



FORSIDE FOR INNLEVERING

TILGJENGELIGHET

☐

Fri

☐

Begrenset

Emnekode og emnenavn:	DS302 Interaksjonsdesign	
Tittel norsk:	Mappeoppgave høst 2012- Kaffekort applikasjon	
Tittel engelsk (Hovedprosjekt):		
Eventuell oppdragsgiver:		
Utleveringsdato:	30.08.12	
Innleveringsdato:	02.12.12	
Antall sider:	3616	
Antall ord:	15	
Sammendrag (maks 100 ord):		
Sluttrapport fra semesteroppgave i Interaksjonsdesign høst 2012.		
Forsøkt gjennomført i gruppearbeid, men rapport leveres individuelt grunnet mangel på deltakelse for å ferdigstille løsning og rapport.		
Gruppenummer:		
Studentnavn:	Studentnummer:	Signatur:
Britt-Heidi Fladby	700124	

Studentens signatur er også en bekreftelse av at hun/han har gjort seg kjent med, og fulgt, NITHs retningslinjer for intellektuell redelighet (tilgjengelig på intranett).

Innhold

1. Innledning.....	3
1.1 Casebeskrivelse.....	3
1.2 Presentasjon av oppdragsgiver/»Kunde»?	3
1.3 Målsetting for prosjektet	4
2. Utviklingsprosess	4
2.1 Konseptuell modell.....	4
2.1.1 Situasjonsanalyse.....	4
2.1.3 Konsept.....	5
2.1.4 Visuelt design	6
2.2 Prototype.....	7
2.2.1 Valg av prototypeform.....	7
2.2.2 Utvikling.....	7
2.2.3 Design.....	8
2.2.4 Brukertesting	8
2.2.5 Resultat	8
2.3 Verktøy og teknikker	8
2.3.1 Kreative teknikker	8
2.3.2 Balsamiq for prototype1	8
2.3.3 Fieldtest for prototype2	9
3.2 Funksjonalitet	10
3.3 Design.....	10
3.3.1 Visuelt design	10
4. Konklusjon	13
4.1 Vurdering av teknisk løsning.....	13
4.2 Vurdering prosjektgjennomføring	13
4.3 Videreutvikling.....	13
4.4 Måloppnåelse.....	13
4.5 Erfaringer.....	13
5. Vedlegg- ligger eksternt i Vedlegg-mappe.....	14
6. Referanser.....	15

1. Innledning

“Studentkafeene driver 50 serveringssteder ved Universitetet i Oslo og 10 høyskoler i Oslo og Akershus. Studentkafeenes kafeer, kaffebarer, puber og restauranter har til sammen over 7000 sitteplasser og tilbyr studenter og ansatte et stort utvalg av mat og drikke i trivelige omgivelser”(Studentsamskipnaden i Oslo og Akershus). Noen av kafeene tilbyr ”Dagens Middag”, og i sammenheng med dette tilbudet tilbyr de et klippekort hvor kunder får middagen til en billigere pris ved bruk av kortet.

1.1 Casebeskrivelse

Case for mappeoppgaven i DS302-12 Interaksjonsdesign gikk ut på å lage en samfunnsnyttig tjeneste som vi skulle ønske fantes. Denne tjenesten skulle lages tilgjengelig på en mobil plattform. Hensikten med oppgaven har vært at vi skulle få kunnskap om interaksjonsdesignprosessen. Dette med fokus på idé- og konseptuell utvikling, interaksjon mellom bruker og digital enhet, målgrupper, brukerkvalitet og designprinsipper. Den mobile tjenesten vi skulle lage måtte være nyttig for folk flest, innenfor et område som ikke var dekket fra før og som vi selv savner. Tjenesten kunne være til både statlige og private aktører i markedet.

I alt har mappeoppgaven bestått av fire delleveranser. Tre av dem har vært gruppearbeid og en har vært individuell. Første leveranse bestod i å utarbeide en konseptuell modell for løsningen vår. Her skulle selve tjenesten beskrives, hva bruker skulle kunne gjøre med en og hvordan den skulle organiseres og fungere.

Andre leveranse bestod i å lage sitemaps og wireframes ut i fra den konseptuelle modellen vi hadde utarbeidet. Denne måtte være en klikkbar, lavnivå prototype slik at vi senere kunne bruke den til brukertesting.

