

04.04.02 - temadokumentation

Navn: Josefine Margrethe Smidt Hansen

Afleveringsdato: 21.12.2018

User brief

KEA's målsætninger (KPI'er) ud fra SMART-modellen

Målsætninger:

Vi skal formindske frafaldet af studerende på KEA (med X% procent eller i Y periode)

Vi skal øge antallet ansøgere til KEA (med X% procent eller i Y periode)

Vi skal øge trafikken på Fronter (med X% procent eller i Y periode)

Vi skal formindske behovet for fysisk assistance på KEA's matrikler ved at samle de virtuelle kanaler og mindske de studerendes forvirring og behov for hjælp (spare penge og mandetimer)

Vi skal forbedre tilfredsheden med Fronter ved at øge andelen af brugerne, der oplever Fronter som brugbart og brugervenligt (fra X til Y%).

Antagelser om målgruppen og deres handlinger:

De er unge, de har travlt, de er fuldtidsstuderende. De har valgt MMD-studiet af lyst. De har brug for hurtig, nem og relevant information i forbindelse med deres uddannelse. Misforståelser er forstyrrende. Det skal Fronter være med til at give dem.

Fronter er en lagringsplads for materiale, opgavebeskrivelser, litteratur, afleverede opgaver og information om studiet. Keyword: Overblik og information.

Det er samtidig stedet de studerende afleverer opgaver og modtager feedback (eksempelvis skulle semesterstartsprøven afleveres i wiseflow, men også i Fronter, så der kunne gives/modtages feedback)

Antagelse om hvad målgruppen har brug for som Fronter ikke kan på nuværende tidspunkt:

Ét samlet sted for alle kanaler. Mismatch mellem behovet for at stille spørgsmål i

Facebook-gruppen, når der er problemer med eksempelvis at finde noget på Fronter.

Responsivt design - ekstremt ringe på telefon.

Dele filformater med medstuderende som fx Google Drive og WeTransfer.

Et behov for generelt at have alt samlet på ét sted.

Integreret skema (der er en skema/kalender funktion på Fronter - hvorfor ikke bruge den?)

Liste over Fronters funktionaliteter:

Studentinfo

Arkiv

IT/ServiceDesk

CampusService

Go Global

Jobportalen

Ny på KEA

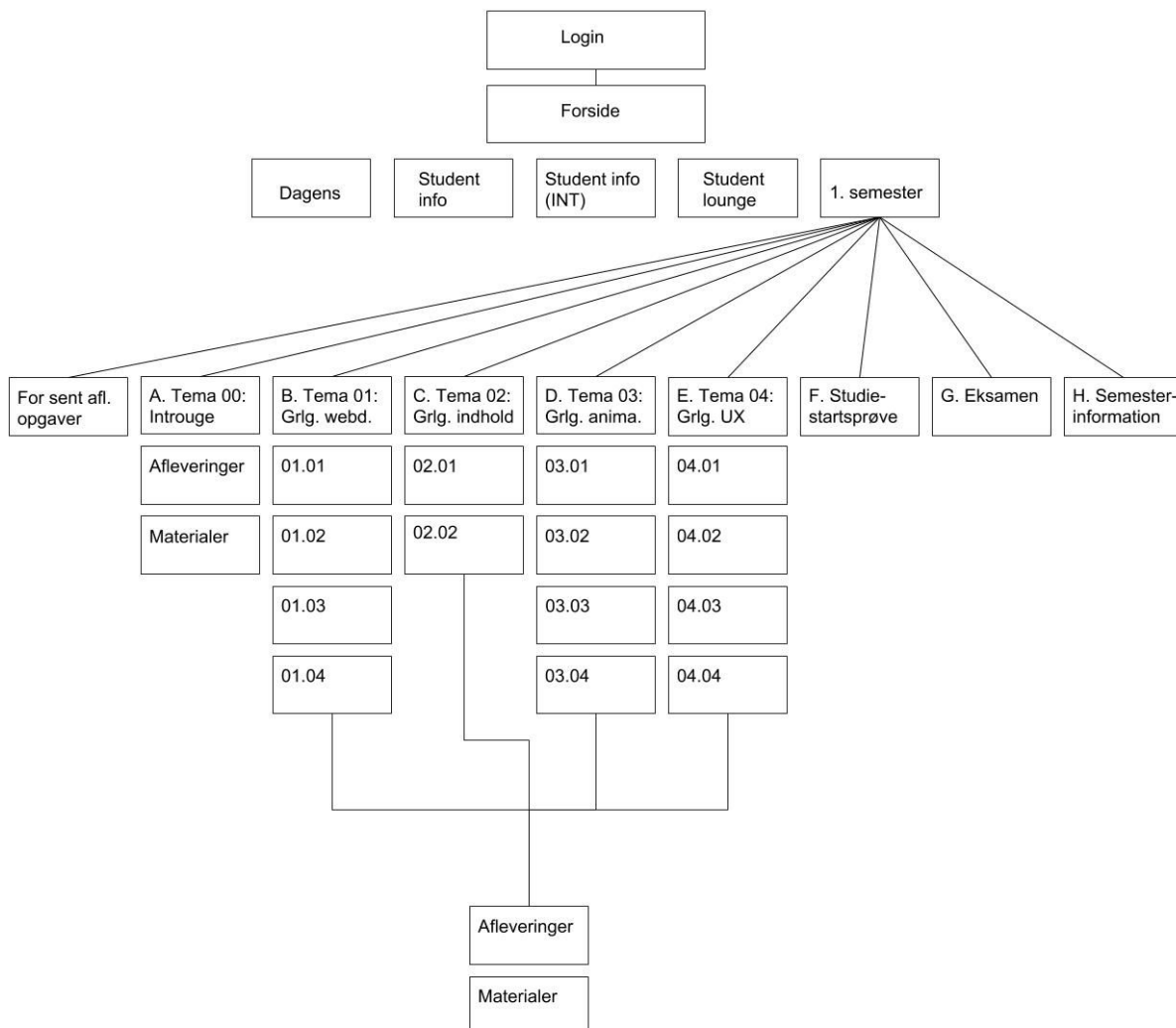
Praktik

Studie- og
 karrierevejledning
 KEA bibliotek
 Søgefunktion
 Nyheder
 De studerendes rum
 Notifikationer
 1. semester efterår 2018
 MMD 2018E rummet
 Semesteroversigt
 Ugeplan hold A og B
 Beskeder (fælles)
 Søg i dette rum

Dokumenter (seneste)
 Deltagere
 Portfolio
 > Oversigt over afleverede
 links og filer
 1. semester
 Mappe til for sent
 afleverede opgaver
 De fem temaer på 1.
 semesters mapper
 Studiestartsprøve mappe
 Eksamen mappe

Semesterinformation
 mappe
 Materiale-mappe til hvert
 tema
 Afleverings-mapper til
 hvert tema
 Temabeskrivelser og
 læringsmål for hvert tema
 Opgavebeskrivelser for
 hele semestret
 Feedback til de respektive
 opgaver

Sitemap over Fronter:

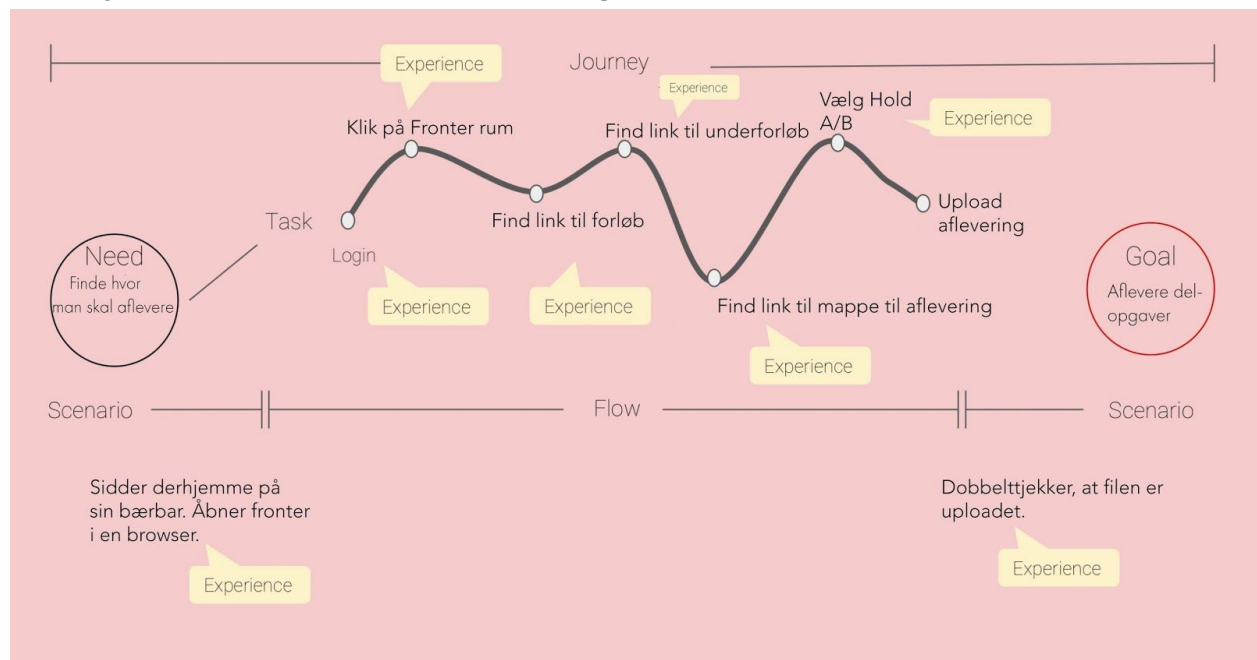


Brugerens mål (goals):

Overordnet mål kan være:
Fuldføre studiet

Delmål for at nå dertil:
Have adgang til alt undervisningsmateriale
Aflevere delopgaver
Dukke op til undervisningen
Komme til tiden
Være aktiv (studieaktivitet)

Journey Map for del-målet "Aflevere delopgaver"



User research

Design af brugertest

Tænke-højt test

Manuskript

Hej og tak fordi du ville hjælpe mig i dag. Jeg hedder Josefine og studerer til multimediedesigner på Københavns erhvervsakademi, KEA.

