

(Sygdom under de første to forløb, derfor ingen dokumentation)

- User brief

- User research

- Testdesign
- Testresultater
- Testoptagelser
- Research - målgruppe, konkurrenter

- Design sprint

- Map
- Sketch
- Decide
- Prototype
- Test and Learn

Dokumentationsite - Gruppe 3

Andreas Braun - Anna Helene Riis Lundstrøm - Norwin Alberto -
Emilie Brask Madsbjerg - Camilla Gejl Olsen

Gruppearbejdsdokumentation

Team Canvas

Team Canvas

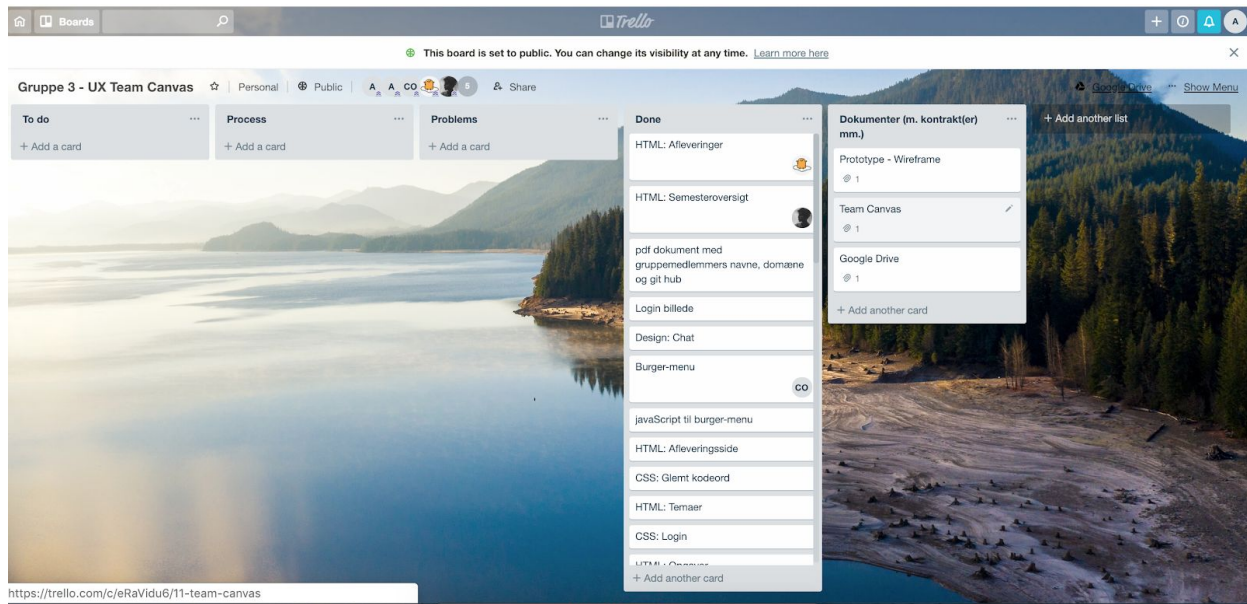
What's important? Things we talk about in the team to make sure we're on the same page in production, happy and stress-free.

Team name: Gruppe 3 Date: 10 Dec 2016

PEOPLE & ROLES Andreas Norwin Emilie Anna Camilla Vi finder ud af, hvem der er i gruppen, hvem der er ansvarlig for hvad, og hvem der er ansvarlig for hvad. Gruppe 3	COMMON GOALS Tilføje et kvalitets- projekt, følge konceptet i gruppen, boksningen PERSONAL GOALS Bare have det til og til. Bare have det til og til.	VALUES At være, forståelse for hin- anden, respekt, indbyrdes samarbejde, god kommunikation. PURPOSE Bare udarbejde til at arbejde med, være fremtidige proj. NEEDS & EXPECTATIONS Hvad er det, vi har brug for? Hvad er det, vi har brug for? Hvad er det, vi har brug for?	RULES & ACTIVITIES SCAPIT mødning - Projektet er det kommunikation via møderne Gruppe 3 Hvad er det, vi har brug for? Hvad er det, vi har brug for? Hvad er det, vi har brug for?
STRENGTHS & ASSETS Design, gode til samarbejde, omgangsform, kreativitet (Andreas og Camilla), kommunikation, samarbejde, ledelse, motiverende, god energi.	WEAKNESSES & RISKS Hvad er det, vi har brug for? Hvad er det, vi har brug for? Hvad er det, vi har brug for?		

