

UX tema E18

Temadokumentation

04.04.02

1. User Research
& User Brief

2. Design Sprint

3. Web Prototype

4. Design Sprint:
Native app

Opgaven:

I temaet Grundlæggende UX har vi løbende arbejdet med den kreative proces til det mest brugerenvendlige færdige produkt. Til det færdige produkt ligger en masse for- og efter arbejde bestående af analyser, design sprint, test og en masse andet. Dette vil jeg dokumentere i denne opgave, og reflektere over hele arbejdsprocessen.

1. User Brief og User Research:

Test Design

Test resultater

Test optagelser

Research - målgruppe, konkurrenter

1. User Brief og User Research:

User Research:

Design af brugertest (kap. 9 i Usability-bogen)

Jeg har benyttet en brugertest som er designet til at skulle hjælpe mig med at få et indblik i hvilke udfordringer Fronter har som intranet.

1. User Brief og User Research:

Manuskript, samt liste med spørgsmål og testtopgaver:

Hej og velkommen til.

Tusind tak fordi, at du har lyst til at hjælpe mig.
I dag skal vi lave en lille slags test. Testen du skal udføre er en hjælp til at forbedre dette site. Det er altså ikke en test af dig, og du kan ikke gøre noget forkert. Det er en test af selve produktet. Jeg er meget interesseret i, at høre hvis du mener at siden har mangler eller lignende. Det er ikke mig der har lavet sitet her, så du kan roligt fortælle mig hvis du ikke kan lide det, eller mener noget skal laves om. Det er helt okay.

Du skal forestille dig, at du er studerende på KEA. Du går på multimediedesigner uddannelsen på hold A. Forkortelsen af uddannelsen kan fremgå som MMD. Du skal benytte deres intranet kaldet Fronter, til at navigere rundt og løse de givne opgaver. Jeg skal bede dig om at tænke højt undervejs, hvilket vil sige at du bare sætter ord på alt det du tænker, samt hvorfor du klikker der hvor du klikker, eller hvis du undrer dig over noget undervejs.

Du må endelig stille mig spørgsmål hvis du har nogle, men ellers sidder jeg bare her ved siden af, og vil umiddelbart ikke hjælpe dig med at løse opgaverne.

God fornøjelse!

Opgaver jeg stiller testpersonen:

1. Aflever en opgave 03.01.01 under tema 03 Grundlæggende Animation.
2. Find ud af hvilken lektie du fik for i mandags
3. Find kontakt information på din underviser Peter Ulf
4. Find opgavebeskrivelse på opgave 02.01.01 Pilotopgave. (Interview m B-rolls)
5. Find studiestartsprøven

Beskrivelse af testdeltagere

Testdeltager 1: Studerende på KEA. Har benyttet Fronter før.

Testdeltager 2: Studerende på KEA. Har benyttet Fronter før.

Testdeltager 3: Studerende 21 årig dreng. Har aldrig benyttet Fronter før.

1. User Brief og User Research:

Optagelse af tests og interviews (link til video/lyd):

2 af testene lavede jeg sammen med to medstuderende. Jeg er derfor selv testpersonen i den ene af videoerne der ses her:

<https://drive.google.com/drive/folders/1UJUdyejRZw2ut3r2coq6fpclEC56Aks5>

Link til den tredje test:

<https://drive.google.com/open?id=1hyNIJx9cwNSYh8F8zAp4P4x0f2peMZ1o>

1. User Brief og User Research:

Dokumentation og efterbehandling af testresultater:

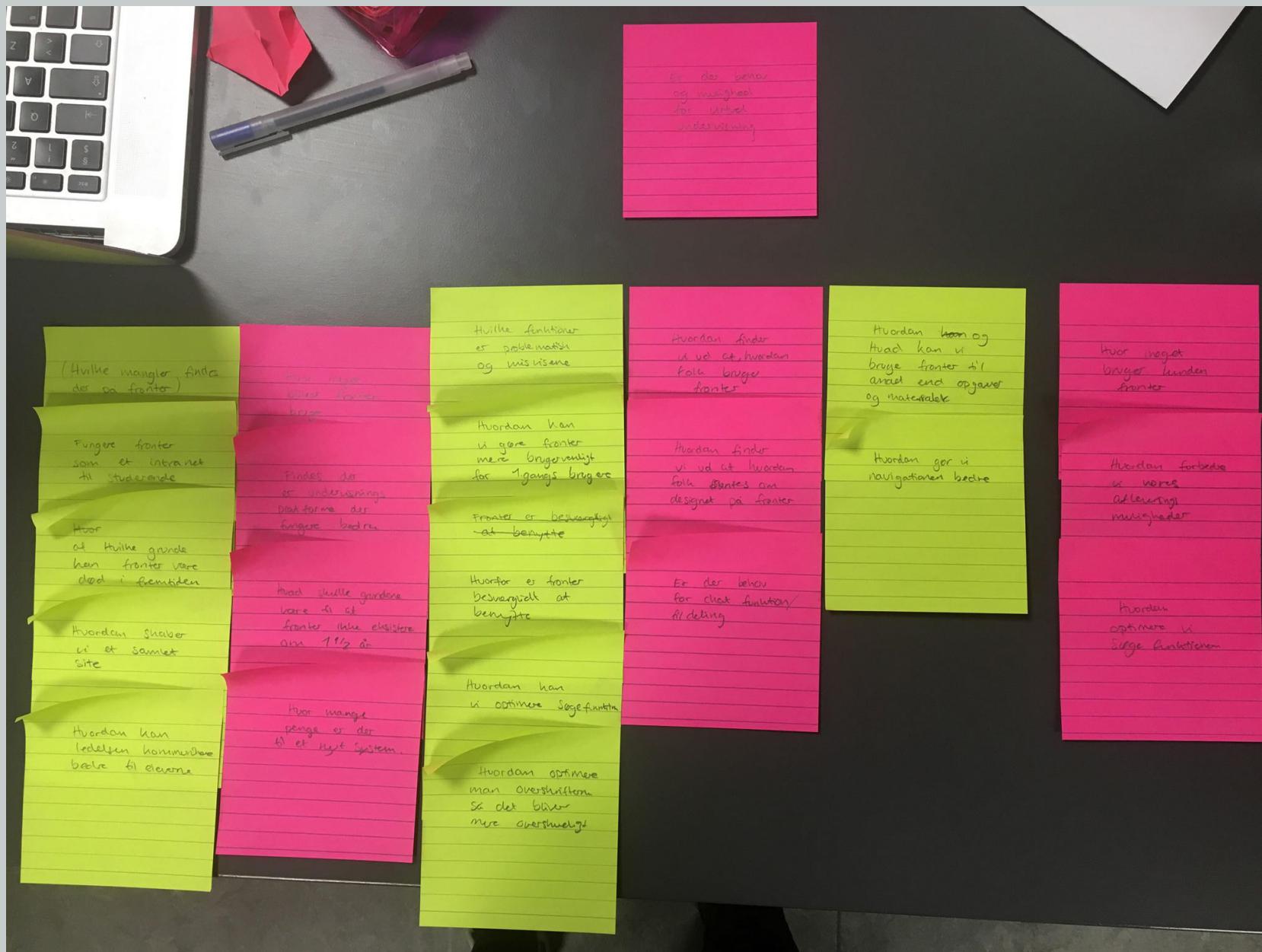
Efter jeg har udført mine tre test, har jeg erfaret at Fronter har en del mangler der gør brugeroplevelsen mindre tilfredsstillende.

F.eks. I min tredje test kan testpersonen slet ikke finde lektien som er for. Han klikker ind under materialer, i undermapperne til temaer. Han tænker også med det samme at dette vil ligge under "dagens" under "påmindelser". Det ville han mene var mere oplagt. Der gik noget tid, før han kiggede under skemaet. Da han endelig fandt frem til, at det lå under skemaet, var det også svært at finde frem til literaturlisten, samt gennemskue hvilket punkt på literaturlisten som var for til dagen.

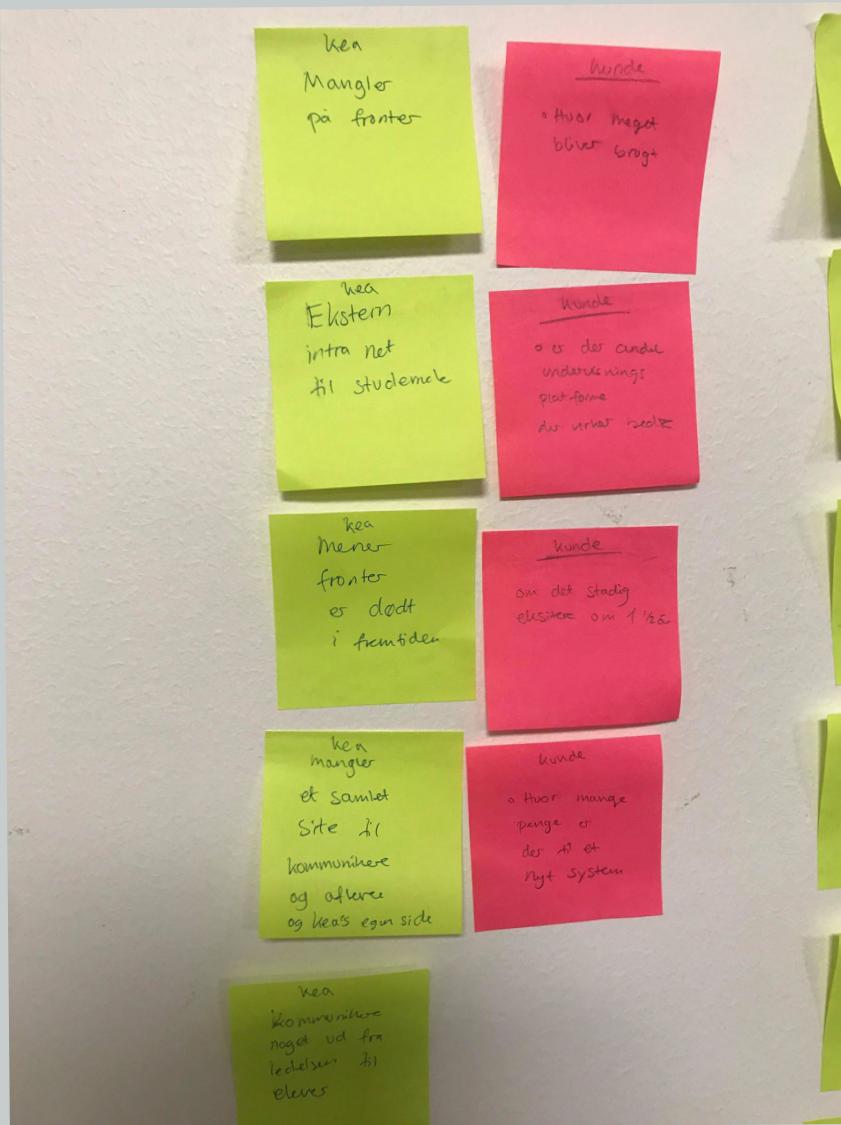
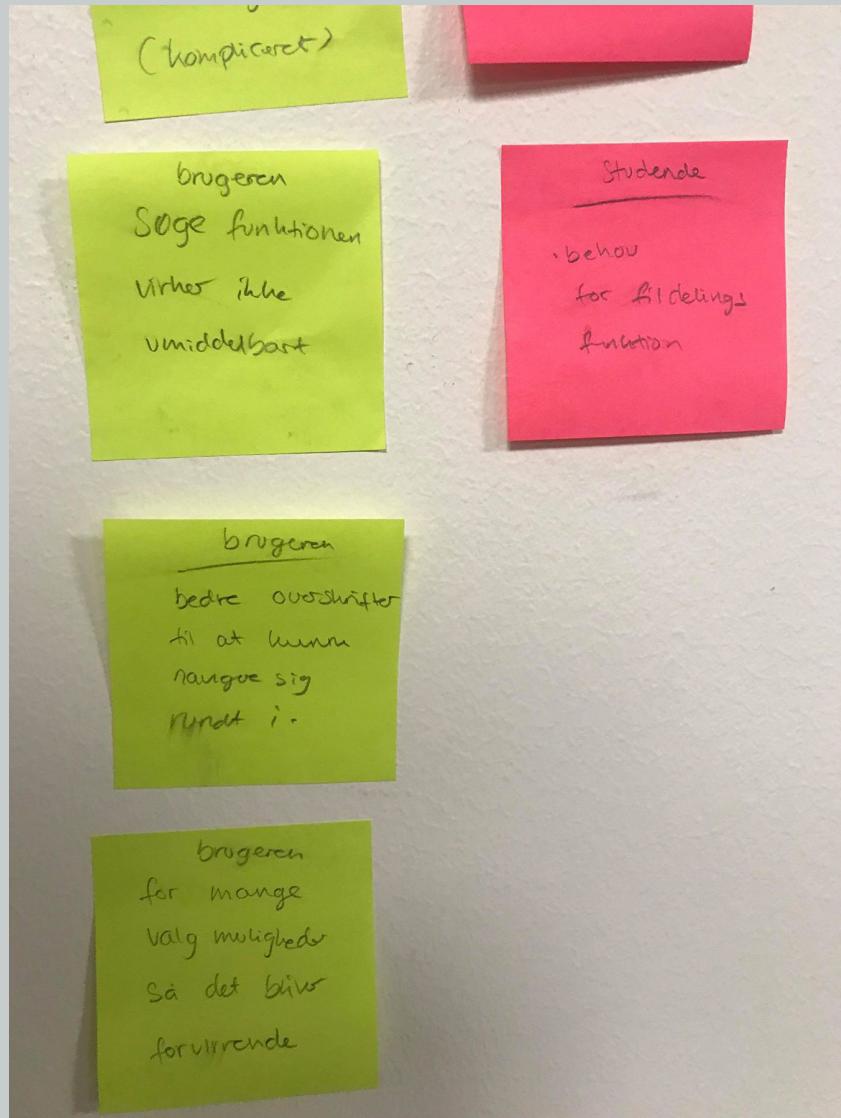
Derudover lige med denne lektie, var der ikke noget link på litteraturlisten, som på alle andre lektier. Der lå ind mappe inden under materialer, hvilket er første gang. Der plejer lektien ikke at ligge. Det er derfor meget forvirrende for brugeren, at det ikke ligger under en overskrift man automatisk associerer med lektier.

Derudover har jeg fundet ud af, fra alle tre tests, at der er mange klik undervejs i bruger rejsen fra need til goal. Det gør brugerrejsen en del længere, end hvad den kunne være.

