer altså skærmen og optager lyd undervejs, så vi har mulighed for at gå tilbage og se al materialet efterfølgende.

Undervejs vil jeg gerne bede dig om at tænke højt – det kan godt føles unaturligt, men fortæl alt hvad du tænker og hvorfor du gør som du gør, eller hvis noget ikke er, som du forventede. Du må meget gerne være ærlig – det er din ærlige mening, som vi kan bruge til noget, når vi skal forsøge at forbedre hjemmesiden.

Dette er en test af hjemmesiden og ikke af dig – du kan altså ikke lave nogen fejl, og hvis du støder ind i problemer, er det hjemmesiden den er galt med. Jeg vil hovedsageligt sidde på sidelinjen og lade dig forsøge at løse opgaverne selv, men du må sige til, hvis du får brug for hjælp undervejs. Under alle opgaverne skal du tage udgangspunkt i, at du er elev på hold B.

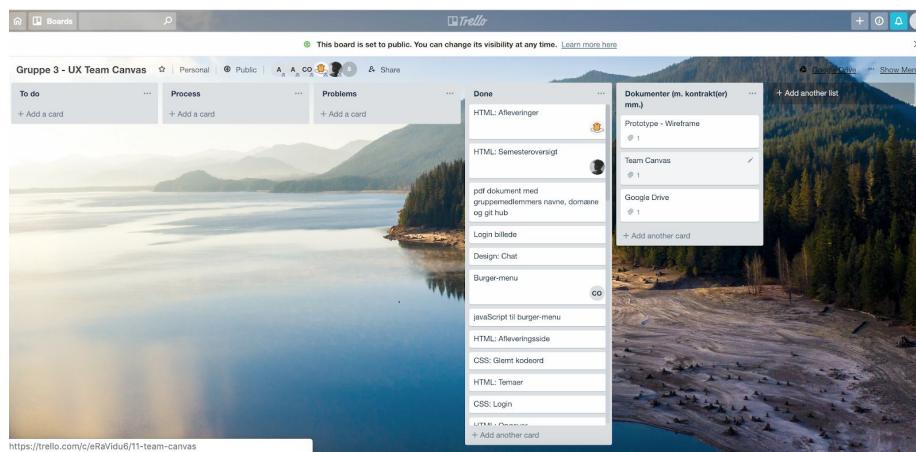
### **Test spørgsmål**

- Du er på vej hjem fra skole og skal tjekke hvornår du skal møde i morgen, hvad gør du?

- Du sidder hos lægen og vil tjekke hvornår du skal aflevere din næste aflevering, hvad gør du?
- Du hygger derhjemme og vil gerne lige tjekke op på hvad der sker af nyheder, hvad gør du?
- Du sent på den og vil gerne lige informere din gruppe om det, hvad gør du?

## Trello board

<https://trello.com/b/oWWTdXiQ/gruppe-3-ux-team-canvas>



## Person 1

Skema:

Flot forside, godt med KEA-billedet. Fede farver og overskuelig forside.  
Fandt skemaet meget hurtigt! Og vidste, at man skulle trykke på pilene.

Afleveringer:

Fandt frem til afleveringen med det samme og fandt det meget overskueligt.

Informér gruppe:

Fandt chat med det samme.

Synes vi skal sende det ind til nogen der kan lave den færdig!

Man mangler en "personlig oversigt", hvor man bl.a. lige ser hvem det er, der er logget ind.

## **Person 2**

Skema:

Fandt skema med det samme

Afleveringer:

Prøvede lektier før afleveringer.

Kunne godt se, at det er den øverste aflevering var den næste, da de andre har et flueben.

Informér gruppe:

Fandt chat med det samme.

Fandt det forvirrende at der både et er punkt for lektier og afleveringer.

## **Person 3**

Skema:

Fandt skemaet på forsiden med det samme.

Afleveringer:

Gik tilbage til forsiden ved at trykke på KEA-logoet, hvilket hun godt kunne lide.

Fandt den næste aflevering på forsiden, i stedet for at gå hele vejen ind i afleverings-stien.

Informér gruppe:

Fandt chatten med det samme.

I skemaet synes hun, at det ligner, at nogle af farverne er timer man allerede har haft.

## **Testperson 1**

*Kommentarer*

- Baggrund og farver gode - overskuelig forside
  - Fronters blå farve
  - Farverne gjorde det mere fængende og mere "livligt" at være på hjemmesiden
1. Overskuelig burgermenu, klarede sig fint igennem
  2. Dashboard - Aflevering → klarede sig fint igennem; mere engagert til at være på hjemmesiden, nemt og hurtigt fuldført opgave

3. ÷
4. Skriver til Astrid at hun kommer for sent; klarede sig fint igennem det, intet øvende omkring processen

#### *Feedback:*

- Personlig oversigt med navn og egne korte oplysninger

### **Testperson 2**

1. Ingen problemer → gik igennem tingene meget \*smooth\*
2. Lektier → ÷, afleveringer → ; Kan se at det er den næste aflevering da der ikke er nogen hak; hurtigt igennem → Kigger igennem siderne, hurtigt oplyst af siderne
3. ÷
4. Nemt navigation; chat → kontakt

#### *Feedback:*

- Godt det med lektierne til en anden dag → den stod derinde under
- Giver mening for hende at afleveringerne stod som “??” da det er overskueligt for hende
- Feedback popper mere op ift de andre sider

### **Testperson 3**

#### *Kommentarer*

- Kan lide at gå til forsiden via KEA logoet
1. Hurtigt og nemt
  2. ————— || —————
  3. ÷
  4. ————— || —————.

#### **Feedback**

- Ikke lyserødt - farverne er godt valgt; mangfoldigt
- KEA logo til forsiden
- Skemaet - Det der er lyst; er færdige timer - mens den kraftige er de næste timer man skal igennem.
- Forskel på pilene →
  - Upload-siden er fint ift titlen på opgaven man kan se i toppen af siden
- Glemt password siden er flot

## Ændringer på baggrund af test

- Ændre lup-ikonerne, da de ligner søge-ikoner. Evt. til "..."-ikon.
- alt="" tags på alle billeder, inklusiv ikoner.
- Ændre lektions-farverne til at være ens eller tættere på hinanden. De forskellige farver gav forskellige "problemer" for forskellige folk: én syntes det lignede, at de "lyse" lektioner var overståede lektioner, og en anden syntes det lignede, at de forskellige farver havde en slags forskellige kategorier.
- Man kunne overveje at slette "lektier"-punktet, da det skaber forvirring om, at de afleveringer man skal have afleveret jo også er "lektier" men ikke er til at finde derinde.
- Headeren kunne godt sidde fast i toppen af skærmen, i stedet for at forsvinde når man scroller.

