

PROTOTYPE REMAKE FRONTER/KEA

Besart Bara

Intro

Vår test case under första veckan har varit att arbeta med fronter och hur vi kan förbättra den. Vi har genom en intervju med Frederikke Bender som är chef på multimediasdesign lyssnat och tagit till oss information. Det hela handlar om hur Frederikke vill att fronter ska upplevas och vilka förbättringar vi ska göra.

Vad vill Frederikke gärna ha i en lösning?

Kommunikation med de studerande.

Finde det undervisningsmateriale de studerende har været igennem.

Kommunikere til et helt hold.

Kommunikation mellem studerende.

Digitalisering af studielivet.

Finde andre rum på fronter (f.eks. Guldborgsgade, næste fredagsbar osv.)

Tre vigtigste løsninger

1. foretage afleveringer
2. finde undervisningsmateriale
3. kommunikere fra studerende til underviser og omvendt

Vad är akutella udfodringar?

Det er elendigt til at kommunikere med studerende, men burde fungere.

Det virker egentlig som det skal, dog er det elendigt.

wiseflow som et eksamensaflevering site,

tvungen kea-MAIL.

Kommunikation mellem studerende.

Der er ingen mulighed for at tracke at fronter virker

Fronter er nok dødt om nogle år.

- Det uoverskueligt, så man bruger andre services
- Det er svært at dokumentere de ting undervisningen gør krav på
- Hun kan ikke spare tid, da hun ikke rigtig kan kommunikere
- Det er svært at kommunikere på tværs, så vi ikke kan skabe et ordentligt netværk.
- Dimensioneringen gør det svært så klasserne bliver mindre hvis folk ikke kommer i job.
- Trivsel skal være godt

Vad är Keas företagsmål?

Hjemmeside med alle de integreret elementer fra de forskellige services de har (Wiseflow, Mail, facebook-grupper, youtube osv.)

Ordentligt managementsystem - Digitalisering af studielivet

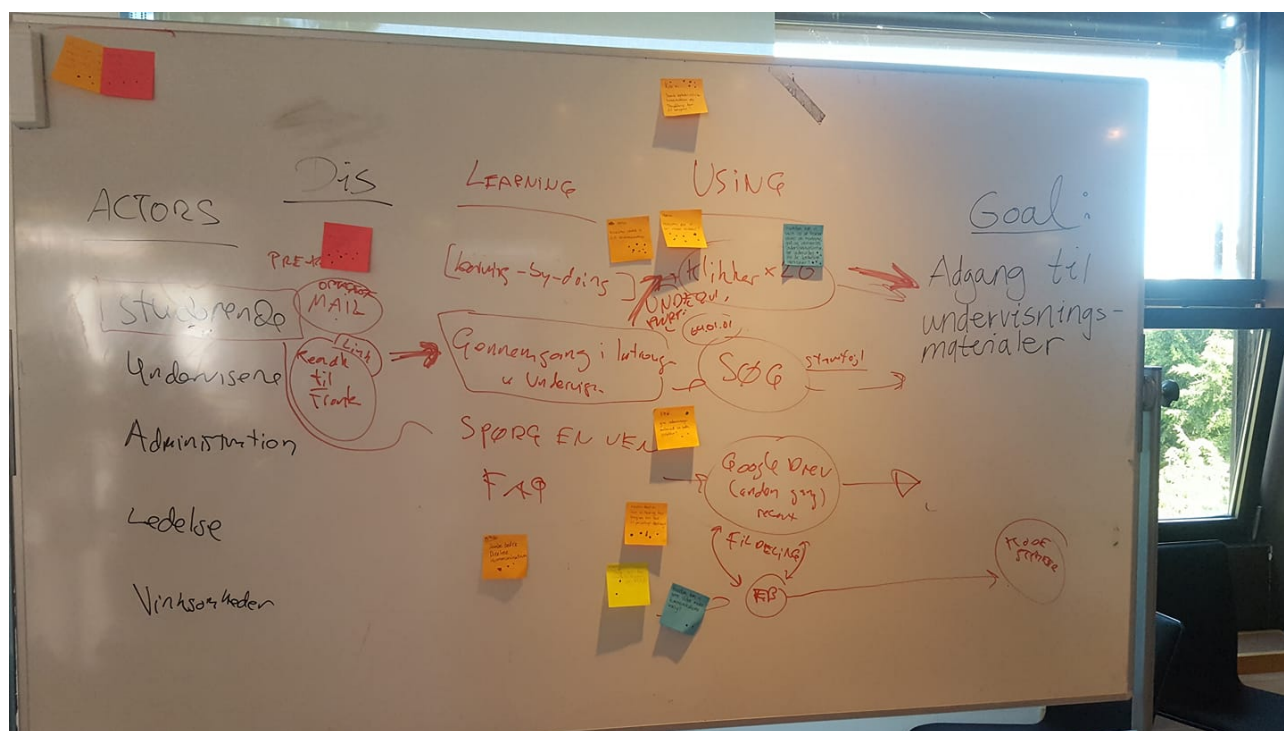
Det var udgangspunktet af vad vår intervju och informationen vi samlade.

