

Skriftlig del af eksamen i

Systematisk Design af Brugergrænseflader

ITU - Forår 2018

Afleveringsfrist: Onsdag d. 30. maj 2018 kl. 14.00 på LearnIT.

Den skriftlige del af eksamen i faget skal laves i grupper af præcis 5 medlemmer og består af 2 dele:

1. Design, udvikling og test af en funktionel **prototype**.
2. En 5-siders **rapport** med forklaring af designvalg, testresultater samt dokumentation af processen.

Casen:



Arrangørerne af en ny musikfestival **Marktramp** har et ønske om at skabe den mest populære festival i Danmark. De har en hypotese om, at en interaktiv web-baseret undersøgelse vil give dem det bedste udgangspunkt, før de går i gang med de endelige forberedelser.

Da undersøgelsen skal sendes ud til over 100.000 personer, har de kontaktet jer for at få designet, udviklet og testet en prototype, så de får fundet frem til den bedst mulige løsning, inden de sender den ud til brugerne. Målgruppen er alle danskere imellem 15 og 70+ år.

Prototype:

Marktramp har følgende 8 krav/specifikationsområder til udarbejdelse af prototypen:

Metode og test:

1. Formålet med prototypen er at idéudvikle på og teste undersøgelsen inden den bliver sendt ud til et stort publikum. Som minimum forventes det derfor, at I kommer igennem én design-iteration (sketching -> prototyping -> test -> implementation) under udarbejdelsen. I skal i denne proces teste jeres løsning på minimum 3 testpersoner og bruge den nye viden til at forbedre prototypen.

Forslag til fremgangsmåde:

1. Sørg for at sketche de forskellige mulige løsninger på f.eks. UI-komponenter og layout inden I koder.
2. Kode den første version af prototypen med henblik på at teste jeres design.
3. Afholde tænke-højt-test af prototypen med minimum 3 testpersoner i målgruppen (danskere 15-70+ år).
4. Rette prototypen til ud fra de resultater I har fundet ud af igennem jeres tests.

Struktur:

2. Prototypen skal bestå af følgende:

- En velkomstskærm
- Et flow eller en skærm, der indsamler data fra brugeren.
- En opsummeringsskærm, hvor brugeren kan få overblik over svarene og afslutte undersøgelsen ved at sende dataen afsted.

Indhold:

3. Velkomstskærmen skal indeholde en kort introduktion til afsenderen Marktramp og formålet med undersøgelsen.

4. Undersøgelsen skal indsamle følgende data:

- Det fulde navn
- Køn (Mand/Kvinde)
- Alder
- De 3 kunstnere, som brugeren glæder sig mest til at se på festivalen. Brugeren skal kunne vælge imellem 10 kunstnere, som I skal hente fra et API via et GET-kald til endpointet <https://syst-api.azurewebsites.net/marktramp/artists>.
- Brugerens vurdering, på en skala fra 1 til 5 (hvor 5 er vigtigst), af hvor vigtigt det er at campere i nærheden af hvert af følgende campingpladsforhold:
 - Toiletfaciliteter
 - Festivalpladsen

- Natur

- Hvor mange penge brugeren typisk bruger på en festival.
- En uddybet beskrivelse fra brugeren af hvilken type mad han/hun foretrækker og hvorfor.

I vælger selv hvilken informationsarkitektur I vil bruge til dataindsamlingsdelen (f.eks. et lineært flow med flere skærme, eller en one-pager) og hvilke UI-elementer I vil benytte jer af (f.eks. sliders, radio buttons, fritekst-felter etc.).

5. Til sidst i løsningen skal I præsentere en opsummering af alle brugerens svar og i bunden takke brugeren ved navn for deres indsats. Dette skal være en side for sig selv. Derudover skal siden sende det indsamlede data til API'et via et POST-kald til endpointet <https://syst-api.azurewebsites.net/marktramp/survey> . Brug følgende format for det afsendte:

```
{
  "name": "[navn]",
  "gender": "[M eller F]",
  "age": "[alder, mellem 15 og 120]",
  "artists": [array med præcis 3 artister],
  "grades": {
    "toilet": [1-5],
    "festival": [1-5],
    "nature": "[1-5]
  },
  "money": [antal penge],
  "food": [fritekst om mad]
}
```

Når I sender data til endpointet - Skal I få et positivt svar tilbage. Får I en valideringsfejl, er der en fejl i datasættet.

6. Prototypen skal afspejle afsenderen Marktramp. Derfor har de sendt følgende informationer om deres visuelle design:

Farver:

Lys blå: #EDF3FF

Dyb grøn: #012024

Mørk grøn: #004450

Støvet pink: #FE86B6

Sort: #010D0B



Skrifttyper:

Overskrifter: **Kreon**

<https://fonts.google.com/specimen/Kreon>

Andet tekst: Open Sans

<https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans>

Logo:

Download-link: <https://drive.google.com/file/d/1ugEZ60U5NyPORUwtRpvBd7XR7omGW-uu/view?usp=sharing>

Marktramp

Alle sider skal gøre brug af Marktramps skrifttyper, logo og farver. Hvordan I vælger at bruge farverne bestemmer I selv, men husk at sort og hvid også altid kan bruges uanset andre farver.

Udvikling:

7. Løsningen skal desuden gøre brug af semantiske korrekte HTML-elementer til at opbygge de forskellige sider; husk der er nogle der er mere velegnet end andre. Tænk derfor over, hvilke I bruger på hvilke sider.

Selvom I ikke skal optimere til alle slags browsere og devices skal I bruge en reset.css eller normalize.css fil. Husk at skabe en logisk struktur I jeres CSS filer så I ikke mister overblikket og så det er let for andre at sætte sig ind i. Dokumentation i form af kommentarer er altid en stor hjælp.

Bemærk:

Løsningen skal virke i den nyeste Chrome-browser.

Løsningen må ikke gøre brug af et CSS framework såsom Bootstrap eller Zurb.

8. Den færdige løsning skal kodes i React og bruge en fornuftig opdeling i relevante komponenter.

.....

Rapport:

Formålet med rapporten er at dokumentere jeres proces, designvalg og testresultater. Den må maksimalt fylde 5 sider á 2400 tegn.

Sketches, noter fra brugertest og lignende skal vedlægges som bilag og tæller ikke med i antal tegn.

Forslag til rapportopbygning:

Følgende er et forslag, men I kan selv strukturere rapporten, som det giver bedst mening for jeres proces.

- 2 sider med beskrivelse af hvilke metoder I brugte til at designe prototypen og forklaring på hvorfor I foretog jeres designvalg. F.eks hvorfor I valgte det specifikke UI-element frem for et andet, eller hvorfor I strukturerede indholdet på en bestemt måde.
- 1 side med beskrivelse af jeres brugertest og hvilke findings I fandt.
- 1 side med beskrivelse af hvordan I brugte de findings til at forbedre prototypen.
- 1 sides perspektivering. Hvad gik galt? hvad lærte I?

.....