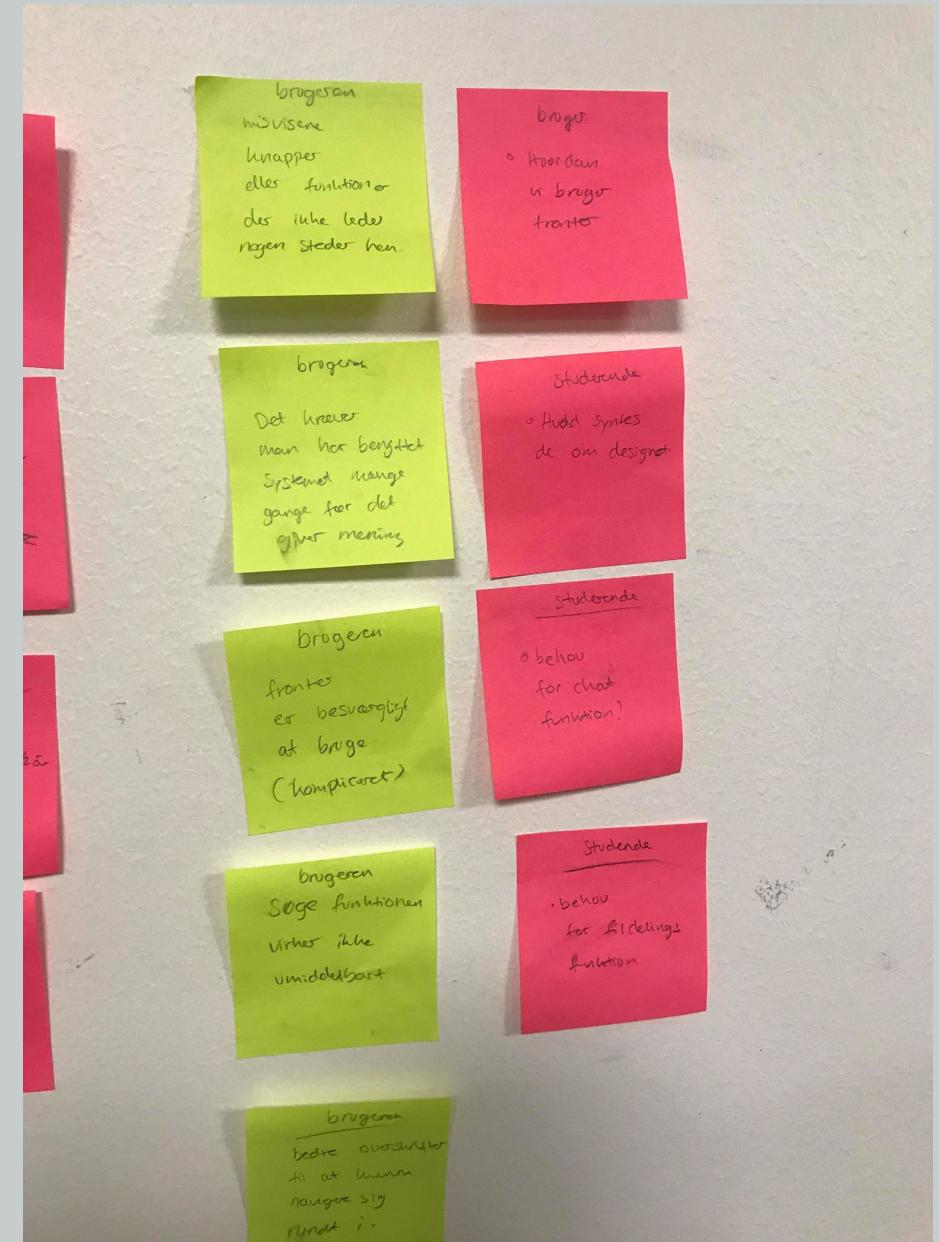
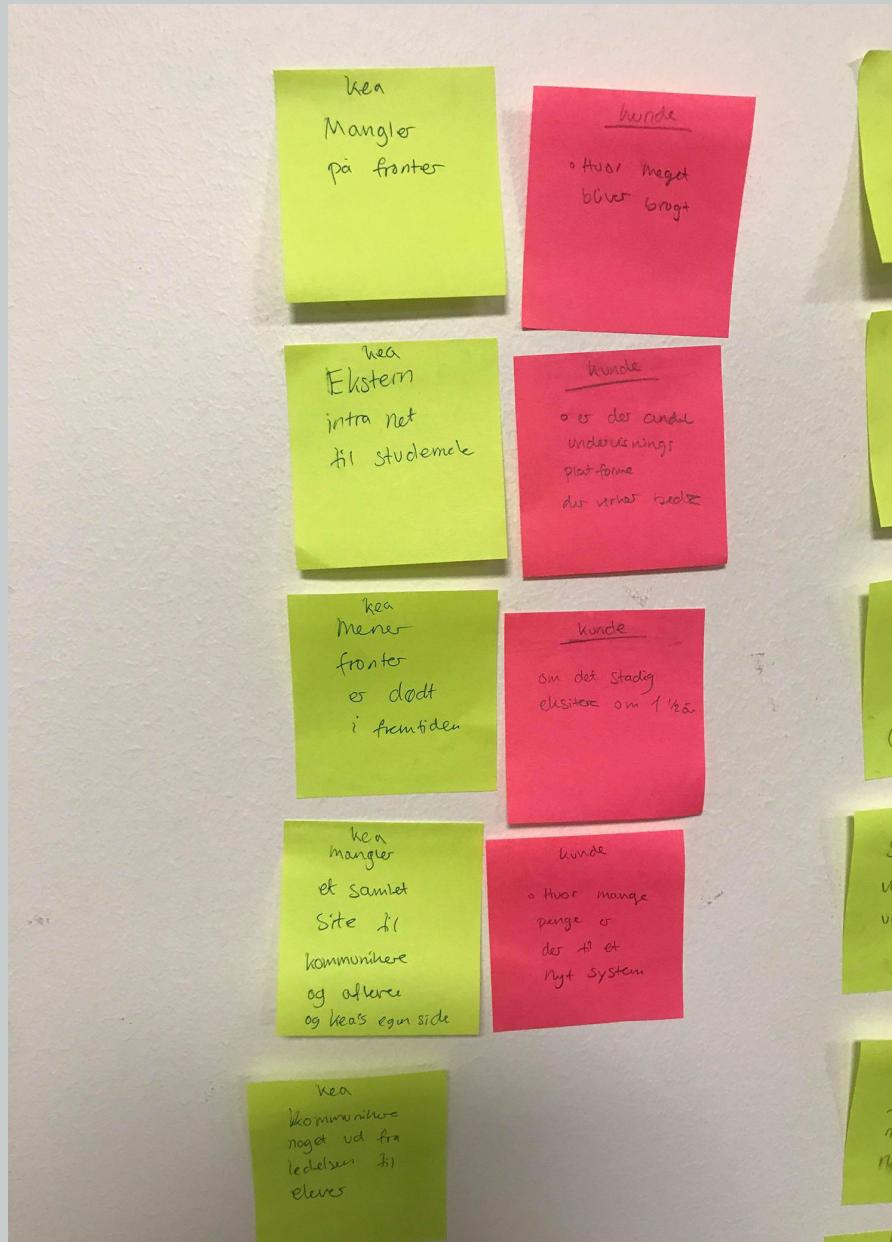
Dokumentation og efterbehandling af testresultater:



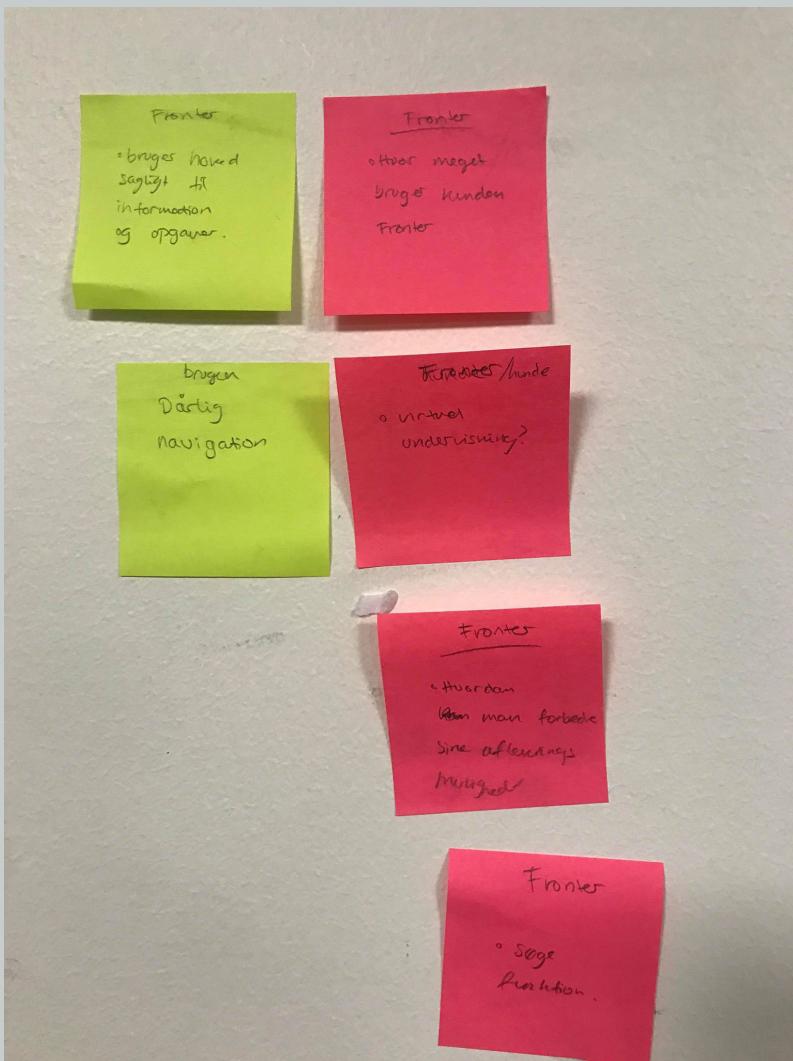
Dokumentation og efterbehandling af testresultater:



Dokumentation og efterbehandling af testresultater:



Dokumentation og efterbehandling af testresultater:



Undersøgelse af hvad konkurrenterne gør (inspiration)

Podio, Lectio og lignende har alle en mere personlig side. Funktionaliteter som f.eks. "Mest brugte sider", "Dine beskeder", "Dit skema", "Dine opgaver". Dette gør at brugeren føler sig langt mere tryg og "hjemme" på siden. Fronter er ikke så personlig, og det gør det mere forvirrende.

Deres design er også langt mere enkelt, og har ikke så mange uanvendelige knapper.

User Brief

KPI'er der følger SMART modellen:

- Når vi lancerer den nye Fronter, skal den indeholder bedre kommunikationsmuligheder på tværs af studerende, virksomheder samt skolens ledelse.
- Når vi lancerer den nye Fronter, skal siden være overskuelig med fokus på enkelt-hed.
- Når vi lancerer den nye Fronter, skal gamle studerende havde mulighed for at følge med i skolens udvikling, samt tage kontakt til igangværende studerende, altså bibeholde deres netværk.
- Når vi lancerer den nye Fronter, skal siden have en overskuelig app til smartphone, så siden både er velfungerende som app samt hjemmeside.
- Når vi lancerer den nye Fronter, skal de studerende have lettere til undervisningsmateriale og pensum.

Målgruppe:

- Det er os som studerende. Vi skal tage udgangspunkt i os selv!

Hvem er de?

- Frederikke Bender/ledelse
- Undervisere
- Administration
- Studerende
- Eksterne virksomheder

Hvad er Fronter for dem?

- Frederikke Bender/ledelse: Kommunikation til studerende. Se hvad der er i kantinen. Overblik over studieaktivitet, og mulighed for at vurdere gennemsnittlighed af sete opslag, åbnede mails m. m.
- Undervisere: Kommunikation til nuværende studerende, samt ældre studerende. Se hvad der er i kantinen.
- Administration: Kommunikation til studerende. Se hvad der er i kantinen.
- Studerende: Intranet til afleveringer, undervisningsmateriale, adgang til skema. Brug til netværk efter uddannelse.
- Eksterne virksomheder: Kontakt til studerende de eventuelt har samarbejde med

User Brief

Hvad har de behov for, som Fronter ikke kan give dem?

- Overskueligt layout og design, nemmere navigation
- App der fungerer på smartphone
- Lettere adgang til skema
- Have al undervisningsmaterialer samlet (væk fra youtube, facebook mm.)
- Dele store filformatet, medstuderende og undervisere kan ligge op (i stedet for drev)
- Mappestruktur på Fronter, ikke på egen com
- Afleveringsprocent: 50% tilbage af opgaven f.eks.
- Lektier mere overskueligt

Fronters funktionaliteter:

- Skema visning/ugeplan
- Mulighed for aflevering, via mappestruktur
- Beskeder/opslag fra undervisere
- Se undervisningsmaterialer

Link til Site Map: <https://www.gloomaps.com/WPXr6wbvHb?fbclid=IwAR0ZzARKnldpg-9v7EEc5LPNMED2u9pyz0ydd6eiWMVuL2WhUIPx5zX61Do>

User Brief

Beskriv indhold, navigation og interaktionsmuligheder:

Indhold: Man kan aflevere opgaver, se undervisningsmaterialer i de forskellige mapper, samt se ugeplan i en meget uoverskuelig Google sheets dokument.

Du kan også se lektier forskellige steder i ugeplanen.

Der findes en samlet oversigt over alle den studerenes afleveringer, samt feedback hvis det er givet.

Navigation: Man skal klikke igennem mange mapper for at navigere rundt.

Interaktionsmuligheder: Der findes en liste over andre på 1. Semester på samme uddannelse, hvor enkelte har kontakt oplysninger stående.

Brugerens mål:

Undermål:

“Jeg skal deltage i undervisningen, altså komme til timerne”

“Jeg skal aflevere mine opgaver”

Hvornår bruger man Fronter?

Hvornår på dagen? Morgen samt aften

I forbindelse med hvad? Aften: For at tjekke lektier samt hvilken undervisning man har dagen efter.

Morgen: Tjekke lokale og hvad tid man skal møde.

Hvor meget og hvor længe?

Aften: 10 minutter

Morgen: 5 minutter

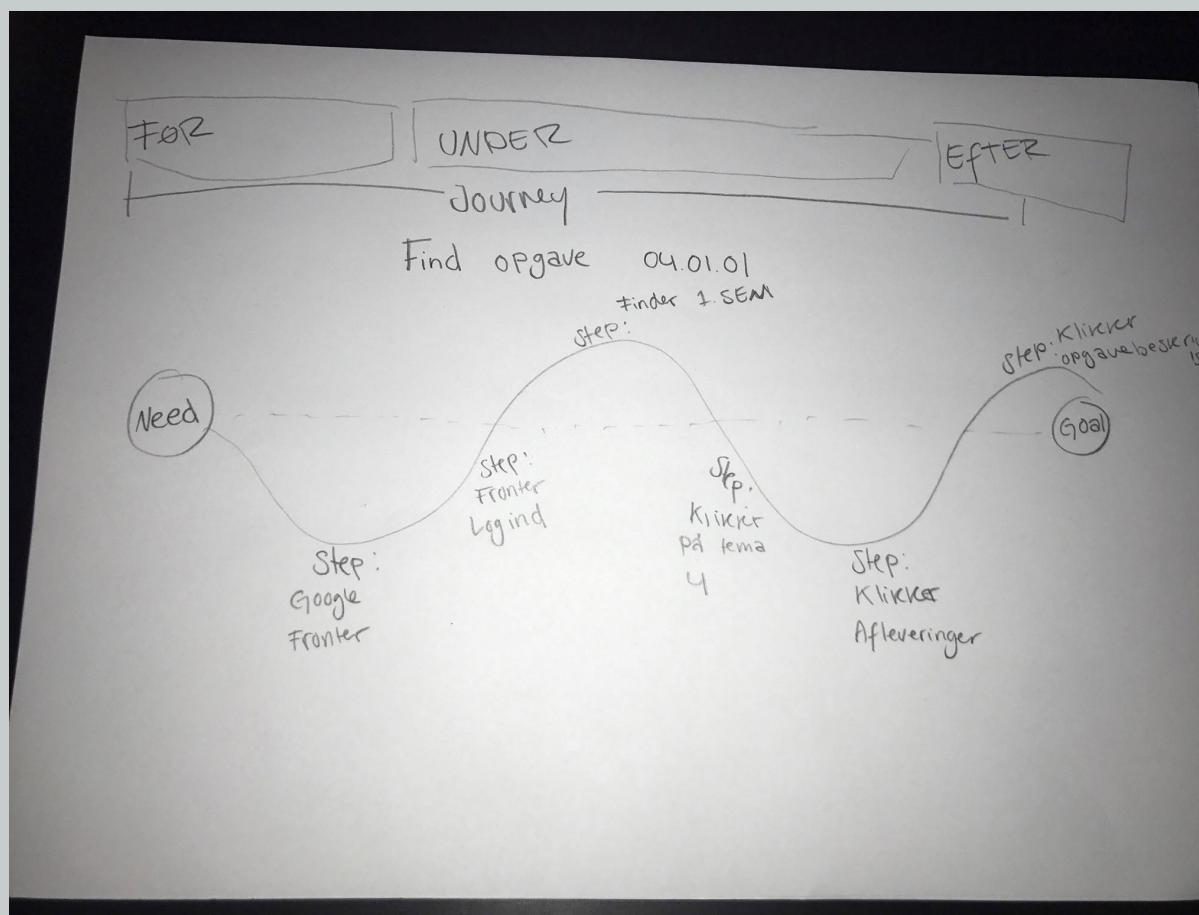
Med hvilken teknologi? (mobil, tablet, desktop): Kun desktop, da den virker dårlig på mobil.

User Brief

Brugerrejse:

Hvordan gør vi? Hvordan bruger vi Fronter til en specifik task? F.eks. at finde lokale, eller opgave.