SPRINT

Vi har under 5 dagar nu fått ta del i ett nytt projekt som heter User experience (UX). Här har vi bland annat fått introducerat ett nytt sätt att komma fram till en prototype på endast 5 dagar. Strategin heter SPRINT.

Jag kommer nedanför gå igenom dom 5 dagar vi haft och på vilket sätt vi kom fram till en slutgiltig prototype.

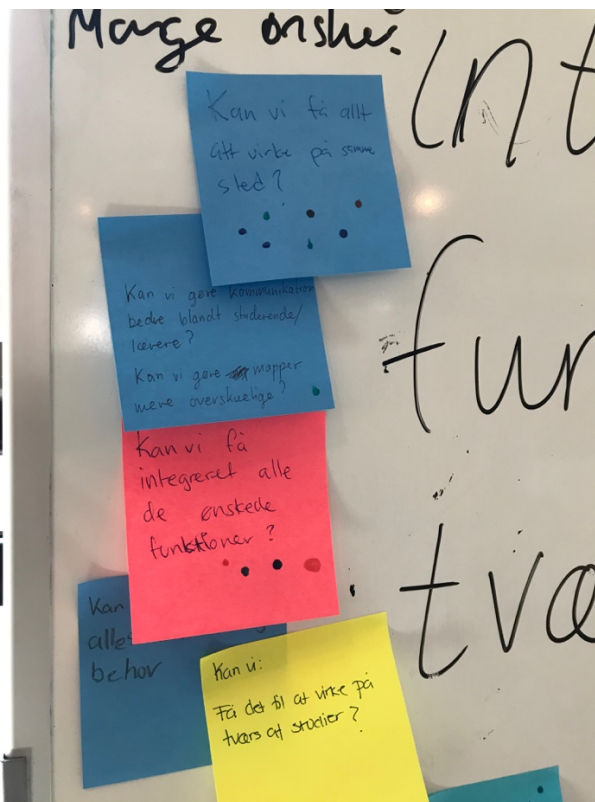
MAP, Dag 1



Här är vår mapp som vi började med. Här skrev ner diverse steg för steg hur fronter används.

Vår uppgift är att lokalisera det punkt som vi vill fokusera på för att förbättra det och det.

Vi använder "how might we notes" för att med vilje vara negativa till vår uppgift. På det sättet så kan vi lokalisera problemen fortare och vet vad vi kan råka ut för.