## Team Canvas

**Team Canvas**

N. Rea Wallet

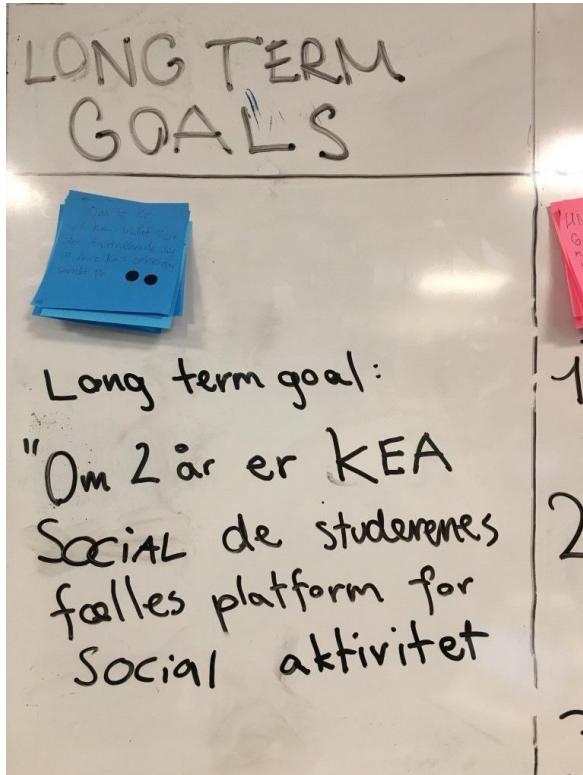
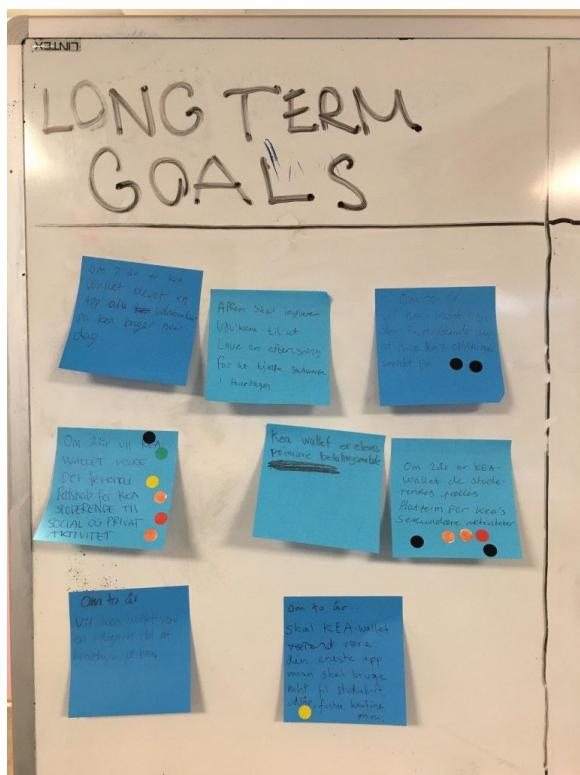
Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

Team name	ZYGTEK FRO	Date	17.12.18
<b>PEOPLE &amp; ROLES</b> What are our names and the roles we have in the team?  Lauge Andreas Emil Bente Benjamin Anders Naomi	<b>COMMON GOALS</b> What are our goals as a team? What are our key goals that all members share and live up to?  At gøre hukommelsen nemmere for de studerende på KEA	<b>VALUES</b> What do we value? What are guiding principles that are common values that we want to live up to?  Innovative, effektive og ambitiøse	<b>RULES &amp; ACTIVITIES</b> What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everybody on the same page?  Trello - SCRUM De fremmedte tager beslutningerne 15 minutter for sent Kage / snacks
<b>PERSONAL GOALS</b> What are individual goals that each member wants to reach?  Naomi: Ide-generering Lauge: Bedre Tid Andreas: Bedre til XD Bente: Designlæring Bente: Størst i bedste tid Emil: Se røde far Lauge: Arbejde mre Anders: Arbejde mre	<b>PURPOSE</b> At være mere reflekteret i vores spændingsniveau	<b>NEEDS &amp; EXPECTATIONS</b> What are our needs to be successful? How do our personal needs benefit the team to be at its best?  God kommunikation God arbejdsmoral God energi God styrkning Højt ambitionsniveau	
<b>STRENGTHS &amp; ASSETS</b> What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal skills that we have? What are we good at, individually and as a team?  Vi har meget meget at byde på. Vi har mange forskellige kompetencer	<b>WEAKNESSES &amp; RISKS</b> What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some challenges we see ahead us that we are likely to face?  Der har godt gå fra meget sjov i den		

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

## Map

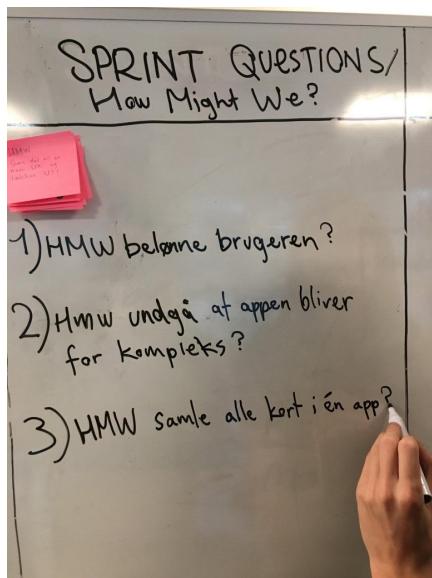
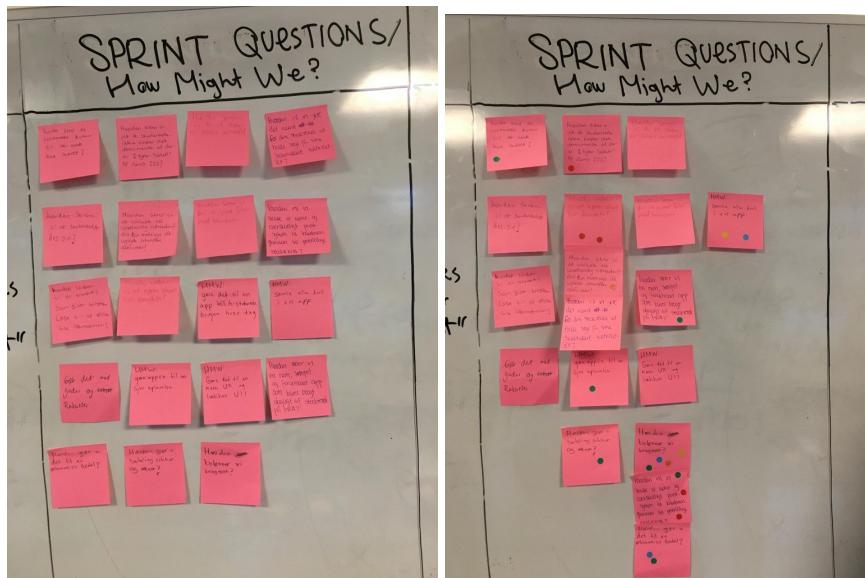
Long term goal:



Billede 1: Alle gruppemedlemmers individuelle bud på long term goal

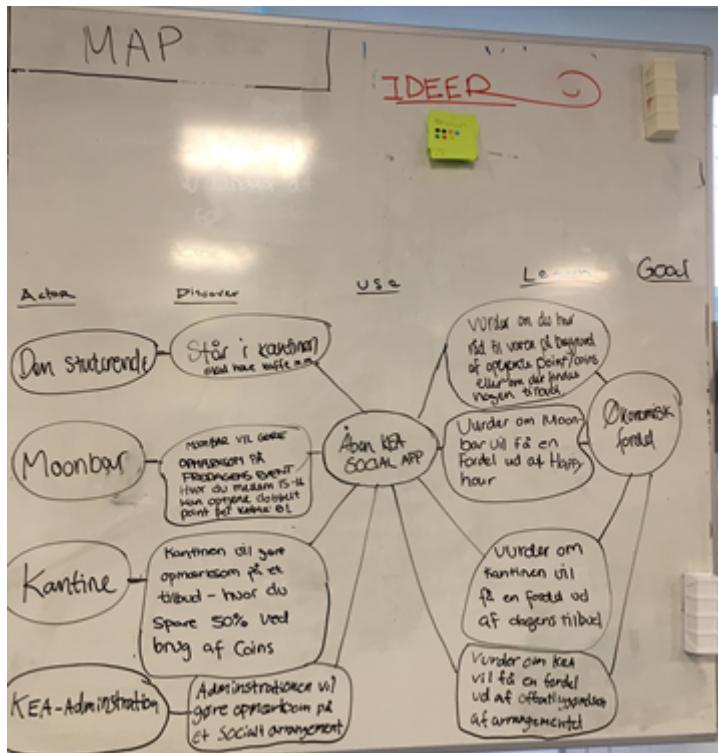
Billede 2: Alle har stemt om ét long term goal der skal satses på

## Sprint questions og HMW notes



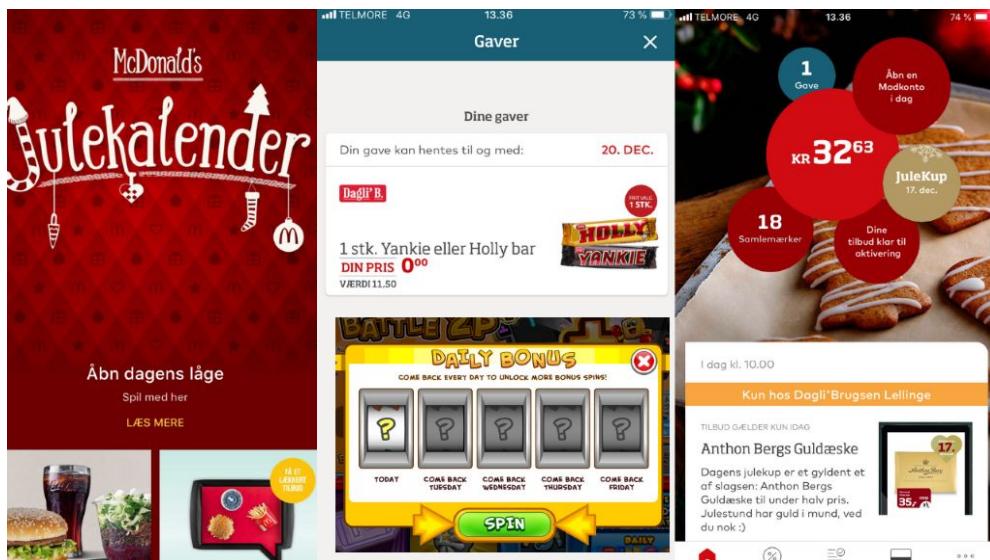
Individuelle questions bliver til 3 questions – spørgsmål nummer 1 er herefter valgt

## Map



## Sketch

### Lightning demos



På billedet ovenover ses alle gruppede medlemmers samlede lightning demos der hver især har fået indflydelse på vores prototype i Adobe XD.

## **The Four-step sketch**

Notes:

Benjamin:

*Vi har efter flere sprints fundet frem til en endelig løsning som gruppen var enige i løste opgaven bedst tænkligt. Det som bidrog mest til denne proces var vores åbne diskussion med Birgitte samt vores map løsning.*

## **Lauge**

*I dag har vi fundet frem til at lave en app der har med KEA's sociale ting at gøre. App'en kommer til at hedde KEA-social og deri kan man finde informationer om kommende begivenheder, ydermere kan man få tilbud i kantinen og baren. Brugeren har altså et samlet sted hvor han/hun hurtigt kan opsnappe vigtige informationer.*

## **Bonde**

*I dag har vi fundet frem til en app vi kalder KEA Social. Vi fandt frem til et long-term goal, som lyder således:*

*"Om år er KEA Social de studerendes fælles platform for sekundær aktivitet".*

*Vi fandt frem til 3 HMW spørgsmål:*

1. *HMW belønne brugeren?*
1. *HMW undgå at app'en bliver for kompleks?*
1. *HMW samle alle kort i én?*

*Derefter lavede vi en map over mulig brug af app'en.*

*Vi har fundet inspiration i forskellige andre apps som fx LidlPlus og Tyrolia Bar.*

## **Emil**

- *I dag har vi fundet frem til de vigtigste ting en studerende har brug for at vide udover skema, lektier, afleveringer osv. – dvs. kantine bar og sociale arrangementer*
- *Desuden hvilke parametre der skal indfries for at de studerende bruger app'en dagligt*
- *Vi har outsourceret de mindst væsentlige ting*
- *At belønning er den vigtigste drivkraft for app'en*

## **Andreas**

*Vi har efter noget tid fundet ud af vi skal belønne brugerne for at få så mange med som muligt.*

