

## User brief:

### Hvad vil Frederikke Bender gerne have i en løsning?

- Overblik
- Kommunikere - en til mange
- Dokumenterer
- Materiale
- Studieaktivitet
- Undervisning
- Forbedre kommunikation en til en eller gruppe mellem studerende.
- Samarbejds dialog
- Afleveringer
- Undervisningsmateriale
- Kommunikere fra top til bund

### Hvad er de aktuelle udfordringer ifølge hende?

Kommunikation - en til en

### Målsætninger.

- Vi skal øge kommunikation mellem ledelse og undervisere og undervisere og studerende.
- Effektivere undervisnings metoder (digitalt)
- Vi skal styrke studeidelivet bådeøre nemmere og bedre.
- Forbedre kommunikation mellem kea og gamle studerende.
- 

### Målgruppens brugere.

- Hvem er de?
  - Studerende
  - Administration
  - Undervisere
  - Ledelse
- Hvad er Fronter for dem?
  - Studerende - til at finde den generelle info om deres studie (skema, opgaver, afleveringer osv.)
  - Administration - Se studieaktivitet og info om den enkelte elev.
  - Undervisere - Se studieaktivitet og rette opgaver samt ligge opgaver og materiale op så det er tilgængeligt for de studerende.
  - Ledelse
- Hvad har de behov for, som Fronter ikke kan give dem?

Kommunikation mellem undervisere og studenterende, og mellem studerende.  
Samlet bank af materialer.  
Overblik over lektier.  
Mobil browser løsning.  
Eksisterende løsning
- Lav en liste over Fronters funktionaliteter.
  - Gå ind på fronter
  - Semester mappe (knappenål)

- Se skema
- Vælger uge
- Side semester mappe
- Vælger tema
- Vælger uge i tema mappen
- Vælger materialer mappen
- Liste af materialer
- Går tilbage til afleveringer
- Vælger opgavebeskrivelse
- Vælger opgave
- Går tilbage til aflevering
- Vælger holder
- Aflever
- Portfolio
- Tjekker godkendelse

### Lav et sitemap som visualiserer Fronters struktur

### Beskriv indhold, navigation og interaktionsmuligheder

Indholdet for en studerende er skema, opgavebeskrivelser og feedback.  
Navigation er lidt indviklet og tager tid lige at lære at kende.

### Brugerens Mål:

Man automatisk kommer ind på de relevante oplysninger som studerende.  
Vide hvad jeg skal læse til i morgen (lektier)

### Brugerens situation

- Hvornår på dagen?  
Eftermiddag/aften
- I forbindelse med hvad?  
Lektier  
Afleveringer
- Hvor meget og hvor længe?  
5 - 10 minutter
- Med hvilken teknologi? (mobil, tablet, desktop)  
Mobil  
Desktop  
Tablet

## **Bruger rejse**

### **User research**

- Opgaver/task:
- Find skema
- Find lektier
- Find aflevering til en opgave
- Find link til gruppe ark
- Find link til kø

Fronter er som så mange andre website for studerende hvor man kan se sit skema lektier info osv. Formålet med denne test er at se hvilke udfordringer der er i forbindelse med at oplyse den studerende om hvad man feks skal læse, hvor og hvornår man skal møde så der ingen misforståelser er og man ikke går glip af noget hvis man nu har været syg.

Testen kommer til at forgå på den måde at jeg stiller test personen nogle opgaver og i mens de løser opgaven tænker højt over hvordan de løser den.

Testen bliver optaget på video eller lyd.

Testen er anonym.

Den bliver ikke brugt til noget andet. Navn osv på testperson vil ikke blive vist nogle steder. Det er udelukkende websitet der skal testes og ikke test deltageren. Man kan hverken klarer sig godt eller dårligt. Fejl er en naturlig del af testen og siger ikke noget om testdeltageren. Testen kan til en hver tid afbrydes hvis det skulle blive nødvendigt!

Spørgsmål til testdeltageren kan stilles gemmen hele forløbet.

- Hvad var din oplevelse?
- Hvad var godt?
- Mindre godt?
- Hvad synes du om websitet?
- Nogen forslag til forbedringer?