Find opgave 04.01.01 journey map:



Brugermål:

"Jeg vil færdiggøre min uddannelse, ved hjælp af Fronter, da det vil hjælpe mig til at finde undervisningsmateriale, samt overblik over uddannelsesforløbet"

Brugssituation: Tjekker Fronter for at finde undervisningsmateriale, om aftenen inden en skoledag

Brugeren: 22 årig studerende

Tasks: Brugeren skal finde ud af hvad der er for af afleveringer, samt opgavebeskrivelsen til afleveringen - dette gøres via Fronter.

Problemer:

- Kan ikke komme ordentligt på Fronter på telefonen, og det ville være nemmest for brugeren

2. Design Sprint:

Map

Sketch

Decide

Prototype

Test and Learn

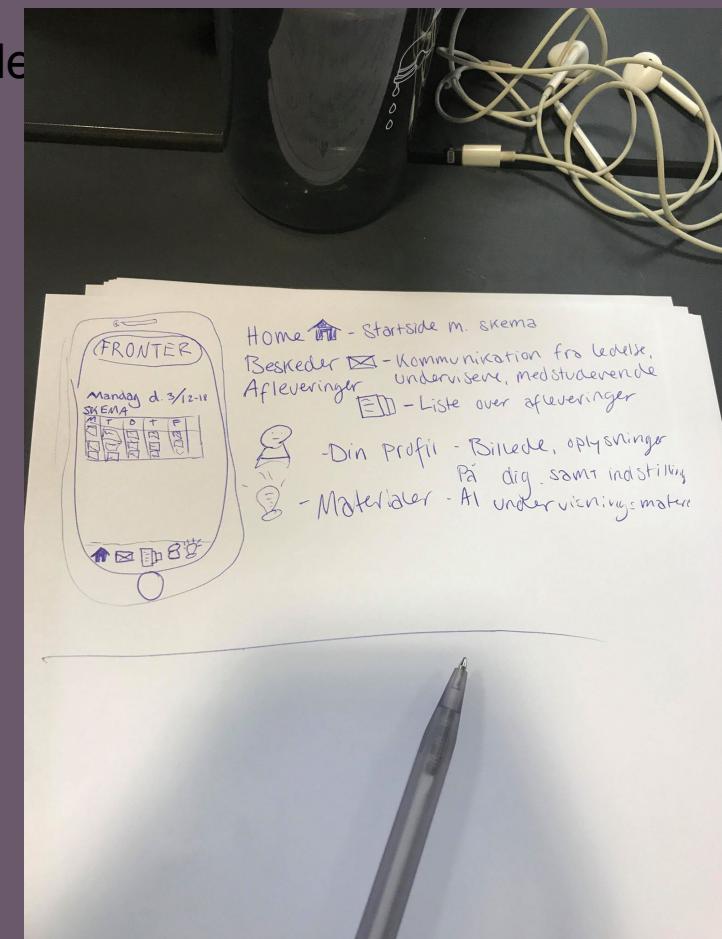
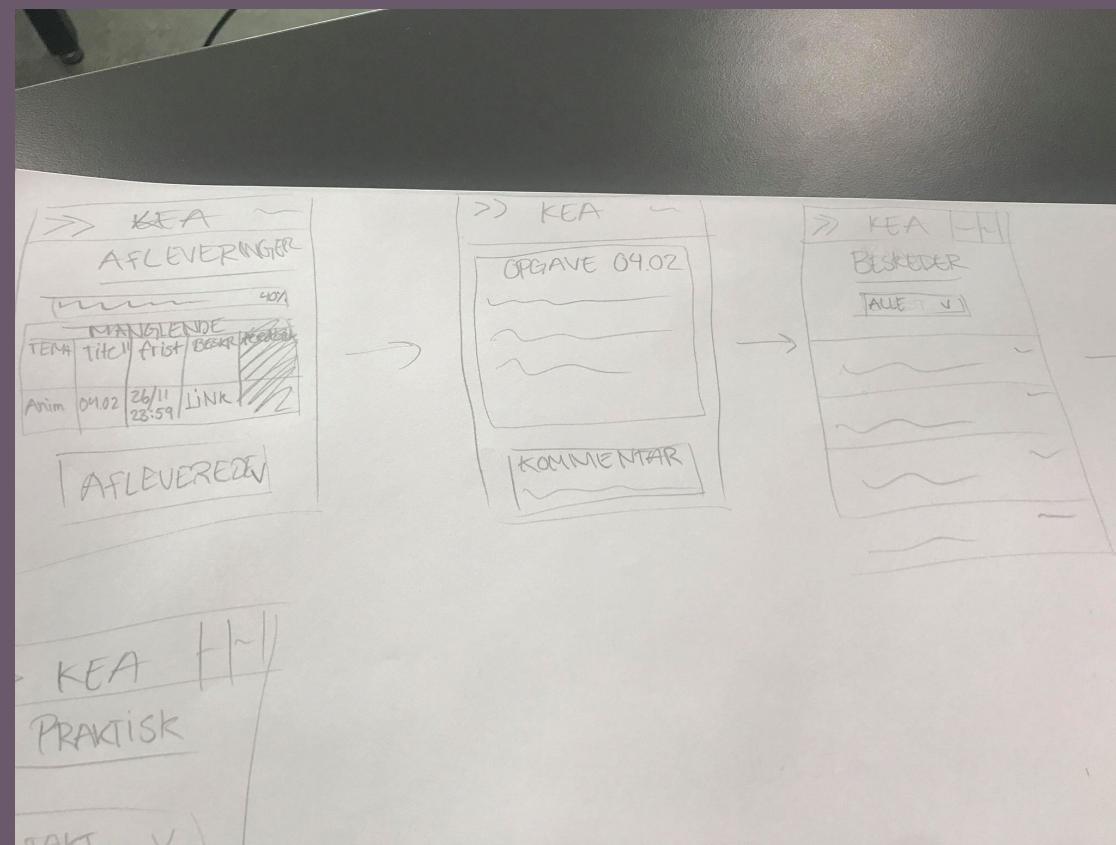
Link til min egen og første XD prototype, hvor vi arbejde med design sprint som forarbejde for første gang:

<https://xd.adobe.com/view/0338973a-669a-49b9-6430-803a0100076d-7509/screen/e966d522-d92c-4ca7-bac6-013d22bdf95f/Besked>

2. Design Sprint

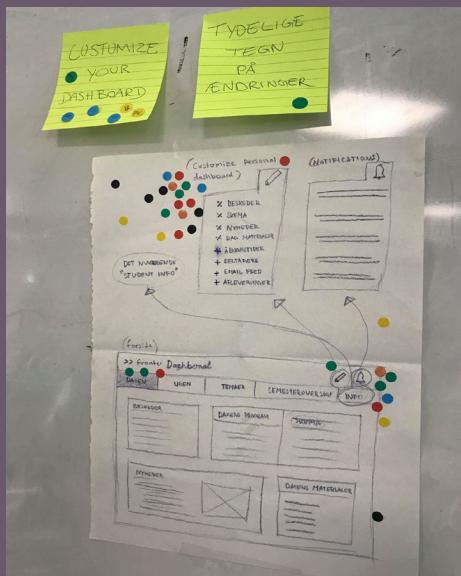
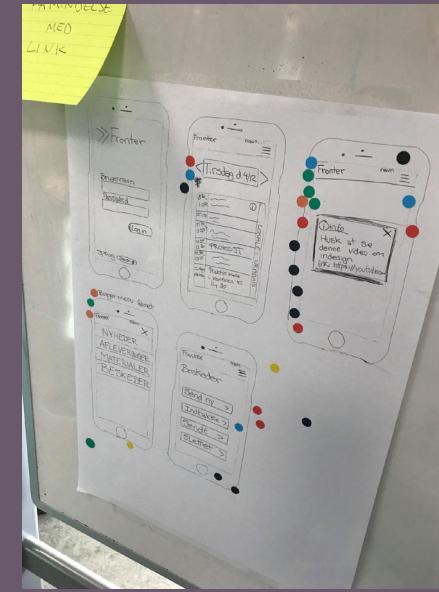
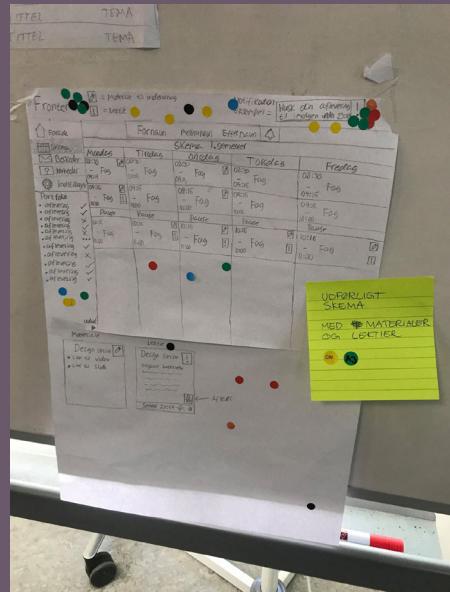
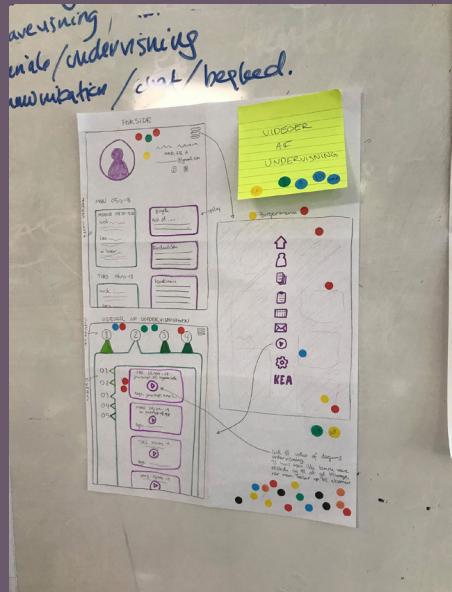
Nu vil jeg dokumentere ugens forløb med design sprint. Ovenstående link er det endelige produkt:

Først lavede jeg mine egen Four Step Sketch med alle



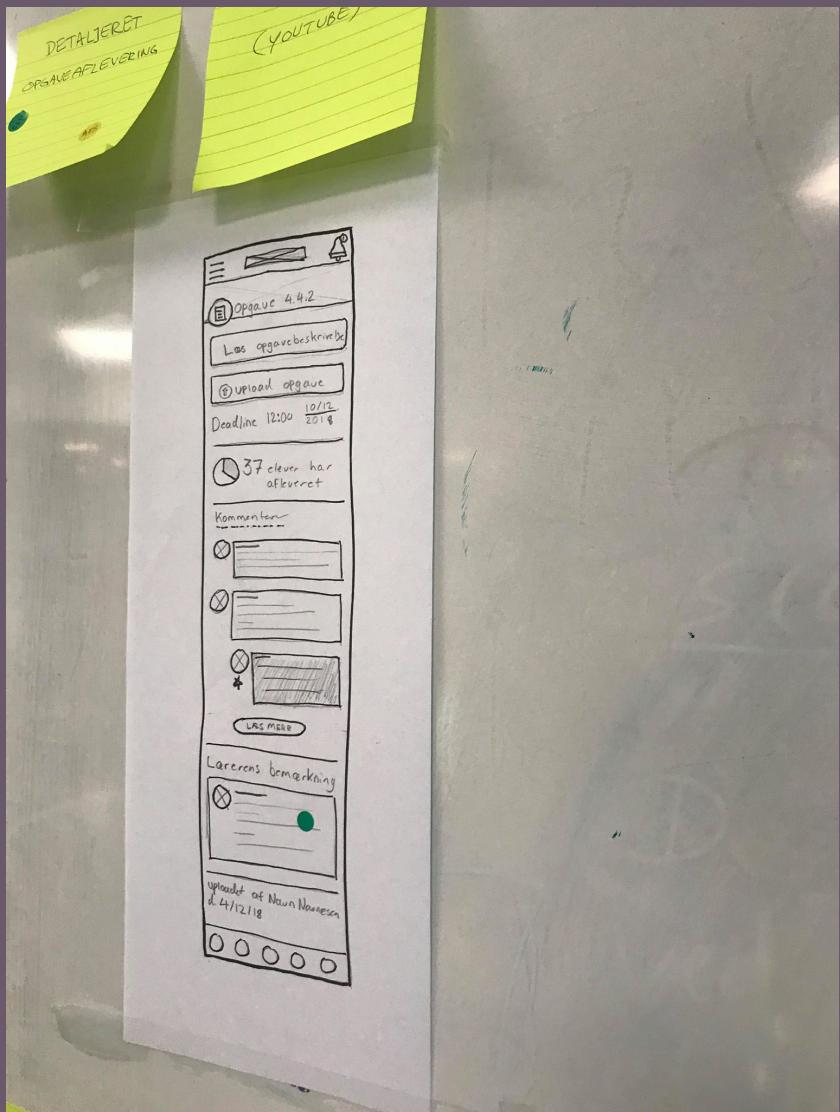
2. Design Sprint

Efterfølgende lavede vi art museum i plenum, hvor vi stemte om de mest brugervenlige idéer:

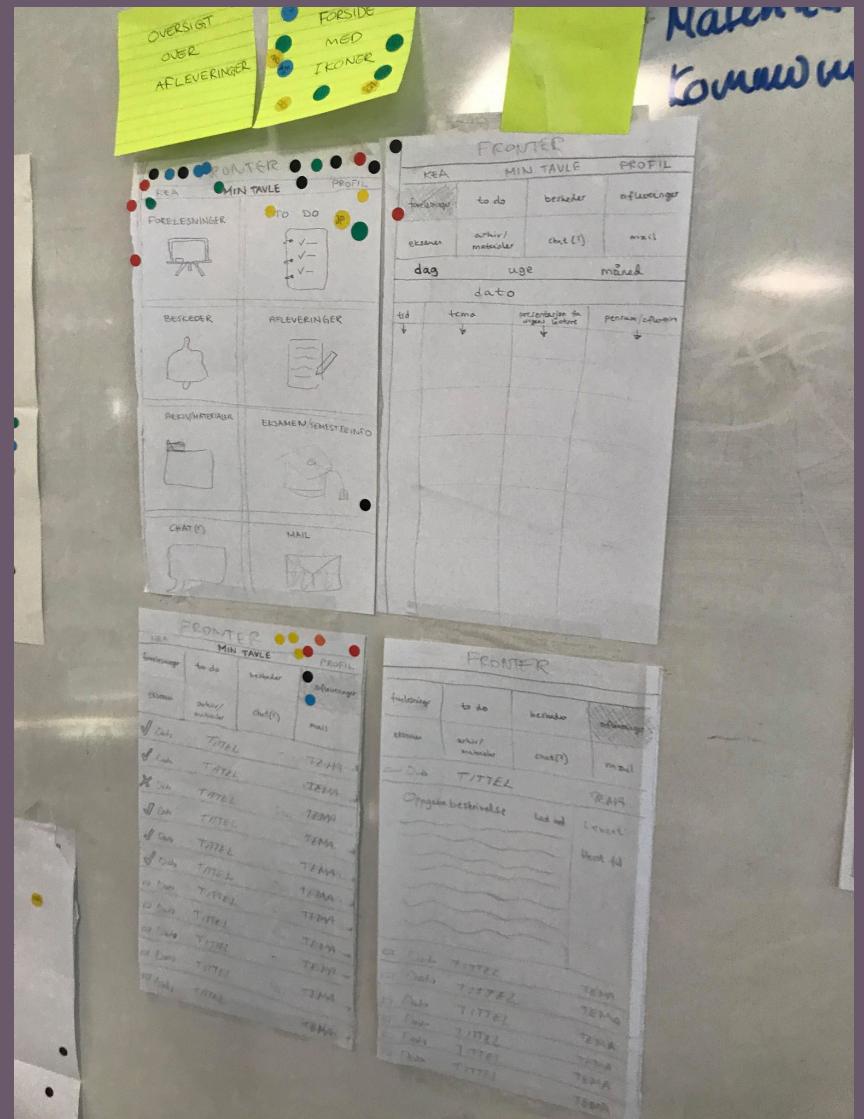


Design Sprint

Til sidst valgte jeg at tage udgangspunkt i følgende af idéerne til min egen prototype:

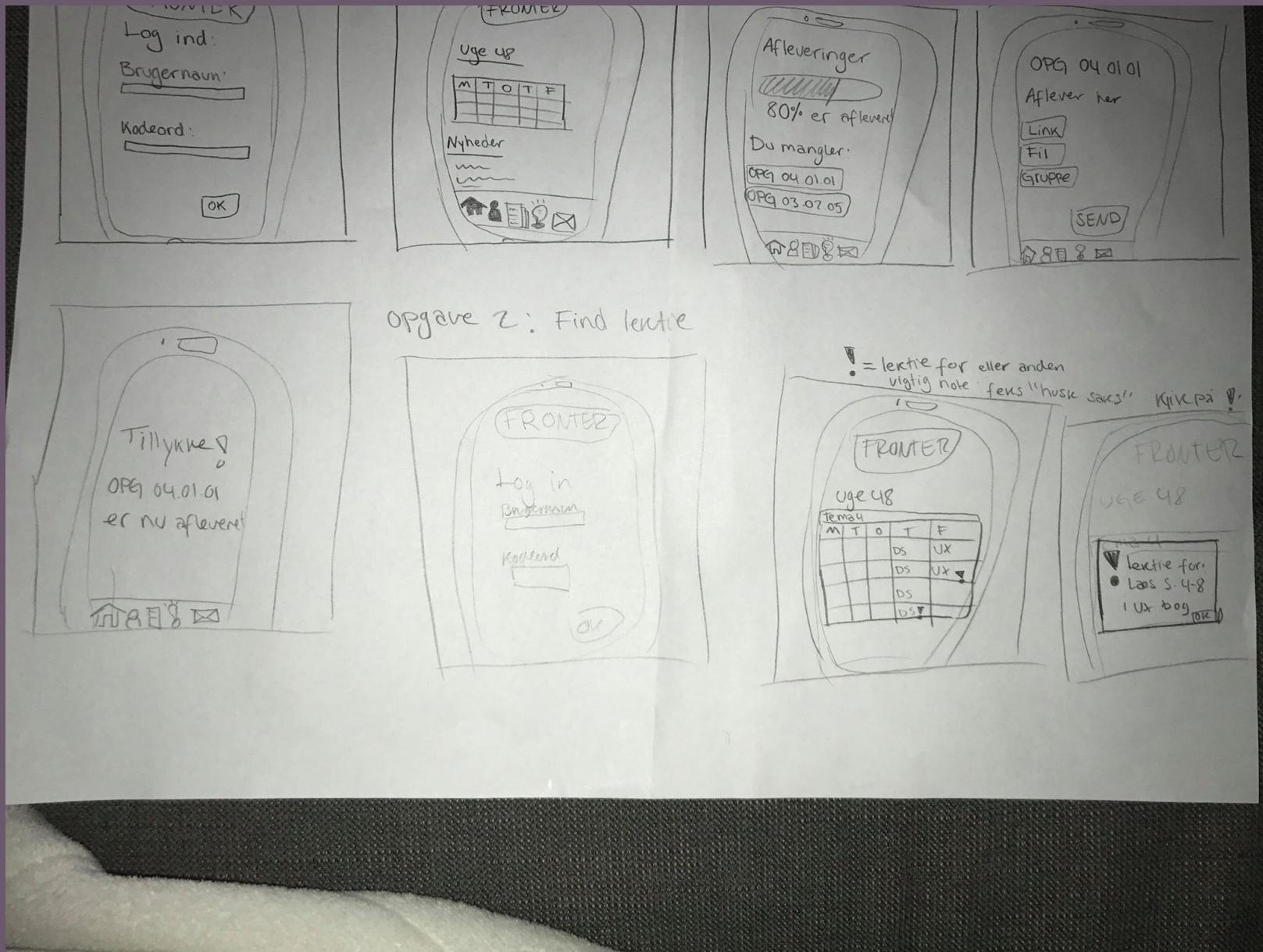


Den øverste idé med en udvidet opgavebeskrivelse, hvor både studerende og undervisere kan tilføje kommentarer synes jeg var rigtig god. Ofte synes jeg, at os studerende har mange af de samme spørgsmål, og hvis man så stiller dem der, vil alle have svaret som hjælp.



Design Sprint

Storyboard:



Design Sprint

Test:

Jeg tilføjede lidt, efter at have lavet mit storyboard.

Jeg lavede i stedet for forskellige flows, et langt.

Det lød på:

1. Du skal finde den seneste opgave, som du endnu ikke har afleveret.

2. Find så frem til opgavebeskrivelsen. Opgaven har navn "04.02.01".

3. Find frem til det korrekte link til KEA's visuelle stil, ved hjælp af at læse kommentarerne. De vil fortælle dig, hvad næste step er.

Det er altså et langt flow, hvor du først klikker ind på afleveringer. Her ser du en oversigt over hvilke opgaver du har afleveret, og hvilke der mangler - ved hjælp af "status". Du kan herfra klikke ind på opgavebeskrivelserne. Herinde kan både undervisere og studerende kommentere, hvis de har spørgsmål eller lignende. Her spørger en studerende om et link, og de sender Birgitte via beskeder. Man går herfra ind på sine beskeder og åbner den besked der indeholder link.

Jeg udførte testen på en testperson. Vedkommende var ikke 100% sikker på hvor man fandt afleveringen henne. Personen klikkede både på det sidste ikon som er en mappe, og herefter blyanten.

Herfra gik det ellers fint med at finde tingene. Testperson mente at det ville være mere overskueligt med en burger-menu, hvor man så her indeni kunne have ikonerne.

Testperson mener det er nemmere når man har både iconer og skrift, så man er helt sikker på, hvor man skal trykke for at finde præcis den information, eller goal, man måtte lede efter eller have. Det er irriterende at skulle klikke rundt og lede efter det rigtige sted.

3. Web Prototype

Gruppearbejdsdokumentation - projektplanlægning - Team Canvas - Trelloboard Dokumentation af arbejdsproces og udvalgte kodeeksempler og -forklaring

Link til Adobe XD prototype.

Brug gerne wireframes og layoutdiagrammer, men intet krav.

Link til web prototype

Test - interviewguide og analyse af testresultater

Ændringsforslag til web prototype på baggrund af test

Gruppe 7 Team Canvas:

team Canvas				
<p>Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free</p> <p><i>Kaktus Høy Jølle Anthony Natasha H.</i></p>		<p>Version 0.8 theteamcanvas.com hello@theteamcanvas.com</p> <p>Team name: FRONTERS Gruppe 7</p> <p>Date: 10/12</p>		
PEOPLE & ROLES	COMMON GOALS	VALUES	RULES & ACTIVITIES	
<p>What are our names and the roles we have in the team?</p> <p>Kaktus Oliver - kode Jøper - kode Fie - teste Natasha</p> <p>What are we called as a team? fronters</p>	<p>What you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded?</p> <p>Kode en etisk og personlig løsning. Evt. kunne bestemme hvad der skal vises, fokus på skema</p>	<p>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?</p> <p>Godt produkt vi kan også inde for flittighed, kvalitet, samarbejde, og ansvar Optimerer fronten Samarbejde, og ansvar faller og individuelt</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Opdatering hver dag - Statusmøde - Kommunikation over facebook - Hvis man ikke kan medde, skriver man hurtigst muligt. 	
PERSONAL GOALS	PURPOSE	NEEDS & EXPECTATIONS		
<p>What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up?</p> <p>Jøper: Javascript Oliver: godt slutprodukt Kaktus: godt til eksamen Fie: Design Natasha: godt produkt</p>	<p>Why we are doing what we are doing in the first place?</p> <p>Optimerer fronten</p>	<p>What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best?</p> <p>Alle skal holdes opdaterede, snakke sammen og have god kommunikation. Artlighed er vigtigt</p>		
STRENGTHS & ASSETS	WEAKNESSES & RISKS			
<p>What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals?</p> <p>What are interpersonal/soft skills that we have?</p> <p>What are we good at, individually and as a team?</p> <p>Kode, Designe, Holde ud</p>	<p>What are the weaknesses we have, individually and as a team?</p> <p>What our teammates should know about us?</p> <p>What are some obstacles we see ahead us that we are likely to face?</p> <p>Jøper: Javascript - noget af det er svært. Svært at forklare Oliver: Forberedelse + test Natasha: Komme op om morgenen Fie: Brackets + kodning Kaktus: Brackets + kodning</p>			

3. Web prototype

Link til Trello Board:

<https://trello.com/b/xgHVnxNY/gruppe-7>

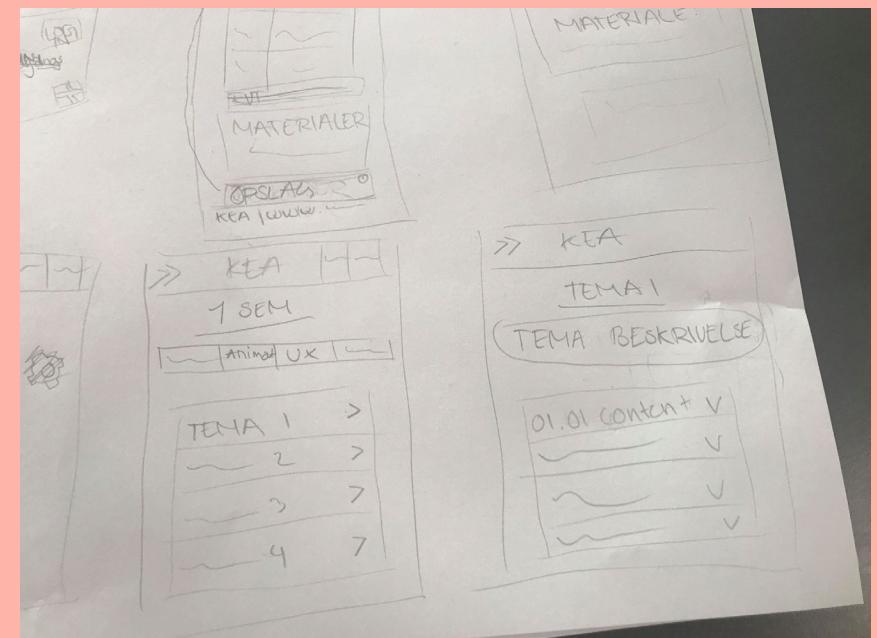
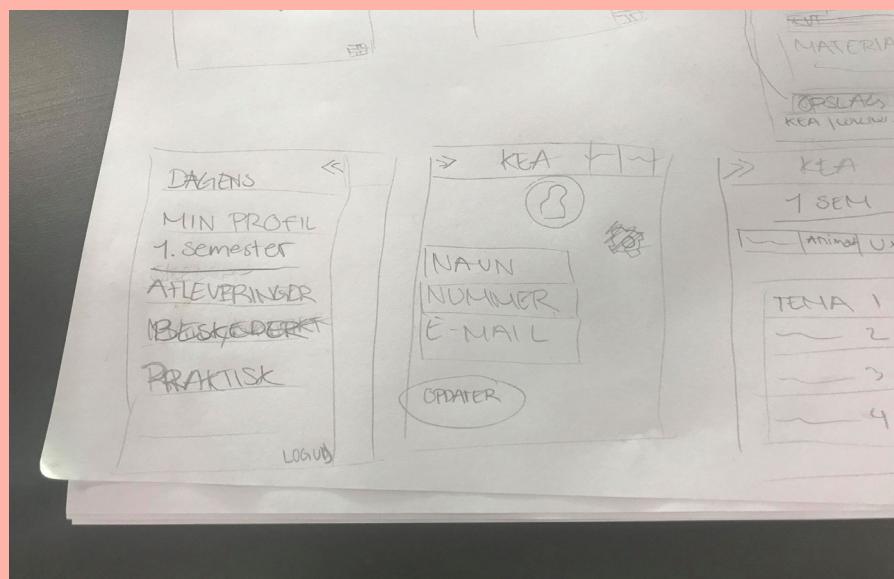
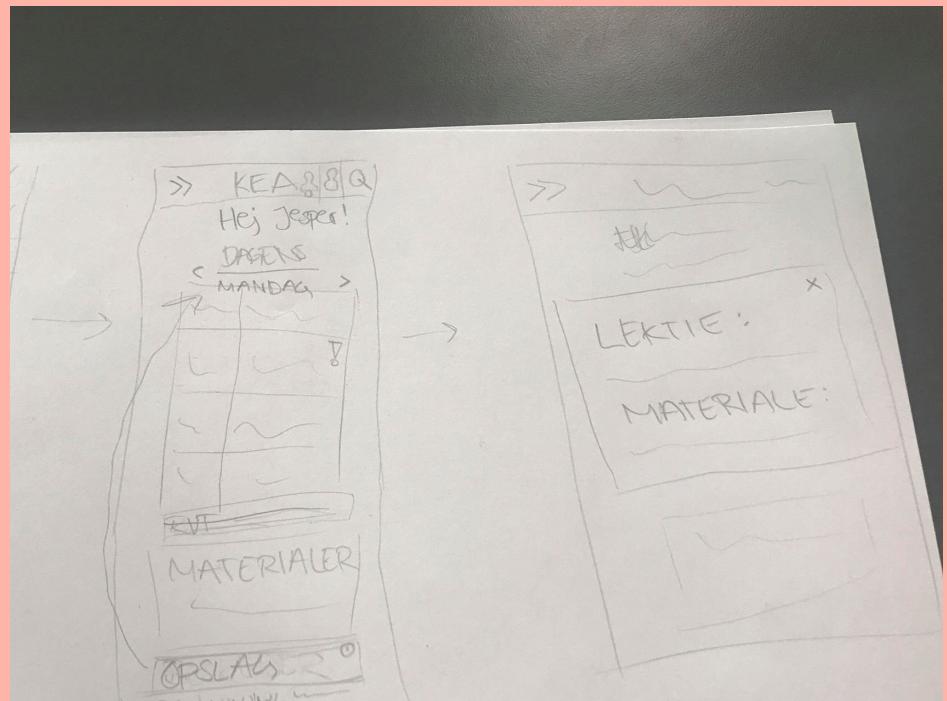
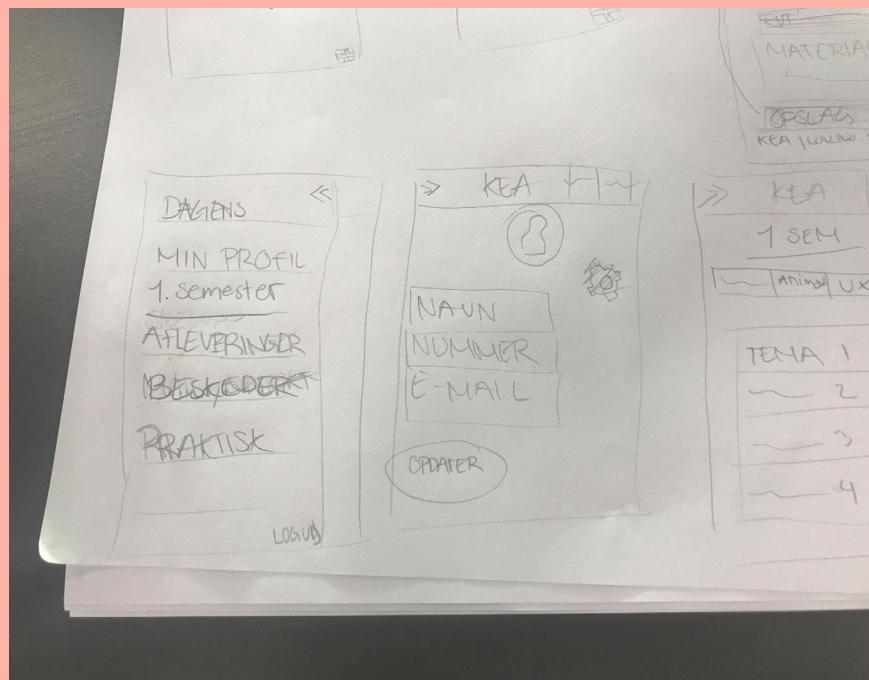
Link til vores XD Prototype:

<https://xd.adobe.com/view/f0114bf0-a65e-4c5f-6706-98c2add6952f-8620/?fbclid=IwAR2OUoKbB-Rgbs9tIDFS0ej-cSwRoiLpNR7Cqb1Ecky4AtO4uB18wR3Qicw>

Link til Web Prototypen kodet:

http://kaktushoey.dk/kea/04-ux/04_03_01_web_prototype_kaktus/-/

Dokumentation:



Test

Brugertest web prototype:

Opgaver til testperson:

1. Aflever en opgave
2. Find lektie
3. Find kontakt information på din studievejleder

Test resultater:

Testperson løste opgaverne fint. Testperson tænkte højt undervejs, og her er hvad jeg fik ud af det:

Testperson mente ikke at pilerne (Fronter's logo pile) vi havde benyttet som burger-menu var særlig anvendelige. Han mente det lignende pile til at gå tilbage, og var i tvivl om at man skulle trykke der.