## **Anders**

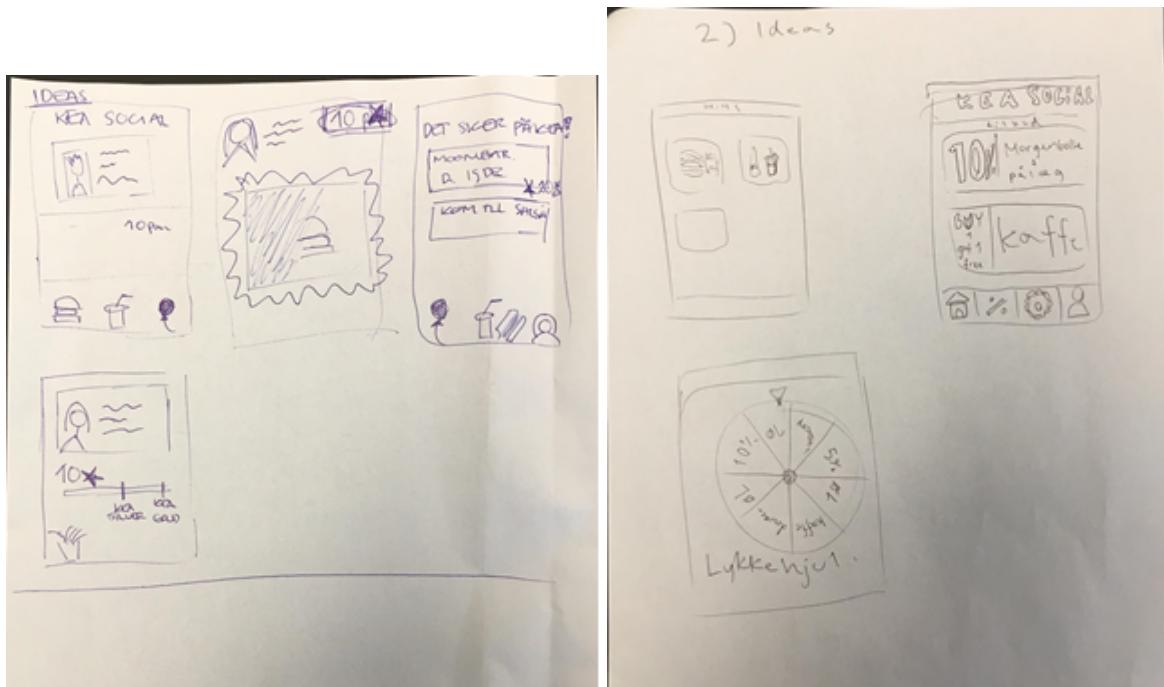
- *App'en skal give et overblik over ting man kan købe i kantinen, moonbaren, (begivenheder), eksterne kea-barer.*

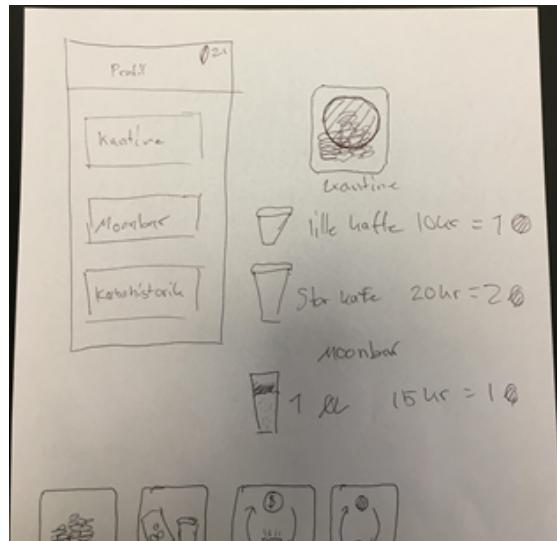
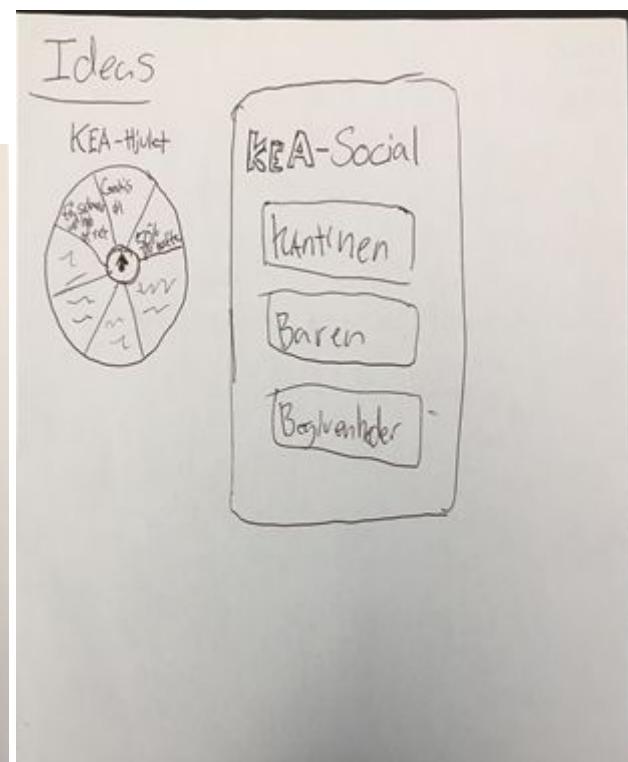
- App'en skal belønne brugere for at bruge penge, ved at give en bonus, i form af en virtuel valuta, som kan bruges i KEA's kantine/barer/arrangementer.
- App'en skal belønne brugeren for at downloade app'en/bruge den én gang om ugen.
- App'en skal via loyalitetsbonusser udkonkurrere Lidl økonomisk.

Naomi:

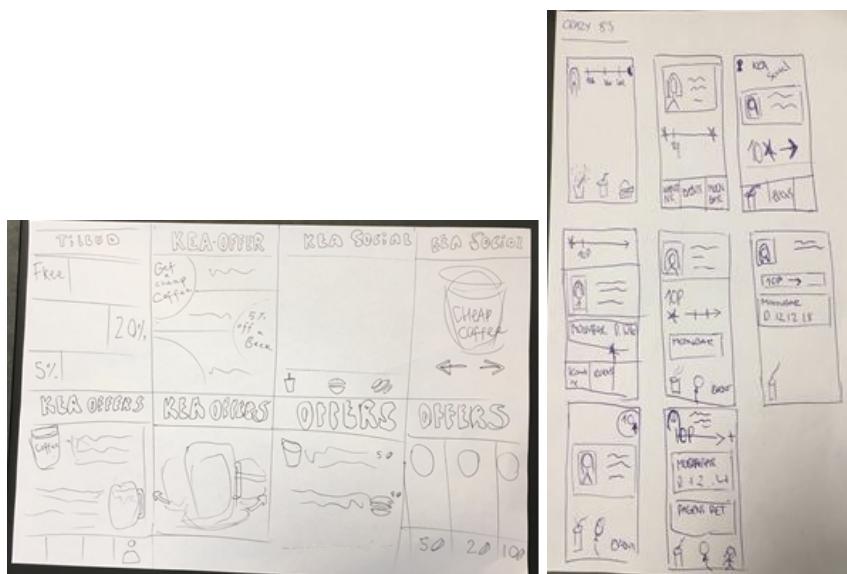
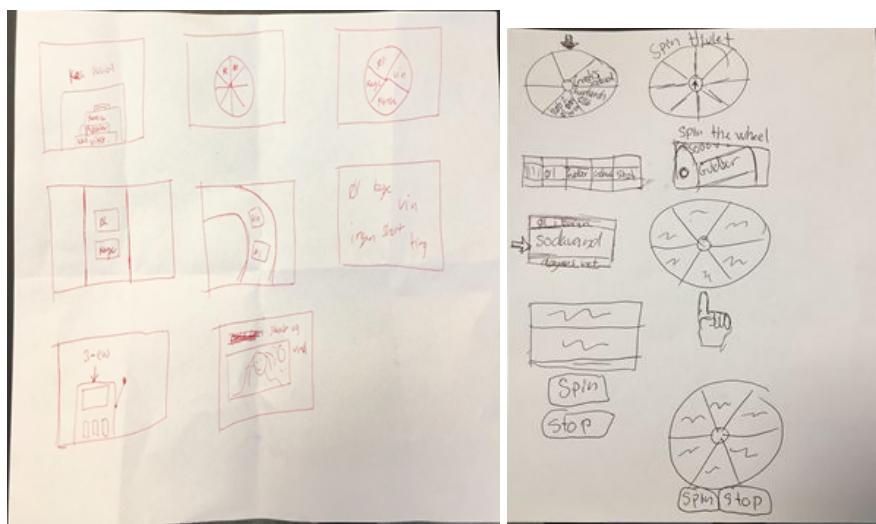
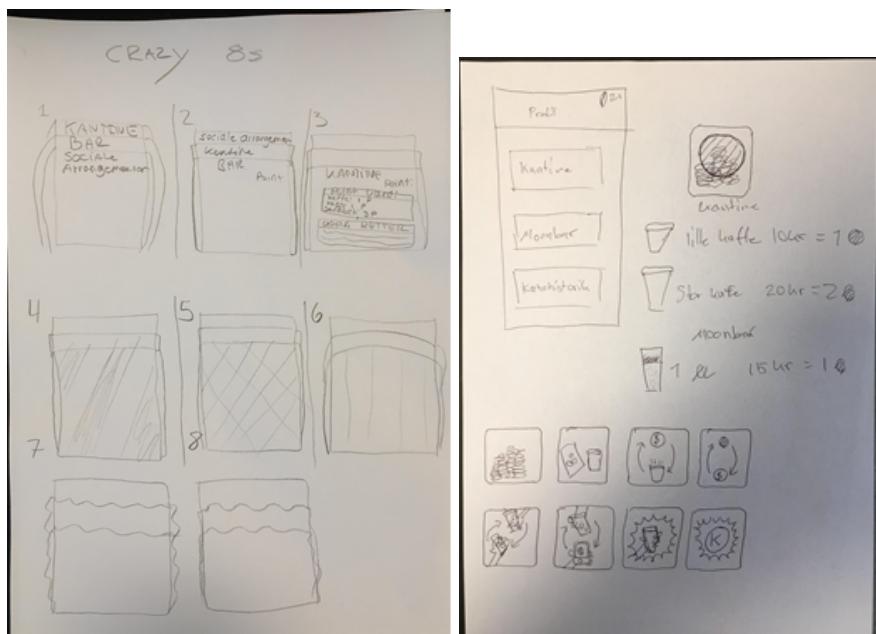
- Vi er i dag kommet frem til en app løsning som skal blive en platform for KEA's sociale liv. Den skal indeholde et pointsystem, belønninger, events og kantine/moonbar tilbud.
- Den har til formål at give den studerende mulighed for at betale med sine point, finde frem til events samt at skabe et rum hvori moonbar og kantinen kan kommunikere ud til den enkelte studerende.
- Vi vil skabe en social platform hvor man har lyst til at gå i kantinen frem for Lidl og moonbar frem for andre bar.
- Vi vil lave en enkel app som er overskuelige med et sjovt og underholdende twist, såsom et lykkehjul.

## Ideas and Art Museum

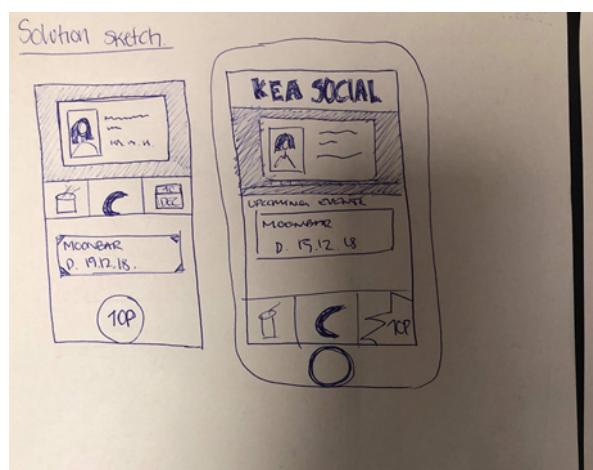
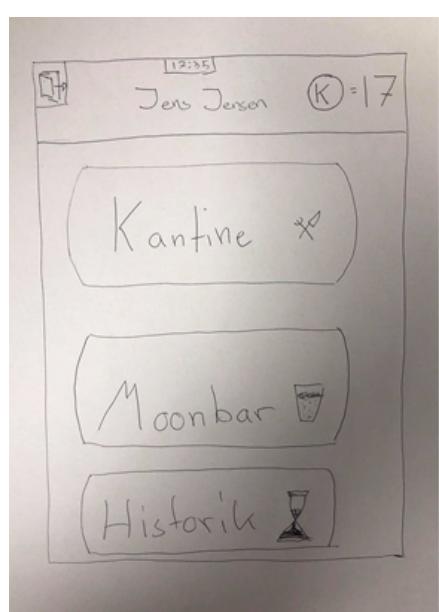
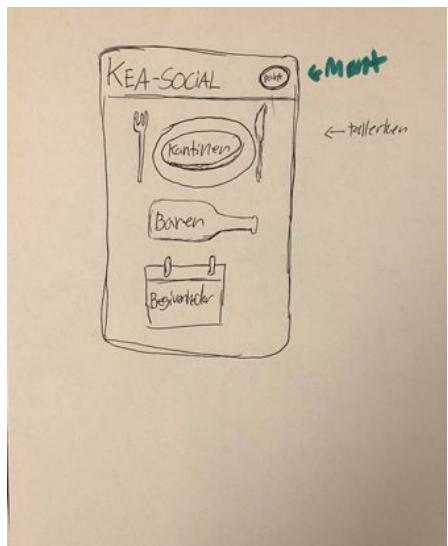




