

04. 04. 02. - Tema dokumentation

User brief:

Interview med kunde – Frederikke Bender:

Noter:

- Fronter bruges til at give information - til lærerne og eleverne
- Kommunikere ud til alle studerende/hold - det er elendigt men det kan gøres
- Dokumentation for elever har fået undervisning
- Studieaktiviteter - afleveringer
- Primære grund til fronter mulighed for at kommunikere til eleverne
- Et sted hvor de kan finde deres undervisningsmateriale
- Eleverne skal bruge det til afleveringer
- Det er old school og har nogle begrænsninger
- KEA's hjemme er et andet sted at kommunikere på
- Fronter er et dårligt kommunikationsredskab - Facebook, Youtube mm. Er bedre
- Fronter er bedre som et lager af undervisningsmateriale
- Fronter er et lukket system for kun lærerne og studerende - virksomheder kunne måske få adgang også?
- Tror ikke på Fronter findes om nogle år, fordi det er ikke i udvikling
- De kan tracke hvor meget trafik en elev der har for den enkle elev
- Der er ikke statistik om hvor mange der er inde på Fronter og hvor mange der har set informationerne som er tilsendt.

- **Frederikke Bender vil gerne have i en løsning?**

Statistik over den sendte information. Hun nævnte at Fronter kunne blive mere kommunikation aktiv på tværs af hold/semester/ skoler. Virksomheder kan få adgang til fronter, i forhold til projekter af samarbejde. Virtuel undervisning fordi der skal spares. Tidligere elever kan holde sig opdateret omkring det nyeste af det nyeste, kunne Fronter blive et kommunikationsnetværk for dem.

- **Hvad er de aktuelle udfordringer ifølge hende?**

Kommunikation mellem elever/ semester/hold mangler. Det er mere et undervisningsmateriale end et kommunikationsværktøj. Det er ikke udvikling det står stille mens alt andet er i udvikling.

- **Hvad er KEA's forretningsmål?**

Bedre dagligdag. Nemmere hverdag.

Forretningens målsætninger (KPI'er) ud fra SMART-modellen

1. Vi skal styrke det netværk KEA har ved at få højere aktivitets procent ved at øge den på 20%.
2. Vi skal øge de studerendes forbrug af studiemail, ved at sammenligne aktivitet for, før projektet og efter 1 år.

Målgruppens brugere

- *Hvem er de?*
 - studerende ca. mellem 19- 50 år.
 - drenge og piger
- *Hvad er Fronter for dem?*
 - et sted hvor de kan finde deres undervisningsmateriale
 - det har funktion som et drev for lærer og studerende
 - tjekke deres skema
 - aflevere deres afleveringer
- *Hvad har de behov for, som Fronter ikke kan give dem?*
 - nemmere tilgang til kalender/skema = behovet til en nemmere hverdag
 - social kommunikation = behov for at kommunikere med hinanden
 - forum for eleverne kan få virtuel undervisning = behov for undervisning for eleverne
 - løsning på mobil browser
 - overblik over hvad man har leveret og afleveret

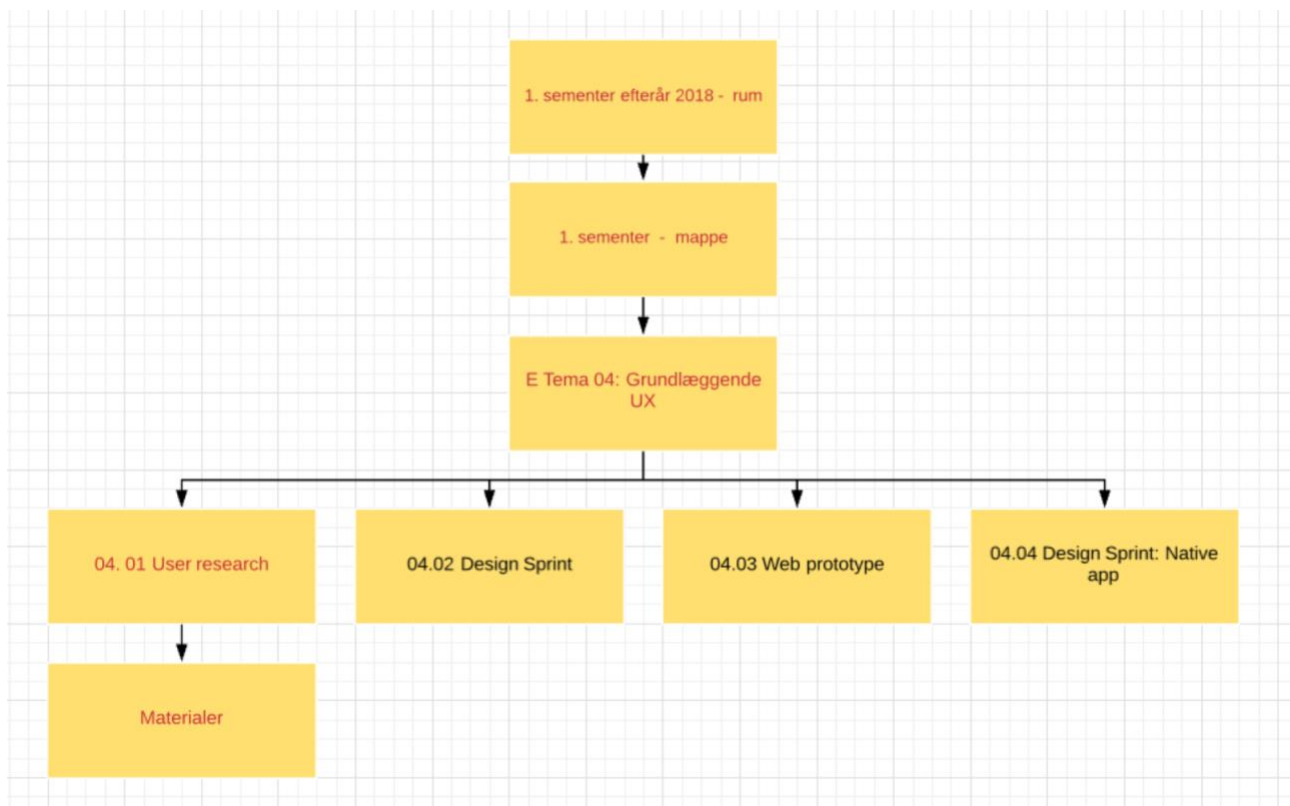
*Andre relevante forbruger kunne være lærerne på skolen

Eksisterende løsning:

Lav en liste over Fronters funktionaliteter:

1. Tjekke skema
2. Studiemail
3. Adgang til undervisningsmateriale
4. Informationer - åbningstider, aktiviteter på Lygten og Guldbergs gade
5. Portfolio
6. Se navne på alle på ens studie det gælder lærer og elever - kan sende email og SMS
7. Aflevere opgaver/projekter - feedback kan tilføje karakter og kommentar
8. Kalender
9. Adgang til forskellige rum
10. Notifikationer

Lav et sitemap som visualiserer Fronters struktur:



Det røde skrift = klik

Første klik - 1.semester efterår 2018 rum
Anden klik - 1 semester mappe
Tredje klik - E Tema 04: Grundlæggende UX
Fjerde klik - 04.01 User research
Femte klik - Materialer

Brugerens mål

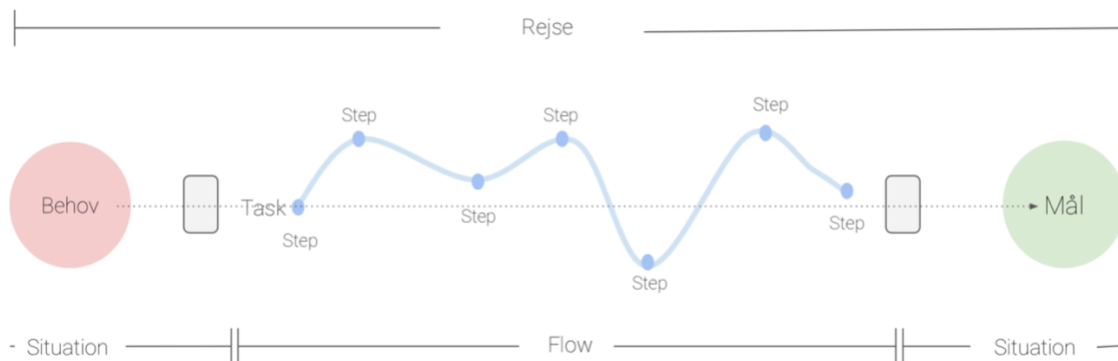
helikopterperspektiv: fronter bliver mere brugervenligt så studerende har nemmere ved at være undervisning klar

Undermål: se ens skema med det samme på start skærm, uden skal klikke på den rigtige uge

Brugssituationen

- *Hvornår på dagen?*
 - Der bliver brugt fronter i skolen til at finde undervisningsmaterialer og om aften til forberedelse til næste dag eller mandag.
- *I forbindelse med hvad?*
 - skema - forberedelse til næste dag
 - aflevering af projekt eller opgaver
 - eksamensforberedelse
- *Hvor meget og hvor længe?*
 - det bruges meget når man er i skole men ikke særlig lang tid af gangen fordi det ofte er for at hente materialer eller ligge materialer ind (afleveringer).
- *Med hvilken teknologi? (mobil, tablet, desktop)*
 - for det meste desktop.