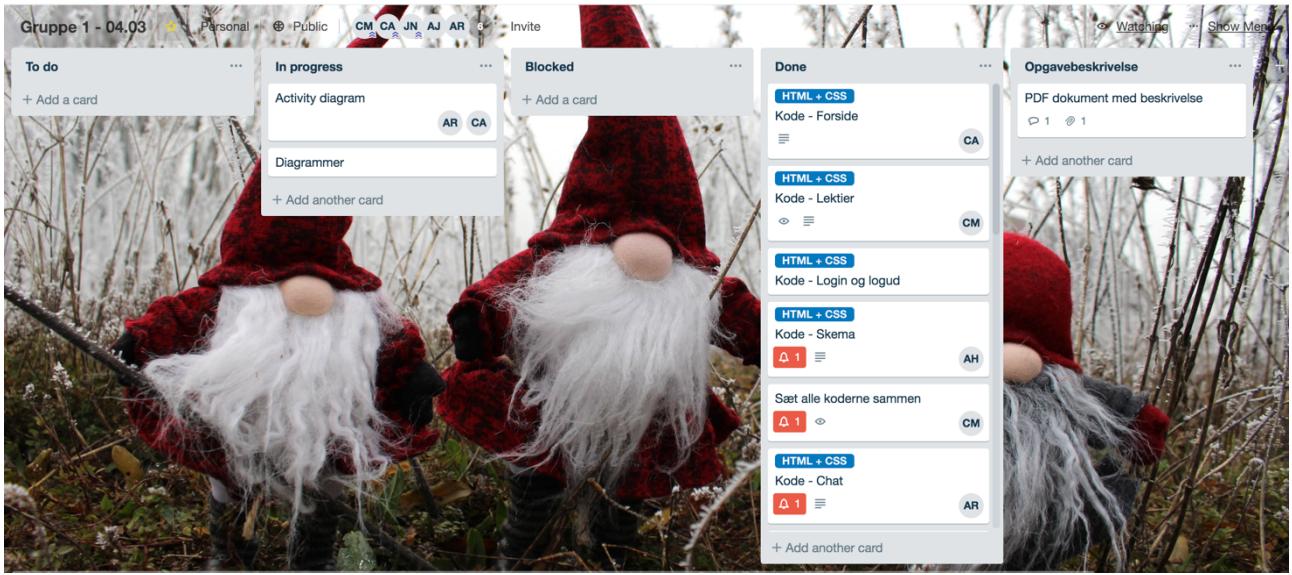
### **Design sprint**

Link til XD:

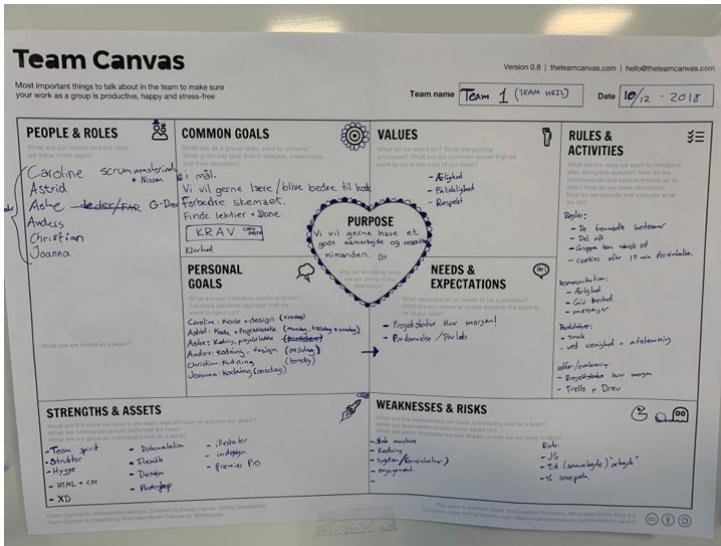
<https://xd.adobe.com/view/32208116-68d5-4672-4250-67d24ac970a0-4411/>

### **Web prototype**

Trelloboard:



## Team Canvas:



## Dokumentation af arbejdsprocess

Vi trak lod om hvem der skulle kode hvilke sider af appen.