Tredje leveranse bestod av å gjennomføre en brukertest av tjenesten vi hadde utviklet. Våre funn skulle analyseres og dokumenteres i individuelle brukskvalitetsrapporter.

Fjerde og siste leveranse har bestått av en ferdiggjøring av løsningen på bakgrunn av den konseptuelle modellen, skissene og resultatene fra brukertesten. Endringer gjort som følge av brukertesten skulle dokumenteres i sluttrapporten. Vi skulle deretter foreta en ny brukertest av løsningen etter vi hadde implementert forslagene fra den første brukertesten. Vi skulle beskrive valgene som ble gjort underveis med forankring i designprinsippene for interaksjonsdesign.

1.2 Presentasjon av oppdragsgiver/»Kunde»?

InforMATeket er kantine for Norges Informasjonsteknologiske Høgskole og Adam og Eva frisørskole, som brukes av både studenter og ansatte. Her selges alt fra godteri til ”Dagens Middag”, men ikke minst kaffe. Man betaler per dags dato 14 kr for liten kopp, og 18 kr for stor kopp. Det finnes et tilbud hvor du kjøper et kaffekrus for 29 kr i kantinen, og etter dette får du fylt denne med kaffe for 11 kr.

1.3 Målsetting for prosjektet

Gruppen har satt en høy faglig målsetning, hvor vi ønsker at alle gruppe-medlemmene skal ha faglig progresjon. Vi ønsker å arbeide systematisk og målrettet slik at alle på gruppen skal få mulighet til å bidra med deres kunnskap.

I en designprosess er det naturlig at det oppstår fagrelaterte og kreative konflikter. Dette er sunt for utviklingsprosessen så lenge man vet hvordan de skal takles. Om vi får konflikter skal disse løses med dialog og forståelse i plenum, slik at vi oppnår konsensus. Dette er viktig for at vi skal oppnå en løsning som alle er fornøyde med.

Tidsperspektivet for leveransene har ført til at gruppen har valgt å legge sin lit til at alle gruppe-medlemmene skal samarbeide og fullføre de arbeidsoppgaver som de har påtatt seg.

2. Utviklingsprosess

Dette kapittelet tar for seg prosessen fra utarbeiding av konseptuell modell og til vår endelige løsning. I gjennom prosessen har vi utviklet skisser og prototyp som sammen med brukertesting er grunnlag for den ferdige løsningen. Igjennom hele utviklingsprosessen har vi hatt fokus på at tjenesten vår skal tilpasses målgruppen på best mulig måte. Vi har derfor gjennomført brukertester på et representativt utvalg.

Interaksjonsdesignprosessen består av fire steg. Det første er å indentifisere behov og klargjøre kravene for brukererfaringen. Det andre steget er å utvikle flere alternative utkast som tilfredsstiller kravene. Deretter skal man lage interaktive versjoner av utkastene som kan kommuniseres og bedømmes. Til slutt skal vi evaluere hva som bygges gjennom prosessen og brukeropplevelsen som tilbys. Brukeropplevelsen skal være en sentral del gjennom hele prosessen (Bakke 2012).

2.1 Konseptuell modell

For å kunne starte utviklingen av vår tjeneste måtte vi først utarbeide en konseptuell modell.

2.1.1 Situasjonsanalyse

Kaffen i InforMATeket er filterkaffe fra kanne. Kaffemaskinen hvor man egentlig skal kunne lage seg en cappuchino er kjent for å ikke fungere, så filterkaffen oppleves stadig som forholdsvis dyr. Likevel er det viktig for mange å få i seg en kopp med kaffe om morgenen og da blir ofte kantinen det nærmeste stedet for umiddelbart inntak.

Kaffekort er noe som kiosker som 7Eleven, Deli De Luca o.l tilbyr. De fleste bruker fortsatt papirversjonen av kaffekortet, men 7Eleven har allerede implementert dette i sin applikasjon.

Med applikasjonen vil vi ha mest fokus på kaffekortet, men også ha med Ukens Meny som er en meny InforMATeket tilbyr hver uke med 5 forskjellige retter hver dag. Denne oppdateres hver uke i applikasjonen med priser og annen info.

Siden vi går på en IT-høyskole føler vi at det mangler moderne teknologier som mulighet for digitale kaffekort på skolen.