Brugerrejse



Behov = find skema

- situationen = Søndag aften skal lige tjekke skema inden jeg ligger mig til at sove

Mål = være forberede til næste time

- situation = møder op næste morgen forbedret til undervisning

Step 1 = log på

Step 2 = 1.semester efterår 2018 rum

Step 3 = klik på hold B

Step 4 = klik på den rigtige uge

User research:

Usability / brugertest

Huskeliste:

- *Intro*
- *Fortælle det bliver filmet - hvem kommer til at se videoen?*
- *Opgavetest*
- *Afslut med spørgsmål i forhold til de forhindringer der var*

Manuskript:

Velkomsten:

Tak fordi du sagde ja til at deltage. Kan du fortælle lidt om dig selv? Navn, alder, studere? Kender du til Fronter?

Denne test er anonym det er kun mig der kommer til at bruge den. Derudover er Fronter ikke lavet af mig, derfor kan du sagtens give din ærlige mening. Det er faktisk bedst du er 100% ærlig, så du kan bare komme med kritik af form af negativ og positiv.

Jeg skal bede dig om at tænke højt mens du udføre denne tekst, og det betyder at du skal sige alt hvad du tænker og f.eks. når du klikker på noget så sig jeg:’’ klikker på beskedknappen’’.

Det hele vare omkring 10 minutter, og jeg kommer desværre ikke til at hjælpe dig, så derfor svare jeg dig hellere ikke når du spørger om noget. Her får du 5 opgaver som du skal prøve at løse, det gør slet ikke noget hvis du ikke kan løse dem alle, du skal refresh siden når du vælger at tag næste task.

Efter testen:

Slut af med at takke testpersonen for at deltage. Ved professionelle sammenhæng, vil man belønne testpersonen med en gave, eller en lønning.

Spørgsmål:

Var der noget bestemt som irriterede dig? Gennem en task?

Var der noget du synes var nemt?

Hvad er dit overordnet syn på Fronter?

Beskrivelse af testdeltagere:

Person 1:

Navn: Julie

Alder: 21 år

Uddannelse: Studere MMD.

- Bruger Fronter i hendes hverdag.

Person 2:

Navn: Jessica

Alder: 23 år

Uddannelse: Studere IT og kommunikation på KUA.

- Kender til fronter, har brugt fronter i gymnasiet.

Person 3:

Navn: Marie

Alder: 22 år

Uddannelse: Ingeniør på Aalborg universitet.

- Kender ikke til Fronter, brugte lektio i gymnasiet.

Test opgave 1:

Du er gået på Fronter fordi du skal i skole i morgen, du vil rigtig gerne tjekke om du har lektier for. Find dit skema så du er forberedt. Du går på 1. semester.

Test opgave 2:

Fredag aften klokken slår snart 20:42, du er lige blevet færdig med din aflevering. Du går ind på Fronter fordi du rigtig gerne vil aflevere nu, så du kan nå til fest hos din bedste ven.

Afleveringsmappen hedder **03.01.04 Link til scene samt udvidet style tile**. Find den, så du kan komme til fest. Du går på hold B. Du går på 1. semester.

Test opgave 3:

Din lærer Andersen fortæller alle, skal ind på sin studie mail gennem Fronter, fordi der er tilsendt en vigtig mail til alle. Find din mail.

Test opgave 4:

En ny aflevering er for til torsdag, du vil rigtig gerne finde opgavebeskrivelse, så du ved hvad du præcis skal aflevere torsdag. Find opgavebeskrivelsen, den hedder **04.01.02 – Opgavebeskrivelse User brief**. Du går på 1. semester.

Test opgave 5:

Du skal hjem til Fyn i din juleferie, derfor vil du gerne vide hvornår ferien er, find ud af det hvilken uge du har ferie. Du går på 1. semester.

Formål:

Formålet med denne brugertest er, at for at få et indblik i hvor funktionelt Fronter er, hvor overskueligt og nemt er Fronter for brugerne. Hvor nem eller svær er det at navigere på siden.

Optagelse af test og interviews (link til video/lyd)

- http://www.widespace.dk/kea/04-ux/04-user_research/indeks.html

Dokumentation og efterbehandling af testresultater:

Video – med Marie

Mining (understøtter pointer eller ny viden):

- Marie, 2:03
 - ”Kalender, men der står ikke noget ”

- Marie, 2:33
 - ”hvorfør er der to student info? ”

- Marie, 2:53
 - ”Jeg synes det her er en meget dårlig side ”

- Marie, 3:02
 - ”Mit skema det er den der hedder kalender, men jeg har ikke nogen timer i morgen og hele ugen ”

- Marie, 4:10
 - ”aaah jeg fandt skema, inden under link til uge plan hold B, det var meget dårlig skrevet ”

- Marie, 7:72
 - ”kalender” – hun skal finde hvornår der er juleferie”

- Jessica, 2:56
 - ”det håber jeg er skemaet, hvis det ikke er skemaet, så er det nederen”

- Jessica, 5:42
 - ” hvad er forskellen på den ene student info og den anden?”

- Jessica, 6:56
- ” Jeg fandt skemaet!”

Kodning (sortere data i gruppere):

Tema – Ikke logisk →

- ”Kalender, men der står ikke noget ”
- ”hvorfør er der to student info? ”
- ”Mit skema det er den der hedder kalender, men jeg har ikke nogen timer i morgen og hele ugen ”
- ”kalender” – hun skal finde hvornår der er juleferie”
- ” hvad er forskellen på den ene student info og den anden?”

Tema – Frustreret →

- ”Jeg synes det her er en meget dårlig side ”
- ”det håber jeg er skemaet, hvis det ikke er skemaet, så er det nederen”

Tema – Succes →

- ”aaah jeg fandt skema, inden under link til uge plan hold B, det var meget dårlig skrevet ”
- ” Jeg fandt skemaet!”

Hvordan gik det med planlægning?

- Det gik godt, det var til håndtere. Jeg synes dog at manuskriptet ikke var så brugeligt for mig, fordi jeg følte jeg læste op og ikke snakkede til testpersonen, og dermed fik vi ikke

den personlig kontakt i forhold til øjenkontakt og nærhed, den del som gør at testpersonen føler sig tilpas. Det var derfor bedre for mig med stik ord.

Holdt planen under udførelsen?

- Nej, jeg kom til at hjælpe en gang. Jeg sagde: ”hvad står der i opgaven?” men ellers ja fordi jeg svarede ikke på de stillede spørgsmål.

Kan man gøre det en person?

- Ja, det kan man, testpersonen føler sig hellere ikke presset, når der kun er en person som sidder og venter. Det kan selvfølgelig også gøres med flere personer, eksempelvis kan der være en person som sørger for alt det tekniske, og den anden person som byder testpersonen velkommen.

Dokumentation af indsamlet user research

Jeg har fået bekræftet brugerens mål i form af, at skemaet burde være let tilgængeligt fordi der er mange klik for at nå i mål, det betyder at brugerens rejse er for lang. Det jeg ville finde ud af gennem brugertesten og resten af min research, var om mine egne antagelser hænger tæt sammen med andres, om mine problemstillinger også er deres. Det jeg ville have ændret, var ikke at bruge en testperson, som går på MMD og kender til vores mapper fordi den data kunne jeg ikke rigtig bruge til noget, at hun vidste hvor alt ting lå. Jeg fandt ud af mine egne brugertester, var fra et andet segment, derfor var resultat vinklet på en anden måde, end eksempelvis resultat fra Frederikke.

Individuelt skal du skrive en liste med alt det, som du tror du ved om

KEA (kunde)

- Oplever at det ikke er funktionelt nok i forhold til KEA's egne behov.
- Føler sig frustreret, fordi når Fronter ikke fungerer optimalt, så går det næsten ud over skolen.

Studerende (brugere)

- Frustreret
- Deres mål er at finde deres materiale så de kan holde sig forberedt og følge med i undervisningen.
- Det er ikke overskueligt, i forhold til placering og navigation.
- Eleverne har med tiden fået en erfaring af mappesystemet

Fronter (eksisterende løsning)

- Give deres kunder redskab til at holde styr på studiet
- Have et sted hvor det hele er samlet.