Jeg har bedt om din hjælp for at lave en brugertest med dig, hvor jeg vil bede dig om at kigge dig omkring på vores intranetsystem Fronter og svare på nogle spørgsmål jeg stiller og mens du samtidig forsøger at "tænke højt". Testen vil tage mellem 15 og 20 minutter.

Det lyder måske mærkeligt og det kan også være svært, men det jeg gerne vil have dig til, er at forsøge at sætte ord på de ting du gør, hvorfor du gør dem og generelt indvie mig i din tankeproces. Det hjælper mig til at få et indblik i hvad du netop tænker, når du navigere rundt på Fronter. Samtidig så filmer jeg både dig og hvad der foregår på skærmen, for at jeg kan gense denne test og arbejde videre med nogle af de ting du siger.

I den forbindelse er det vigtigt at sige, at det er helt okay, og faktisk meget vigtigt, at du siger din egen ærlige holdning. Jeg har ikke noget med Fronter at gøre, men har bare som opgave at undersøge hvordan folk bruger det, så du skal ikke være bange for at kritisere det foran mig. Samtidig vil jeg gerne understrege, at det ikke er DIG, der bliver testet, men hjemmesiden, så du må gerne lave fejl og fortælle hvis der er noget du har svært ved, det bidrager kun værdifuldt til min test af siden.

Generelt vil jeg lade dig lede selv i disse opgaver, men hvis du føler dig låst, må du selvfølgelig spørge mig til råds og du må endelig bede mig gentage spørgsmål eller opgaver eller fortælle hvis du føler dig utilpas eller noget andet.

Introducerende spørgsmål

Nu har jeg lige logget på Fronter som det ser ud for mig som studerende. Kan du fortælle lidt om dit umiddelbare indtryk af siden?

- Er du studerende?
- Har du selv brugt Fronter/bruger du Fronter i forbindelse med dit studie?
 - Hvor og hvornår?
- Hvad tænker du, eller hvad ved du, at man kan bruge det til?
 - Er der noget du tænker, at man umiddelbart ikke kan bruge det til?
- Hvad synes du om designet?
 - Moderne? Gammelt? Outdated? Up to date?
 - Føler du at du har et godt overblik?
 - Kan du se alle ikoner/knapper og læse alt teksten på skærmen?

5 tasks

- Du er lige startet på MMD (Multimediedesigner) og læser altså på 1. semester på den årgang, der hedder efterår 2018 - kan du finde det relevante rum for dig på Fronter?
- Når du afleverer opgaver, ligger der en opgavebeskrivelse. Kan du finde opgavebeskrivelsen til opgave "03.03.03 - animationsopgaven"?
- Du har nu hørt at, der vidst nok er kommet feedback på den aflevering, der hedder "01.04.02 - responsive_site_v2", du skal nu finde afleveringsmappen og undersøge hvorvidt den er blevet godkendt og om der er kommet feedback (du går på hold A).

- Kan du finde en liste af deltagere på dem, der er startet på uddannelsen samtidig med dig?
- Du har set et projekt, som nogle fra den internationale linje har lavet og ville gerne finde kontaktoplysninger om dem på intranettet, hvor ville du prøve at finde information om deltagere i andre rum?

Opfølgende spørgsmål

- Synes du generelt du havde let ved at navigere rundt i de opgaver jeg gav dig?
- Efter du har navigeret rundt på Fronter, har det så ændret dit syn på hvad man kan bruge intranettet til?
 - Eller har dit syn ændret sig på hvad man ikke kan bruge det til?
- Har du ellers andre kommentarer her til sidst?

Testdeltagere

- Nanna, 20 år. Oprindeligt fra Lolland. Bor i dag på Amager. Studerer multimediedesign på 1. semester. Bruger Fronter i dag.
- Simon, 23 år. Oprindeligt fra Ølstykke. Bor i dag i Nordvest. Studerer cand.merc.com. på 1. semester af kandidaten på CBS. Brugte Fronter på sin ungdomsuddannelse.
- Natasha, 22 år. Oprindeligt fra Husum. Bor i dag i Søborg. Studerer multimediedesign på 1. semester. Bruger Fronter i dag.

Alle tre testdeltagere blev i større eller mindre grad valgt ud fra bekvemmelighed. Da testen blev præsenteret om tirsdagen og skulle udføres om onsdagen blev ikke ligeså grundig som ønsket, men mere baseret på en her og nu udvælgelse. Alle testdeltagere er dog indenfor målgruppen og har brugt eller bruger Fronter i dag og kan forholde sig til dens funktionaliteter.

Optagelse af tests og interviews

Videodokumentation af testdeltagere: <http://josefinemargrethe.dk/kea/04-ux/brugertests>

Dokumentation af efterbehandling af testresultater

Data-mining

Bruger test af Simon

"det [Fronter startside] ser outdated ud [...]" (02.10)

"ikke så pæn" (02.16)

"mere funktion, over form" (02.22)

"ikke visuelt [formål]" (02.37)

"[på Fronter kan man] aflevere opgaver og se fravær [...] få karakterer [...] få noget informativt fra skolen [...] man får beskeder" (03.10)

"det er ikke intuitivt hvad der er bag de forskellige faner" (04.04)

"afleveringer er en mappe hvor man ligger sine afleveringer, og så burde man have en anden til opgavebeskrivelser [...]" (09.20)

"det er lidt mærkeligt [måden at finde feedback] (13.31)

"jeg ville prøve at trykke oppe på klokken [for at finde feedback] (13.47)

"det er vitterligt bare KEA commercials" (14.01)

"notifikationer skulle jo være når der sker noget nyt, både for generelt, men også for dig" (14.05)

Kode-mining

- Design
- Brugervenlighed

Hvordan gik det med planlægningen?

- Svært at finde personer tirsdag, der skal bruges onsdag.
- Svært at finde på opgaverne i et lukket forum, som enten testpersonen kender rigtig godt, da vi nødvendigt også har testet hinanden på holdet, omvendt var det for svært for dem, der ikke kendte hverken MMD eller Fronter, da det er ulogisk for dem at lede efter eksempelvis opgave 03.03.03.

Holdt planen under udførslen?

- Det tog meget kortere tid end forventet med dem, der allerede var studerende.
- Det tog tilpas/lang tid med dem, der ikke havde kendskab til Fronter.
- Men generelt var det fint og det fungerede godt med at filme vedkommende på skærmen samtidig med at skærmoptage, hvad de lavede.
- Mine opgaver blev forstået og der var ikke misforståelser undervejs.

Kan man overhovedet udføre en brugertest med kun én testfacilitator?

- Det ville være en god ting med en observatør til at notere undervejs, da man ikke selv har mulighed for at notere.

Dokumentation af indsamlet user research

How Might We baseret på known-knowns og known-unknowns

- **Hvordan kan vi sikre os, at underviserne og de studerende udnytter Fronter's funktioner?**
 - Hvorfor bruges den integrerede kalender ikke til skema?
 - KEA bruger ikke litteraturlisten integreret i Fronter
 - App'en til iPhone virker ikke, da man ikke kan logge ind med uni-login som vi gør
 - Fronter er svær at lære – gennem undervisningen
 - KEA ved ikke 100% hvordan man bruger Fronter
 - Vi bruger måske kun 10% af Fronter
 - De studerende kender ikke alle funktionerne

- Der er ikke ryddet op i arkiverne – der ligger info om maden i kantinen på Guldbergsgade i 2013
- **Hvordan kan vi gøre Fronter mere attraktiv i forhold til alternativerne?**
 - KEA undersøger andre muligheder
 - Findes der relevante alternativer?
 - Mange uddannelser og studerende bruger Fronter
 - Fronter er KEA's centrale kanal for information fra og om KEA
- **Hvordan gør vi Fronter mere brugervenligt og professionelt?**
 - Vi bruger andre platforme ved siden af Fronter (wiseflow, YouTube og lign.)
 - Studerende føler ikke det er brugervenligt
 - Studerende: Uprofessionelt når vi går op i design og teknologi

Konkurrentanalyse

Eksempler på andre intranetsystemer

- Podio
- Absalon
- Lectio

Podio:

Mange ting. Gode kommunikationsmuligheder på tværs af brugere. Arbejdsrum. Aktivitets-strøm. Personlige kontakter. Mine seneste indlæg. Mest brugte apps (meetings, deliverables, projects). Mine opgaver. Min kalender.

Absalon:

Jeg har i forbindelse med mit tidligere studie selv brugt Absalon, der er KU's eget intranetsystem. Absalon har en meget mere personlig brugeroplevelse og er optimeret til den enkelte elev. Startside er altså fyldt med relevant info for den enkelte elev og ikke med generel info fra KU – det ligger på den startside, der dukker op inden man logger ind på sin personlige side. Det integrerede besked-system virker også rigtig godt og det er en nem kanal for underviserne at komme i kontakt med de studerende.