Trello board

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



Dokumentation af arbejdsproces

Screenshots af design- og kodeproces

<https://drive.google.com/drive/folders/1NxX0nqLJPIzLPMQEneknm90OUaDeRdEp?usp=sharing>

Udvalgte kodeeksempler

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](#))

```
39 <div class="header_img header_menu">
40 
41 </div>
```

```
46 <section id="burger_menu" class="hidden">
47 <div class="menu_link">
48 <a href="skema.html">
49 Skema
50 </a>
51 </div>
52 <hr>
53 <div class="menu_link">
54 <a href="assignment_1.html">
55 Afleveringer
56 </a>
57 </div>
58 <hr>
59 <div class="menu_link">
60 <a href="">
61 Lektier
62 </a>
63 </div>
64 <hr>
65 <div class="menu_link">
66 <a href="contacts.html">
67 Chat
68 </a>
69 </div>
70 <hr>
71 <div class="menu_link">
72 <a href="">
73 Mail
74 </a>
75 </div>
76 <hr>
77 <div class="menu_link">
78 <a href="">
79 Nyheder
80 </a>
81 </div>
82 <hr>
83 <div class="menu_link">
84 <a href="">
85 Indstillinger
86 </a>
87 </div>
```

```
1 window.addEventListener("load", showPage);
2
3 function showPage() {
4   console.log('Showing the page');
5   document.querySelector('.header_menu').addEventListener('click', showMenu);
6 }
7
8 function showMenu() {
9   console.log('Remove hidden');
10  document.querySelector('#burger_menu').classList.remove('hidden');
11  document.querySelector('.content').classList.add('hidden');
12  document.querySelector('.header_menu').removeEventListener('click', showMenu);
13  document.querySelector('.header_menu').addEventListener('click', hideMenu);
14 }
15
16 function hideMenu() {
17   console.log('Remove hidden');
18  document.querySelector('#burger_menu').classList.add('hidden');
19  document.querySelector('.content').classList.remove('hidden');
20  document.querySelector('.header_menu').removeEventListener('click', hideMenu);
21  document.querySelector('.header_menu').addEventListener('click', showMenu);
22 }
```

Skrivefelt i chatten

([Link til HTML](#))

Grunden til at vi har valgt at benytte os skrivefeltet 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 skrivefeltet i, er sat i positionen fixed som bottom: 0, så den sidder fast i bunden af skærmen, og ikke selve siden.

Chatboksen har også ikoner under skrivefeltet, 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.

Font

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

Link til Adobe XD prototype

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

Link til web prototype

https://camillagejl.com/kea/04-ux/04_03_01_prototype/login.html (Jeg går ud fra, at vi skal lægge vores eget link ind når vi skal aflevere individuelt - så husk at skifte det ud)

Test - interviewguide og analyse af testresultater

Ændringsforslag 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.

Test

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?

Camillas noter

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.

Norwins noter

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 engageret 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 tøvende 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 ik 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
- Glemte password siden er flot

Vi lavede brugertest på tre testpersoner fra KEA. Det er derfor brugere, som kender til Fronter og også til den opgave, vi skulle løse. Alle vores testpersoner synes, at designet af prototypen var flot og stilrent. De klarede sig fint igennem de tasks, vi stillede dem, og generelt følte de, at navigationen var nem og overskuelig.

De kunne godt lide vores farvevalg og billedet på login-siden. De var glade for de mange forskellige flows, vi havde lavet, og at der var mange ting, der virkede i prototypen. Af andre detaljer, som vores testpersoner lagde mærke til, kan nævnes KEA-logoet, som virker som en ”gå-til-forsiden-knap”, fluebenene ved afleverede afleveringer og en overskuelig burgermenu.