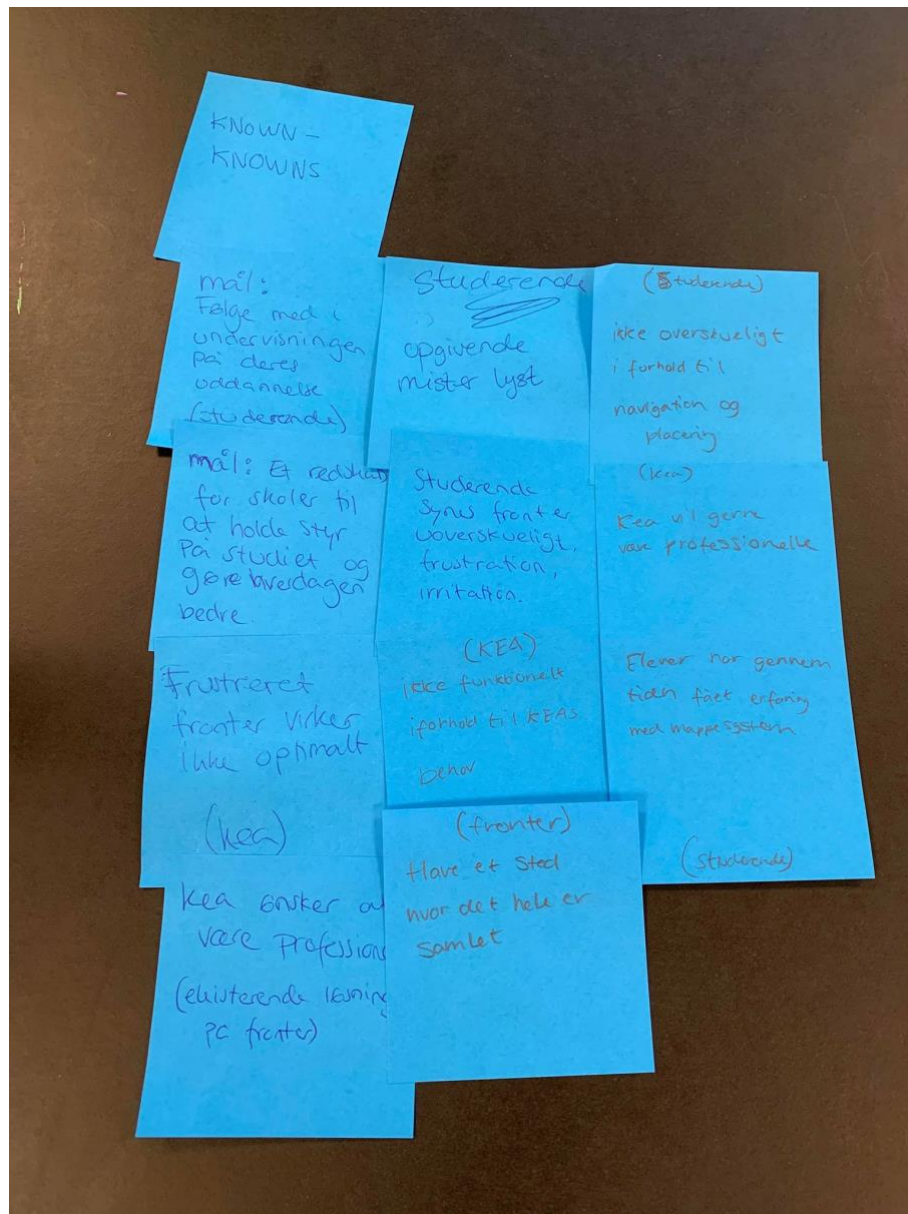
Individuelt skal du skrive en liste med alle de antagelser, hypoteser og ting som du er ret sikker på, at du ikke ved og ting som gerne vil vide mere om.

- Jeg ved ikke hvad Fronters vision er? Vil de gerne udvikle sig til at blive bedre?
- Hvad var Fronter mål til at starte med da de lige lancerede?
- Hvor vigtigt er kunden behov og mening, for Fronter?
- Hvor tit er en studerende frustreret over Fronter? Hver gang de går på fronter?
- Har KEA tænkt sig at bruge et andet redskab end Fronter?
- Hvorfor valgte KEA fronter?
- Har KEA dagligt kontakt med Fronter? i forhold til at få kendskab til at bruge Fronters funktioner bedst muligt

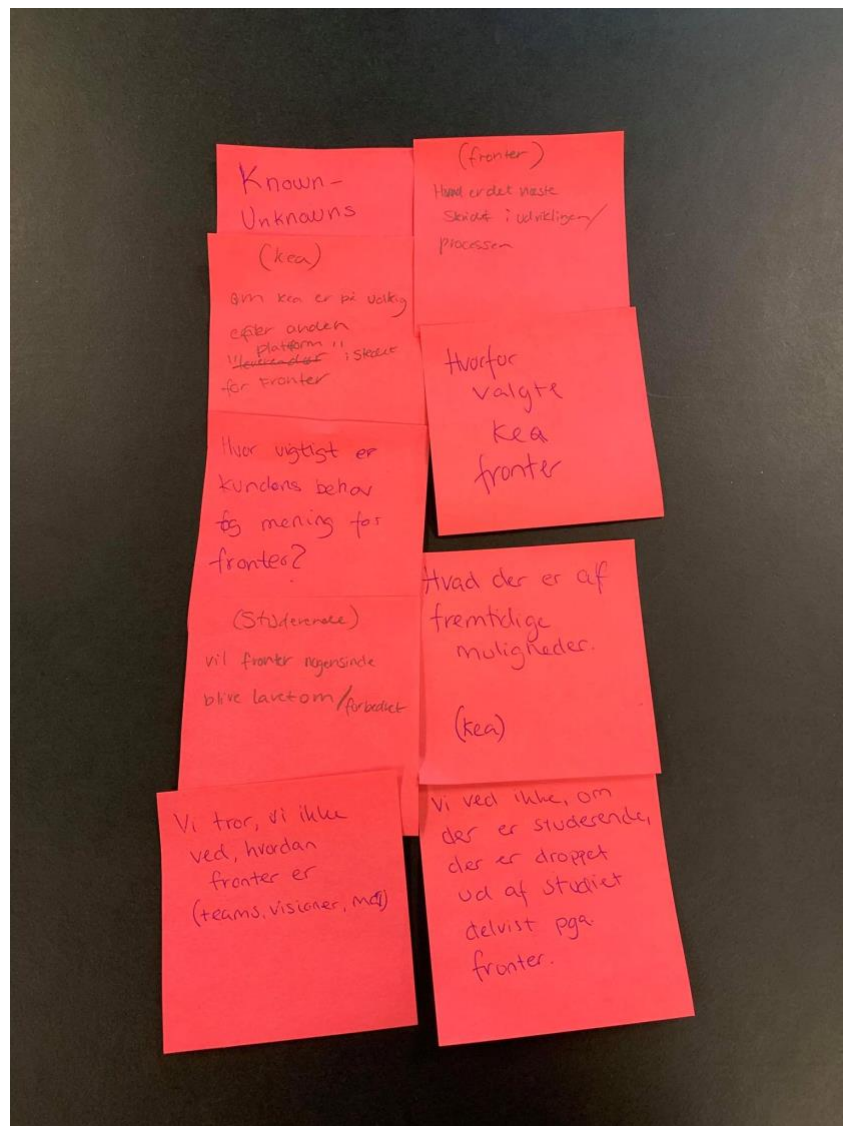
How might we:

- hvad kan vi gøre så eleverne ikke bliver frustreret når fronter ikke fungere optimalt
- hvad kan vi gøre for at KEA også fremstår professionelt på Fronter?
- Hvad kan vi gøre for at Fronter bliver mere brugervenligt

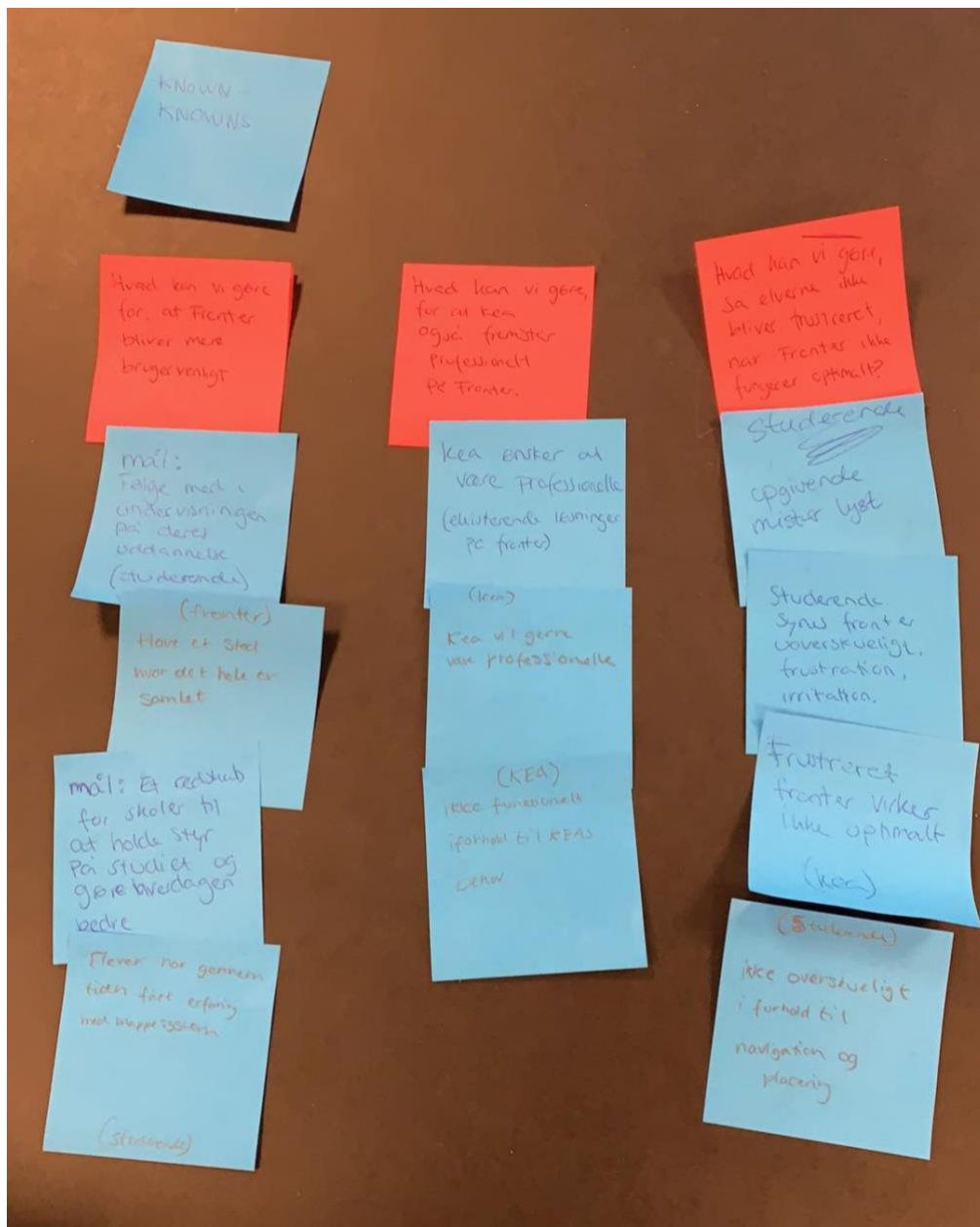
Derefter har skulle dele alle hypoteserne i enten knowns- knowns og knowns- Unknowns:



Her er post it's kategoriene Knowns-Knowns



Her er post it's, i kategorien Knowns-Unknowns



Her har vi delt post it's i Knowns-knowns in i how might we spørgsmålene

Undersøgelse af hvad konkurrenterne gør (inspiration)

En konkurrent til Fronter er andre som udbyder et site, som er et redskab for kunden. Et site hvor man kan kommunikere på tværs af brugerne, gælder lærer og elever. En platform hvor der er mulighed for at uddelegere og aflevere afleveringer. Et site som vil understøtte undervisningen, med adgang til undervisningsmaterialer, informationer, nyheder, beskeder m.m. som bruges af alle skoler som udbyder videregående uddannelser.

- Absalon, bruges af KUA
- Moodle, bruges af Aalborg universitet
- Lektio, bruges ofte i gymnasiet
- Podio, bruges af en anden uddannelse

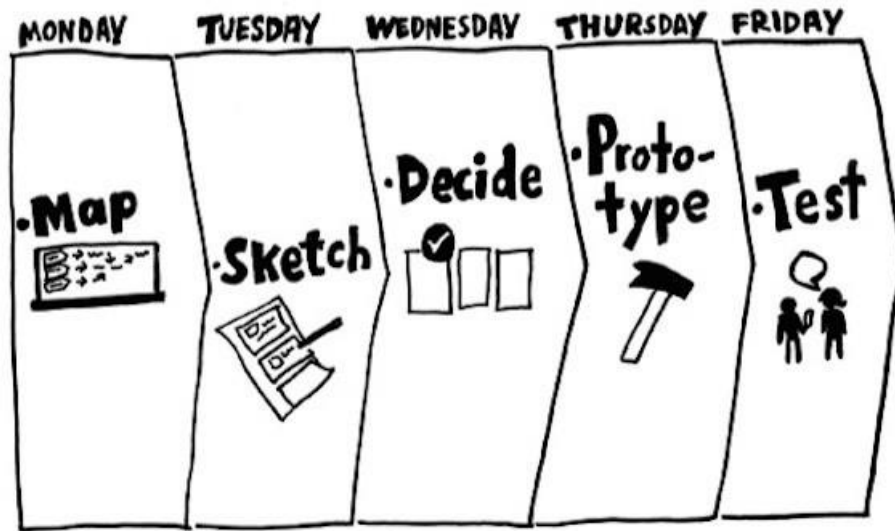
Organisationer/virksomheder som udbyder samme produkt, som fronter vil være substituerende produkter, derfor er de også konkurrenter for Fronter. Det er fordi de kan erstattes med Fronter. Disse konkurrenter er anderledes fordi de har specialisere sig inden for sin kernekompetence, så derfor fokusere de ofte kun på én ting, eksempelvis kommunikation – Facebook.

Konkurrenter er f.eks.

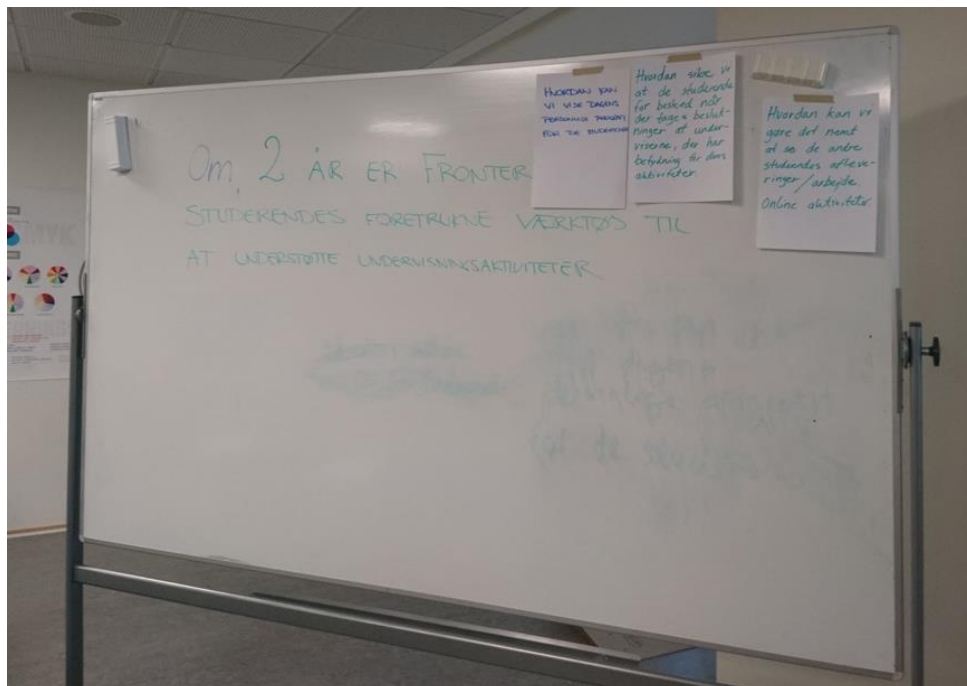
- Trello – undervisningsmateriale
- Excel – skema
- SMS – kommunikation
- Koda – skema
- Wiseflow - aflevering
- Google drev – kommunikation, undervisningsmateriale
- Mail – kommunikation – undervisningsmateriale

Overordnet har Fronter mange forskellige konkurrenter, som kan påvirke dem både negativt også positivt. Positivt fordi det kan tilfredsstille kundernes behov, således at Fronter kun behøver at specialisere sig til **det**, de er gode til, nemlig at have et lager af materiale, i denne sammenhæng undervisningsmateriale. Markedet er mættet med substituerende produkter, derfor ville det være en stor omdrejning at skulle kaste sig ud i at skulle specialisere sig indenfor en ny kompetence.

Design Sprint:



Map: Mandag



Dem der står på papirerne i hjørnet. Er de sprint-spørgsmål/sprint questions, som var problemstillinger, vi skulle behandle for at kunne nå til vores langsigtede mål

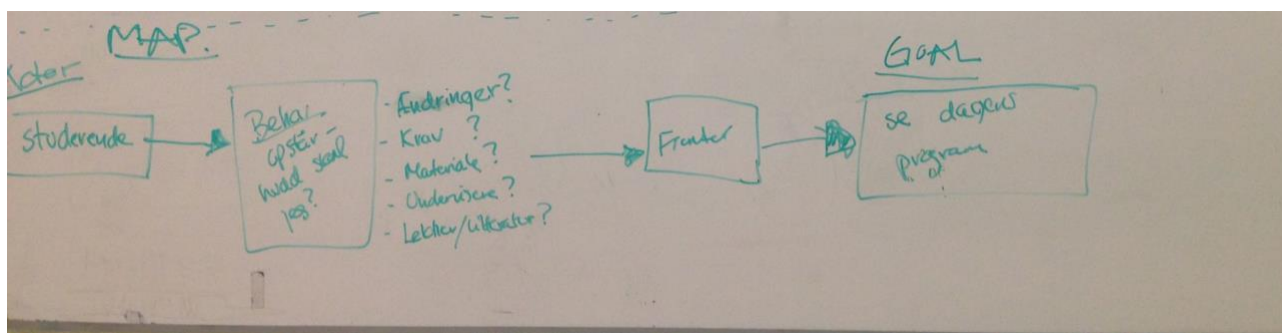
Langsigtede mål: Vi alle skrev ned, langsigtet mål på ”post-it” – hvor vi endte med at stemme om den vi synes var bedst.

”Om 2 år er (jeres/vores) fronter de studerendes fortrukne værktøj til at understøtte undervisningsaktiviteter”

Sprint spørgsmål: Vi har i fællesskab stemt, og flertallet valgte at det skulle være dette sprint spørgsmål:

” Hvordan kan vi vise dagens personlige program?”

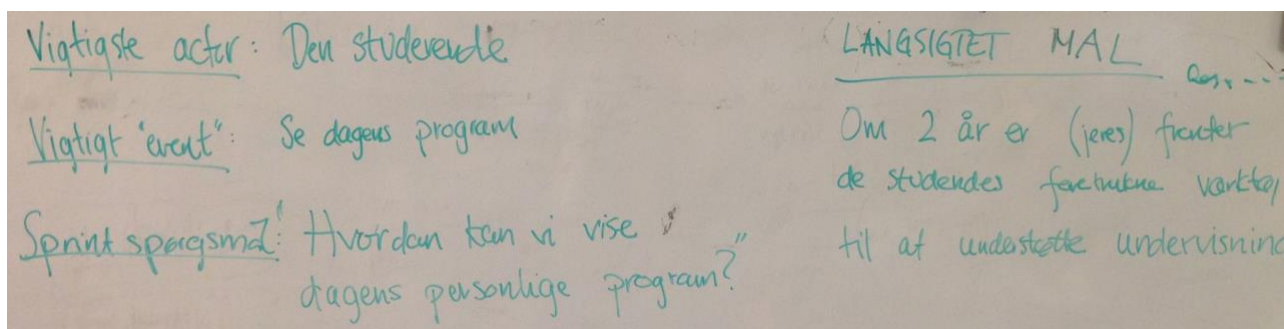
Map:



Gennem **Pick ad taget** øvelsen: er vi kommet frem til at, det er punktet, actor, i map, som vi vil tag fat i.. Vores langsigtede mål er også med fokus på de studerende, derfor giver det mening, at actor ikke er lærer.