2.1.2 Behovsanalyse

InforMATeket er en kantine som brukes hovedsakelig av studenter. Kaffe er en vare veldig mange trenger i løpet av dagen og gjerne flere ganger samme dag. Da studenter ofte ikke har veldig god råd er dette en løsning for å gjøre kaffen billigere for studentene, men også en måte å lokke flere til å bruke kantinen kaffe heller enn å gå til kiosker i nærheten som har kaffe kort. Dermed tjener både kantinen og studentene på denne løsningen.

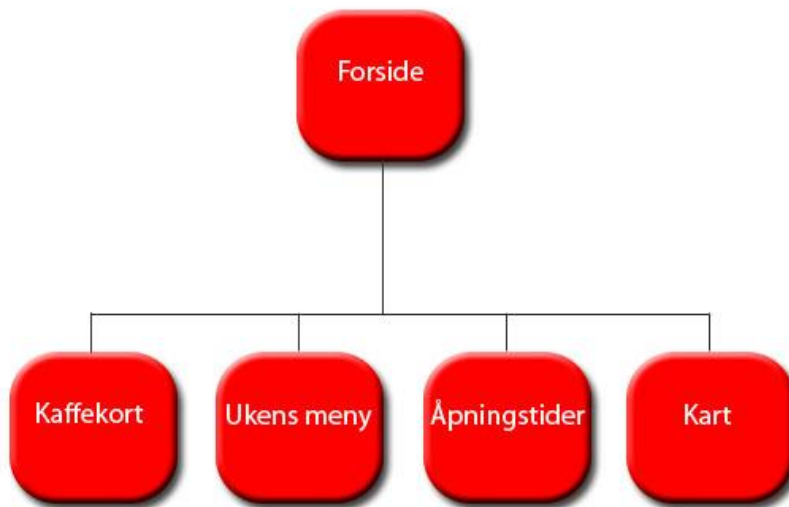
2.1.3 Konsept

Vår applikasjon skal inneholde fire hovedelementer:

- Kaffekort
 - Vi ønsker å lage en avtale med skolens kantine, InforMATeket, om at studenter og ansatte ved NITH skal kunne få hver femte kaffe gratis gjennom vår applikasjon.
 - Dette vil gjøre kaffen litt billigere for studenter og ansatte, spesielt med tanke på priser og tilgjengelighet som nevnt i innledningen.
 - Hver gang man kjøper en kopp kaffe/te i kantina får man et digitalt stempel inne i applikasjonen. Dette skjer ved at kantinepersonalet skanner strekkoden på kaffekortet.
- Ukens meny for kantina.
 - Her oppdateres menyen hver uke slik at brukerne kan sjekke hva som er varmretten den dagen, før de eventuelt går til kantina for å handle.
 - Det skal også stå priser på disse rettene, hektopris og lignende inne på denne siden.
- Åpningstider
 - Oversikt over kantinas åpningstider.
 - Dette er en viktig funksjon da vi ofte har observert elever som kommer til kantina for å handle etter stengetid. Ved å ha muligheten til å se åpningstidene på telefonen, kan brukeren lettere planlegge dagen og sørge for å få handlet rasjoner for resten av skoledagen før kantina stenger kl. 14:00.
- Kart
 - Oversikt over hvor kaffekortet kan brukes er blitt lagt til etter brukers ønsker.
 - Her kan bruker gå inn for å finne de nærmeste kaféer hvor kaffekortet kan benyttes. Dette er relevant informasjon for å få flere til å benytte seg av SIO sine spisesteder og det gjør det lettere for bruker å benytte seg av kaffetilbudet.

Åpningstider og ukens meny er informasjon vi tror brukerne av applikasjonen er interessert i å vite før de eventuelt går til kantina.

2.1.4 Visuelt design



Figur: Sitemap

Forsiden skal ha en navigasjon med tre linker videre. Disse er «Kaffekort», «Ukens meny» og «Åpningstider». Når man trykker seg videre til en av undersidene, kommer det en liten navigasjon nederst. Her kan bruker navigere seg tilbake, eller til en av de to andre undersidene.

Hjem(Forside)

- Meny med tre valg
 - Kaffekort
 - Ukens Meny
 - Åpningstider

Kaffekort

- Strekkode som leses av hver gang den aktuelle personen kjøper en kaffe
- Den femte kaffen er gratis
- Ikoner som krysses av etter hvert som kaffekortet leses av i kantinen. Når den femte kaffen er lest av, resettes kortet.