Overskriften "Dagens" var han også i tvivl, han tænkte først om det var dagens ret i kantinen. Overskriften Forside havde været bedre.

Testperson synes det var godt inde i burgermenuen, at der både var ikonet samt tekst der understøttede ikonernes betydning.

Ændringsforslag på baggrund af test resultater:

- Jeg ville lave overskriften "Dagens" om til "Forside"
- Jeg ville lave burger menuen om til tre streger

Kode eksempler:

Tables:

```
<table class="ugeplan">
    <tr>
        <th class="box1">
            Mandag 10/12</th>
        <th class="box-2">Tirsdag 11/12</th>
        <th class="box-3">Onsdag 12/12</th>
        <th class="box-4">Torsdag 13/12</th>
        <th class="box5">
            Fredag 14/12</th>
    </tr>
</table>
```

Vi benyttede tables til at lave vores skema, der ligger på forsiden, efter man er logget ind.

Her starter man med et tabel start tag, og indeni kan der være både "tr", "th", og "td" tags. "Tr" står for table row, og benyttes som rækker i tabellen. Vi har kun brugt en row, som er øverst.

"Th" står for table header, som er den tekst der kommer frem inden i tabellen. "Th" bruges mest til overskrifter, i den øverste række. Dem har vi indeni vores "tr" tag.

Vi har sat dem ind i bokse og givet de bokse borders med farve indeni. Her var der måske ingen grund til at lave table, men det tænkte vi, da det hænger sammen med nedenstående:

```
<table class="dagens_skema">
  <tr>
    <td>08:30 <br>
      - <br>
      09:15</td>
    <td> FÆLLES OPLÆG I URANUS
  <br>
    Oplæg om mobile first/only, for-
    mularer (stsg)</td>
  </tr>
</table>
```

Ovenstående er et uddrag fra en længere kode, som jeg har forkortet ned, da det bare er gentagelser med forskellig tekst inde i "td"-erne, som er med til at forme skemaet. "Td" bruger vi her, da det er teksten som skal stå inde i kolonnerne. Det første kode eksempel var blot den overordnede række, som skulle indeholde overskrifterne, altså dagene, til skemaet. "Td" står nemlig for table data - altså alt det indhold der skal være i tabellen. I dette tilfælde er det tidspunkter for moduler, samt hvad modulets indhold.

En anden kode vi har benyttet, har været med til at lave log ind siden:

```
<form id="keanetloginform" class="loginform" action="home.html">
    <div class="formgroup">
        <label>Brugernavn:</label>
        <input type="text" placeholder="Indtast brugernavn">
    </div>

    <div class="formgroup">
        <label>Password:</label>
        <input type="password" placeholder="Indtast password">
    </div>
```

Denne kode laver log-ind formularen på log ind siden, som er en interaktiv funktion. Man laver formularer ved at bruge "form" elementet. Inden i det har vi `<input type="text"`, som bestemmer hvilken slags form det skal være. Her har vi valgt tekst, da brugeren skal indtaste tekst for at kunne logge ind. `<input type="text"` vil helt automatisk lave et tekstfelt man kan skrive i. `placeholder="Indtast brugernavn"` bestemmer hvad der står inden i feltet, så brugeren ved hvad de skal taste.

Vi har givet dem et label, som vil fremgå udenfor boksen.

VI kunne også have nøjes med at skrive:

```
<input type="text" name="Brugernavn">
```

Men så ville vi kun have haft tekst udenfor boksen.

```
<div class="formgroup">
    <input type="submit" value="LOG IND">
</div>
```

Her bestemmer vi, at når man trykker på "log ind" knappen ryger man videre til vores home.html (som vi har bestemt i starten af koden).

5. Design sprint: Native app



Feedback og prototyper

Link til prototype 1:

https://xd.adobe.com/view/8e97523c-939a-4843-75d2-0f6d03f79478-f8a6/?fbclid=IwAR3h3ZXF-fJIHPOIkPJYnaacOdDJHCqwk_EOYygIdRvDid99k2eGOxXeVko

Link til prototype 2:

<https://xd.adobe.com/view/ee6bb169-9232-4b41-790a-b930e3994082-985a/screen/c692b73a-d07f-491f-a42f-e9abb936f9df/Forside-fre?fbclid=IwAR0mUVYPTIlmDgAG66KNdhHQdTcMqya7U-VPGVJnyx7A8euIQ6-BBJwvpEE>

Gruppe

Gruppenavn:

Pigerne

Gruppens medlemmer:

Camilla Hau Knudsen
Diana Ngo
Kaktus F. Høy Bendtsen
Sophia Svane
Maria Frøsig
Natasha Haagensen



Long-term goal

“Om to år har KEA den fedeste kantine app, der er miljøvenlig samt hjælper studerende med at bevare overblik over deres økonomi”

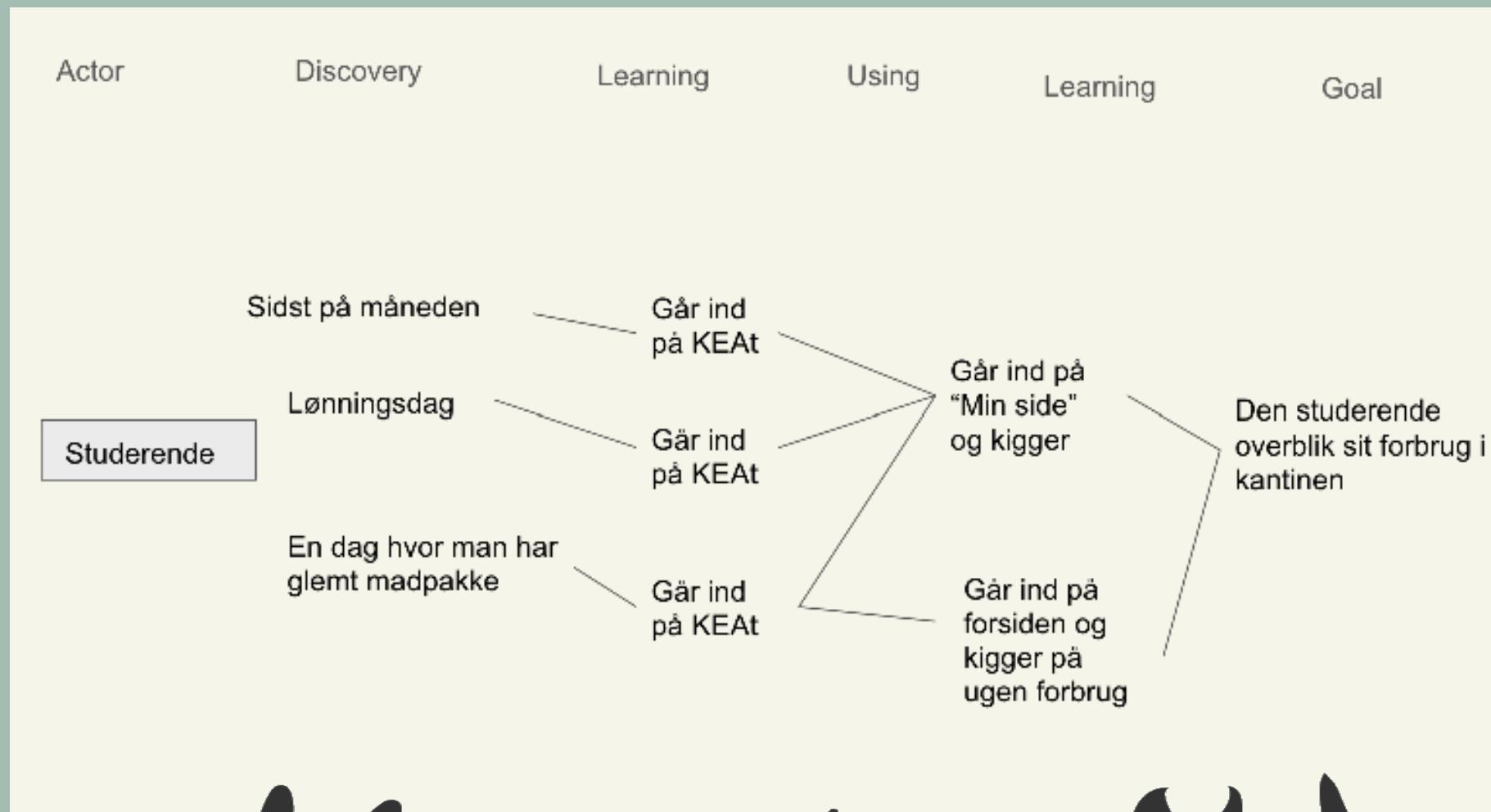


Sprint-questions

- Kan vi hjælpe de studerende med at spare penge?
- Kan vi undgå madspild?
- Kan vi gøre det nemmere for studerende at købe frokost samt få sig et overblik over kantinens sortiment?



Map



HMW-spørgsmål

HMW: Hvordan kan vi gøre KEA mere miljøvenlig?

Vi vil løse det ved at:

- Lave en madspildsfunktion der går ud på at, studerende kan købe varer med kort udløbsdato til lavere pris. På denne måde hjælper vi kantinen til at blive mere miljøvenlig.

Indsigt/research:

Vi ved, at der bliver smidt meget mad ud hver dag, som der egentlig ikke er noget galt med, og sagtens kan spise. Det har vi bl.a. fra nyhederne.

HMW: Hvordan kan vi hjælpe de studerende med at spare penge?

Vi vil løse det ved at: Ved at give de studerende et overblik over deres penge. Det man kan gøre ved et budget.

Indsigt: Baseret vores viden på den indsigt vi har fået ud fra spørgeskemaet - folk sagde det var for dyrt og fordi vi selv er studerende.

HMW: Hvordan kan vi gøre det nemmere for studerende at købe frokost/reservere den sandwich de gerne vil have?

Indsigt/research:

Det kan vi gøre via en funktion på kantine app. Funktionen vil skulle være at forudkøbe og bestille en ønsket sandwich/bagel ved hjælp af få klik. Dette vil hjælpe kantinen til at vide nogenlunde hvor meget mad de skal lave, og herved formindske risikoen for madspild

HMW: Hvordan kan vi hjælpe studerende til at finde ud af dagens menu, uden at gå ned i kantinen?

Løsning:

Det kan vi gøre via en funktion på en kantine app. Funktionen vil skulle have en oversigt over en ugentlig madplan samt priser.

Indsigt/research:

Fra spørgeskema:

“Der mangler overblik over, hvad man kan få og til hvilke priser. “

“Det kunne være utrolig fedt, hvis der fandtes en digital løsning til kantinen, hvor man kunne få et overblik over dets muligheder.”

“Den er alt for dyr og ikke nok variation i maden. Svært for os med allergener.”



Lightning Demos

- Club Matas - matas point
- Wolt - billeder af mad
- Lagkagehuset - kaffekort
- Just-Eat - takeaway mad
- 7/11 - tilbud
- Too good to go
- McDonald's
- Burger King



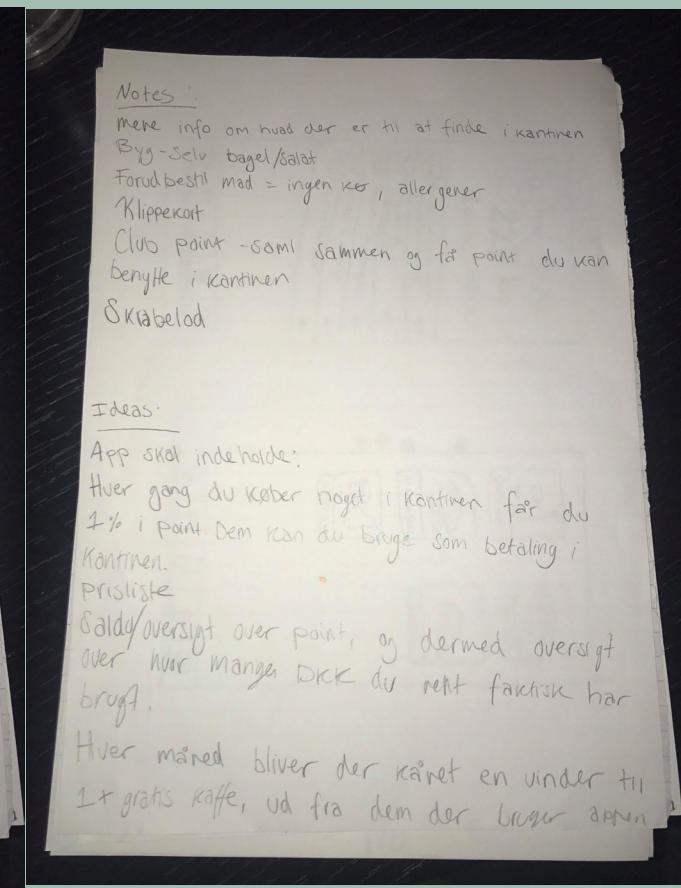
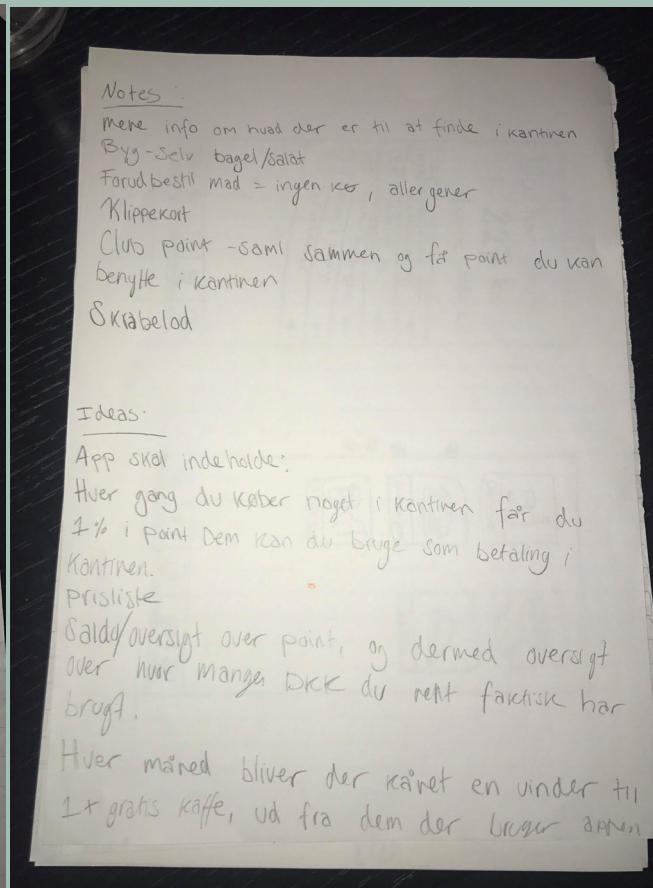
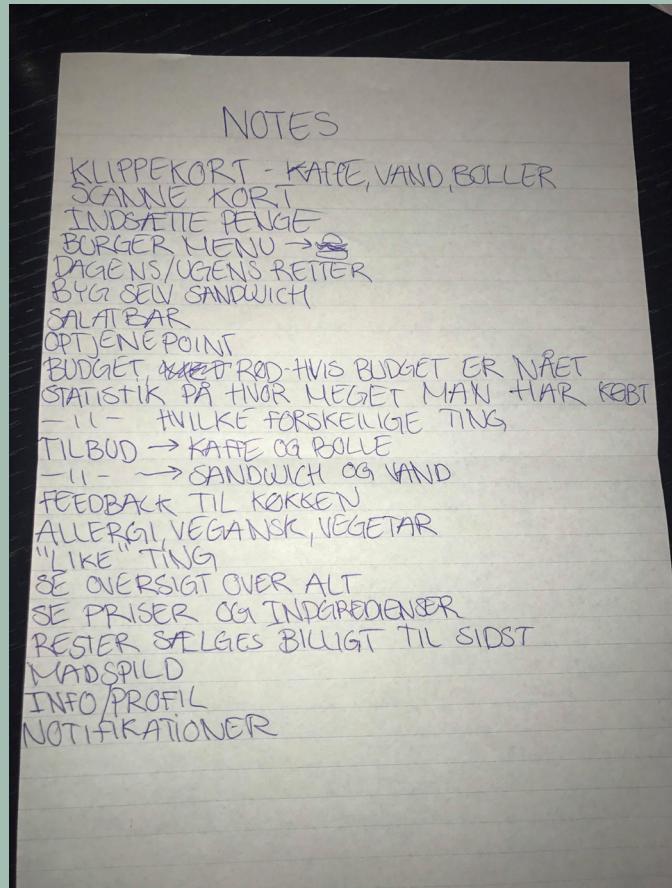
The four step sketch