Men da vi var meget tidspressede fik vi ikke lavet særlig meget dokumentation  
Jeg trak lektier derfor vil jeg forklare nogle af disse sider:

```

1  <!doctype html>
2  <html class="no-js" lang="">
3
4  <head>
5      <meta charset="UTF-8">
6      <meta http-equiv="x-ua-compatible" content="ie=edge">
7      <title>Lektier</title>
8      <meta name="description" content="">
9      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
10
11     <link rel="apple-touch-icon" href="apple-touch-icon.png">
12     <!-- Place favicon.ico in the root directory -->
13
14     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
15 </head>
16
17 <body>
18     <div id="lektier_baggrund2">
19         <div class="overskrift">
20             <h1>Lektier</h1>
21         </div>
22         <a href="lektier.html">
23             <div id="tilbage_knap"></div>
24         </a>
25
26         <div class="dato_kasse">
27             </div>
28         <div class="dato_text">
29             <h2>6/12-18</h2>
30         </div>
31
32         <div class="lektie_besked">
33             <p>Les: Usability - Testmetoder til  
mere brugbare websites (kap 9).pdf</p>
34         </div>
35         <a href="lektie2.html">
36             <div class="link"></div>
37         </a>
38
39
40     </div>
41 </body>
42
43 </html>
44

```

Som man kan se i HTML strukturen burger vi bokse. På tilbage knappen og link knappen er der et link rundt om. Det er der så hvis vi trykker på en af disse kasser kommer vi over til den linkede side.

```

49
50 ▼ .lektie1 {
51     display: inline-block;
52     height: 311px;
53
54     background-color: #6A596B;
55     flex-wrap: wrap;
56     padding: 10px;
57     margin: 25px;
58     border: 10px;
59 }
60
61 ▼ .lektie1_bund {
62     height: 50px;
63
64
65     background-color: #3F3140;
66     flex-wrap: wrap;
67     padding: 10px;
68     margin: 25px;
69     border: 10px;
70     margin-bottom: 0px;
71     column-count: 2;
72
73     position: relative;
74     top: -50px;
75 }
76
77

```

I CSS'en bruger vi padding og margin til at bestemme hvor og hvordan kasserne skal være og se ud.

**Link til XD:**

<https://xd.adobe.com/view/de22cf95-9d08-4f7b-6e30-be6528a68340-a813/>

**Link til web prototype:**

[http://carolinemalmgren.dk/kea/04-ux/04\\_03\\_01\\_web\\_prototype/](http://carolinemalmgren.dk/kea/04-ux/04_03_01_web_prototype/)

**Link til GitHub:**

[https://github.com/caro2705/04\\_03\\_01\\_web\\_prototype](https://github.com/caro2705/04_03_01_web_prototype)

## **Design sprint: Native app**

<https://xd.adobe.com/view/4223e147-1081-44f0-5f26-50e3b8b8c8a5-3412/>

Team Canvas

# Team Canvas

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

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

PEOPLE & ROLES	COMMON GOALS	VALUES	RULES & ACTIVITIES
<p>What are our names and the roles we have in the team?</p> <p>Joanna: Caroline: Julie: Regitze: Emilie:</p>	<p>What you are a part of now, what's the mission? What is our key goal that is feasible, relevant and time-bound?</p> <p>Vi vil gerne have en app. Der lever op til kravene</p> <p>Vi vil arbejde på et udbydende projekt.</p> <p>Vi vil arbejde på et udbydende projekt.</p> <p>Vi vil arbejde på et udbydende projekt.</p>	<p>What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to live at the core of our team?</p> <p>Hygge &amp; Afsljod og Kommunikation</p> <p>Vi vil gerne blive med i en gruppe med andre medier - designere</p> <p>Vi vil arbejde på et udbydende projekt.</p>	<p>What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vi holder aftaler.</li> <li>Hvis man kommer 30 min. før sent giver man kagede</li> <li>Dem der er på skolen beslutter alt!</li> </ul>
PERSONAL GOALS	PURPOSE	NEEDS & EXPECTATIONS	WEAKNESSES & RISKS
<p>What are our individual dreams/ goals?</p> <p>Are there personal agendas that we want to open up?</p> <p>Vi vil opnå mere klar til eksamen</p> <p>Vi vil opnå mere klar til eksamen</p> <p>Vi vil opnå mere klar til eksamen</p>	<p>Why are we doing what we are doing in the first place?</p> <p>Vi vil arbejde på et udbydende projekt.</p>	<p>What each one of us needs to be successful?</p> <p>What are our personal needs towards that team to be at our best?</p> <p>Vi arbejder måletset os områdetos</p>	<p>What are the weaknesses we have individually and as a team?</p> <p>What our teammates should know about us?</p> <p>What are some obstacles we see ahead us that we are likely to face?</p> <p>Vi presser over eksamen juleferien nærmest sig</p>
STRENGTHS & ASSETS			