Ukens Meny

- InforMATeket's middags-meny som oppdateres hver uke
- Informasjon om middagstider og priser

Åpningstider

- InforMATeket's åpningstider
- Adresse og telefonnummer

Vi er her

- Kart over hvor kaffekortet kan benyttes.

2.2 Prototype

Vi laget i første omgang en lavfunksjonell prototype som ble brukt til brukertesting. I denne prototypen fikk vi i hovedsak testet navigasjonen på applikasjonen vår. Ut i fra brukertesten fikk vi informasjon om hvor lett det var for brukerne å navigere seg igjennom mobilapplikasjonen samt kommentarer om funksjoner testdeltagerne savnet i applikasjonen. Dette var viktig informasjon før vi skulle begynne med utviklingen av løsningen i siste innlevering. Vi har senere laget en ny prototype med riktig design og farger.

2.2.1 Valg av prototypeform

Den første prototypen er laget i Balsamiq som er et slags "low-fi" prototypeverktøy. Her plukker man fra forhåndsvalgte skissetegninger og setter de sammen. Vi gjorde dette for hver side i applikasjonen og gjorde den deretter klikkbar så den kunne brukes til testing. Dette verktøyet egner seg ikke til å vise design på noen som helst måte, kun til å teste funksjonalitet.

2.2.2 Utvikling

Etter vi hadde utformet den konseptuelle modellen var oppgaven å lage en prototype. Vi startet med å tegne opp hvordan vi kunne tenke oss at applikasjonen skulle se ut på papir og når vi var fornøyd med oppsettet lagde vi prototypen i Balsamiq. Prototypen er basert på konseptmodellen med sitemaps og wireframes gruppen tidligere har levert.

Prototypen inneholder:

- **Forside** - Forside hvor du kan trykke deg videre til de aktuelle undersidene
- **Kaffekort** - Kaffekort som scannes av ansatte ved InforMATeket. Brukere får hver 5. kaffe gratis.
- **Ukens Meny** - Oversikt over Ukens Meny i kantina. Oppdateres en gang i uken.
- **Åpningstider** - Oversikt over åpningstidene til kantina
- **Vi er her** – Oversikt over hvor kaffekortet kan benyttes i form av et kart.

2.2.3 Design

Designet er gjort i Balsamiq og ser ut som skisser gjort for hånd. Man har begrenset med ikoner og bilder å velge ut i fra. Dette ble et lite problem under brukertesten hvor flere av deltagerne kommenterte at noen av designelementene ikke passet inn. Med de begrensningene Balsamiq gir som verktøy er dette ganske uunngåelig. Vi fikk uansett tips fra deltagerne under testen om hva vi kunne bytte ut diverse elementer med. Senere har vi også tatt med oss brukernes kommentarer videre i prosessen når vi skulle videreutvikle prototypen.

2.2.4 Brukertesting

Vi utførte brukertesten rundt om i lokalene til NITH. Målgruppen for vår applikasjon er kunder hos InforMATeket og dette er først og fremst studenter hos NITH og Adam og Eva-skolen. Vi hadde 6 testdeltagere. Gruppen delte seg i to og utførte testen på 3 personer hver. Vi valgte å teste navigasjonen på applikasjonen med vekt på antall klikk brukeren bruker for å komme seg til informasjon gitt av oss. Vi tok tiden samtidig som vi telte antall klikk og dokumenterte dette. På slutten av testen spurte vi deltagerne om det var noen funksjoner de savnet og om de hadde noen ekstra kommentarer.

2.2.5 Resultat

Resultatene fra brukertesten viser at alle testdeltagerne brukte minst mulig klikk på å komme seg dit de ble bedt i applikasjonen. Dette var hovedmålet med testen. Det var viktig at alle forsto hvor de skulle klikke og at dette ikke skulle ta lang tid. Vi fikk kommentarer på design som ga oss nye ideer og på spørsmål om det var funksjoner deltagerne savnet var det også forslag vi kan ta med oss videre. Noe vi kan gjøre neste gang er å laste inn prototypen på mobiltelefonen. Dette gjør det mer realistisk når testingen foregår enn å teste på laptop.