Testperson 1 syntes, at der mangler en personlig oversigt, hvor man kan se sin egen profil, login informationer osv. Testperson 2 fandt det forvirrende, at der var et punkt både for afleveringer og for lektier, fordi det for hende gav mere mening at sætte det sammen under ét punkt. Testperson 3 syntes at nogle af farverne i skemaet ikke gav mening, fordi det lignede, at man allerede havde haft de timer. Hun foreslog at bruge en lys farve til timer, der var overstået og en mørk farve til de timer, man ikke har haft endnu.

• **Web prototype**

- Gruppearbejdsdokumentation - projektplanlægning - Team Canvas -
- Trelloboard
- Dokumentation af arbejdsproces og udvalgte kodeeksempler og
- forklaring
- Link til Adobe XD prototype.
- Brug gerne wireframes og layoutdiagrammer, men intet krav.
- Link til web prototype
- Test - interviewguide og analyse af testresultater
- Ændringsforslag til web prototype på baggrund af test

• **Design sprint: Native app** 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

Team name Juleferie! Date 17. december

PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team? Joanna: Caroline: Julie: Regitze: Emilie:	COMMON GOALS What are the goals we want to achieve? What is our key goal that is realistic, measurable and time-bound? Vi vil gerne lave en app. Der lever op til kravene	VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team? Hygge & Årighed og kommunikation	RULES & ACTIVITIES 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? • Vi holder aftaler. • Hvis man kommer 30 min. for sent giver man kage • Dem der er på skolen beslutter alt!
PERSONAL GOALS What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up? Vi vil aflevere vore klar til eksamen	PURPOSE Why are we doing what we are doing in the first place? Vi vil gerne blive dygtig multimedie-designer		NEEDS & EXPECTATIONS What does each one of us need to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? Vi arbejder målrettet og ambitiøs
STRENGTHS & ASSETS 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 kender alle XD		WEAKNESSES & RISKS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are the weaknesses we should know about? What are some problems we see ahead of us that we are likely to face? presset over eksamen juleferien nærmer sig	

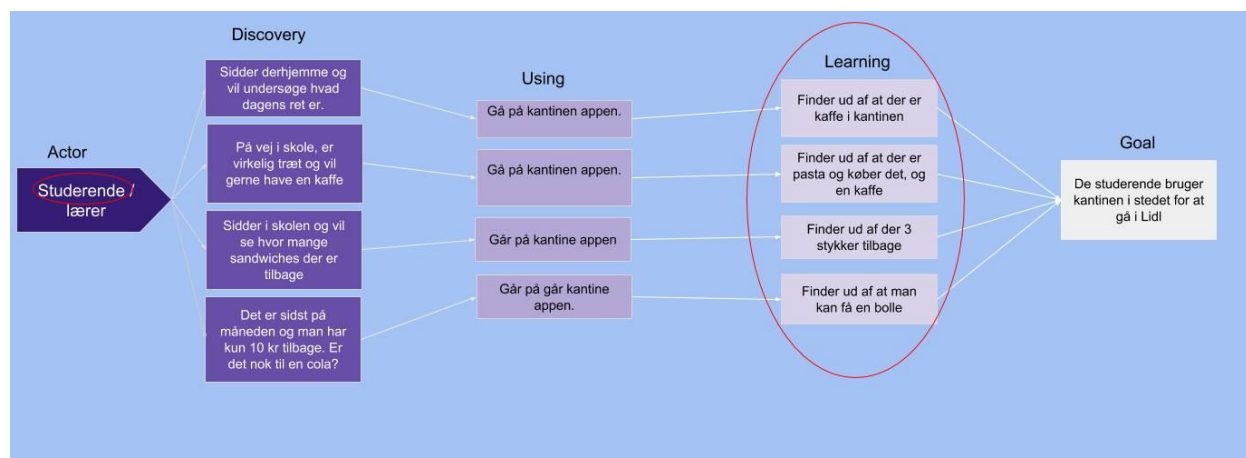
Team Canvas by theteamcanvas.com. Created by Alexey Ivanov, Dmitry Voloshchuk
 Team Canvas inspired by Business Model Canvas by Strategizer.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 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.