Vigtige actor: den studerende

Vigtig event: se dagens program

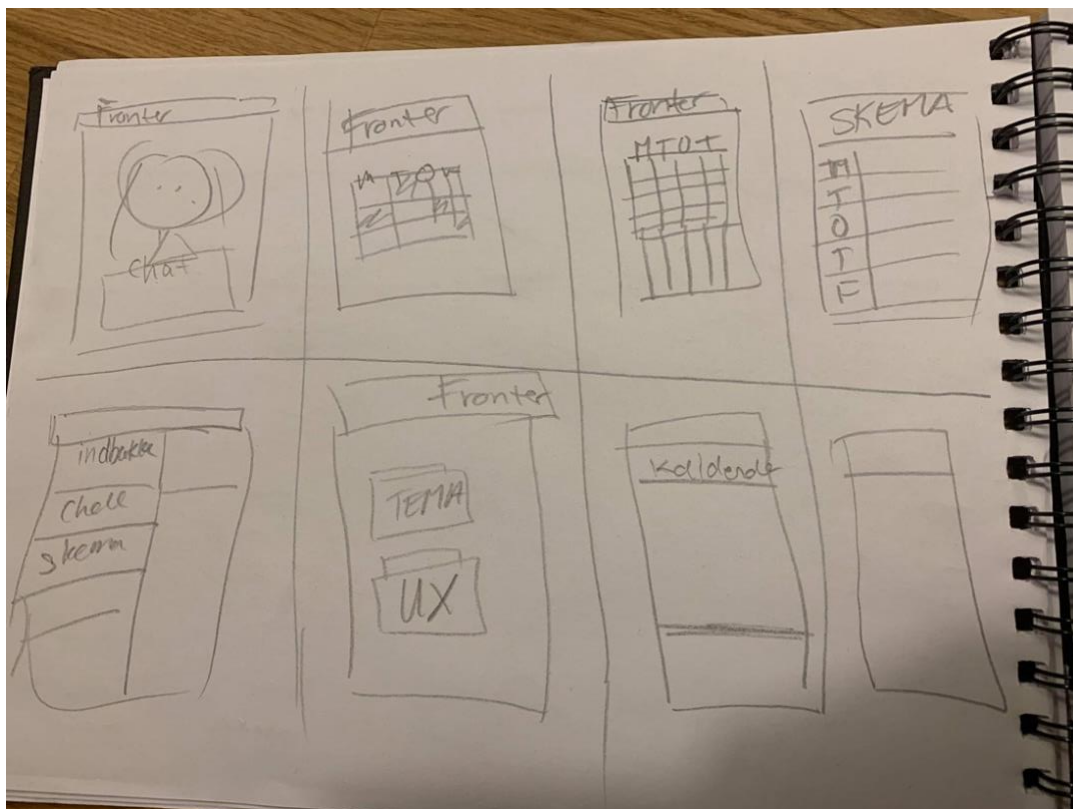


Sketch:

En liste af produkter, du mener kan være inspirerende i denne sammenhæng (det kan være et spil, app, website eller andet):

- Kalender på ens mobil
- Fronter
- Noter på ens iphone/mac
- Trello

Crazy 8s



Her prøvede jeg mig frem, og der kan lidt forskelligt ud. Lidt for forskelligt jeg havde mange ideer, chat, skema, kalender, forskellige slags skema, forside, og mapper. Denne sketch satte ideerne i gang, og ud fra øvelsen, fandt jeg ud af at det var skema jeg særlig ville fokusere på.

Solution sketch:

Vi alle skulle udvælge en konkret ide som, vi skitserede hjemme. Næste dag hang vi dem op i klassen, og det var tid til at stemme.

Hand-drawn lesson plan for a 10th-grade English class. The plan is organized into a table with columns for days of the week (mandag to fredag) and rows for time slots (8:30 to 18:15). The subject is 'Personlige værktøjer' (Personal tools). The teacher is Joanna Nini Nguyen. The plan includes a 'Skema' (Schedule) section and a 'Lektion' (Lesson) section. The lesson content is 'Lektion: Aflæring' (Lesson: Copying).

Header: >> fronter Rum Personlige værktøjer

Teacher: Joanna Nini Nguyen

Subject: Personlige værktøjer

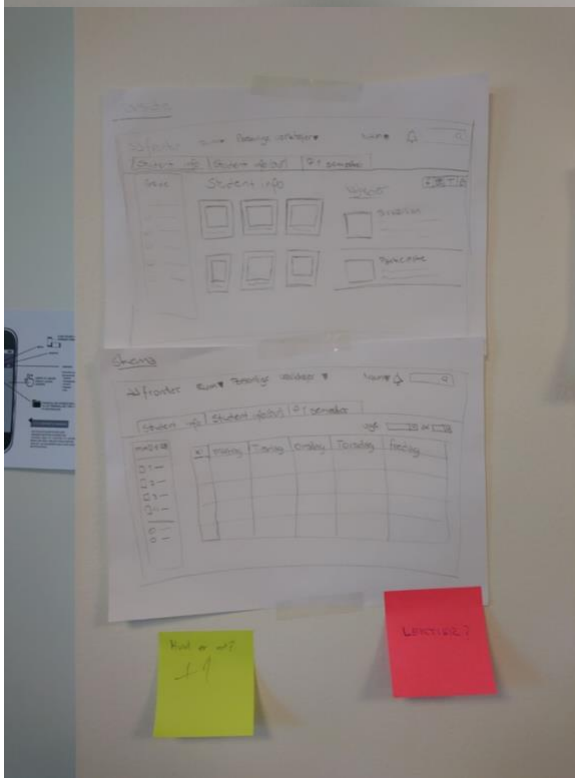
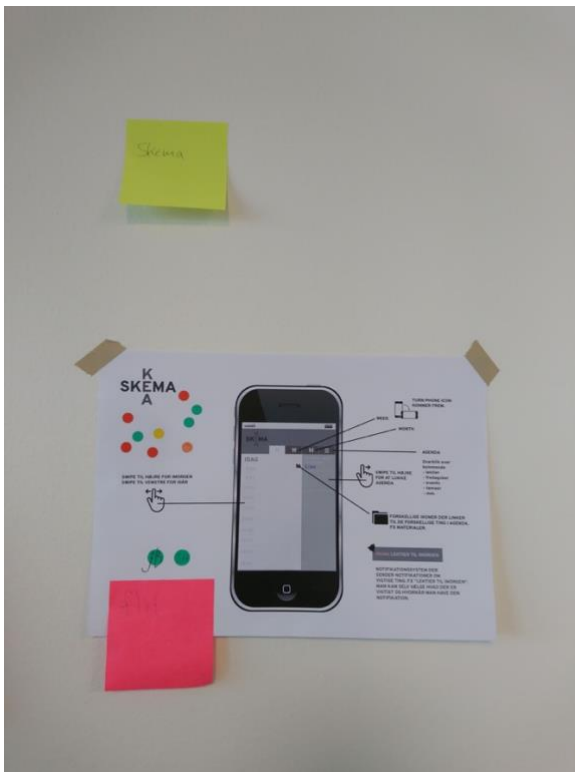
Skema