2.3 Verktøy og teknikker

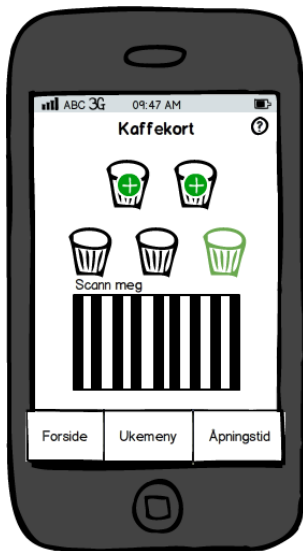
Vi har igjennom prosessen benyttet oss av kreative teknikker og forskjellige verktøy til utviklingen.

2.3.1 Kreative teknikker

I startfasen av prosjektet brukte gruppen brainstorming som en teknikk for å få frem flest mulig ideer til en mobil applikasjon. Gruppen skrev ned alle mulige ideer vi kunne komme på og valgte deretter noen få aktuelle. Vi diskuterte de gjenstående ideene med tanke på teknisk gjennomførbarhet, men også med tanke på hvor stort behov det ville vært for den aktuelle applikasjonen for folk flest. Med dette endte vi opp med en ide som gruppen var enige om ville være passende for dette prosjektet.

2.3.2 Balsamiq for prototype1

Prosjektgruppen hadde fått innføring i hvordan Balsamiq brukes tidligere i faget og noen hadde brukt det til prototyper i andre prosjektfag. Dette er et enkelt verktøy for å sette opp en klikkbar lavfunksjonell løsning som vi brukte i vår første brukertest.



2.3.3 Fieldtest for prototype2

I forelesning har vi fått innføring i Fieldtest og hvordan dette brukes. Vi bruker dette på vår andre og endelige prototype fordi det er et enkelt verktøy hvor man kan legge inn sine egne skisser fra Photoshop og lignende og deretter gjøre disse klikkbare. Via mobil kan man få tilgang til sine prototyper og bruke disse til brukertest. Dette er en stor fordel som vi ikke hadde i den første brukertesten. Å teste applikasjonen på mobil gir en mer autentisk følelse og det kan gjøre stor forskjell på opplevelsen brukeren(testerne) får. I forhold til Balsamiq kan man legge inn sitt eget design i prototypen og dette er også en stor fordel når man skal teste for andre gang for å få brukernes inntrykk av applikasjonens helhet.



Figur: Forside

3. Løsning

Gruppen har gjennom bruk av kreativ teknikk, interaksjonsdesign prinsippene og brukertesting kommet frem til en solid løsning vi mener er passende for vår målgruppe. I denne delen ønsker vi å beskrive design og funksjonalitet i vår løsning.

3.1 Utvikling

Ut i fra prototypen vi laget i Balsamiq har vi videreutviklet og forbedret løsningen vår etter de tilbakemeldinger vi fikk i brukertesting. Vi har beholdt all tenkt funksjonalitet, bestående av forside, kaffekort, ukens meny og åpningstider. I tillegg har vi lagt til en ny side hvor det skal være mulig å finne ut hvor nærmeste studentkafé er ved hjelp av kart.

3.2 Funksjonalitet

Hovedelementet i vår løsning vil være kaffekortsiden. Denne skal fungere slik at når personalet i studentkaféene skanner strekkoden på siden, vil neste kaffekopp endre ikon. Den aktuelle kaffekoppen vil da endres fra å være tom, til å bli full av rykende kaffe. Den skal i tillegg markeres med et symbol som viser at den er «stemplet»/registrert kjøpt, i form av en hake. Når den femte kaffen er scannet vises statistikk over kaffekjøp og man starter kaffekortet på nytt. Alle de fem koppene på kaffekortet vil ha en liten nummerering med 1 til 5.

Ukens meny-siden vil inneholde oppdatert ukemeny med priser og annen relevant informasjon. Vi tenker oss at det vil være samme person som oppdaterer denne som det er som oppdaterer Ukens meny på SIO sine nettsider.

Den nye funksjonaliteten vi har lagt til er en ny underside med kartinformasjon om hvor bruker kan bruke sitt kaffekort. Denne skal fungere slik at kartet oppdateres etter hvor bruker befinner seg og viser en liste over de nærmeste kaféer, slik at brukeren skal kunne finne frem til disse stedene.