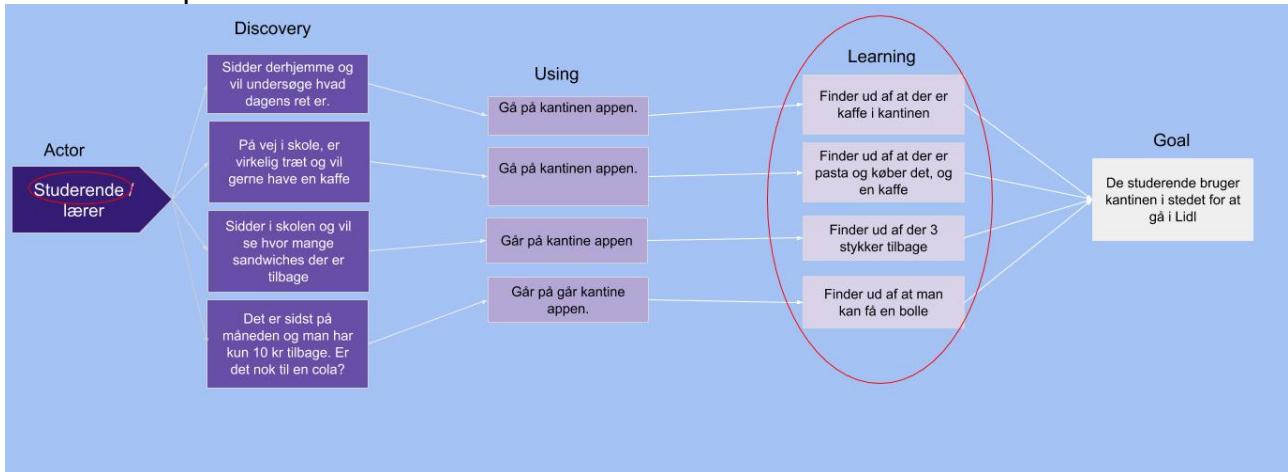
Team Canvas by theteamcanvas.com. Created by Alena Ivanov, Dmitry Volkov, Oleg Tsvetkov  
Team Canvas is inspired by Business Model Canvas by Alexander Osterwalder