Design sprint

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

Map

Langsigtet mål:

“Om 2 år er Fronter de studerendes foretrukne værktøj til at understøtte undervisningsaktiviteter”

Sprintspørgsmål:

- “Hvordan sikrer vi, at de studerende får besked, når der tages beslutninger af undervisere, der har betydning for deres aktiviteter?”
- “Hvordan kan vi vise dagens personlige program for de studerende?”
- “Hvordan kan vi gøre det nemt at se de andre studerendes afleveringer/arbejde/online-aktiviteter?”

Pick a target:

Vigtigste actor: Den studerende.

Vigtigt event: Se dagens program.

Sprint spørgsmål: Hvordan kan vi vise dagens personlige program?

MAP:

Actor: Studerende

-->

Behov opstår – hvad skal jeg?

-->

Ændringer?

Krav?

Materiale?

Undervisere?

Lektier/litteratur?

-->

Fronter

-->

GOAL: Se dagens program.

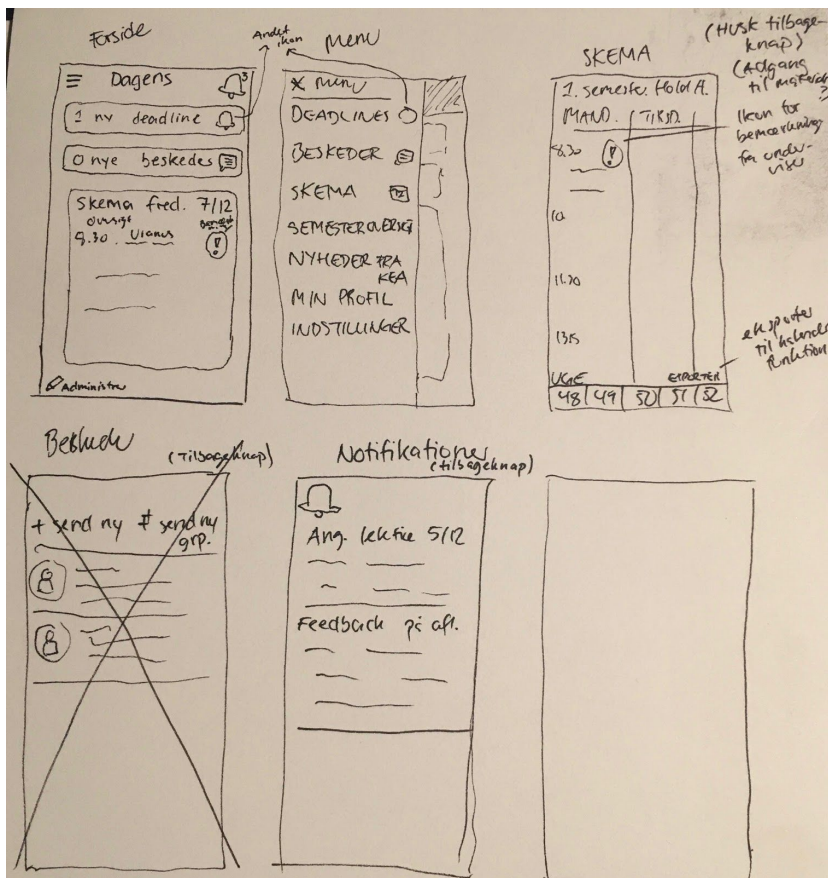
Sketch

The four-step sketch.

Crazy 8:



Solution sketch:

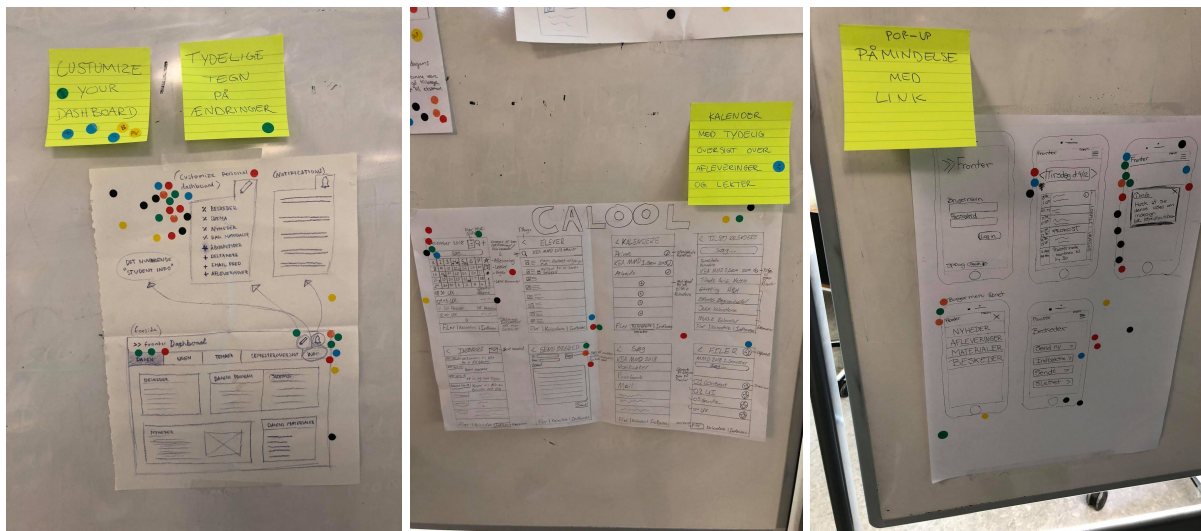


Decide

Art museum, heat map og speed critique

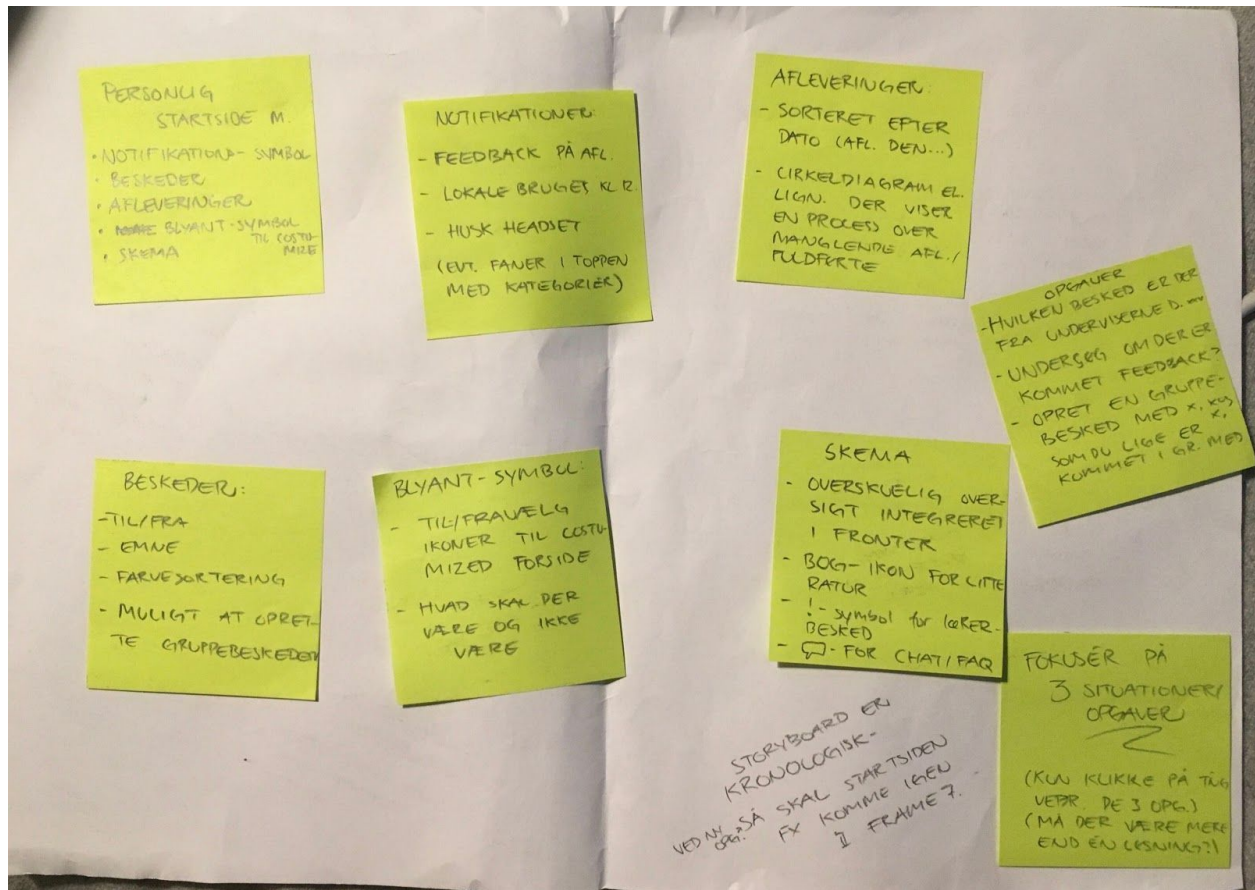
Løsningsskitserne blev hængt op anonymt (art museum) og vi gik rundt med ubegrænset antal prikker og satte dem ved de ideer vi syntes om - også på delelementer (heat map). Hvis vi havde spørgsmål til skitsen, skulle disse skrives på en post-it og sættes ved siden af. Dette viste til slut et heat map med de mest populære løsninger. I speed critique runden talte vi om de forskellige løsninger og der blev givet hver løsning en rammende overskrift på en post-it.

Supervote



Jeg tog en kombination af disse ideer med mig videre til min prototype, der skulle indeholde en mulighed for at personliggøre sin startside, en overskuelig skemaside med afleveringer og en påmindelses-popup på skemaet med relevant besked fra underviserne.