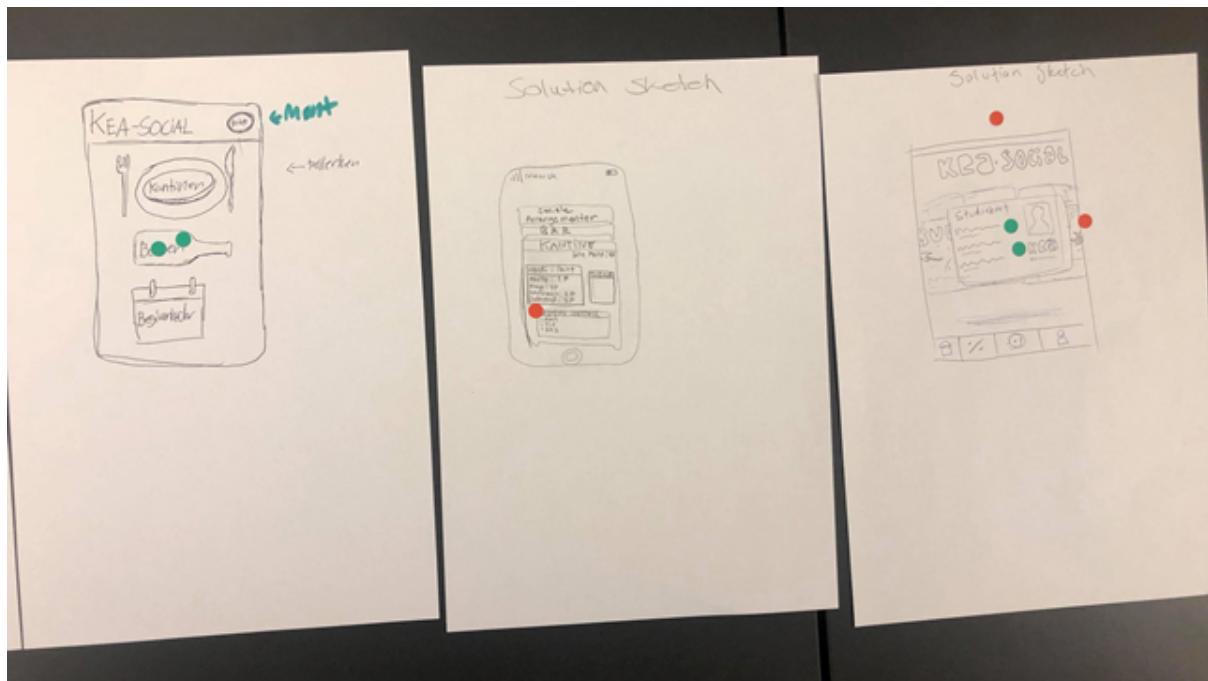
## Crazy 8's

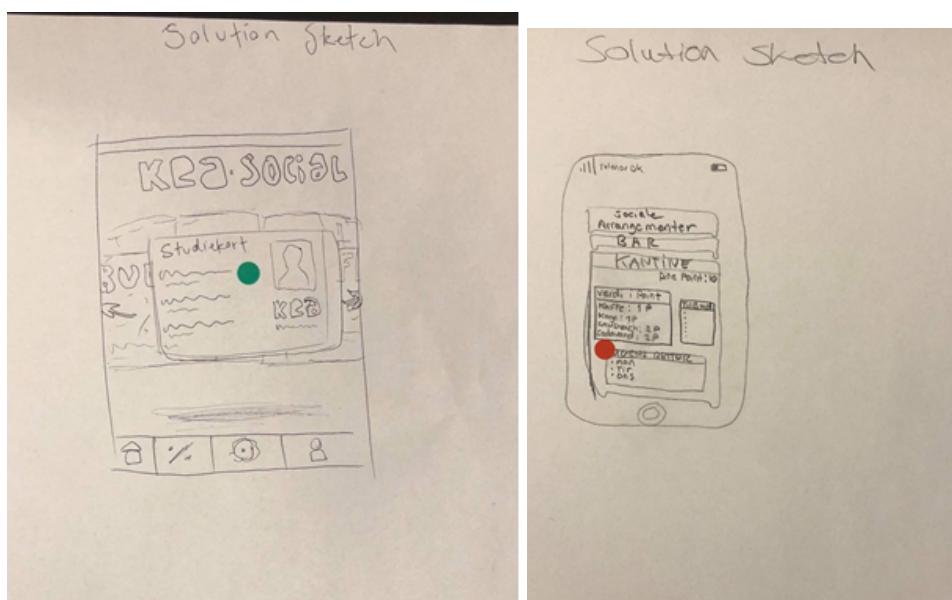
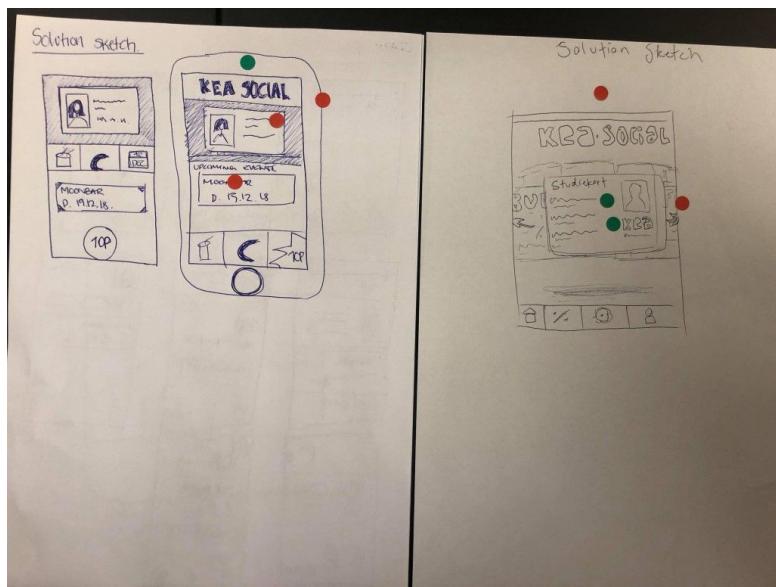