Vi ønsker også at bruke skal kunne få tilbakemeldinger om feil og lignende, for eksempel hvis noe går galt ved registrering av kjøpt kaffe.

3.3 Design

Mobilapplikasjonen er designet slik at det skal være meget lett å navigere seg rundt med selvforklarende navigasjon. Vi har laget knappene store, slik at de skal være enkle å treffe med en finger på en touch-skjerm. Vi har også valgt å ha relevante symboler ved siden av tekst for å gjøre den enda mer intuitiv.

Navigasjonen på forsiden består av fire store knapper som er heldekkende i bredden. Mens på undersidene har vi valgt å flytte navigasjonen ned til en mer tradisjonell iphone-inspirert meny med knapper til alle undersidene, som også fremstår lik på alle undersider. Dette for å gjøre det enkelt for en bruker å navigere seg mellom sidene. På forsiden er det ingen informasjon så denne vil kun fungere som en startside når bruker kommer inn i applikasjonen.

3.3.1 Visuelt design

Tanken bak våre designvalg har vært å lage en mobilapplikasjon som har tilhørighet til SIO(www.sio.no) sin hjemmeside. Her er fargetemaet hvite bakgrunner med grå navigasjon og røde detaljer. Dette har vi videreført til vårt design, slik at bruker bedre skal kunne knytte applikasjonen til hjemmesiden. Vi har også hatt fokus på å ha et rent og brukervennlig design som er intuitivt og brukervennlig.

På forsiden har vi valgt å ha hvit bakgrunn med en rød navigasjon. Dette fordi denne skal skille seg ut som startside. Vi har også plassert «Informateket»-logo øverst på siden, slik at bruker enkelt kan se hvem dette er applikasjon for.

På undersidene har vi en mørk navigasjon med ikoner og tekst. Her vil også logoen gå igjen sammen med sidetitler slik at brukeren ser hva dette er applikasjon for.

På undersidene har vi valgt å ha en hvit header og rød bakgrunn med hvit tekst. Dette for å føre videre de røde detaljene fra forsiden og fra SIO sin hjemmeside. Kaffekortsiden skiller seg ut ved at den har en heldekkende hvit gradert bakgrunn, som står godt i stil med resten av applikasjonen.



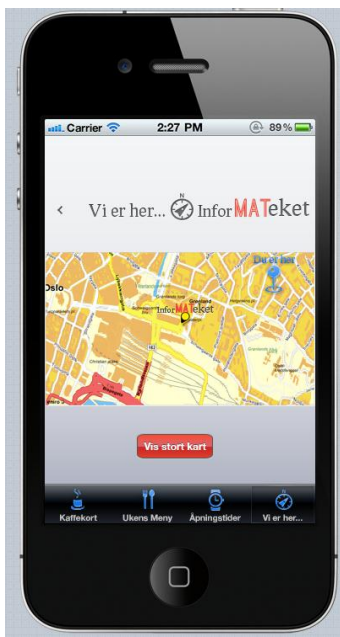
Figur: Kaffekort



Figur: Ukens Meny



Figur: Åpningstider



Figur: Vi er her

3.3.2 Bruk av mobile mål

Vår løsning har vi i første omgang utviklet slik at den passer iPhone 4 og 4s, siden vi ser på disse som de mest brukte modellene foreløpig. Vi har også tenkt at den senere skal kunne tilpasses iPhone 5 og andre smarttelefoner.

3.4 Teknisk løsning

Vår løsning består av en klikkbar prototype som er laget i Fieldtest og Photoshop. Ettersom ressursene ikke har strukket til, har vi ikke kodet opp en ordentlig prototype. Dette fordi vi mener Fieldtest fungerer tilsvarende en kodet applikasjon når det gjelder brukertesting av design og innhold.

4. Konklusjon

Etter nå å ha gjennomført en semesteroppgave i Interaksjonsdesign med fire leveranser fire leveranser fordelt utover høsten 2012 vil jeg konkludere med følgende.

4.1 Vurdering av teknisk løsning

Den tekniske løsningen vår består av en prototype laget i Fieldtest. Denne er klikkbar og fungerer med et stort sett gjennomført design. Jeg skulle gjerne ønsket at vi hadde fått laget en kodet prototype av applikasjonen, og dermed også hadde fått jobbet mer med hvordan selve kaffekortet og kart-funksjonen skulle fungert. Dette tror jeg hadde vært veldig nyttig læring å ha med seg.

