**Præsentation - Bjerringbro IF-website redesign.**

# Informationsarkitektur

I begyndelsen af projektet lavede vi en feature/unfeature-liste, som skulle hjælpe os med at finde ud af, hvad der var vigtigt, hvad der var knap så vigtigt, og hvad man eventuelt kunne slå sammen for ikke at have lige så mange sider. Vi lavede også en sitemap over den originale side og en sitemap over vores nye navigation.   
  
Vi havde selvfølgelig en masse ting, som vi gerne ville nå at lave, men vi har været nødt til yderligere at prioritere i, hvad der var vigtigt at lave først, og hvad der ikke var så vigtigt.   
  
Forside: Vi har vurderet, at det var vigtigt at lave forsiden, fordi det er der, man lander, når man kommer ind på siden første gang. Vi prioriterede selvfølgelig også at lave en navigation, der fungerede.

Kampoversigt: Vi tænkte, at de eksisterende medlemmer nok mest bruger siden til at kigge på kampoversigter og stillinger, og derfor er det noget af det, som vi valgte at lave.  
   
Nyt medlem: En af de ting vi prioriterede højt var at gøre det tydeligt, hvordan man bliver medlem af klubben. Derfor gik vi meget op i at der skulle være en ”call to action” på forsiden, som var nem at få øje på, og at der skulle være en knap i vores menu. På den originale side havde de forskellige sider til tilmelding, og vi ville gerne finde en løsning, så der kun var én side.   
  
Sponsorer: Vi kom frem til, at det er vigtigt at vise, hvem sponsorerne er. Selvom det måske ikke virker vigtigt for andre, så er det vigtigt for sponsorerne, at de bliver set. Derfor lavede vi et animeret banner, hvor alle sponsorerne kører igennem, og så lavede vi et link til en sponsorside i footeren, selvom vi ikke nåede at lave selve sponsorsiden.

**Nyt Design – Visuel Identitet.**

Design elementer.

**Typografi:**   
Vi har valgt at bruge skrifttypen Articulat CF med forskellige styles/vægt.   
Til overskifter bruger vi Articutlat CF Extrabold. Til brødtekst bruger vi Articulat CF regular, for at skabe en kontrast til overskriften. Vi ville gerne have valgt en skrifttype med seriffer til brødtekst, men vi havde ikke rigtig nogen undersiger, hvor det ville give mening af bruge en serif font.   
**Logo:**  
Vi har valgt ikke at pille ved deres logo – heller ikke farve. Da klubben højest sandsynligt nok har en design-guide eller design-manual. Vi har brugt deres logo i Header og Footer, så siderne altid er let genkendelige.  
**Farvevalg:**   
Vi har valgt at basere hele vores redesign på deres logos farve. Det skaber også en genkendelseseffekt for folk der allerede kender klubben og dens farver. Det resulterede i at vi fik en meget blå side.   
Vi har ikke lavet en ny farvepalette, men vi anvender den monokromatiske farveteori på hele siden, for at det ikke bare en en hel blå side. VI har taget deres primære farve og ændret på nuancerne af den blå farve, ved at tilføje en multiply-blending mode på f.eks billeder. Det samme har vi gjort med den hvide farve, som er deres sekundære farve.   
**Ikoner:**   
Ifht. Ikoner, har vi valgt at køre simple og stilistiske ikoner, som er let genkendelige. De harmonerer godt med vores valg af skrifttype, som også er meget minimalistisk.  
**Billedstil:**

Law of UX  
I vores redesign af websitet, har vi valgt at fokusere meget på Law of UX. Alle vores tekst – og informationsbokse har Law of Proximity og Law of Similarity. Boksene ser meget ens ud og overskrifterne har på en måde forbindelse til brødteksten. Det gør det nemt for gæsten af skelne mellem hvad der er hvad og hvad der hører til hvad.