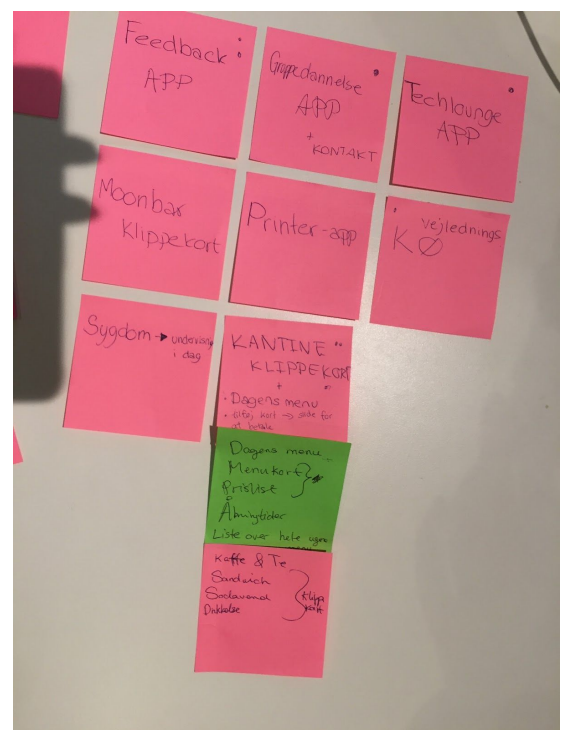
The Four-step sketch

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. Mulighed 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. Kantineens priser skal nedsættes)

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

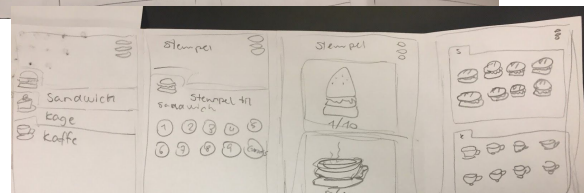
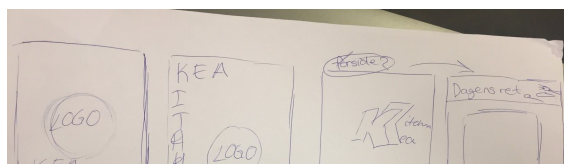
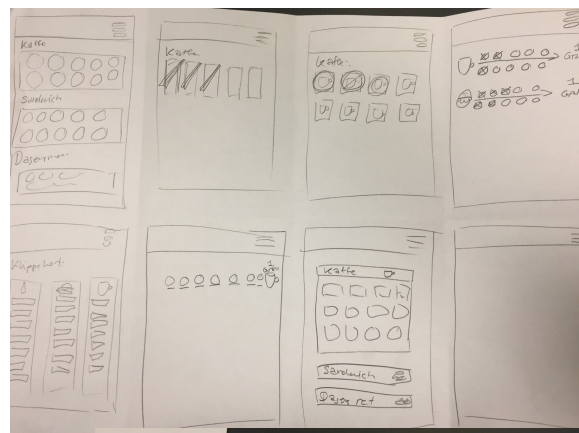
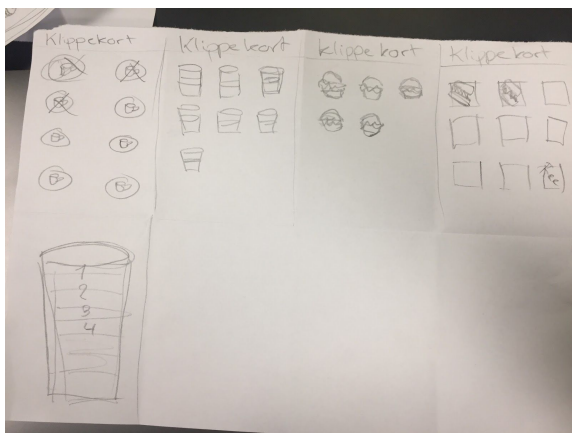
Feedback app (en app med en oversigt over ens opgaver og det giver et nemt overblik over feedback)