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



- Feedback
  - Prototyper
  - Evt. UI Kits
- Design Sprint arbejdsprocessen

- Map

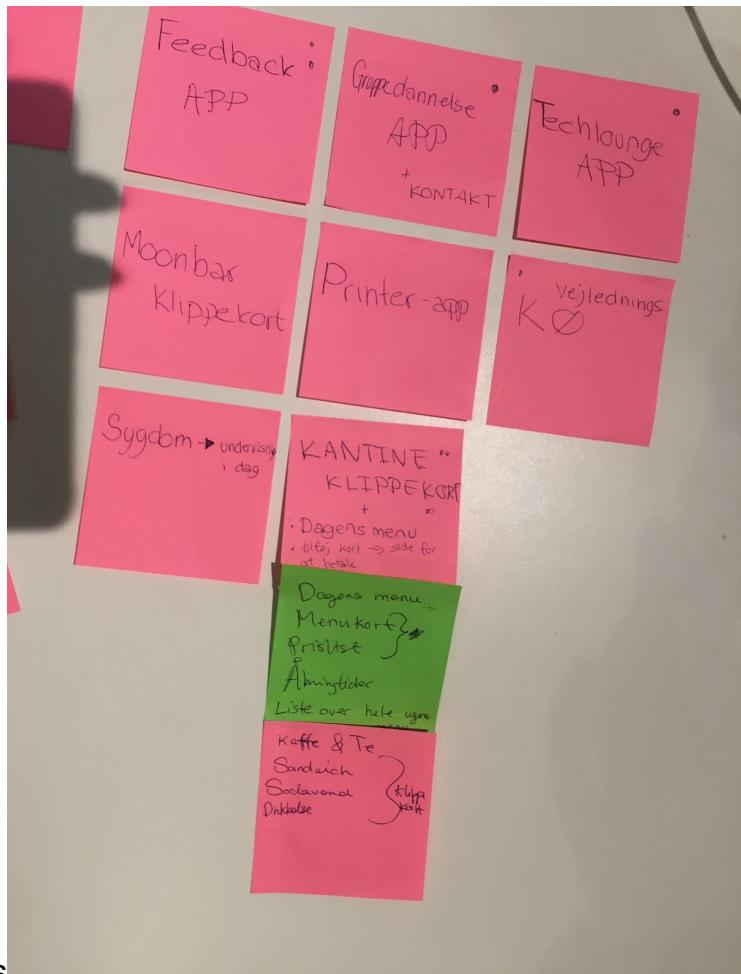


- Long term goal
  - 50% af elever + lærer vælger kantinen frem for Lidl, tanken osv.
  - Alle som drikker kaffe på skolen benytter sig af kaffe/te stempelkortet
  - At gøre kantinen mere attraktiv via vores app
- Sprint Questions
  - hvad kan vi gøre for at studerende og lærer bruger vores app?
  - hvad kan vi gøre for at app bliver brugt i hverdagen?
- Ekspert Oplæg med HMW notes
  -
- 
- Sketch:

### Lightning demo

- Too good to go  
Appen er nem og overskuelig. Rar for øjet.
- Simply cooking  
Farverne i designet vil vi gerne bringe videre i vores egen app.
- MobilePay  
Måske noget som mobilpay til betaling i appen.

### The Four-step sketch



## 1. Notes

App til Kea, ideer:

Moonbar app ( evt en app hvor man kan købe klippekort til baren, få nyheder omkring events og specielle tilbud hvis man har appen til diverse fredagsbarer. Konkurrencer kan også evt laves så det gør det mere attraktivt for flere mennesker. Evt mulighed for betaling af ting ligesom mobilepay.).

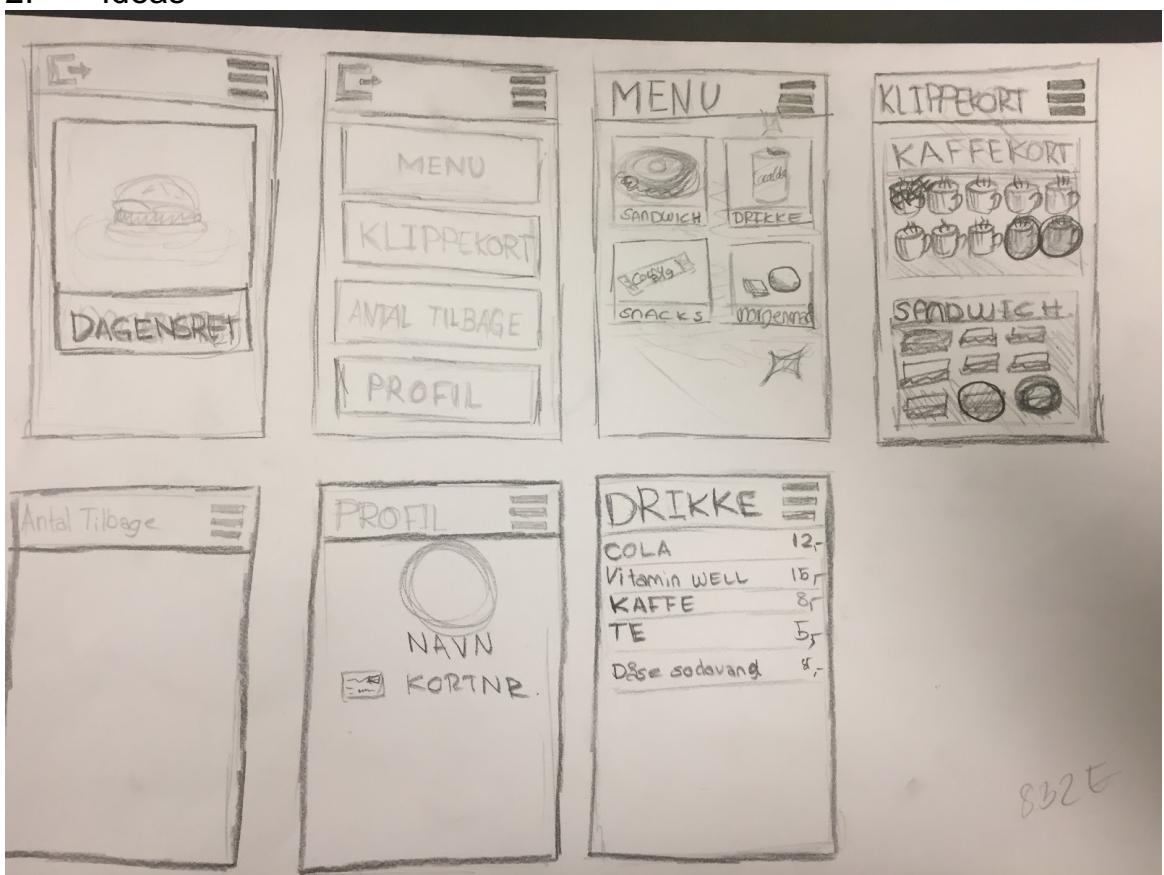
Kantine app ( en app der gør kantinen mere attraktiv og få promoveret kantinen lidt mere. Mulighedhed for klippekort/stempelkort og mulighed for at se antallet der er tilbage af f.eks. Sandwiches. Mulighed for betaling via appen ligesom mobilepay hvor man kan scanne en QR kode som kun kantinen har. Kantinens priser skal nedsættes)