## Solution sketch



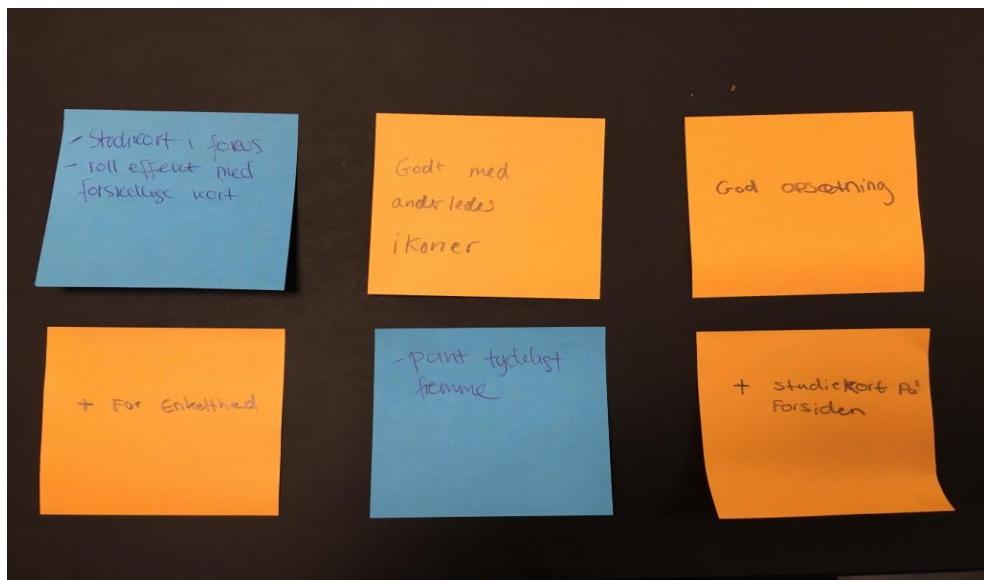
## Heat map





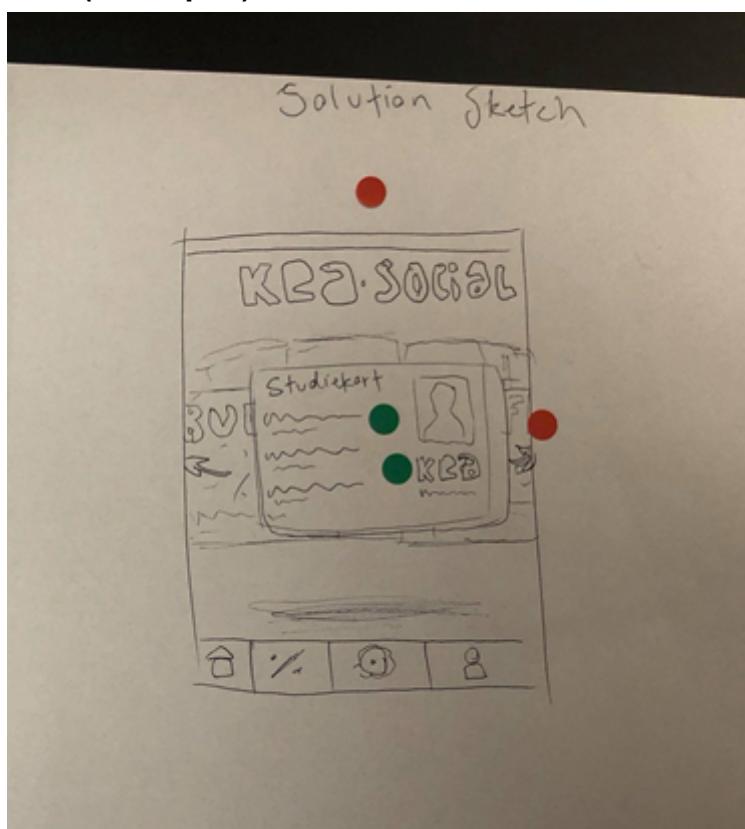
Dot's er dem der bestemmer hvilken der er flest stemmer på

## Speed Critique



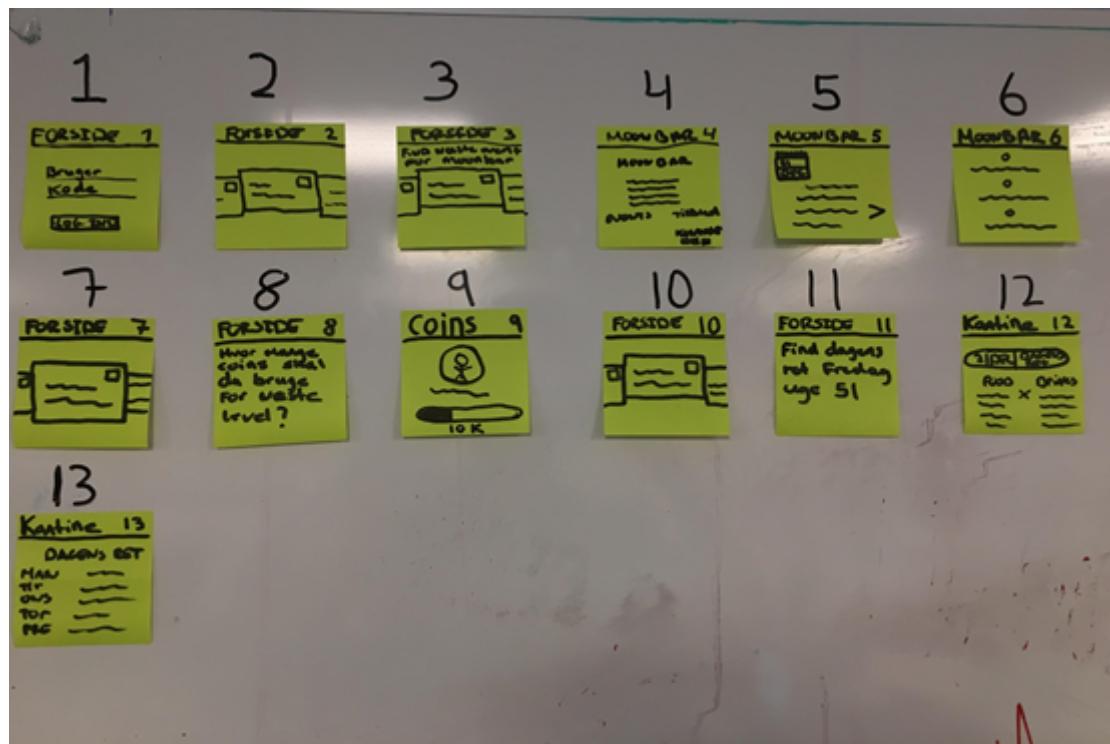
Noter fra de forskellige skitser – som desværre blev taget for hurtigt ned

## Vote (straw poll)



Den endelige løsning vi vil designe ud fra!