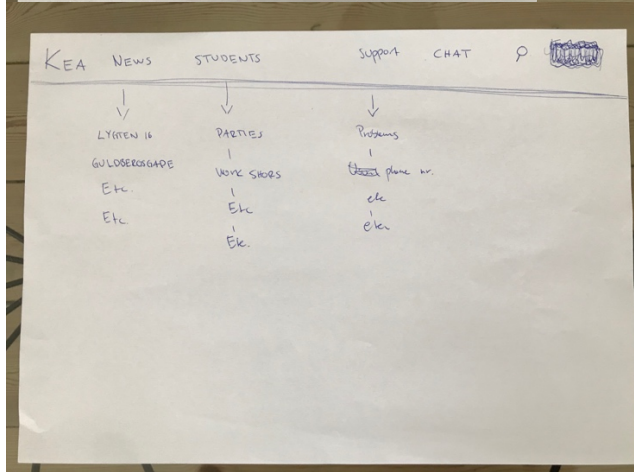
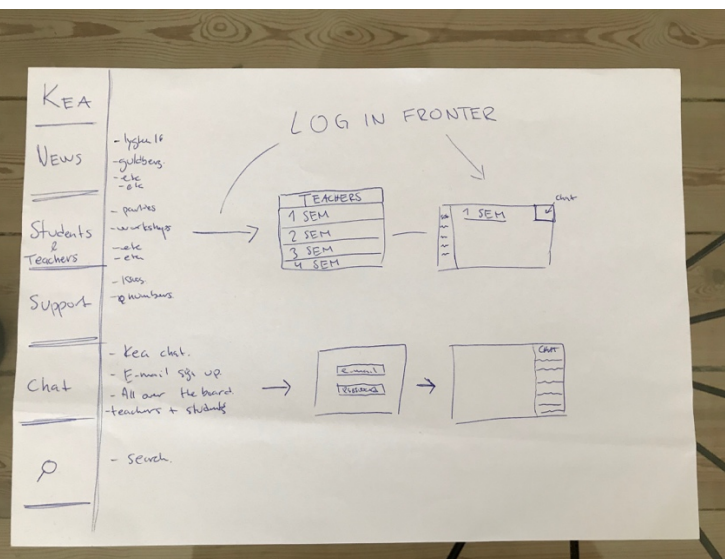
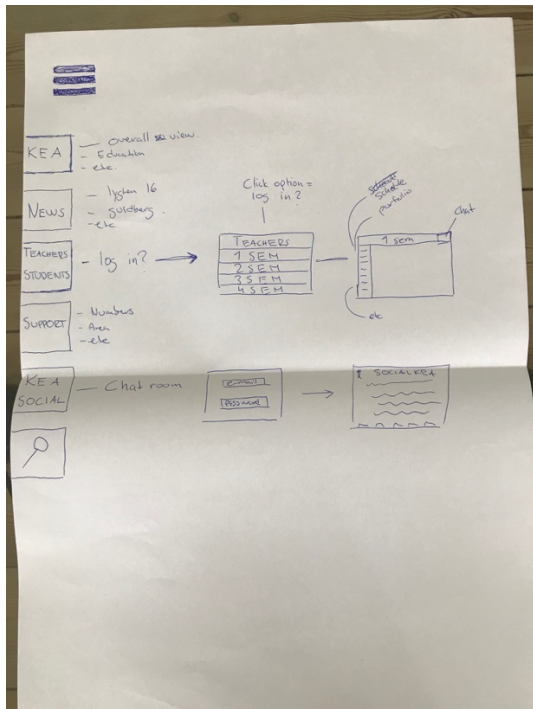
Ett exempel på "how might we"

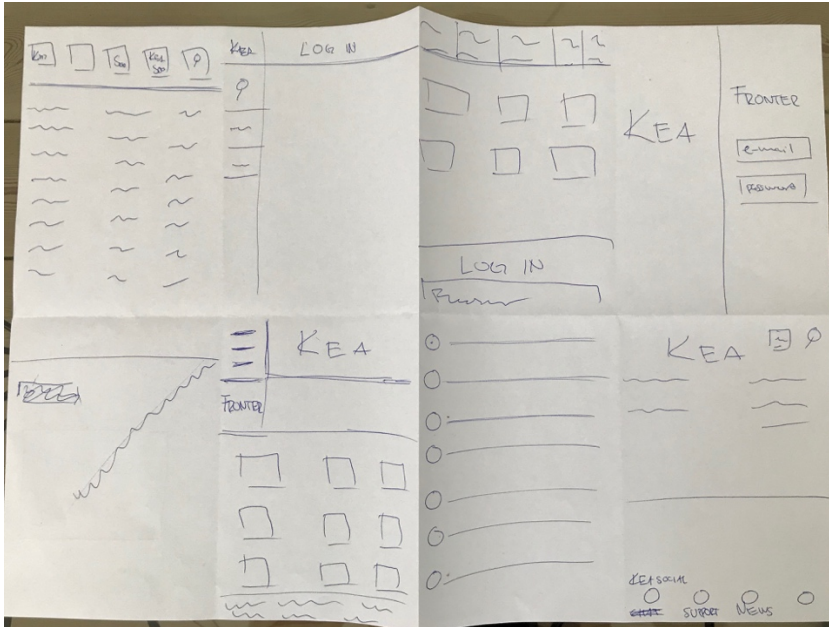


Här har vi vårt long-term goal med en massa olika kategorier som vi har röstat fram i klassen. Därefter röstar vi igen på dom bästa "solutions" och så går vi vidare i projektet.