- Notes
- Ideas
- Crazy 8's
- Solution Sketch

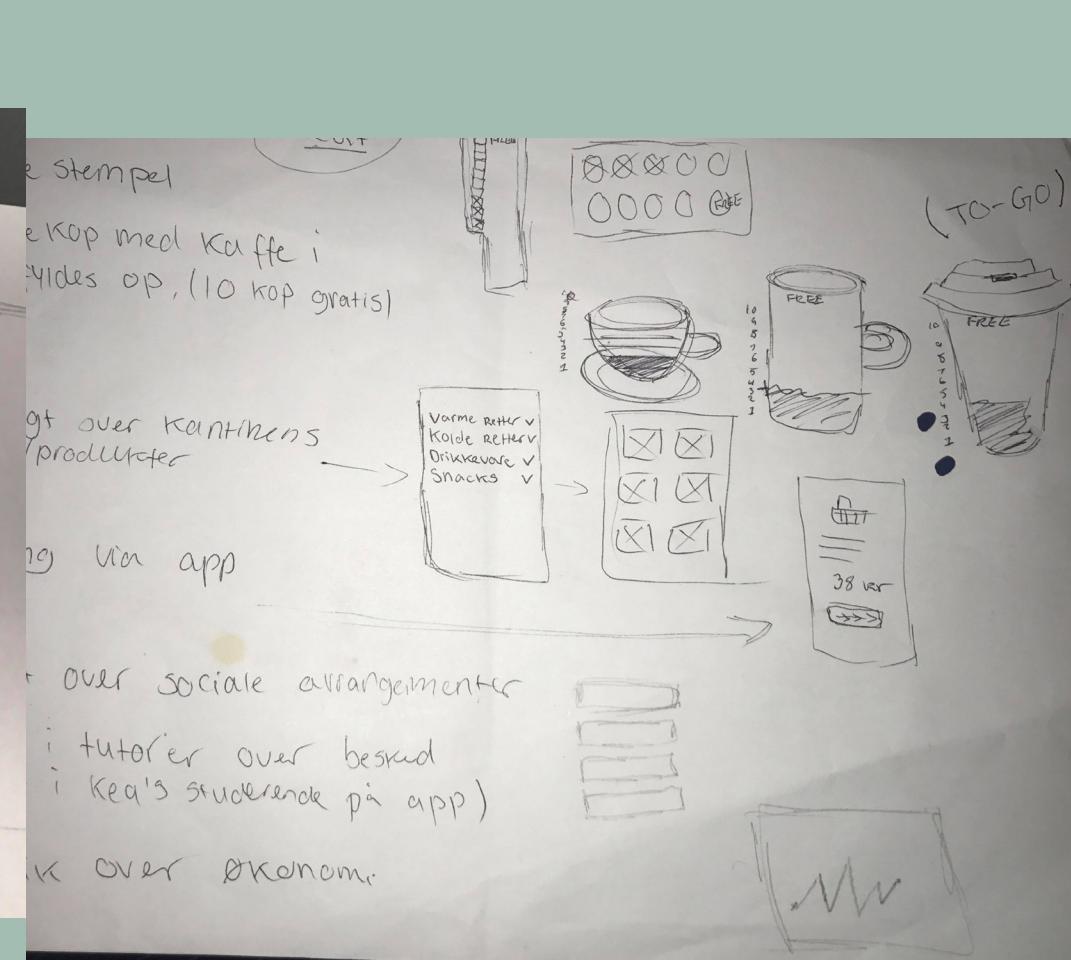
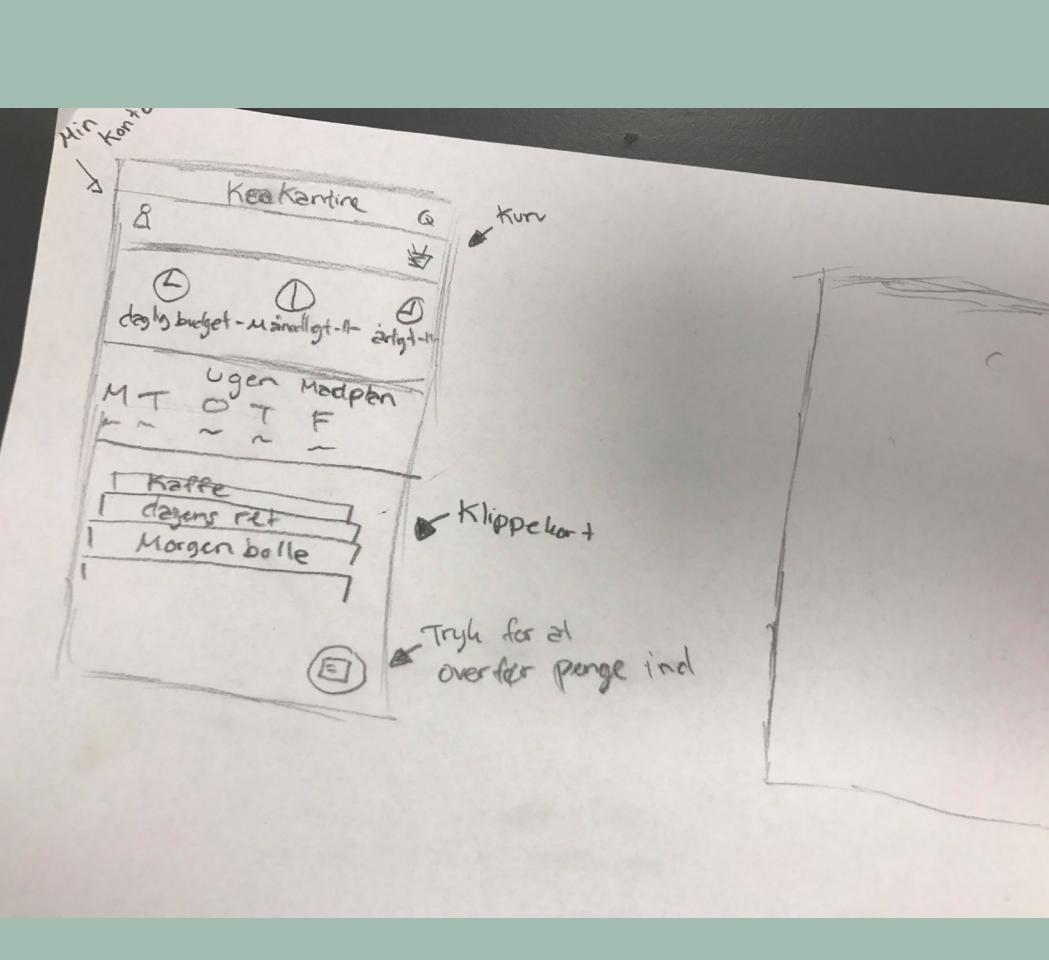
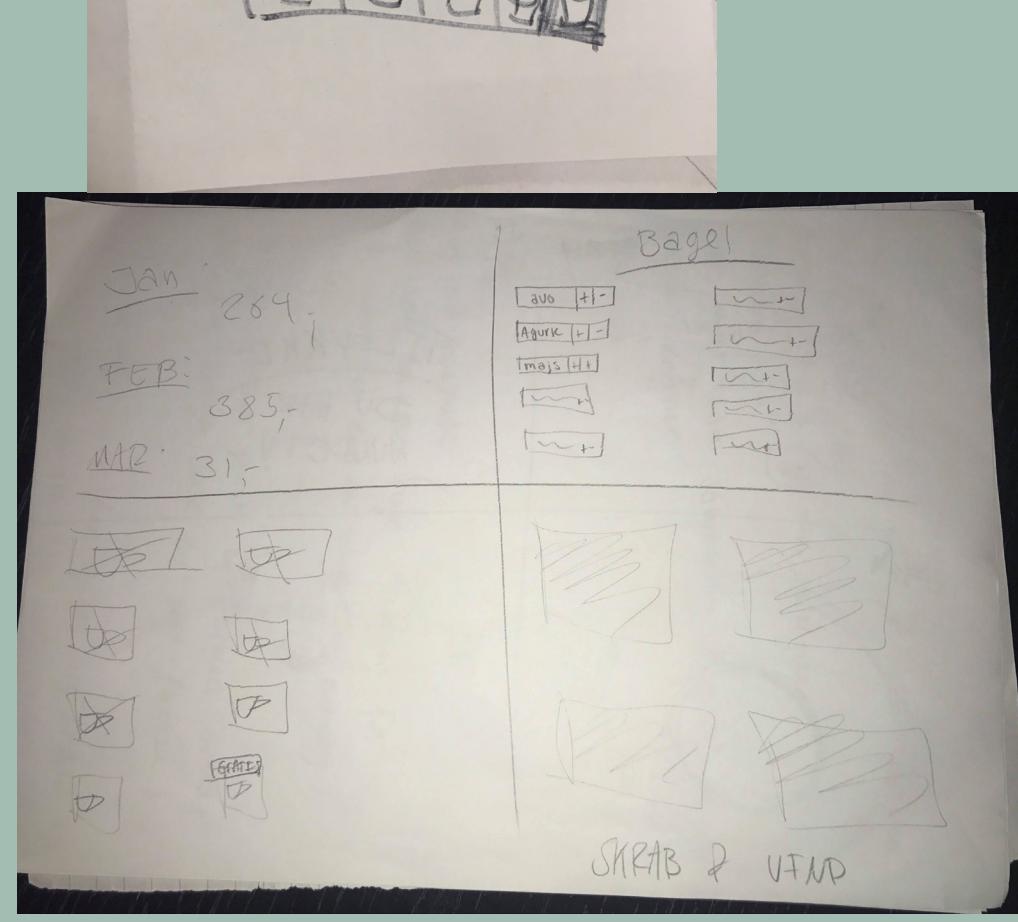
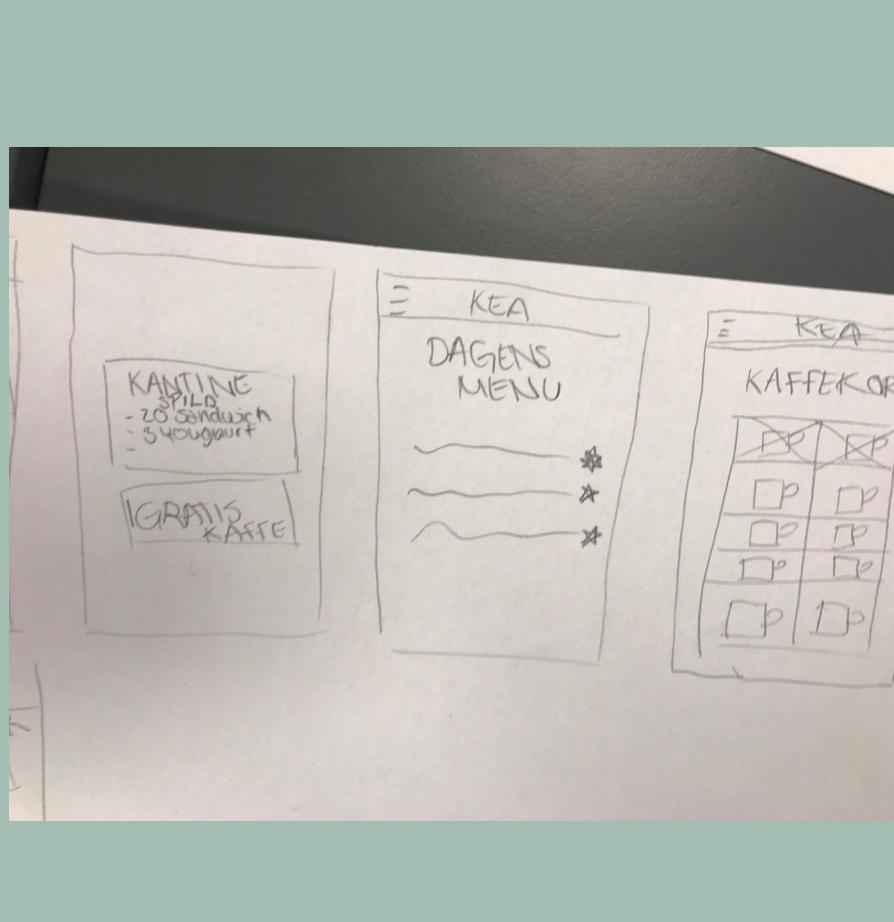
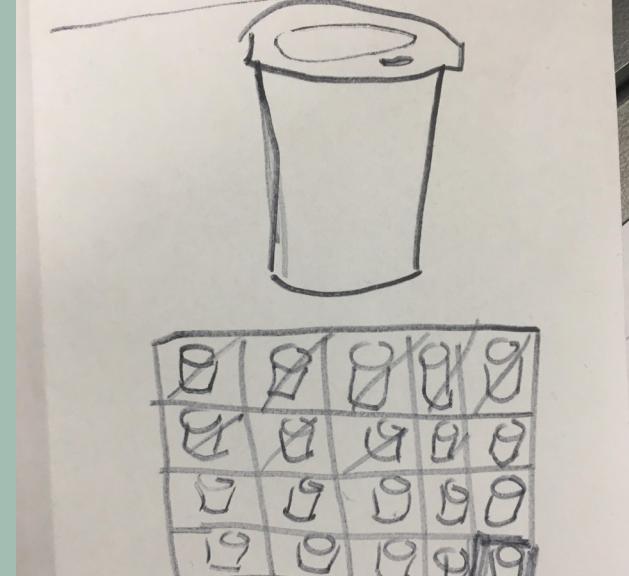
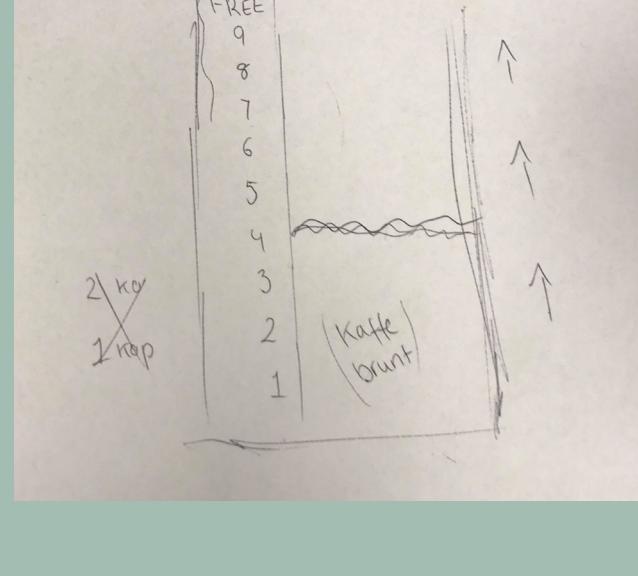
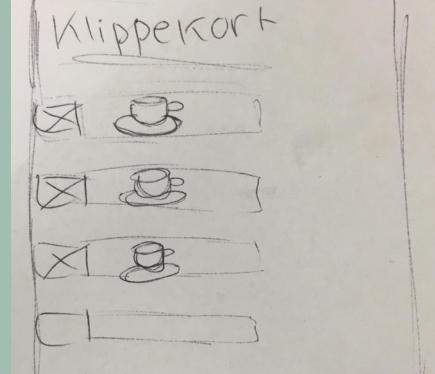
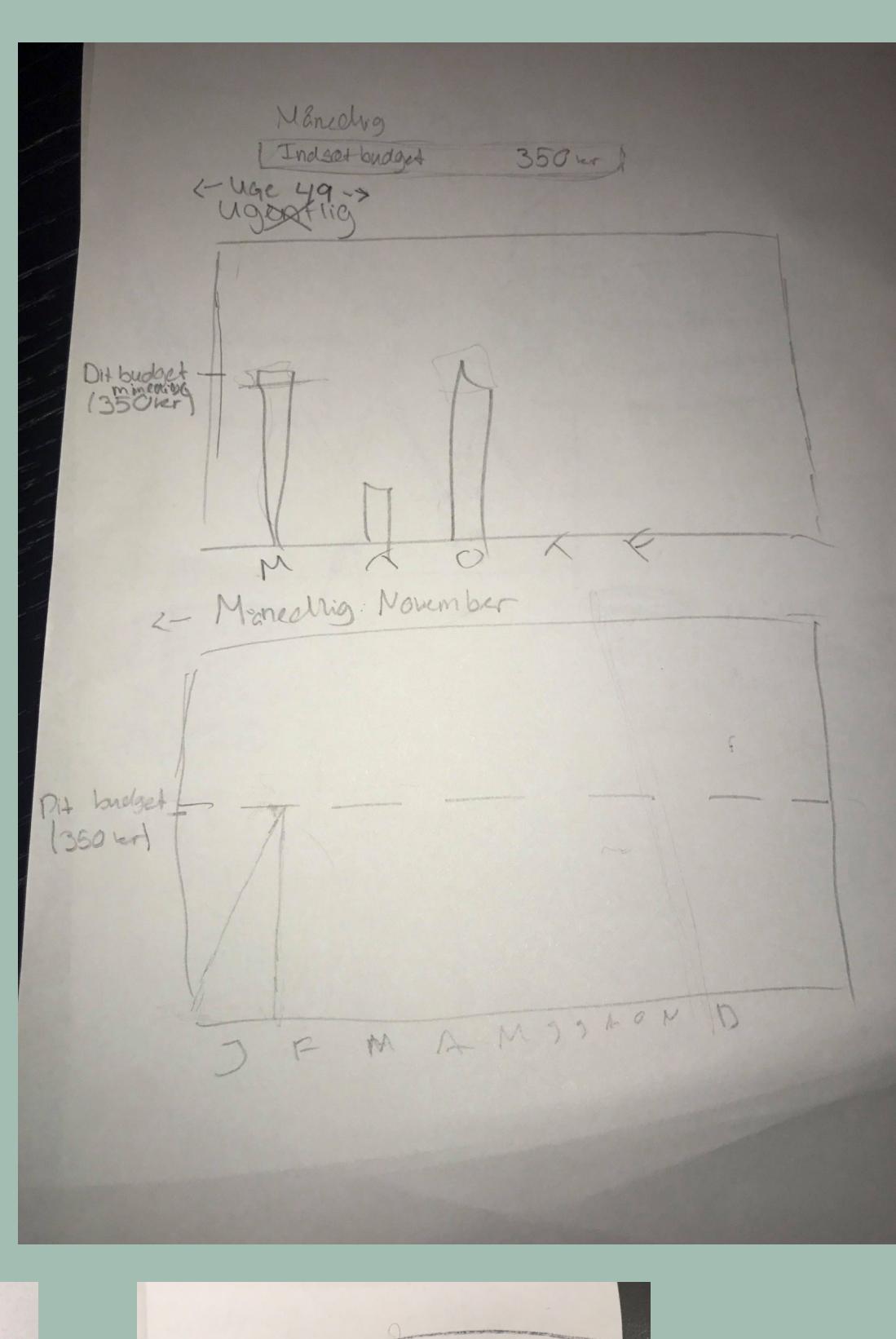
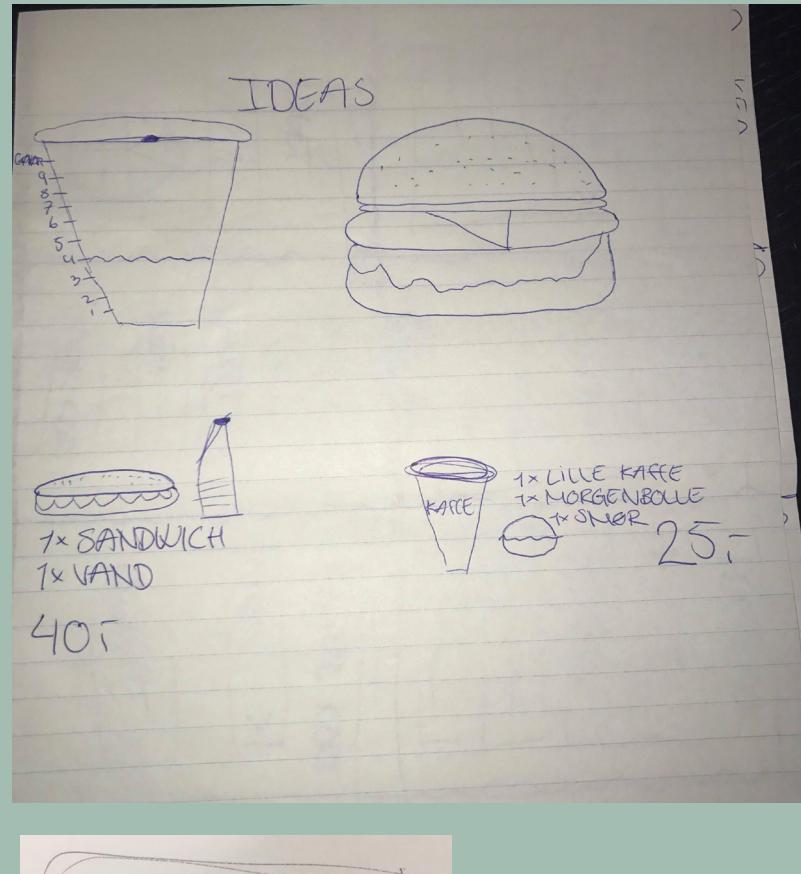
Da alle i gruppen ikke har udført the four step sketch helt korrekt, er det besluttet at alle gruppemedlemmers sketches bliver samlet.