## Storyboard



## Link til version 1 af prototype

<https://xd.adobe.com/view/83d72f8f-d42e-4353-4ab4-a0097c9b9de8-f5e6/?fullscreen>

## Brugertest og testresultater:

### Test 1 Stine

find begivenhed for moonbar og info: login, spin the wheel - tænkte at klikke der først - men går derefter til start - svært at læse - og svage farver

Kan godt lide kortene - vil gerne have guldkort - scanne for at få en kaffe  
vil gerne ud - går ind i indstillinger.

Svært ved at finde swipe funktion for kort - flot design - fandt hurtigt begivenhed efter swipe med kort.

Find ud af hvor mange coins for nyt rank

Tilbage til main - Klikker på coins (ved ikke hvad coins går ud på) - personlig coin, går ind på personlig side.

Dagens ret på fred uge 51

Går på main (huset)

Klikker hurtigt til kantine kort.

### Oplevelse:

Forvirrende uden overblik - da det er meget anderledes. Mere simpel navigation. Mange af tilbage knapper virker ikke.

Godt - designet. Hjulet (farverne - mere pang) god idé med hjul.

Fed app!

### Test 2 Gustav

find begivenhed i moonbar menuen. lidt overrasket over hvordan man stoppede hjulet.  
har svært ved at navigere i menuen.

Troede han skulle gå ind på begivenheder.  
fandt moonbar menuen (begivenhedsknappen virkede ikke)

find ud af hvor mange coins du mangler før du ranker op  
klikker på studiekortet, ser bagsiden  
fik hjælp til at klikke på profilknappen nede i højre hjørne.

find ud af hvad dagens ret er.  
Går ind på simply cooking, klikker på dagens ret. (Ville gerne kunne se prisen)  
navigering i menuen giver ikke mening på computer, men kan godt se pointen i den, hvis man brugte sin telefon.

Hjulet forvirrede, ville gerne have et punkt i menuen, hvor man selv kunne gå ind på spin the wheel.

Testpersonen kunne ikke forstå at det var en app man skulle betale med.

### Test 3 Mathias

find begivenhed i moonbar menuen:  
testperson logger ind, lidt forvirret over hjulet. skal man trykke stop? knappen er ikke særlig tydelig. Han forstår godt at man får et spin når man logger ind. han finder moonbar og upcomming event. Det var nemt for ham. ikke så tydeligt at man kan trykke videre inde på eventet.

-lauge forklarer omkring kea coins-

find ud af hvor mange coins du mangler før du ranker op:  
Han finder hurtigt sin profil i højre hjørne og ved han mangler 5 coins for at stige.

find ud af hvad dagens ret er:  
han havde set kantine siden tidligere, han finder hurtigt ind på dagens retter. Han kan ikke se uge nummer.

kommentare:

jeg synes det er meget fede og innovative funktioner, den er sjov at bruge, men det bliver uoverskueligt med hjulet og de mange informationer. fedt design god ide.

Det med ranken virker ligegyldigt, men hvis man får forklaret hvad man får ud af at stige rank ville det fungere godt. finder dog hurtigt profil siden og indstillinger. det ikke tydeligt hvordan kortet fungere, der kunne komme noget info inde på siderne hvor der står at du kan betale med dit social card.

login istedet for continue på login siden. designet er virkelig fedt.  
han kan sagtens se ideen med appen.

## **Manuskript**

Vi kommer fra KEA Københavns Erhvervsakademi og vi har udarbejdet en app der sætter fokus på alt det sociale omkring KEA – derfor hedder app'en KEA Social. Fronter er en platform for undervisere og studerende til at dele diverse materialer og opgavebeskrivelser, samt et sted for de studerende, hvor de kan aflevere deres afleveringer og lign. Rundt omkring på Fronter kan man også læse om sociale arrangementer, information om kantinen og de næste fredagsbarer på MoonBar. Denne app indeholder alt det sjove og sociale omkring KEA – derfor syntes vi personligt at sociale arrangementer, information om kantinen og de næste fredagsbarer skal væk fra Fronter og ind på vores nye app KEA Social.

## **Tænke-højt-test**

Denne test er en tænke-højt-test. Det er derfor vigtigt for os at du tænker højt. Altså at du siger alt det du tænker og gør højt, så vi har mulighed for at evaluere på denne test efterfølgende. Og så er du hundred procent anonym.

Det skal dermed også siges at du ikke skal være bange for at sige om der er noget der er dårligt eller at der er noget der ikke fungere særligt godt, da det ikke er os der vil blive "såret".

## **Opgaver**

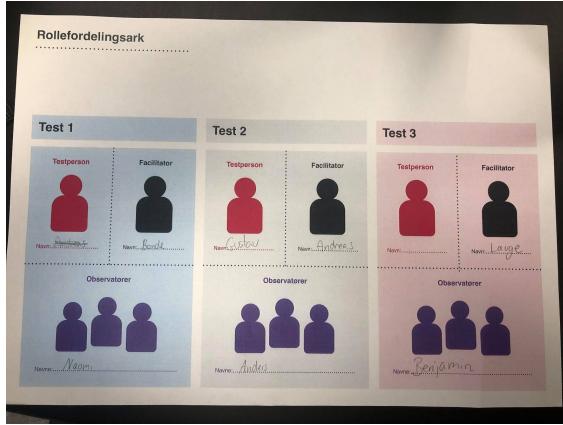
1. Find næste begivenhed for MoonBar og information om denne.
2. Find ud af hvor mange coins du skal bruge for at stige i level.
3. Find ud af dagens ret for fredag i uge 51.

## **Evaluering**

- Hvad var din oplevelse af testen?
- Hvad synes du der var godt? Og hvad synes du var mindre godt?
- Hvad synes du om vores app?
- Har du nogen forslag til forbedringer?

## Link til version 2 af prototype

<https://xd.adobe.com/view/1f381ebb-998a-48a2-6c04-43a49e3c2312-6909/?fullscreen>



## Trello Board

<https://trello.com/b/qUevPiLW/team-lygten-kro>

A screenshot of a Trello board titled "team-lygten-kro". The board has four main lists: "To Do", "Doing", "Done", and "In Progress". The "To Do" list contains cards for "Prototype version 2", "Testresultater", and "Pitch slide-show". The "Doing" list contains cards for "Map: Long term goal, sprint questions, map, HMW", "Dokumentationsite", "Test", "Prototype - landing page", "Sketch: Lightning demos, notes, ideas, crazy 8s, solution sketch", "Prototype - kantine", "Prototype - eventside", "Prototype - lykkejul", and "Prototypen i X". The "Done" list contains cards for "AJ", "A", "FB", "L", and "NT". The "In Progress" list contains cards for "AJ", "A", "FB", "L", and "NT". The background of the board is a photograph of palm trees.

## Pitch