Nyheds app (en app hvor alle nyheder omkring KEA bliver postet live og man kan følge med i skolens liv osv.)

Feedback app (en app med en oversigt over ens opgaver og det giver et nemt overblik over feedback)

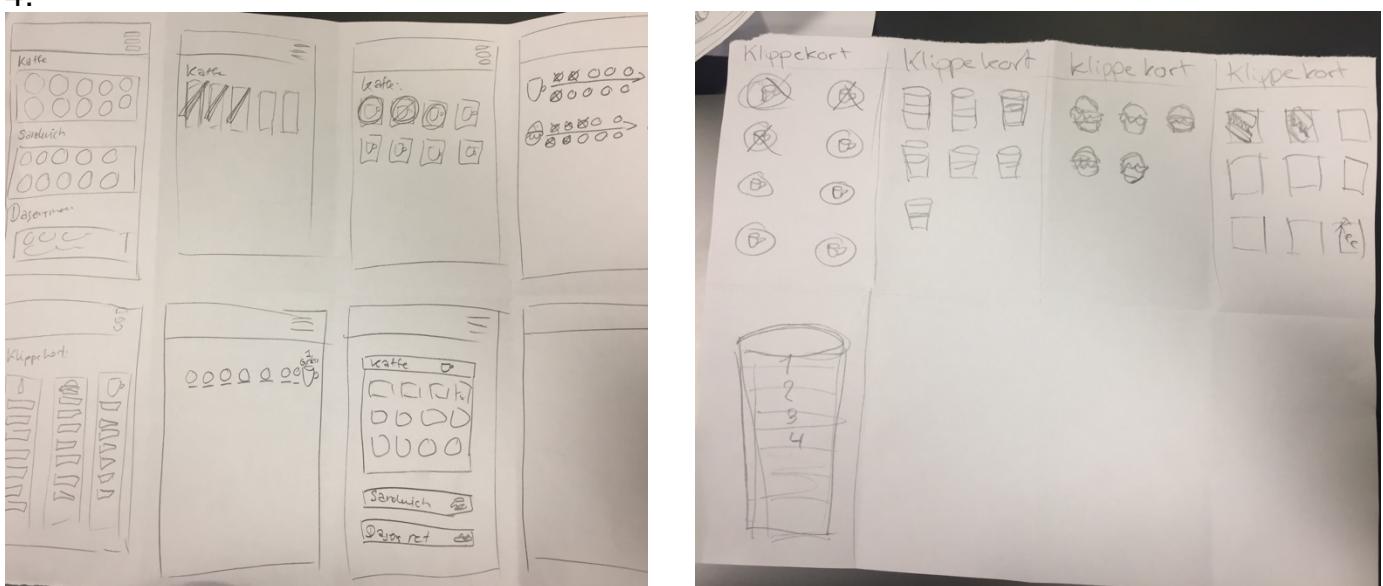
Vejlednings kø app ( en app med det simple formål at lave en vejlednings kø til når der er undervisning)