Storyboard



Prototype

[Link til XD-prototype](#)

Test/learn

3 opgaver:

1. Du har fået en notifikation om, at der er kommet feedback på en opgave – kan du finde den?
2. Du vil gerne have mulighed for at se nyheder fra KEA på din forside – hvordan vil du sikre dig det?
3. Du vil tjekke dagens skema for at se om der er lektier eller er en bemærkning fra underviserne – er der det?

	Testperson 1	Testperson 2

Opgave 1: Finde notifikation	<p>Pænt med hvidt/lilla. Giver god mening med oversigt over hvilken opgave, der er feedback på – altså infoen er med til at minde en om hvilken aflevering det er, der er kommet feedback på.</p> <p>Svært at trykke på lille mappe-link i notifikationen – skal hele notifikationen være link til mappen?</p>	<p>Godt blikfang på forsiden Smart med notifikation</p> <p>Hvad skal man trykke på for at lukke notifikationen?</p>
Opgave 2: Personliggør forside	<p>Tydeligt med ikonet, forstår blyanten. God idé med at man kan personliggøre.</p> <p>Hvad skal man trykke på for at komme tilbage til forside efter personliggørelsen?</p>	<p>Smart feature med personliggørelse</p> <p>Lidt svært at spotte blyanten i bunden – prøvede først at lede i menuen</p>
Opgave 3: Find bemærkning på skema	<p>Fed funktion med bemærkninger. Nemt at finde.</p> <p>Dårligt valg af fontens farve på den baggrundsfarve på beskeden med bemærkningen</p>	<p>Smart detalje med bemærkning – man er ikke i tvivl om hvad ikonet betyder</p>
Andet/generelt	<p>Super overskueligt. God forside – rart med overskuelighed.</p> <p>KEA's farver er grimme. Feminint. Ligner en p-pille huske-app.</p>	<p>Flot design – meget minimalistisk Vild med menuen</p> <p>Prøvede generelt at trykke på fronter ikonet nederst i højre hjørne for at vende tilbage til forsiden</p>

Web prototype

Gruppenavn: Five Guys.

Gruppemedlemmer: André Jensen, Josefine Hansen, Claudio Saavedra, Astrid Andersson og Julie Petersen.

Team Canvas:

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

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

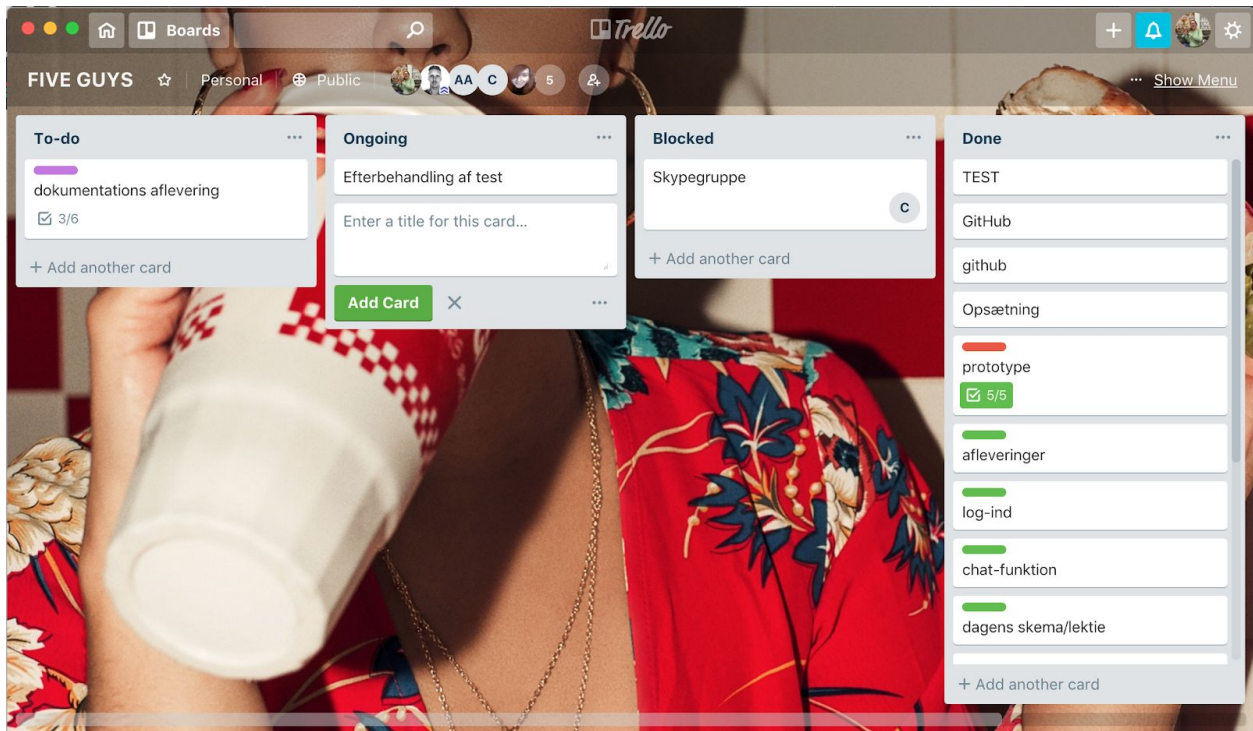
Team name: **FIVE GUYS** Date: **10-12-2018**

PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team? Claudio: All-mulig mand André: Grafik, HTML, CSS og JS Astrid: Grafik. Vil gerne blive bedre til kode Julie: Godt til illustration CSS Josefine: Kan godt lide kode What are we called as a team?	COMMON GOALS What do you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded? Gennemføre opgaven uden diskussioner. Heller for lidt og ordentligt end for meget og sjusket What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up? - At ikke være gruppen til berør og gøre at sætte mig ind i XD så meget som muligt - At opnå et tilfredsstillende resultat - Lave et lækkert resultat der kan præstere til eksamen - Blive bedre til JS- designvalg - At lave et fint produkt, der er realistisk	PURPOSE At finde ud af hvor meget vi kan nå på én uge! Why are we doing what we are doing in the first place?	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? At levere et kvalitetsprodukt Ærlighed og kommunikation. Ansvar overfor hinanden. At vi kollektivt bidrager til projektet og overholder aftaler. What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? - at få en solid forståelse for hvad vores UX-tema går ud på - at udfordre os selv - at balanse lvs - JavaScript og designvalg	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 har en indbyrdes aftale omkring at komme for sent/ sygdom: man giver lyd fra sig Vi bruger - Skype - Trello - Facebook
STRENGTHS & ASSETS What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team? Vi er et godt all-round team med mange forskellige færdigheder og et bredt fagligt spektrum!		WEAKNESSES & RISKS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some obstacles we are ahead of that we are likely to face? - vi har påstået de potentielle udfordringer vi kunne have, men føler os godt rustet til at tackle dem - vi snakker om tingene lvs vi er venlige! - idet vi fordeler arbejdet skal vi være gode til at hjælpe hinanden så alle deler elementerne og vi når i mål!		

Team Canvas by theteamcanvas.com. Created by Alexey Kuznetsov, Dmitry Voloshchuk
Team Canvas is inspired by Business Model Canvas by Strategyzer.

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

Trelloboard:



XD-prototype:

[Link til Adobe XD-prototype](#)

Web-prototype:

[Link til web-prototype](#)

Test

Intro:

Tak for at du vil deltage.

Forklar hvad der skal ske: Teste en webløsning.

Metode: Tænke højt! Du vil få en række opgaver, som du skal udføre. Undervejs vil vi gerne have dig til at sige alt hvad du tænker!

Vigtig pointe: Det er vores løsning, der testes - ikke dig!

Note til udførelsen: Det er den 1. December i dag.

Opgave 1

Log ind med et valgfrit brugernavn og kodeord

Opgave 2

Find og se dagens program

Opgave 3

Gå ind i gruppesamtalen med Five Guys og skriv en besked

Opgave 4

Find en tilfældig opgaveside og upload en opgave

Opgave 5

Gå tilbage til Dashboard

Opgave 6

Log ud og prøv at logge ind igen, men denne gang har du glemt dit password. Hvad gør du?

Observationer fra tre brugertests:

Opgave 1:

“Det var nemt”

Opgave 2:

- Hun vidste først ikke lige.... Vi måtte sige det var en specifik dato.
- Giver ikke helt mening, at der står torsdag d. 3. Men det var nemt for ham at finde.
- “Ikke intuitivt skema. Har man ikke undervisning, hvis der ikke er en tekstboks på?”
- Ind på skema. Trykker på 1. december. Finder undervisningen. Kan nemt kende forskel på de forskellige ting derinde. Selvstændigt arbejde etc. Overskueligt.

Opgave 3:

- Ind på chat. Kommer ind i chat for enkeltpersoner. Trykker på pennen. Virker ikke... Det er en eksisterende besked. Hun fandt grupper. Forstod ikke det var en gruppe først. I tvivl om i starten med chatten, oplagt at finde en gruppe, men det lagde man ikke mærke til med det samme. Nok ikke tydeligt nok at det var en ”menu”.
- Kan ikke helt finde ”five guys”.... Kan kun finde Hans. Ikke helt intuitivt. Testperson skrev ikke en besked, men afsluttede for hurtigt.
- Fandt i burgermenu. Skulle lige forstå at det var en gruppechat. Fandt dog let ud af, at det var en menu med grupper til højre.
- Måske skulle gruppebeskederne også ligge i samme flow som de individuelle beskeder. Ligesom facebook.

Opgave 4:

- Skulle lige finde det...
- Nemt at finde.... Meget intuitivt – (testperson troede dog først at det var i portfolio)
- Prøvede portfolio. Kunne ikke helt intuitivt finde det. Ville give mening at trykke et eller andet sted.