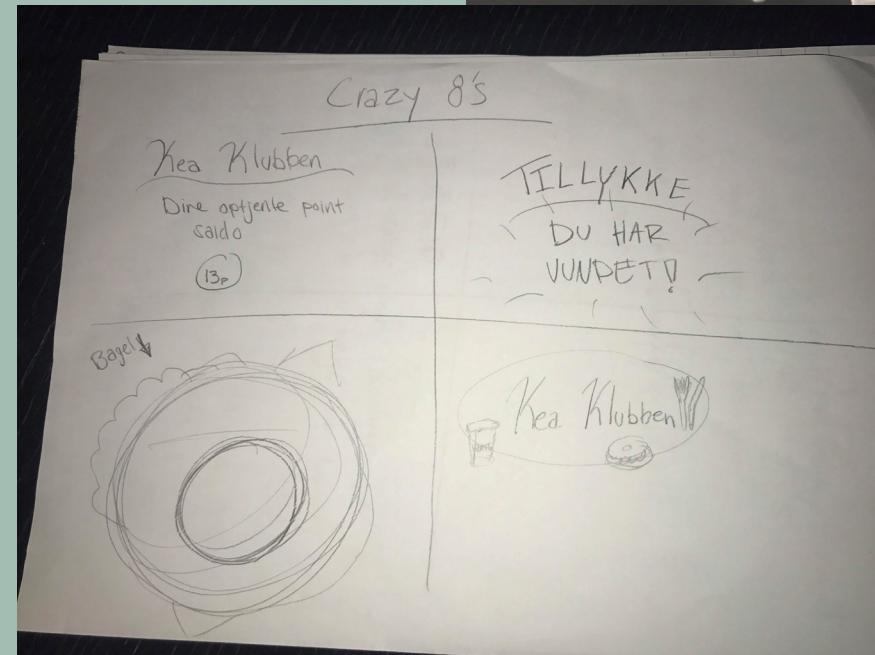
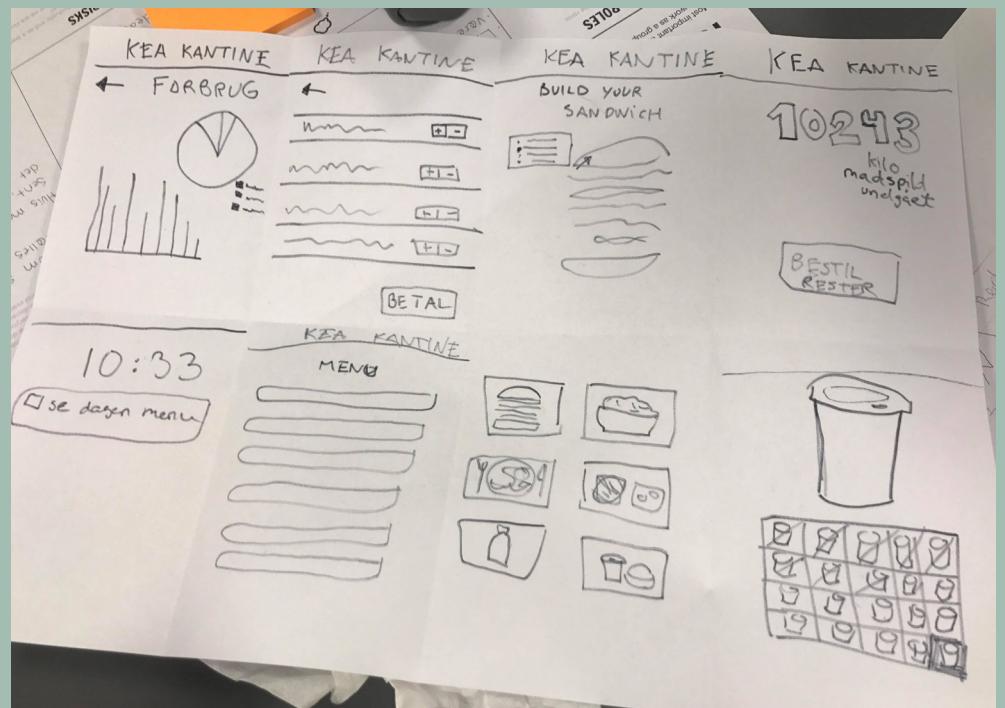
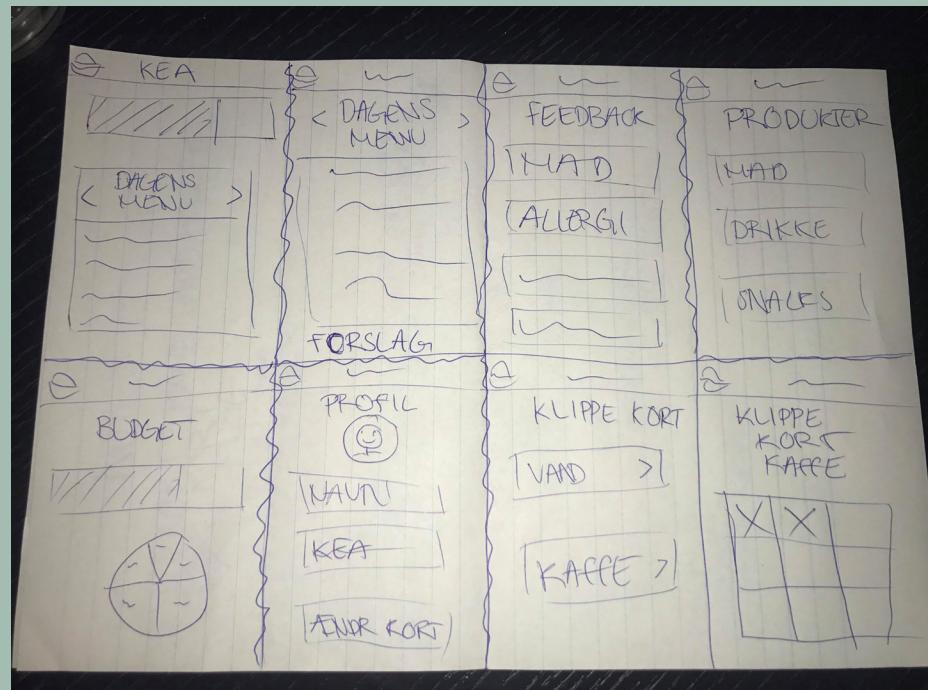
Notes