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

2. Ideas



3. Crazy-8



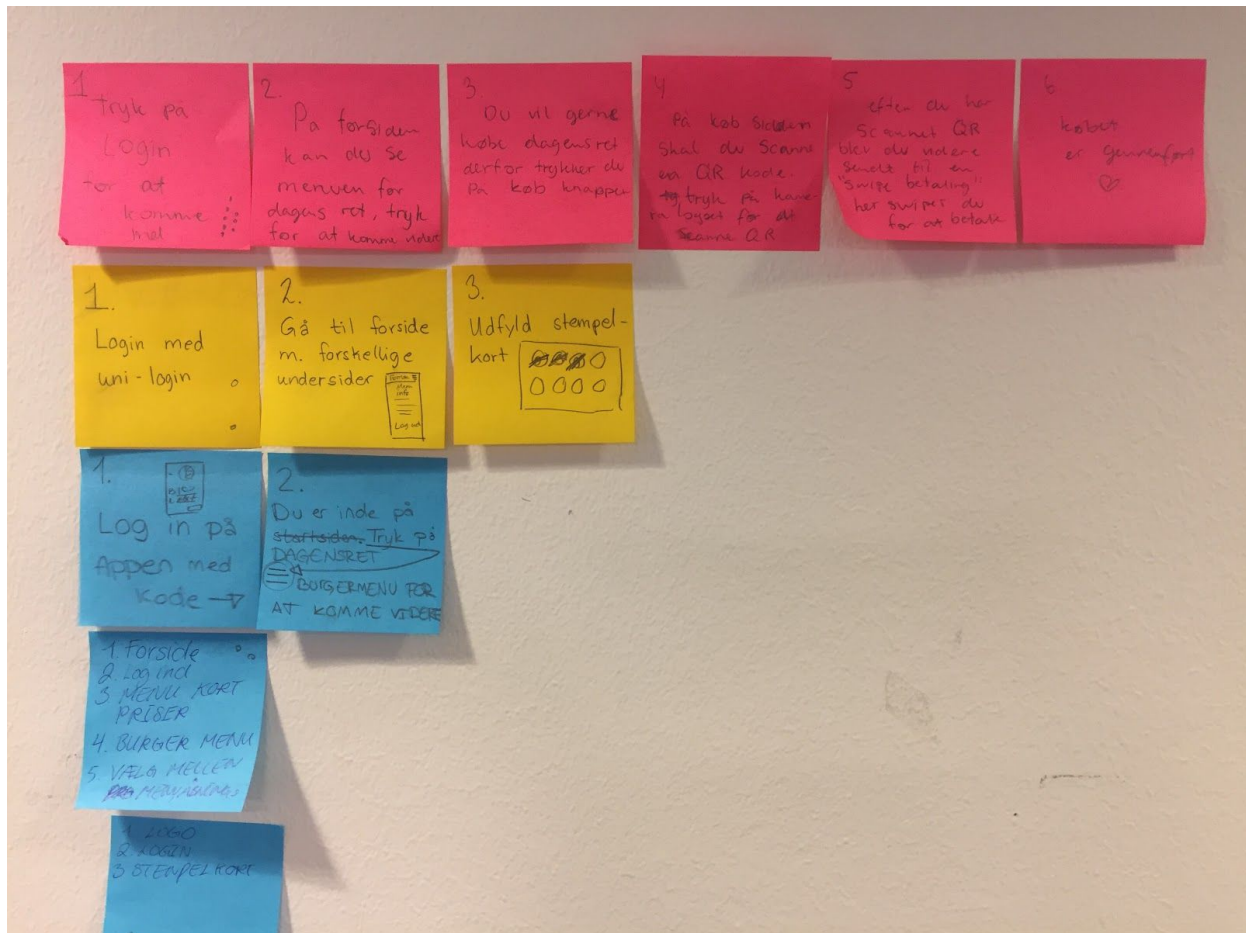


4. Solution sketch

■ Decide: Storyboard

Vi har valgt at bruge storyboard.....