C.R.A.P Design  
De fleste af vores design elementer opfylder crap design-principperne, kontrast, repitation, justering og afstand. Det gælder alt, fra valg af fonts, farver, baggrundsbilleder, multiply-effekt osv. For at skabe den bedst mulig brugergrænseflade.

# Brugertests

## To kortsorteringer og test af Den Blå Tråd

Som vi nævnte sidste gang, så lavede vi kortsortering to gange, så vi kunne finde frem til, hvordan vores navigation skulle være, og så testede vi deres eksisterende ”Den Blå Tråd” og fandt ud af, at det ikke fungerede. Siden da har vi lavet gangstertest og brugertest.

## Gangstertest på os selv

Vi lavede to gangstertest internt i gruppen, hvor vi gik ind på en side og stillede de spørgsmål, der står listet i Usability-bogen, for at få en dybere forståelse for vores navigation. Her lavede vi én gangstertest på mobilversion og én gangstertest på webversion. Da vi har lavet den internt i gruppen, og det er os der har lavet hjemmesiden, så har vi prøvet at sætte os ind i, hvor nemt det er, hvis man bliver smidt helt blind ind på en underside.  
   
Gennem denne test fandt vi frem til, at man ud fra sidens logo altid kan se, hvilken side man er på. Dog kræver det, at man ved, hvad logoet hører til, eftersom man ikke direkte kan se ”Bjerringbro IF” stå skrevet i logoet eller andre steder på siden.   
  
Det er tydeligt, hvilken underside man er på, og hvor man finder menuen samt søgefelt henne. Dog er det ikke så nemt at se nogen steder, hvordan man er kommet dertil. Derfor ville vi til en anden gang nok gøre det mere tydeligt, hvordan man er kommet frem til siden.

## Brugertest med scenarier

Selvom vi ikke nåede at lave et fuldt redesign af hele hjemmesiden, så ville vi gerne teste nogle af de sider, som vi havde lavet. Vi ville også gerne have testet på flere personer, men vi nåede desværre kun at teste på en gruppe af tre personer. Inden testen lavede vi en lille pilot-test, og det var en rigtig god idé, fordi vi fandt ud af, at der var noget funktionalitet der ikke virkede, som vi var nødt til at fikse, inden vi kunne lave en   
  
Vi testede i form af fire scenarier, hvor vi ville have dem til at finde nogle bestemte steder på vores side, så vi kunne finde ud af, om vores navigation gav mening, og om det kunne lade sig gøre at finde alle steder, eller om vi skulle lave nogle justeringer i vores design. Scenarier lavede vi ud fra, hvilke personaer vi havde lavet, så vi kunne teste af, om vi havde formået at løse deres problemer.   
  
I første scenarie testede vi, hvordan man på hjemmesiden ville finde ud af om klubben var noget for en, og hvordan man så ville melde sig ind. Her gik de ind på holdsiden, hvor der var lidt info om kontingent og årgang, og så gik de på bliv medlem (der skulle have været en tilmeldingsknap på selve siden, men denne var faldet ned bag nogle andre billeder ved en fejl, og lå derfor skjult).  
 I andet scenarie testede vi, hvordan man ville finde frem til kampoversigten for et bestemt hold, og denne fandt de faktisk ved at gå ind på holdsiden, hvilket også var hvor den lå.  
 I de sidste scenarier testede vi, hvordan man ville finde frem til henholdsvis træneren for U11 Piger og den kontingentansvarlige. I begge tilfælde gik de ind på kontakt.   
  
I vores test fik vi en feedback på, at de ikke først registrerede, at der kom et nyt spørgsmål i ”Nyt medlem”, og at man enten skulle gøre det tydeligere at spørgsmålet skiftede, eller lave direkte knapper, så man kun behøver at klikke én gang.   
Vi fik også feedback på, at man i navigationen godt kunne gøre ”Bliv medlem”-knappen endnu mere tydelig og få den til at stå ud, ved fx at sætte den i en boks.