Opgave 5:

Nemt at finde i menuen.

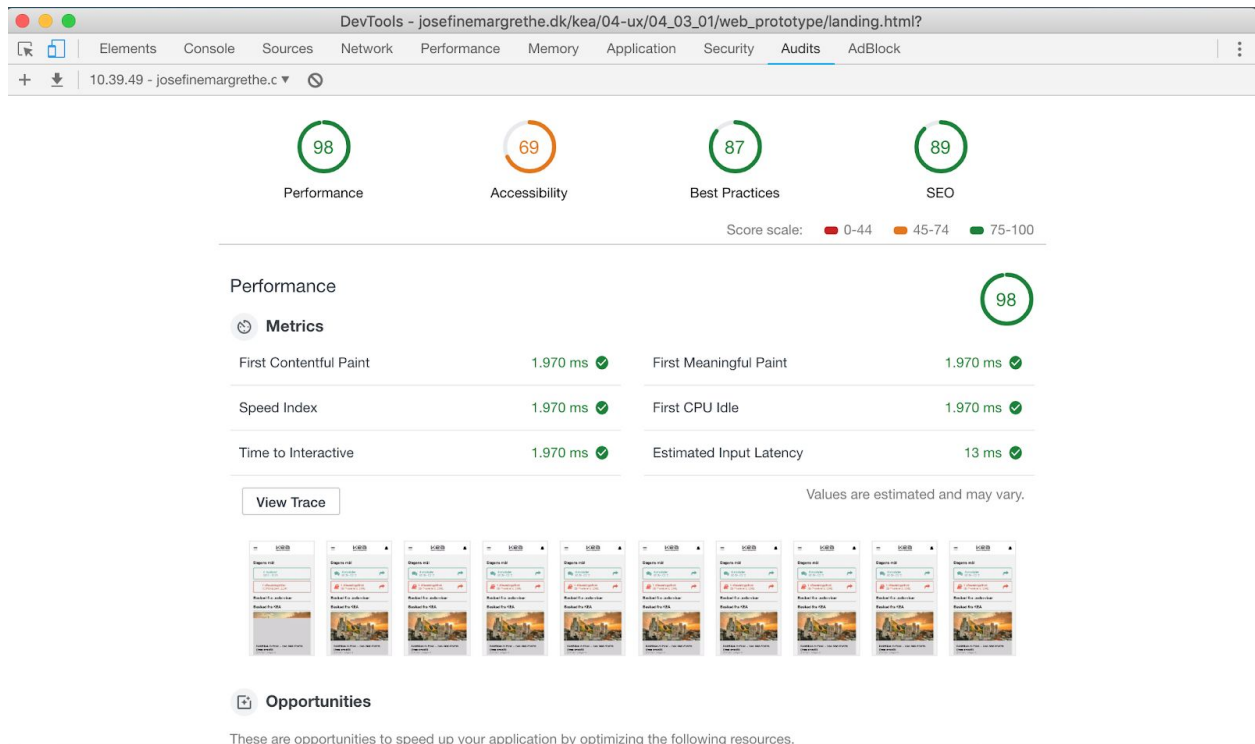
Opgave 6:

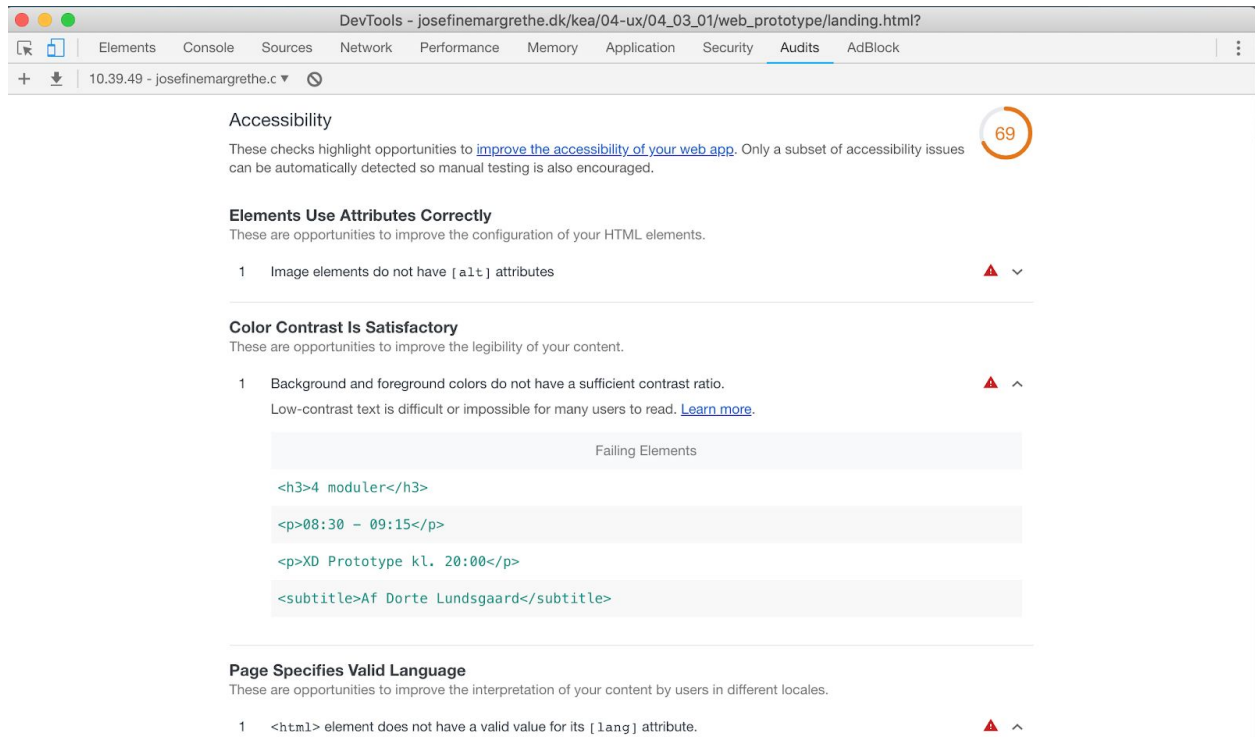
Nemt at finde i menuen.

Generelt:

- Sprog virker ikke.
- Ret flot, ikke så responsiv. Kritik eller gøres bedre? Responsiviteten. Dashboardet meget flot. Flot burgermenu.
- Fungerer godt på forsiden. Intuitivt hvad de forskellige ting betyder. Forvirret over portfolio, men det er ligesom fronter fungerer i dag.

Lighthouse test: (af landing page)





Lighthouse testen viser at vi kan få forbedringer i Accessability, der bl.a. Handler om at forbedre adgangen til vores web-prototype. Helt konkret fortæller testen, at nogle af vores img elementer ikke har en alt-tekst. Derudover peger den på nogle farvekontraster, der kan gøre det svært for nogle brugere at læse teksten.

Til sidst påpeger den en fejl under sprog i head-delen af html-filen. Der er ved en fejl skrevet 'dk' og ikke 'da' som er den korrekte betegnelse for dansk.

Yderligere ændringsforslag pba. test:

Alle tre testpersoner havde problemer med at finde den gruppebesked, som de fik til opgave at finde. Det var ikke intuitivt at chatten var delt op i de to menupunkter 'beskeder' og 'grupper'. Det ville være noget, der skulle laves tydeligere. Eller lave både enkeltbeskeder og gruppesamtaler i samme flow, som vi kender det i dag fra iMessage og Facebook's Messenger.

Flere af siderne er ikke responsive, så som den fremstår nu ville prototypen kun fungere fra mobil.

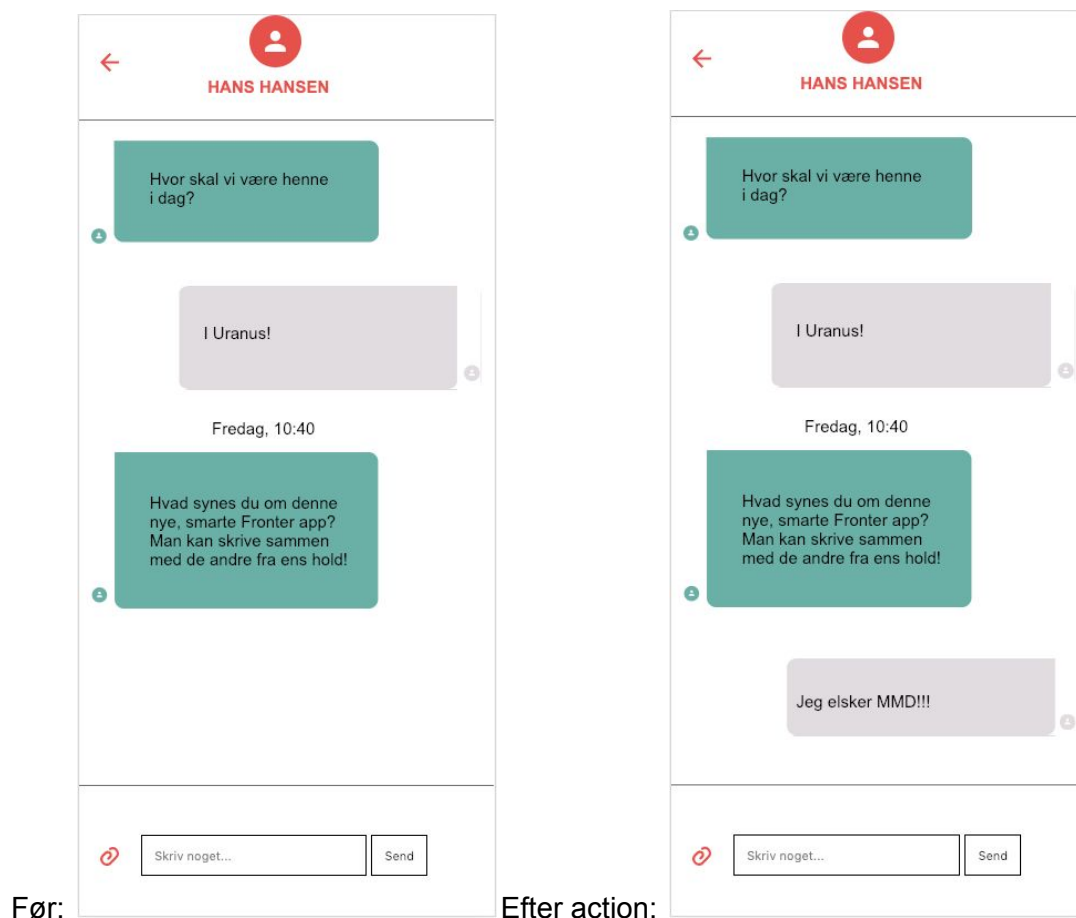
Udvalgt kodeeksempel:

I chat-delen af webprototypen brugte jeg HTML Forms. Det definerer en form, hvor brugeren kan skrive direkte input, hvor man i sin kode har defineret hvilken slags input der er tale om. Her er der brugt både text-input og submit-input. Text-inputtet fremstår som en enkelt linje med plads til tekst, mens submit-input viser knappen som brugeren trykker på for at sende indholdet afsted.

I vores HTML ser koden sådan ud:

```
<form id="sendmessage" class="message" action="sendtbesked.html">
  <div class="messagegroup">
    <label></label>
    <input size="35" type="text" placeholder="Skriv noget...">
    <input type="submit" value="Send">
  </div>
</form>
```

Label-elementet står tomt, idet vi ikke ønskede en tekst til at stå ved siden af tekst-inputtet. Aktionen hedder `action="sendtbesked.html"` og fortæller formen hvad der skal ske, når brugeren trykker submit i formen. Her har jeg gjort det nemt for mig selv og sendt brugeren over på en ny HTML-side, der viser samme chat-vindue men med en ny besked, der ligner den er afsendt fra brugeren, så det ligner man har en besked-korrespondance kørende og giver dermed indtrykket af hvordan det skulle have virket.



Standard-indstillingen på tekst-feltet er 20 karakterer, så her er input size er sat til 35, så tekstfeltet bliver længere. Placeholderen er det der står inden brugeren begynder at skrive.

Value på submit-input er den tekst, der skal stå på knappen, her 'Send', idet man sender sin besked.

I vores CSS har vi stylet formen og her ser koden sådan ud:

```
.chat input[type=text]:focus {
  border: 2px solid #EA5046;
  outline: -webkit-focus-ring-color auto 0;
}

.chat label,
input[type=text],
input[type=submit] {
  padding: 1em;
}

.messagegroup {
  position: absolute;
  top: 197vw;
  left: 7vw;
}

.chat input[type=submit]:hover {
  color: black;
  background-color: #EA5046;
  border: 2px solid black;
}

.chat input[type=text] {
  border: 1px solid black;
}

.chat input[type=submit] {
  background-color: white;
  color: black;
  border: 1px solid black;
  transition: background-color 0.5s, color 0.5s;
}
```

Vi har sat en 2px rødlig border omkring tekst-input feltet, når den er i 'focus', dvs. Når man trykker og er igang med at skrive sin besked. Ydermere har vi sat padding på, positioneret med absolute og værdier i vw, så den er responsiv i forhold til skærmens størrelse. Samtidig er der 1 px sort border på tekst-inputfeltet.

På send-knappen har vi stylet med sort tekst på hvid baggrund og en sort 1px border og så har vi stylet knappen, når man hover henover den med en forsinkelse lavet med transition på 0.5s for baggrundsfarve og tekstfarve, så den skifter med blød overgang. Baggrundsfarven skifter til

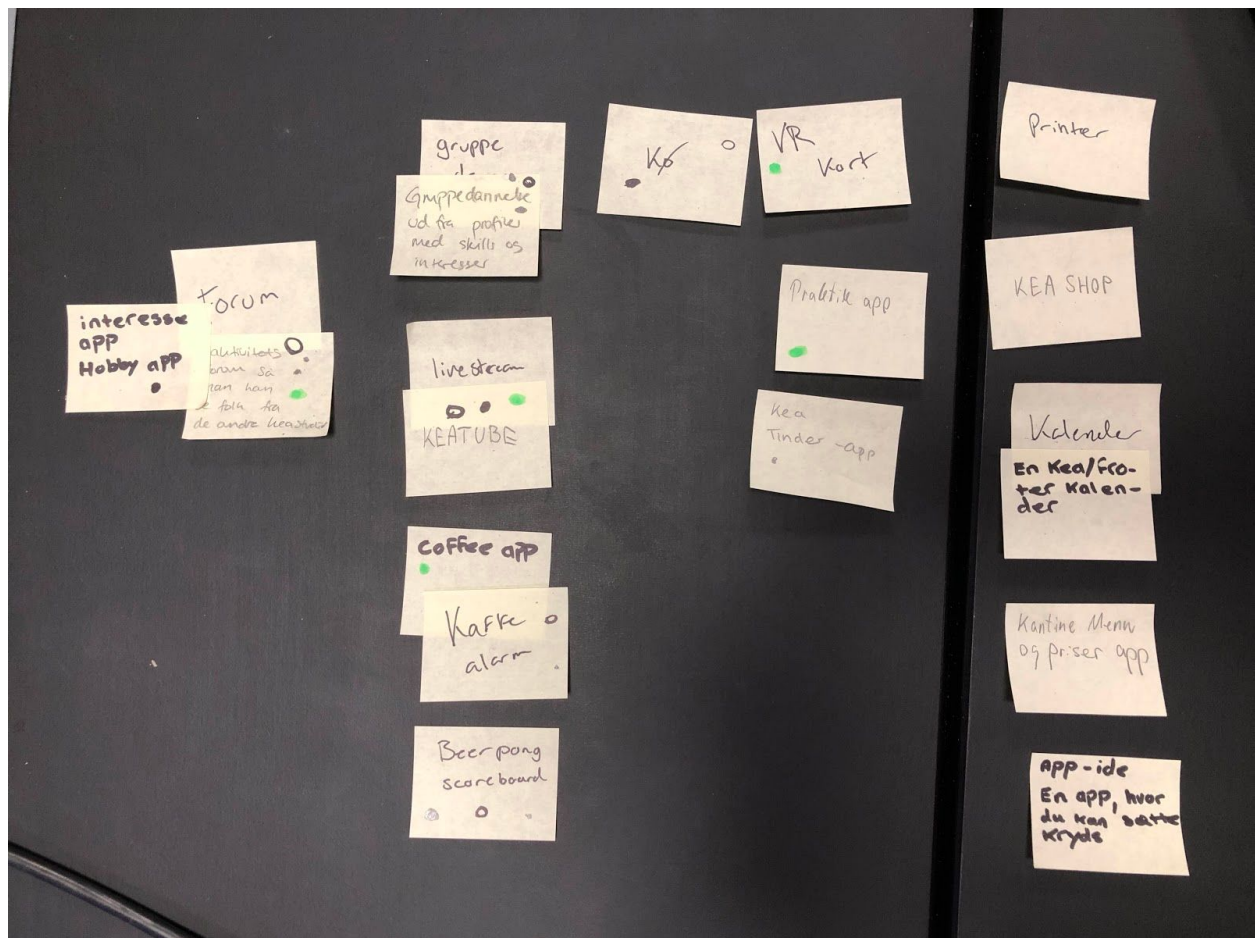
rød, tekstfarven til sort og borderen forstørres til 2px, så man tydeligt kan se at man er inde over knappen og er ved at sende beskeden.

Design sprint: Native app

Gruppenavn: Five Guys 2.0

Gruppemedlemmer: André Jensen, Josefine Hansen, Claudio Saavedra, Astrid Andersson, Julie Petersen, Isabella Hoffmann og Anna Olivia Honoré.