The user test flow



Storyboard:



■ Prototype i Adobe XD

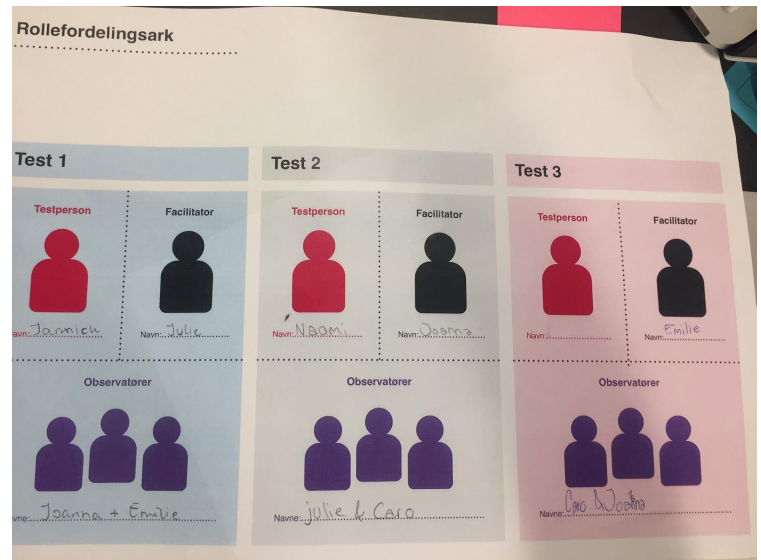
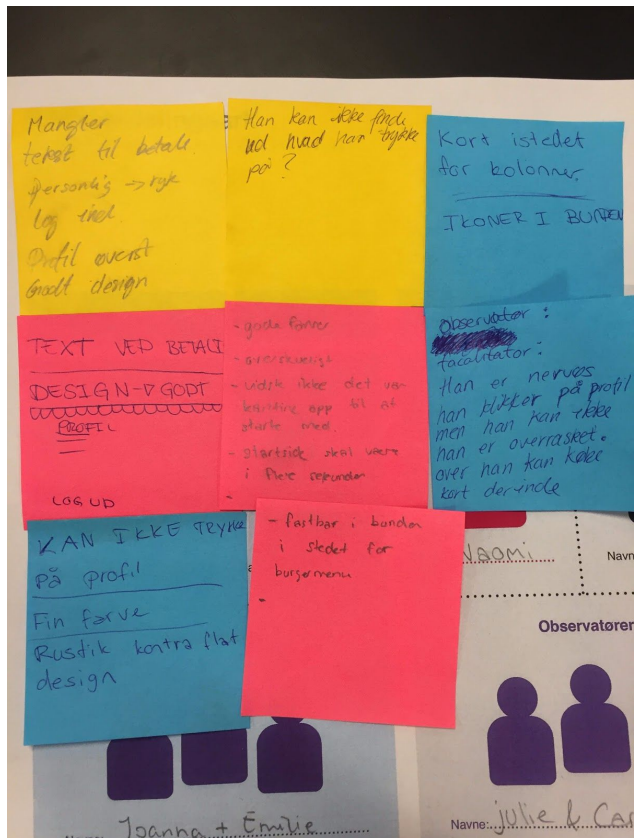
<https://xd.adobe.com/view/4223e147-1081-44f0-5f26-50e3b8b8c8a5-3412/screen/4914317b-aa14-4a95-9af1-fab2b46bf354/iPhone-6-7-8-6/?fbclid=IwAR1dEzUvP7DWqL-TNe7ko7dCagYBxg00BKo9MYXKO3iaNFXH0ucPoSU4gA>

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

2. ○ Pitch

<https://docs.google.com/presentation/d/1R4uttavQOAuKd09EZrqKmcPVIWwWlg2tEleGlp7Qp7c/edit?usp=sharing>

Brugertest



■ I skal i gruppen lave en 7 minutters pitch-slideshow for jeres native-app løsning til fredag efter NABC-modellen.

- I skal pitche jeres løsning for en mindre gruppe af studerende og undervisere fredag.
- I skal deltage under jeres medstuderendes pitches.