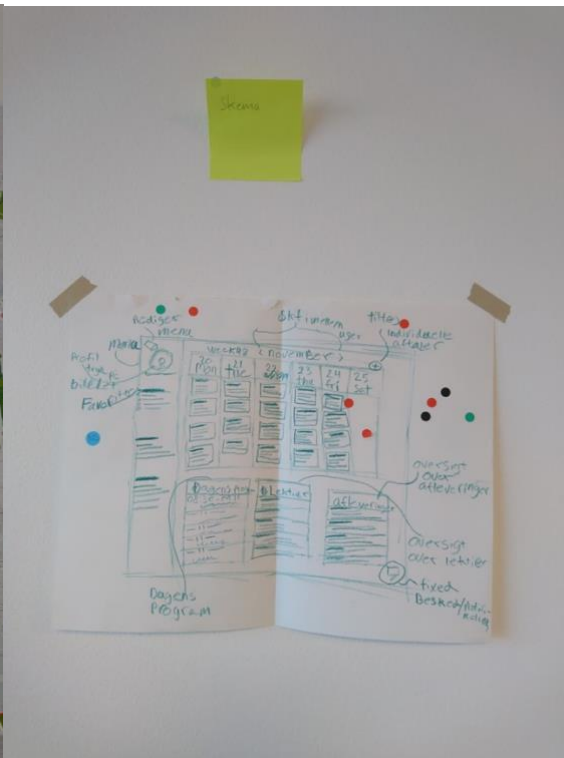
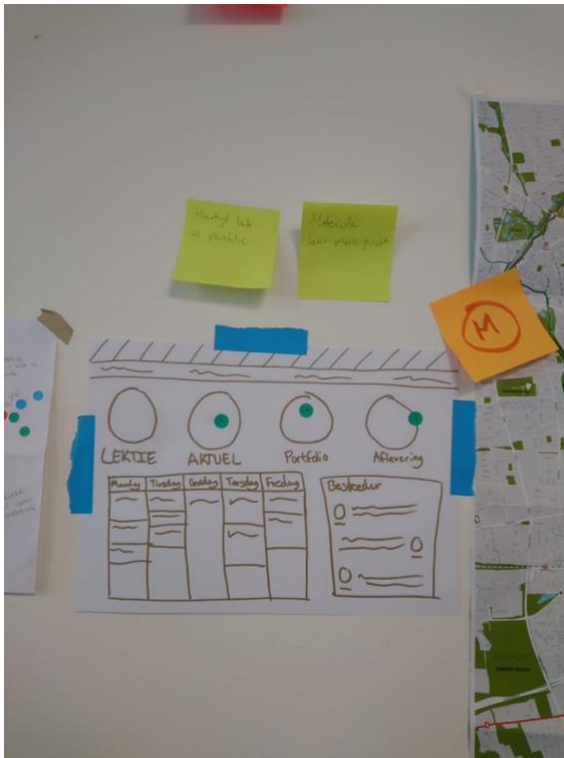
	mandag	tirsdag	onsdag	torsdag	fredag
8:30	---	---	---	---	---
9:15	---	---	---	---	---
9:15	---	---	---	---	---
10:00	---	---	---	---	---
10:15	---	---	---	---	---
11:00	---	---	---	---	---
11:00	---	---	---	---	---
12:30	---	---	---	---	---
18:15	---	---	---	---	---
10	Lektion: Aflæring	Lektion Aflæring	Lektion Aflæring	Lektion Aflæring	Lektion Aflæring

Dette var min skitse til Solution sketch

The collage consists of four photographs arranged in a 2x2 grid, documenting the design process for a mobile application. Each photo shows a white surface covered with sketches, sticky notes, and small colored dots (red, green, blue, yellow).

- Top-left photo:** Shows a sketch of a mobile app interface with a header, a list of items, and a bottom section. A pink sticky note is at the top, and a yellow one is on the left. A small yellow note on the right says "Jeg kan ikke se det".
- Top-right photo:** Shows a sketch of a mobile app interface with a header, a list of items, and a bottom section. A pink sticky note is at the top, and a yellow one is on the right. A small yellow note on the left says "Jeg kan ikke se det".
- Bottom-left photo:** Shows a sketch of a mobile app interface with a header, a list of items, and a bottom section. A pink sticky note is at the top, and a yellow one is on the right. A small yellow note on the left says "Jeg kan ikke se det".
- Bottom-right photo:** Shows a sketch of a mobile app interface with a header, a list of items, and a bottom section. A pink sticky note is at the top, and a yellow one is on the right. A small yellow note on the left says "Jeg kan ikke se det".







Jeg endte med at vælge den her, til

Link til min XD prototype:

<https://xd.adobe.com/view/1e94bd34-87c7-489b-59e8-dda83061fa3f-68a5/>

TEST:

jeg valgte at lave en ny usability test, på samme testperson, som jeg brugte til at teste fronter. For at undersøge, om min udkast har gjort, det nemmer eller mere forvirrende. Jeg vil bruge testen til at finde ud af hvilket overordnet indblik hun får af Fronter, i forhold til før. Det vil også være interessant at høre, hendes mening med farvevalget og design delen.

Inden jeg starter testen, gør jeg hende opmærksom på de samme betingelser, og denne gang spørger, nævner jeg, at hun skal tænke højt, uden at fortælle hende hvad det betyder.

Testopgave 1:

Har du lektier for på mandag i uge 49?

Testopgave 2:

Find intromappen.

Testopgave 3:

Du vil gerne skrive en besked til din lærer, find ud af hvor du kan det.

Testopgave 4:

Find det link lærerne lagde ud onsdag i uge 49.

Testopgave 5:

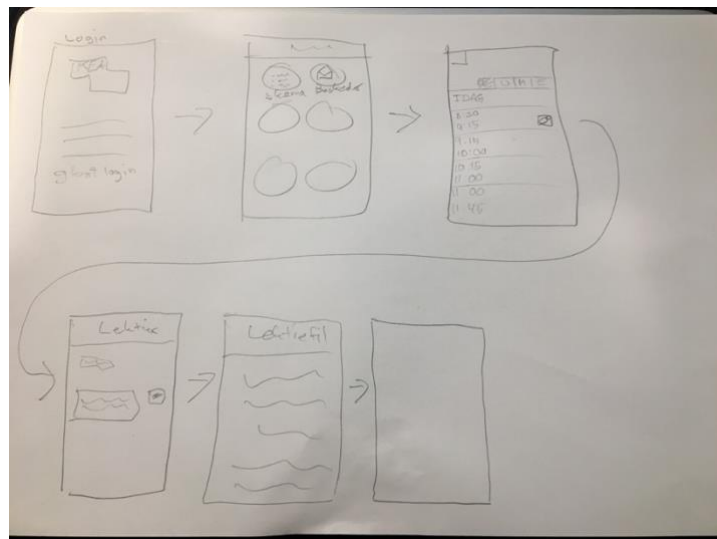
Du har hørt at der er julebanko på skolen, du vil gerne høre mere om arrangementet.

Jeg er kommet i mål i forhold til det langsigtede mål, fordi hun løser nemt alle testopgaverne. Der sker ikke for meget på siden, viser ikke alt på forsiden, så hun behøver ikke gætte for meget til hvor ligger hvor. I Forhold til sprint spørgsmålet, så har jeg gjort det nemt og lagt skemaet på forsiden, men jeg har ikke afleveringer inkluderet i mit resultat.

- <https://trello.com/b/mgZjGC6V/gruppe-1-0403>

Dokumentation af arbejdsproces

- Vi alle havde i tidligere uge, lavet vores egen prototype. Derfor valgte vi at præsentere alles, hvorefter valgte vi hvilke prototyper, vi bedst kunne lide. Det endte men vi kunne lide forskellige dele af alles, så vi besluttede at samle de forskellige til en prototype.
- Vi begyndte at skitsere processen, så vi hurtigt ville få en overblik over hvad vi skulle have med.



- Vi var særlig opmærksom på, at det skulle være det samme design, og man ikke skal kunne se at vi faktisk havde materiale inspiration fra 4 forskellige designere fra gruppen. Vi havde
 - Login – startside
 - Skema
 - Chat
 - Lektier
 - Aflevering

Vi træk lod om hvilken et punkt, vi hver især ville få, og fordi vi skema var en stor opgave, valgte vi at sætte 2 personer til at kode den. Vi startede ud med at sidde sammen og kode, så vi blev hurtig enige om at alt kodningen skulle være dansk.

- Torsdag morgen kom vi på skolen, og samlede alle gruppemedlemmers koder.

Udvalgte kodeeksempler og -forklaring

```
:root {  
  --color-purpledark: #392b39;  
  --color-purplelight: #624f62;  
}  
  
#overboks1 {  
  width: 300px;  
  height: 60px;  
  position: absolute;  
  top: 150px;  
  left: 35px;  
  background-color: var(--color-purpledark);  
  color: white;  
  padding: 23px;  
  text-align: center;  
  font-size: 20px;  
  box-sizing: border-box;  
}
```



Denne kode er en CSS kode, som jeg aldrig har brugt før. Den er super god til bruge i sammenhæng, når der skal ændres på en farve, som er brugt gennem hele kodningen, uden at skulle manuelt ændre på alle id / class.

```
<a href="aflevering2.html">  
  <div id="boks1_1" class="hide">1. SEMESTER</div>  
</a>
```

Dette er en HTML kode. Denne kode betyder, at når man klikker på boks1_1, kommer man over til en ny HTML side, som hedder aflevering2.html. Den kan bruges i sammenhæng som denne, eller hvis man eksempelvis havde en hjemmeside med side opdeling.

Link i Adobe XD prototype:

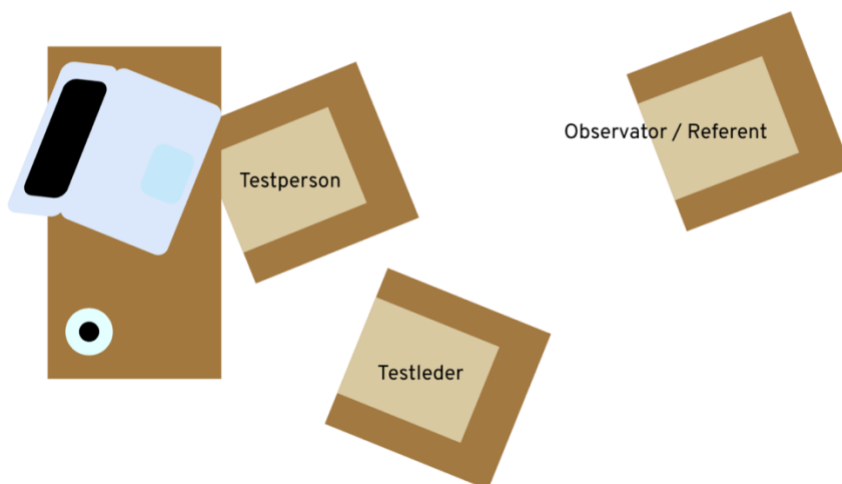
- <https://xd.adobe.com/view/710926e1-03d0-43a1-7066-352455ea2bae-0738/>

Link til web prototype:

- http://www.widespace.dk/kea/04-ux/04_03_01_web_prototype/index.html

Test - interviewguide og analyse af testresultater

- Low-budget test



Manuscript:

- Snak testpersonen varm, anvis toilet og tilbyd kage/drikke.
 - Vi laver denne test for at samle erfaringer og oplevelser. Er sitet intuitivt, nemt eller svært mm. Det er altså en test af sitet og hvordan det fungerer og ikke en test af dig.
- Testen skal bruges i forbindelse med et redesign af sitet. Så alle de erfaringer og oplevelser vi får af denne test kan vi bruge til at optimere sitet. Derfor er det vigtigt at du er ærlig og kommer med din umiddelbare feedback om godt og dårligt.
- Vi kan ikke huske alt hvad du siger derfor optager vi skærmen så vi kan se hvad du klikker på og vi optager også fra webkameraet. Det vil kun blive brugt internt og bliver ikke offentliggjort.