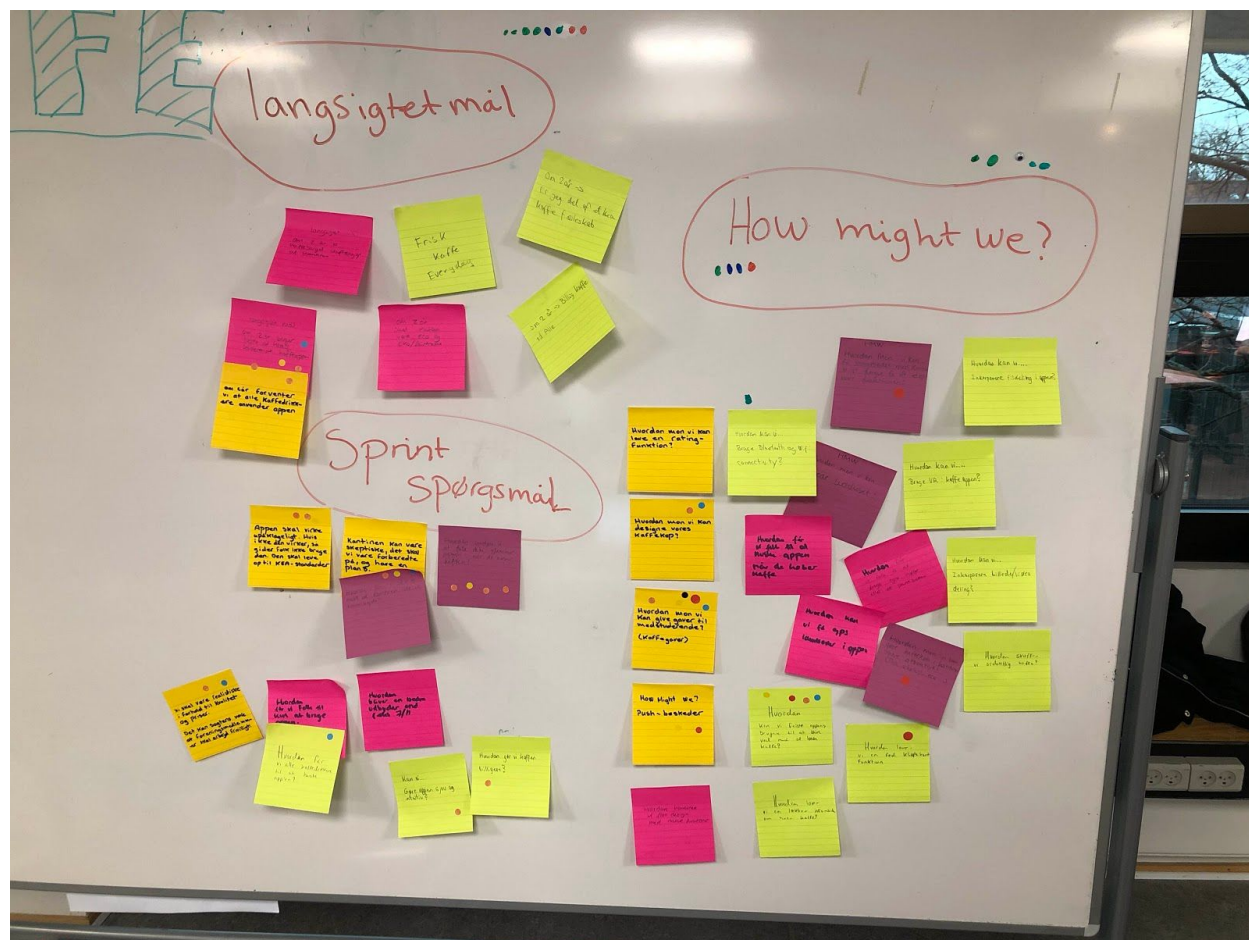
Idéfase og afstemning om endelig idé:



Vi brainstormede og skrev alle ideer ned på post-its med ideer til apps, der kunne forbedre vores studieliv på KEA. Man pitched så sin idé for de andre i gruppen. Vi tog en afstemning, hvor man satte prikker på de ideer man hver især havde lyst til at arbejde videre med og det stod mellem interesse/forum-app og den valgte kaffe-app. Efter oplægget omkring fordelene og mulighederne man får ved at lave en integreret/native app, blev vi hurtigt enige om at gå videre med kaffe-appen, da vi følte at vi med den i højere grad ville kunne udnytte telefonens funktionaliteter og at den generelt havde større potentiale som særskilt app til en telefon, frem

for forummet, der måske kunne laves over Facebook eller på andet måde integreres i ting vi allerede har profiler på og kan kommunikere igennem.

Map:



Langsigtet mål: Om to år vil 100% af kaffedrikkerne på KEA bruge appen.

Sprintspørgsmål:

- Hvordan undgår vi at folk glemmer at bruge appen når de køber kaffe?
- Hvordan sikrer vi os at appen virker nemt og upåklageligt så folk rent faktisk vil bruge den hver gang de køber kaffe?
- Hvordan får vi kaffedrikkerne til at hente appen?

How Might We:

- Hvordan kan vi give kaffegaver over appen?
- Hvordan kan vi friste appens brugere til at blive ved med at købe kaffe?
- Hvordan kan få inkorporeret push-beskeder?

Map:

Aktør: De studerende

Discover: Ser en plakat i kantinen. Nyhedsbrev. Facebook-opslag. Fronter. Oplæg fra ældre studerende/frivillige kaffeentusiaster.

Learning: Lærer appen at kende. Fx klippekortet. Taler med andre studerende.

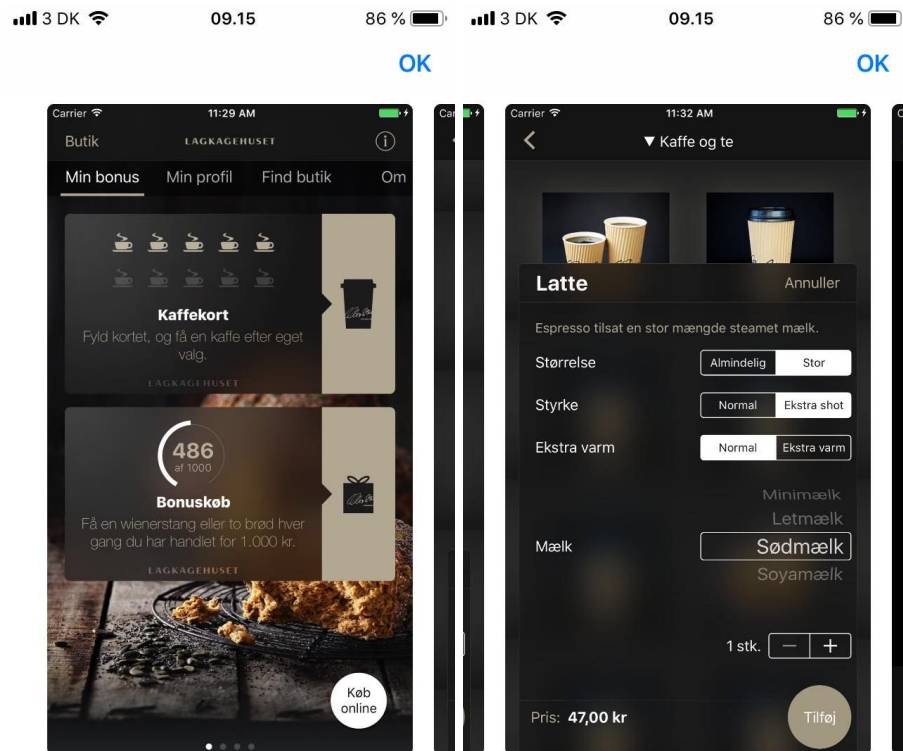
Using: Køber kaffe. Bliver afhængig af kaffe. Bruger appens “køb” eller “giv kaffe til ven” feature.

Goal: Langsigtet mål: Om to år vil 100% af kaffedrikkerne på KEA bruge appen.

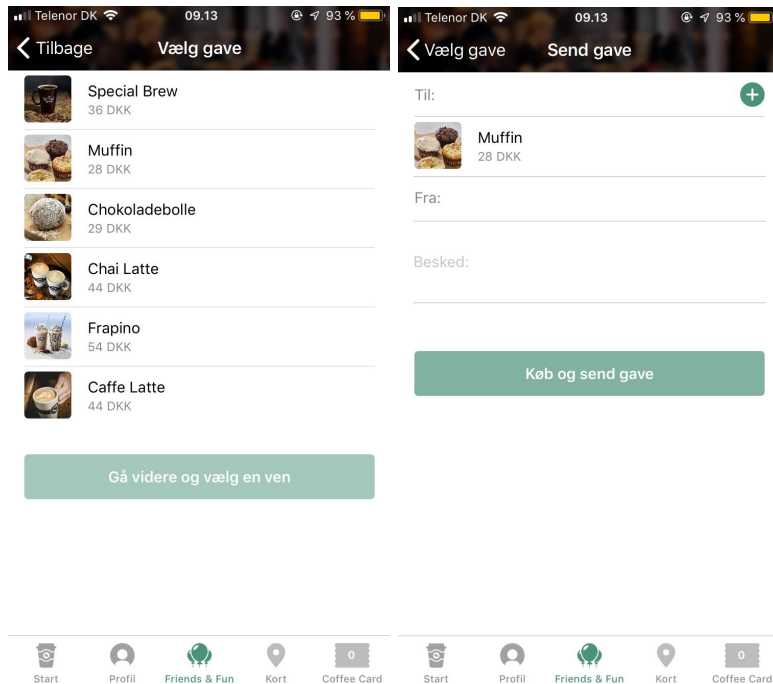
Sketch:

Lightning demos:

Vi fandt hver især apps med features vi var interesserede i. Blandt andet kunne vi godt lide det simple og mørke design hos Lagkagehuset og deres brug af hver X. kaffe gratis:



Derudover havde Espresso House en feature med at kunne sende kaffe til andre. Den tog vi også med videre til næste fase.



I vores divide/swarm fase tog vi en afstemning om hvilke features vi ville have med i appen, for ikke at fokusere på for mange - jf. frygten for feature creep i app-designs, hvor man vil have for mange features med som bliver uoverskueligt for brugeren og også for os selv i prototype-fasen.

Da vi havde besluttet os for de fire features med flest stemmer (kaffe-voucher, infoside om kaffen, gi' kaffe til en ven og kaffe-alarm) gik vi igang med Crazy 8 for at få gang i sketching processen og få lidt tempo i en lang proces med mange personer, der skulle nå til enighed.