SKETCH, Day 2

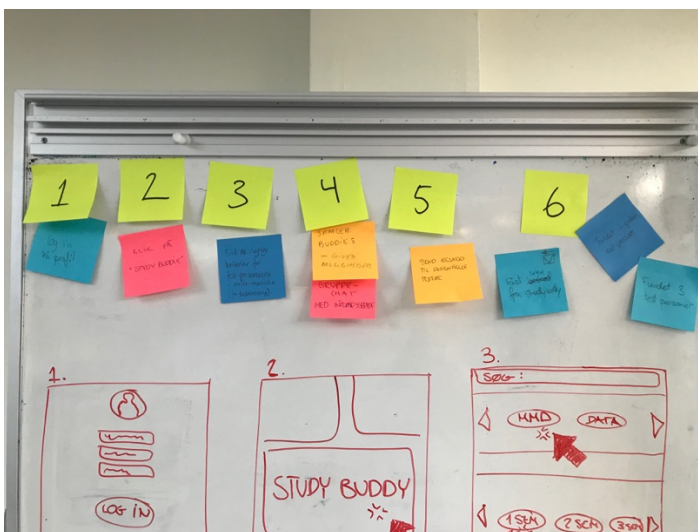
Här har man individuellt inspirerats och försökt att få fram en skiss på hur den ska se ut. Här finns några bilder på mina sketches





Det här var mina ritningar och ideer kring hur vi skulle designa. Den sista här är faktiskt "crazy 8" övningen som man skulle göra för att testa sin ide på 8 olika sätt, väldigt spännande.

DECIDE, Day 3



Här är vår bild på storyboard jag valde att gå med. Storyboard går ut på att alla kommer med sina sketches och så väljer man ut dom man ska gå vidare med. Via vårt val så skapar man ett storyboard hur brukaren ska uppleva vår version.

Jag tycker väldigt mycket om det sättet att man sätter prickar på den ide man tycker bäst om. Det skapar en sorts stämning som gör att ingen riktigt kan bli sur. Man går vidare i förloppet utan att distraheras av någons känslor. Man har valt sen går man vidare. Så är det faktiskt genom hela SPRINT vilket gör att man kommer fort fram istället för att grubbla över saker hela tiden.

PROTOTYPE, Day 4

URL: <https://xd.adobe.com/view/e4acafec-917b-4cbc-77dd-147de2455f84-929d/>

Här har jag skapat en snabb prototype utifrån dessa steg vi tagit tillsammans. Det handlar om att få en snabb bild av hur något kan se ut och hur användaren reagerar.

I prototypen ska du följa vår storyboard och hur du kommer fram genom dom olika punkterna, tex så är en vår en "chat" prototype.

TEST AND LEARN, Day 5,

Judgment day!

Det är faktiskt nu vi ska intervjua och testa vår prototype. I vårt fall så gick vi tillsammans i en grupp där vi skulle komma fram till vilka frågor vi skulle ställa.

Vi kom fram till dessa:

- Have you ever used a management system like fronter before?
- What was your experience?
- What did you think of the prototype?
- How can we correct if we have mistakes?
- What and why did you like?

Sen så sa vi såhär innan vi visade fram protoypen:

We have made this prototype for the new fronter, we would like to test it on you.

The purpose is to find and use study buddy and understands its potential, weaknesses and strengths.

Summary of test

- "Clean design"
- "Difficult to figure out"
- "A little bit confusing at the choosing part"
- "Well balanced colors"
- "Why do I have to choose 2 partners?"

Det var några av kommentarerna jag fick som jag kunde ta åt mig. Jag håller absolut med vid dessa tillfällen där mina test personer varit lite förvirrade vid vissa moment i prototypen.

Jag skulle vilja gå vidare med min prototyp genom att göra den mer tydlig, speciellt där man väljer buddies. Flesta intervjuerna tyckte designen var OK men jag vill jobba lite mer på den med fler färger. Tycker overall att det finns en del att jobba på min prototype. Den behöver justeras lite i design, göras mer tydlig.

Det är vad jag fick från intervjuerna idag.