4.2 Vurdering prosjektgjennomføring

Etter å ha forsøkt å hatt et gruppearbeid om denne semesteroppgaven igjennom hele høsten føler jeg at gruppen har hatt mangel på samhold, arbeidslyst og motivasjon. Jeg har hele vegen forsøkt å ta initiativ til at gruppen skal starte med innleveringer, og synes de andre har vært veldig vanskelig å samarbeide med. I den siste innspurten har jeg ikke fått kontakt med eller fått noe initiativ fra de andre gruppemedlemmene når det gjelder å ferdigstille rapport, og ferdigstilling prototypen. Jeg har også foreslått at vi møtes for å gjennomføre brukertesting av prototypen uten å få respons fra gruppen. Dette er også derfor jeg har vurdert situasjonen såpass ille at jeg har ferdigstilt sluttrapporten selv, og levert på vegne av meg selv.

4.3 Videreutvikling

Ut ifra brukertestene og egne ideer ville det vært naturlig å først lage en kodet versjon av prototypen og deretter implementert funksjoner for rabattkort for middager og informasjon om andre rabatter. Vi ville da også vurdert muligheter for å la bruker kunne registrere seg i applikasjonen slik at rabattkuponger for kaffe og middager ble personlige.

4.4 Måloppnåelse

I gjennom prosessen har vi utviklet en tjeneste som er nyttig for alle studenter på NITH og Adam og Eva frisørskole. Den er et nyttig tilskudd til målgruppen sin samling applikasjoner fordi den formidler viktig informasjon om Informateket og fordi den har rabatt-ordning som studenter ofte er opptatt av. Vi har også klart å lage en brukervennlig applikasjon som vil være enkel og rask i bruk for brukerne.

4.5 Erfaringer

Jeg har erfart hvor viktig planlegging og god kommunikasjon er i et gruppearbeid for å oppnå gode resultater. Jeg tror også det vil være viktig til senere å være klar på i starten hvilke konsekvenser det vil ha for medlemmene å ikke være deltakende i gruppearbeidet, igjennom en gruppekontrakt.

Fagmessig føler jeg at jeg har blitt bedre på å skrive brukskvalitetsrapport, jobbe ut ifra brukernes tilbakemeldinger, bruke kreativitet og jeg har fått trening i å lage prototyper. Jeg har også fått brukt designprinsippene for interaksjonsdesign som vi har lært i faget.

Alt i alt har denne semesteroppgaven vært en nyttig erfaring og ta med seg videre til neste gruppearbeid.

5. Vedlegg- ligger eksternt i Vedlegg-mappe

- Vedlegg 1- konseptuell modell
- Vedlegg 2- Sitemap 1
- Vedlegg 3- Skisser
- Vedlegg 4- Prototype1 (skisser fra balsmiq)
- Vedlegg 5- Våre 4 brukskvalitetsrapporter fra brukertest1
- Vedlegg 6- Sitemap 2
- Vedlegg 7- Prototype 2 fra fieldtest

6. Referanser

Bakke. S(2012): «Forelesning 12: Oppsummering». Tilgjengelig fra:
<https://www.itslearning.com/main.aspx?CourseID=665&ElementID=82810&ElementType=64> [nedlastet: 28.11.12]

Studentsamskipnaden i Oslo og Akershus(2012): «Om oss»[Online]. Tilgjengelig fra:
http://www.sio.no/wps/portal!/ut/p/c5/04_SB8K8xLLM9MSSzPy8xBz9CP0os3gDfwNvJ0dT P0NXAyNDA38TC3cDKADKR2LKmyDk8esOB9mHXz9YHgdwNND388jPTdUvyI0wyDJ xVAQAZOGU5A!!/dl3/d3/L0IDU0IKSWdrbUEhIS9JRFJBQUlpQ2dBek15cXchLzRCRWo 4bzBGbEdpdC1iWHBBRUEhLzdfME8wS0JBNU4xRTBNSDJWMzVQMDAwMDAwMD AvT2NYYWc5MzkxMDAwMQ!!/?WCM_PORTLET=PC_7_000KBA5N1E0MH2V35P00 000000000000_WCM&WCM_GLOBAL_CONTEXT=/wps/wcm/connect/migration/sio/mat +og+drikke/om+oss+studentkafeene [besøkt 26.11.12]