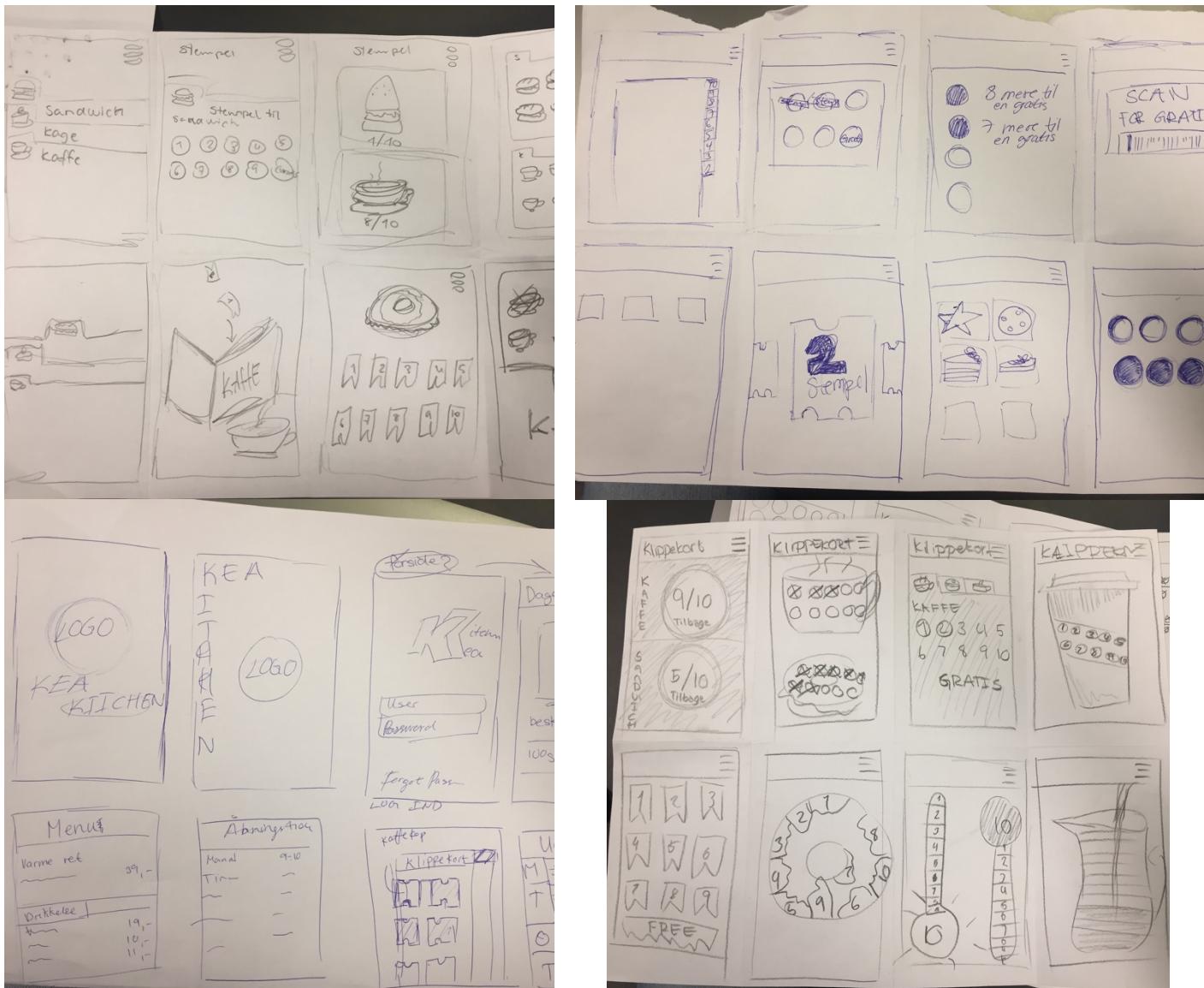
## 2. Ideas



## 3. Crazy-8

### 4.



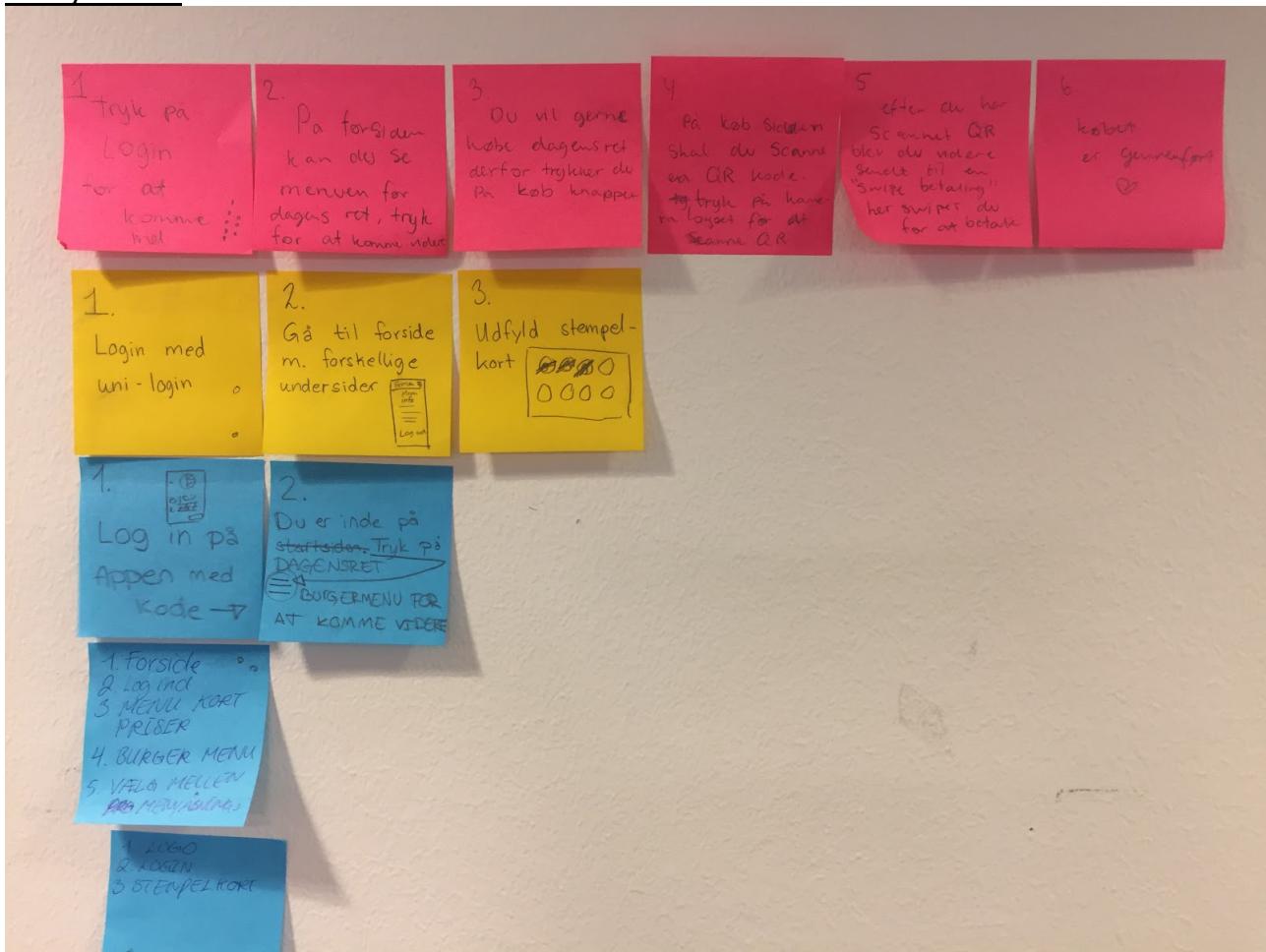


#### 4. Solution sketch

■ Decide: Storyboard  
Vi har valgt at bruge storyboard.....

The user test flow

## Storyboard:





■ Prototype i Adobe XD

<https://xd.adobe.com/view/4223e147-1081-44f0-5f26-50e3b8b8c8a5-3412/screen/4914317b-aa14-4a95-9af1-fab2b46bf354/iPhone-6-7-8-6/?fbclid=IwAR1dEzUvP7DWqL-TNe7ko7dCagYBxg00BKo9MYYXKO3iaNFXH0ucPoSU4gA>

■ Test: brugertest, find problemområder og lav forbedringer til version nr. 2. ○

Pitch

<https://docs.google.com/presentation/d/1R4uttavQOAuKd09EZrqKmcPVIWWwlgtEleGlp7Qp7c/edit?usp=sharing>

Brugertest