Crazy 8



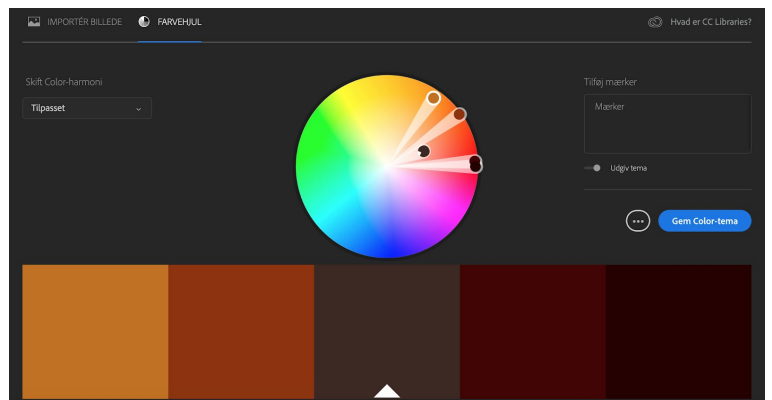
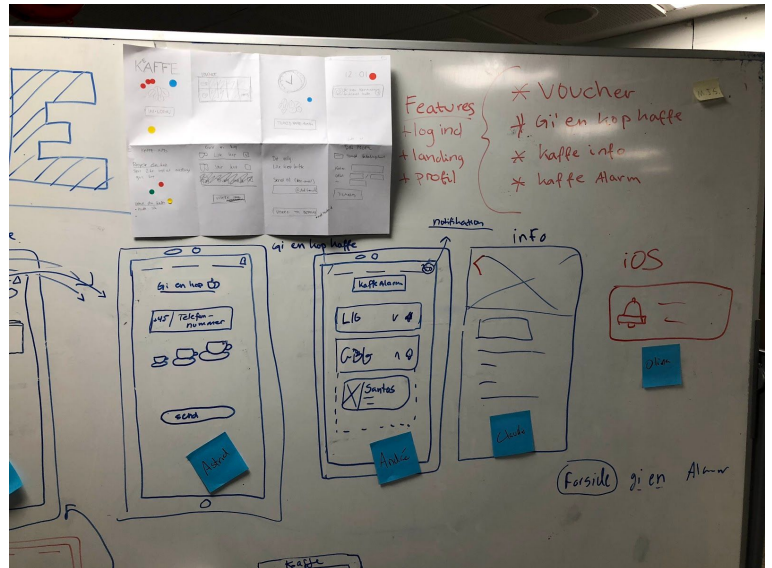
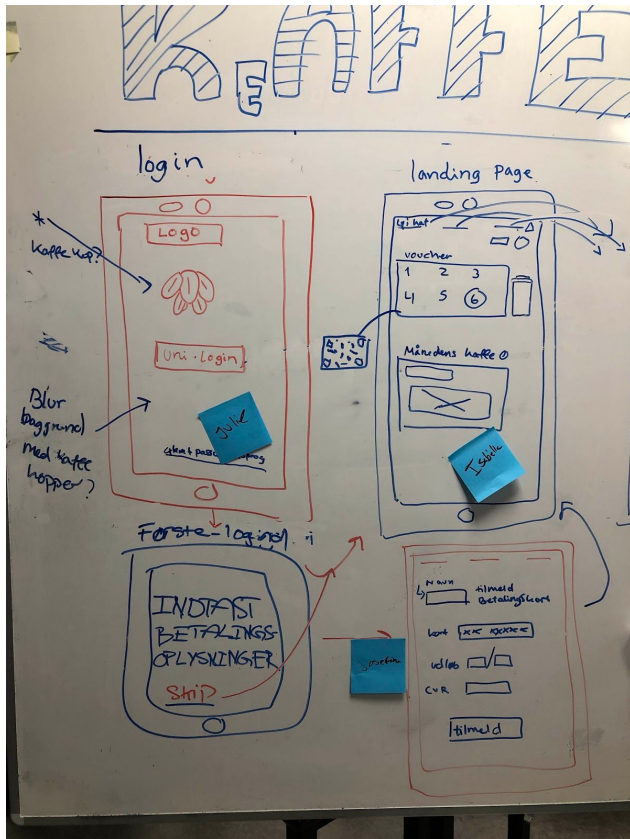
Både ideas og notes-processen tog vi mundtligt sammen, hvor vi ud fra lightning demos diskuterede og snakkede om de forskellige features, som vi sketchede i crazy 8.

Vi stemte så med prikker på de features i crazy 8 som vi synes bedst om ift. Hvordan det endelige app-design skulle se ud.

Decide

Solution sketch fasen tog vi sammen og tegnede på white board. Vi tog en afstemning om, hvorvidt vi skulle lave den individuelt og stemme anonymt efterfølgende, som fasen egentlig foreskriver, men flertallet mente at vi havde skåret så meget ind til benet ift. Features og udseende på de forskellige sider at vi ville få mere ud af at gøre det fælles. Hver gang vi opsnappede uenigheder lavede vi afstemning med håndsoprækning for at komme uenigheder til livs og det viste sig at være en mere tidskrævende proces end først antaget at gøre det på denne måde. Vi var nok ikke helt så enige som vi troede på forhånd. Desuden ville en individuel udførelse af solution sketching formentlig have været med til at klargøre for os selv hver især hvad vi synes var vigtigt ift. De forskellige designmæssige valg, men også mere tekniske specifikationer i appen. Vi fik dog skitseret alle sider og uddelt mellem os, så vi hver især kunne

arbejde i XD onsdag og få sat det sammen til en samlet prototype v. 1. Inden da lavede vi en styletile og delte et CC library med de fonte vi blev enige om, samt farver som vi fandt ud fra et billede af kaffe på color.adobe.com.



Prototype

[Link til XD-prototype v. 1](#)

UI-kits:

Vi har både brugt Adobes wires - mobile UI kits, samt Apples developer Design Templates til iPhone X.

Test

Tasks:

1. Åbn appen.
2. Log ind med uni-login.
3. Find frem til info om månedens kaffe.
4. Giv en kaffe til en ven.
5. Find ud af hvordan du bruger kaffekortet.
6. Tilmeld dig til L37 kaffealarm.

Feedback fra tre tænke-højt tests:

Opgave 1:

- Nemt ved at finde appen
- Flot ikon

Opgave 2:

- Det var nemt
- Fin blur baggrund
- Én blev forvirret over betalingsoplysningerne

Opgave 3:

- Så det lå på forsiden
- Trykker ikke på den, men læser op fra forsiden. Måske ikke intuitivt at det er et link, hvor man kan læse videre
-

Opgave 4:

- Finder det nemt i top-nav
- Tvivl om hvorvidt det er ens eget nummer eller en vens nummer mn skal indtaste
- Tvivl om hvordan det kommer til at virke
- Vedkommende der var forvirret over betalingsoplysninger i starten forstod heller ikke her hvordan det skulle virke i praksis

Opgave 5:

- To ud af tre kunne huske det lå på forsiden og fandt det nemt
- En testperson ville tage telefonen frem der hvor han købte kaffen og så forstår han at den tæller ved at scanne (forstår altså systemet intuitivt)
- Den sidste ville ønske det havde sit eget menupunkt, da hun nok ville bruge den funktion mest i appen, men ledte stadigvæk på forsiden efter kaffekortet
- Trykker på det - QR kode kommer op. Bruge den til at købe/registrere kaffen. Ikke helt så intuitivt hvordan det virker med den sidste kaffe ude til højre. Der står ikke noget info

Opgave 6:

- Alle tre testpersoner fandt alarmen i menupunktet og forstod at slå klokken til for L37 for at tilmelde sig alarmen

Andre kommentarer:

Meget barista-agtigt. Passer til temaet/kaffe. Giver god mening med farverne. Der er mørke bokse dér hvor man skal indtaste noget - god brugervenlighed. Meget intuitiv. Fint logo. Gode funktionaliteter.

Noget der mangler? Ikke på stående fod. Den er lækker. Jo - priser.

Især funktionen med klippekort gør testpersonen har lyst til at hente appen.

Design: Det orange er måske fint til at få det til at stikke lidt mere ud. Overskrifter i anden farve. Meget brunt i brunt, men behageligt at se på. Giver mening ift. kaffe. Måske flere kontraster i farverne - altså det med, at den orange er flot og fungerer som blikfang.

Kaffekortet kunne være et menupunkt, da det nok er det hun ville bruge mest i appen. Den har det den skulle bruge.

Problemområdet og forbedringer til version 2

Vores push-notifikation fik vi ændret fra v.1, hvor den poppede op efter 3 sek på forsiden til at være en notifikation med frisk kaffe fra L37, der først dukker op med forsinkelse efter man har tilmeldt sig kaffealarmen dertil.

Vi har tilføjet priser på gi' kaffe til en ven-funktionen og gjort det tydeligt, at der skal indtastes telefonnummeret på den, der skal modtage kaffen.

I forhold til kaffekortet diskuterede vi meget, om det skulle have eget menupunkt, men idet det var en integreret del af forsiden sammen med andet info ville det kræve et redesign, at have det separat, da der ellers ville være en masse luft under kaffekortet på pågældende side. Desuden ville det i praksis efter et par ganges brug af appen forhåbentligt være den mest brugervenlige løsning, at have kaffekortet med QR-scanningskoden på forsiden, da man hurtigt skal finde den frem i kantine-køen, når man køber kaffen og derved ikke skal forsinkes yderligere ved at balancere med en kaffe og lede i menuen efter det rigtige punkt.

Vi har gjort det tydeligere at den 9. Kaffe er gratis og så har vi skrevet en hjælpetekst ved siden af QR-koden, der dukker op når man trykker på kaffekortet.

Vi har yderligere redesignet app-ikonet, så det har samme form som de andre ikoner i iOS.

[Link til XD-prototype v. 2](#)

Pitch

[Link til pitch-slideshow](#)