- Du skal tænke højt mens du udfører testen. Så forklar hvad du gør og om du bliver i tvivl mm.
Det prøver vi lige med en kuglepens-test.
- Jeg sidder ved siden af dig og det kan være jeg stiller et par spørgsmål undervejs. Men “you’re on your own” under testen og jeg må ikke svare på spørgsmål.
- Du får et papir med en opgave som du skal læse op. Derefter går du igang med at løse opgaven og siger til når du mener den er løst.
- Har du nogen spørgsmål?
- Evaluering:
 - Hvad synes om sitet?
 - Hvad fungerede? Hvad var intuitivt?
 - Hvor blev du frustreret?
 - Hvad ville du selv ændre hvis du kunne?

Stikord:

Byd velkommen - Hvorfor

Hvad bruges det til? Vi optager

Tænk højt Kuglepens-test “You’re on your own” Opgave

Spørgsmål?

Opgave 1:

Finde hvilke lektier du har for til tirsdag d 24.

Opgave 2:

Find beskedtråd med Mia-Sofia Kjølhede Hallgren.

Ændringsforslag til web prototype på baggrund af test:

- I forhold til designet, kan hun generelt godt lide farve kombinationerne. Ikonerne er genkendelige og det var nemt og ikke svært at gå til. Tilbage knap skal helst ikke helt tilbage til startside. Dag, uge og måned bliver til dum, det er måske ikke så smart.

- Det vi kan forbedre ud fra vores testresultater, er at vi kan finde på en ny idé til skemaets design af dag, uge og måned. Vi kan også ændre i tilbage knappens funktion, så den ikke går helt tilbage på startside. Skemadesignet havde vi diskuteret i gruppen, men vi valgte alligevel at gå med det design, fordi vi tænkte det var smart at have den funktion, men så viste at det er noget man bemærker.
- På grund af vores kode ikke er responsiv, gjorde det at testpersonen troede det var en fejl, at der manglede noget, men fordi vi ikke kunne filme test navigationen, på mobil, blev det testet på desktop. Det er selvfølgelig også noget vi skal ændre, ved at enten at bruge Grid eller flexbox.

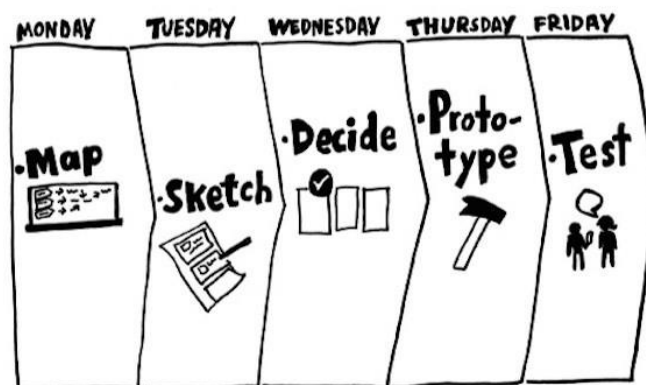
Web sprint: Native app:

Prototyper:

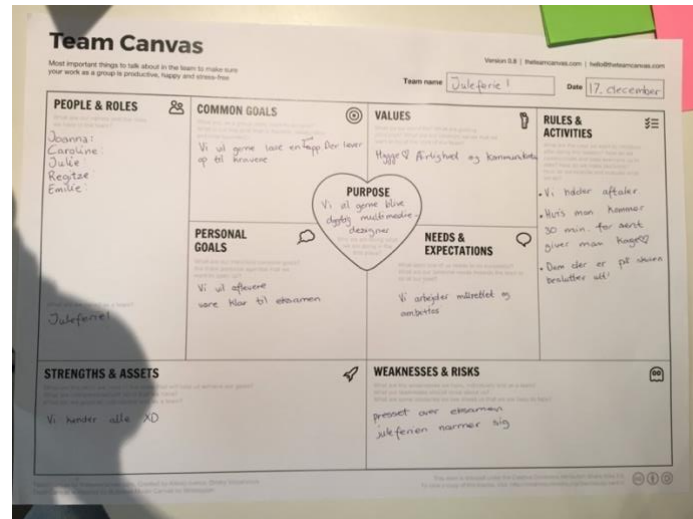
Vi havde alle aftalt om 3 farver, som vi alle skulle designe os ud fra, så vi sad ikke sammen og designede, men vi havde hele tiden kontakt til hinanden over Facebook, hvor vi sendte skærbilleder. Da vi skulle samle det, havde vi hver især hver sin stil. Så det hele skulle tilpasses til at være én prototype med et design. Dog har det vist sig i vores feedback, at noget af vores design ødelægger det professionelle indtryk resten af appen har.

Design Sprint arbejdsprocessen:

Map:



Team Canvas:



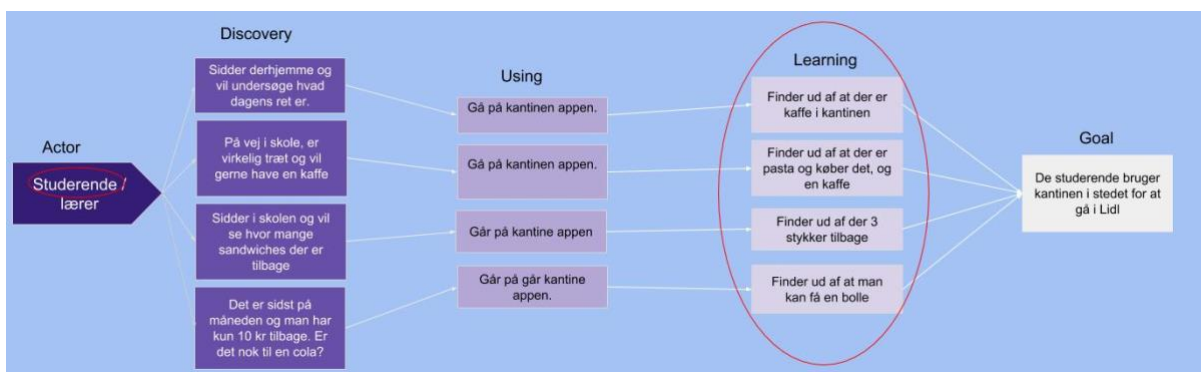
Langsigtet mål

- 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 spørgsmål

- hvad kan vi gøre for at studerende og lærer bruger vores app?
- hvad kan vi gøre for at app bliver brugt i hverdagen?

Map



Vi har valgt at fokusere på learning, og gøre det lettere at finde oplysninger omkring kantinen. Vores ideer, vægter ved learning.

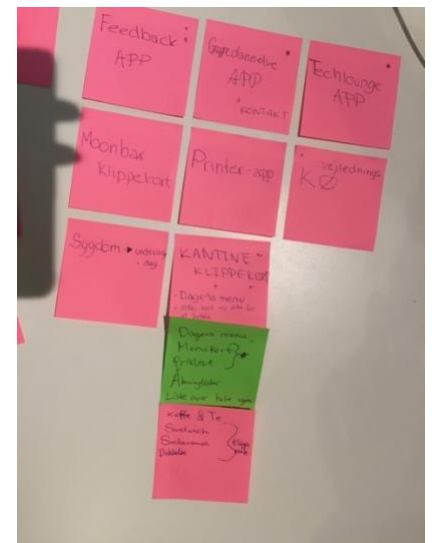
Sketch

The Four-step sketch:

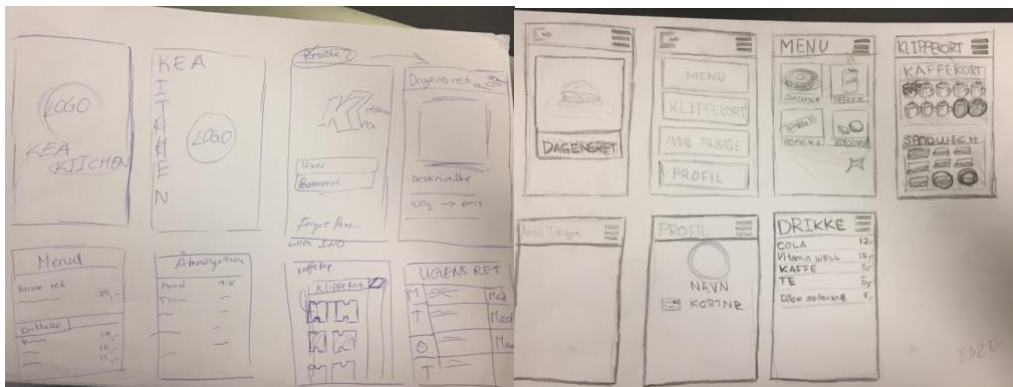
Notes:

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 mobile Pay.
- 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. Sandwichers. Mulighed for betaling via appen ligesom mobile Pay 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)



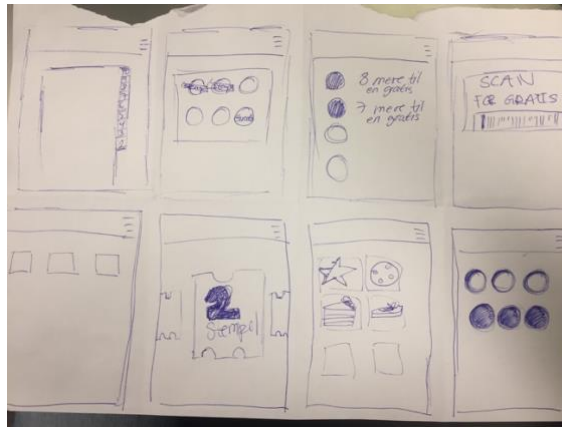
Ideas



Crazy – 8

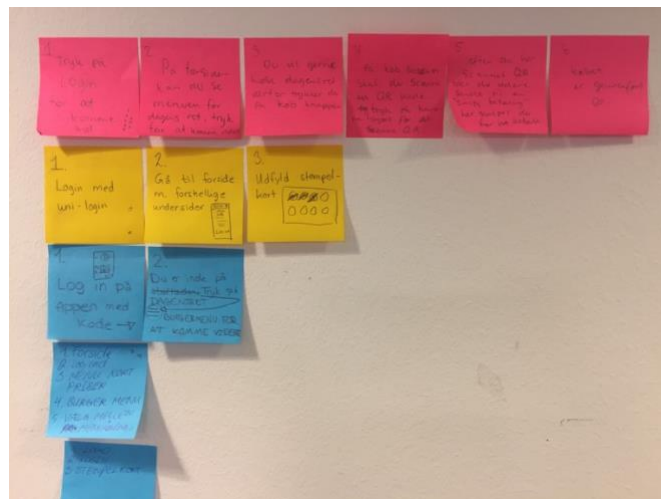
Denne øvelse hjalp os, og pressede os ud i at tænke kreativt, det gav os gode og anderledes ideer, som vi valgte at gå videre med for eksempel kaffekoppen som stempelkort, hvor at for hver gang man fik et stempel, var der mindre kaffe i koppen.





Solution sketch:

Vi har valgt at bruge storyboard for, at finde ud af hvilken task er bedst, i forhold til hvor mange step Actor skal i gennem. Derudover får vi også et overblik så når vi begynder at arbejde i XD er det nemmere at gå til.

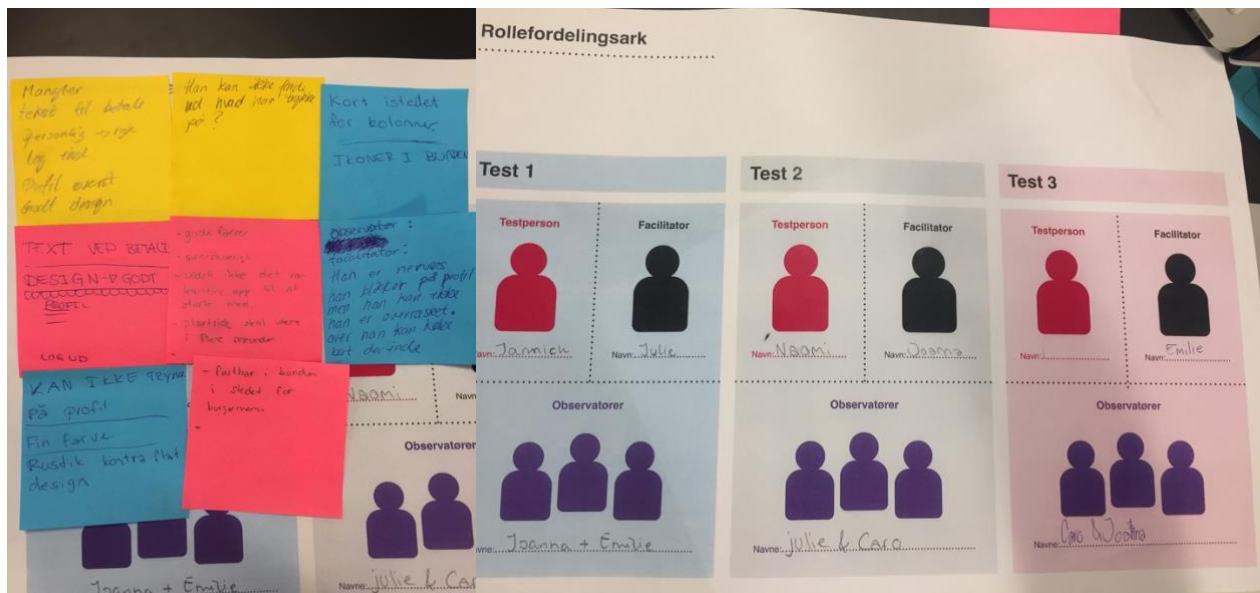




Lightning demo:

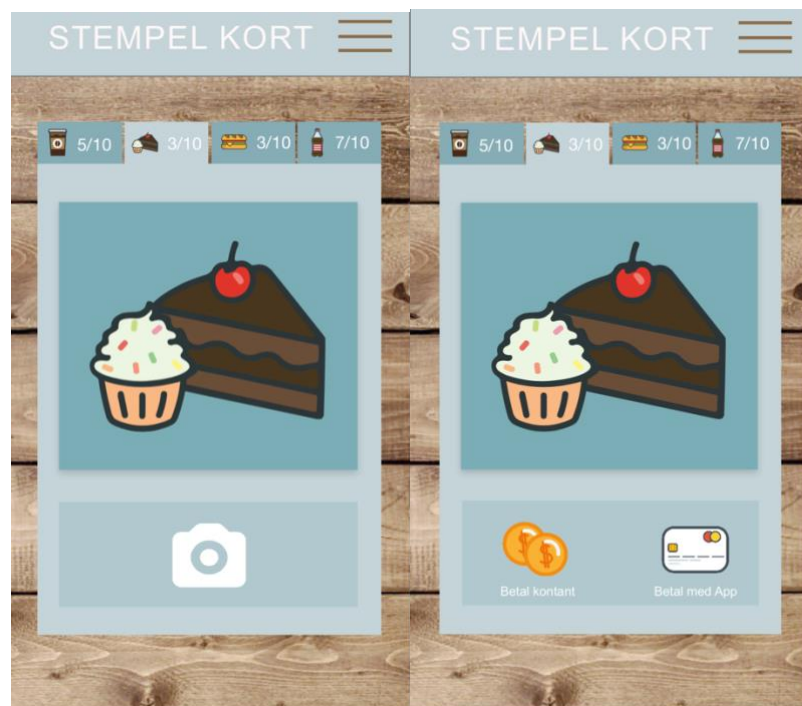
- Too good to go - Appen er nem og overskuelig. Rar for øjet.
- Simply cooking - Farverne i designet vil vi gerne bringe videre i vores egen app.
- MobilePay - Måske noget som mobilpay til betaling i appen.

Brugertest:



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

- Den respond vi fik ud af vores brugertest, var super hjælpsom og brugbar. Vi fandt ud, af at kameraikonets funktion, ikke var forståeligt i forhold til, hvad vi havde prøvet at formidle ud. Det skulle helt klar ændre, det gjorde vi så, dette kan ses nedenfor. En anden bemærkning var at vi også skulle være bedre til at vejlede gennem tekst, det har vi også tilføjet. Et andet resultat vi fik, var noget som vi slet ikke havde tænkt en tanke over, at burger menu bliver associeret med desktop version. Hvor man i stedet kunne havde lavet en fast bar, i toppen eller bunden med ikoner, nu hvor det var en app til mobil.



Inden testperson

Efter testperson

Link til prototype:

- <https://xd.adobe.com/view/4223e147-1081-44f0-5f26-50e3b8b8c8a5-3412/?fbclid=IwAR1dEzUvP7DWqL-TNe7ko7dCagYBxg00BKo9MYXKO3iaNFXH0ucPoSU4gA>

Pitch

Link til powerpoint:

- <https://docs.google.com/presentation/d/1R4uttavQOAuKd09EZrqKmcPVIWWwlg2tEleGl p7Qp7c/edit?usp=sharing>

Feedback:

1. Husk at have belæg for vores påstand - (Vi sagde det var et nemt og overskueligt design) uden at tilføje at vi havde lavet en brugertest hvor de havde konstateret det.
2. Ikonerne kan være mere skarpe så det gav et mere professionelt look
3. Birgitte kunne godt lide vores Q-R kode, fordi det gjorde vores prototype livlig og vi har tænkt det næste skridt.
4. Når man har features - er det vigtigt at tænke hele processen igennem - de nævnte den funktion (antal af vare tilbage) - Vi nævnte ikke at vi havde tænkt at der skulle være en scanings funktion, som automatisk tæller varerne som bliver solgt.
5. De synes vores PowerPoint afspejler at vi har været tidspresset.