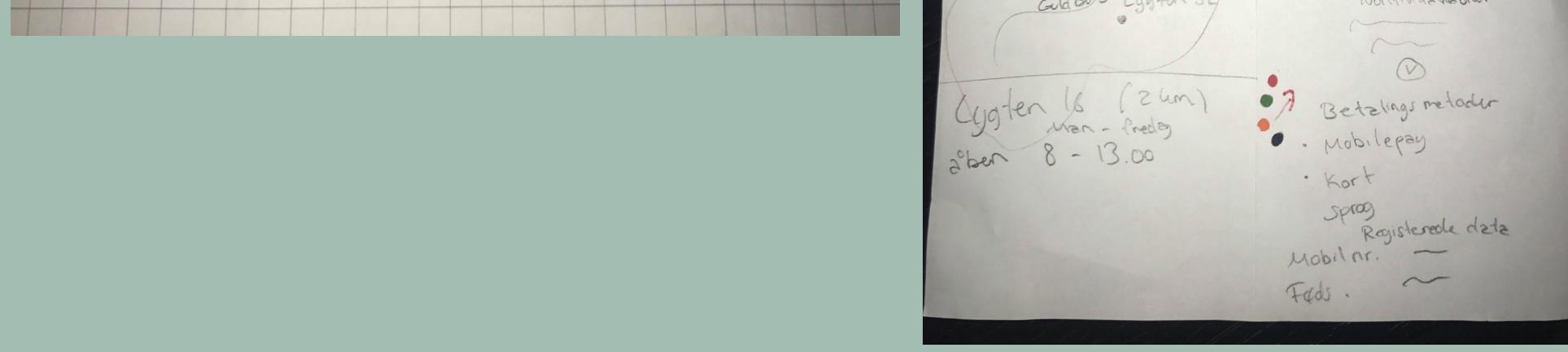
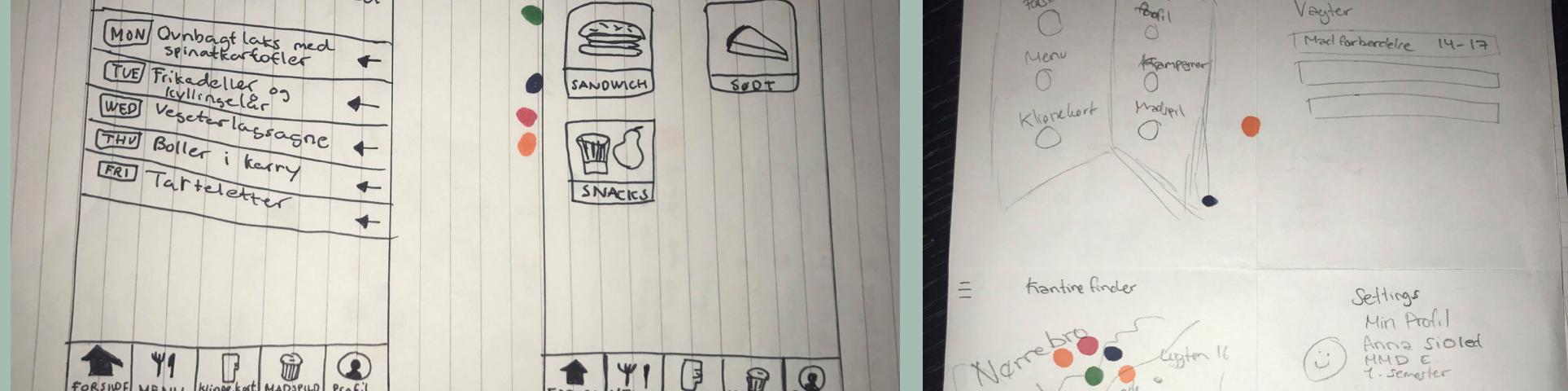
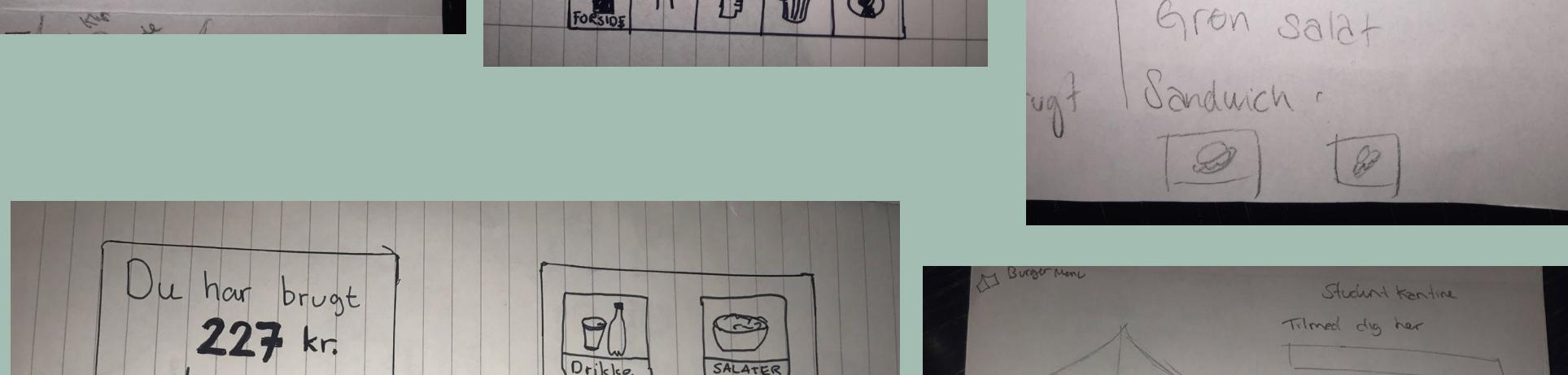
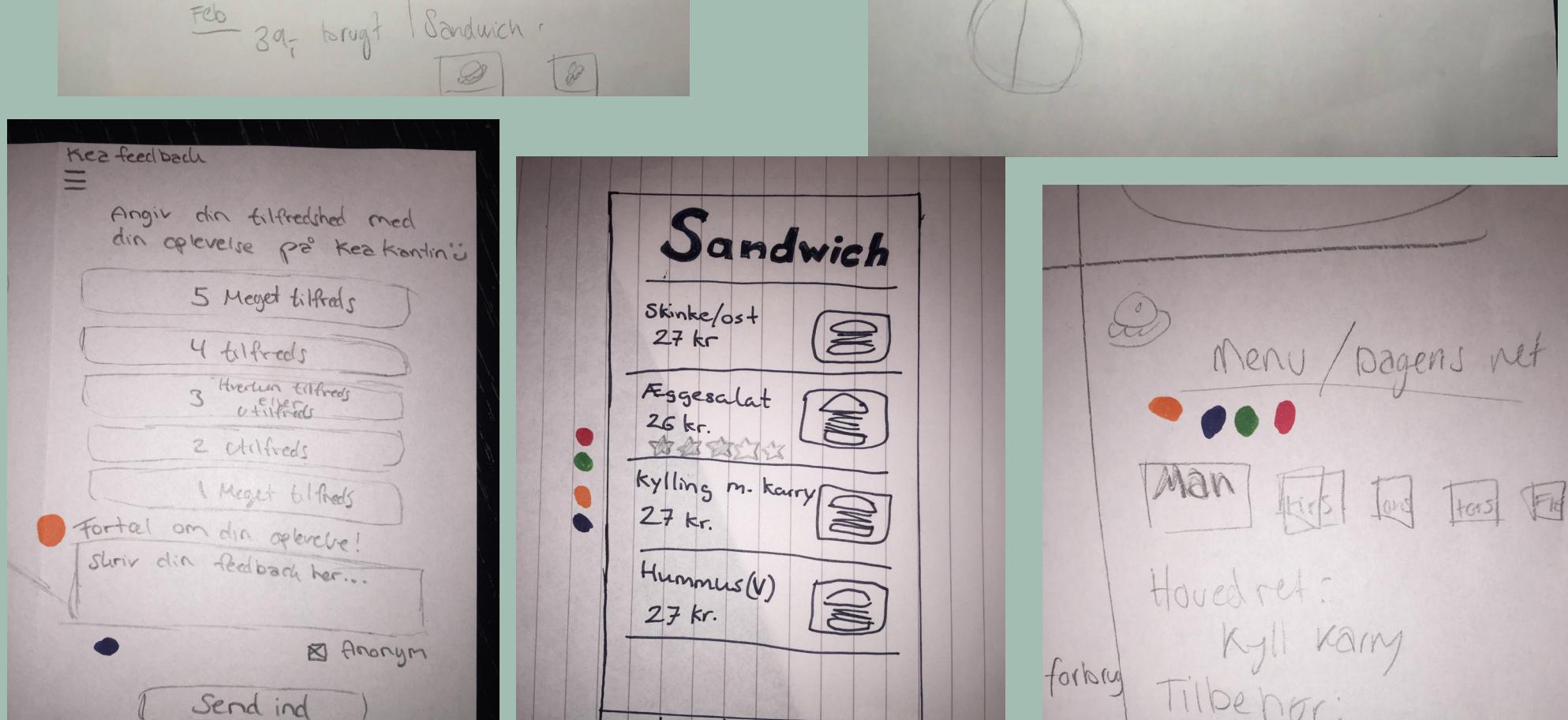
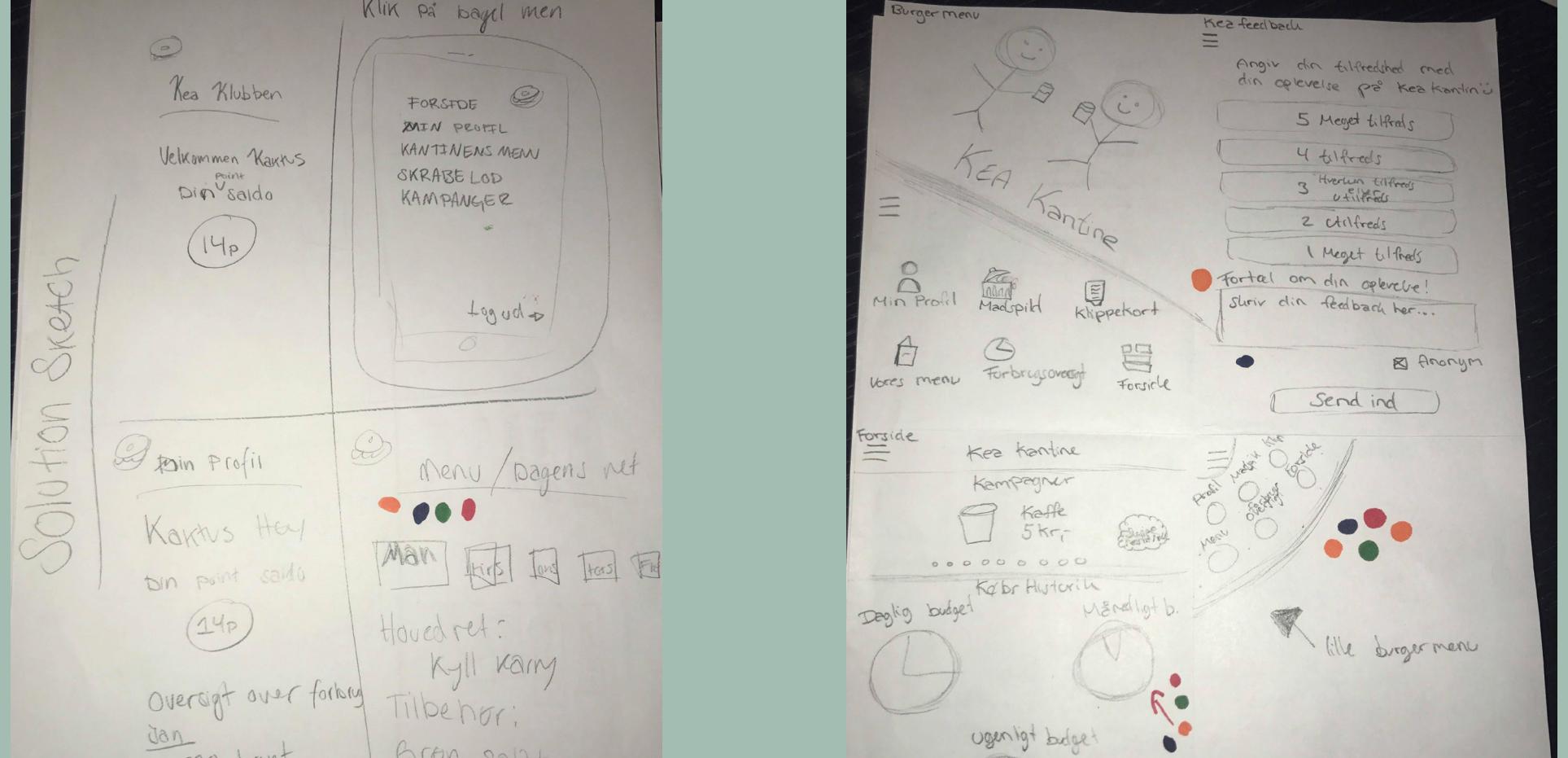
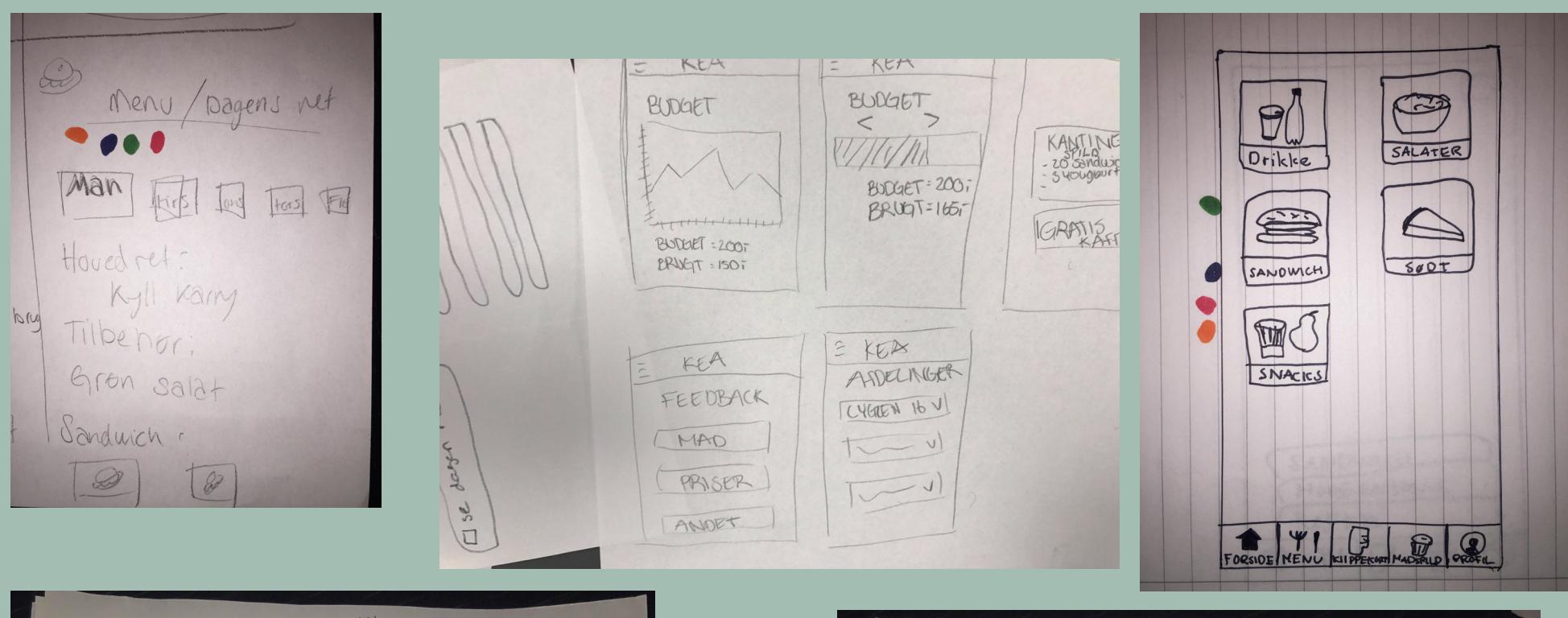
Ideas



Crazy 8's



Solution sketch



Decide

Da vi mødtes tirsdag viste vi alle vores solution sketches frem og forklarede vores sketches til hinanden og vores tanker bag (Artmusuem).

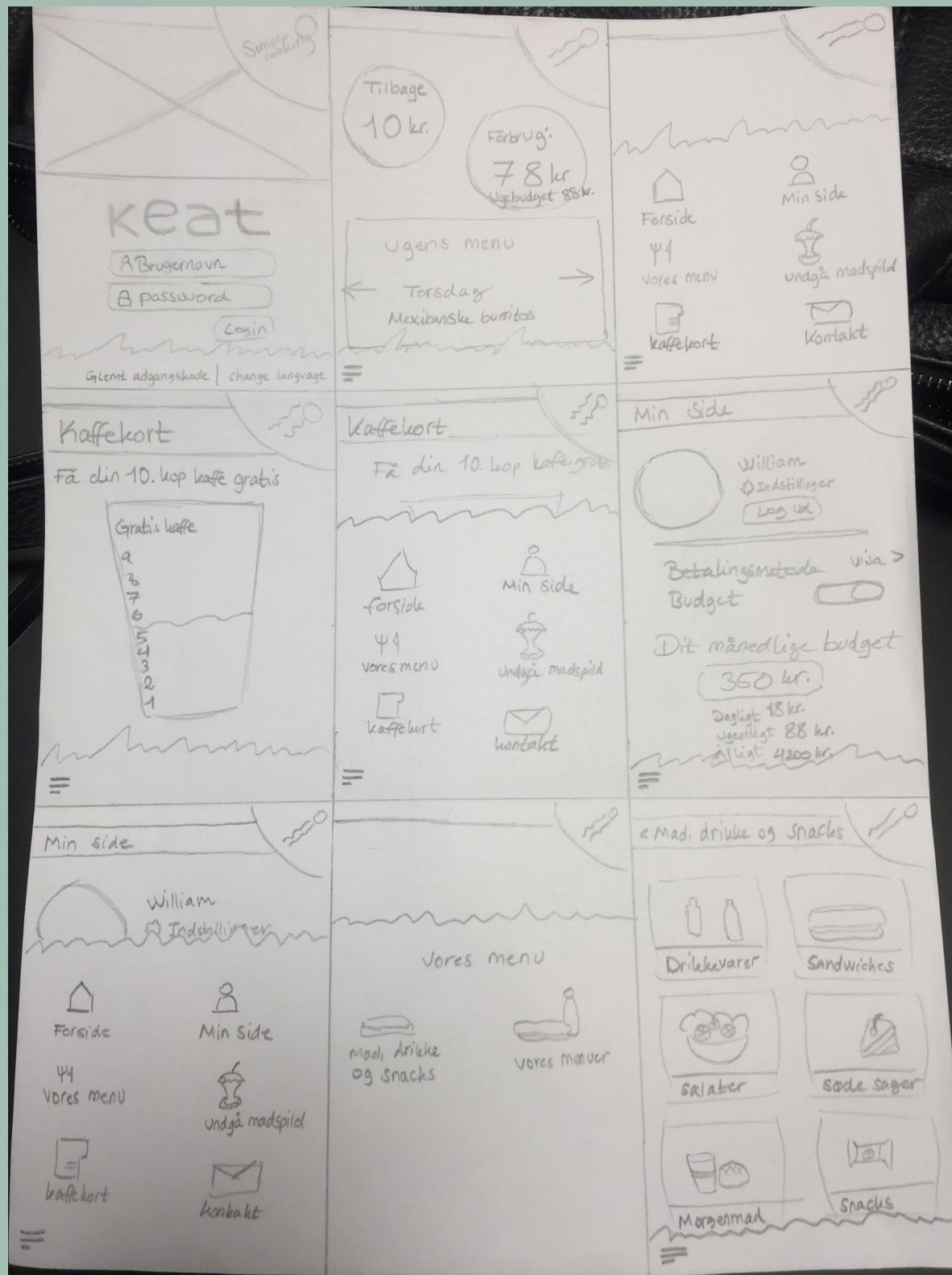
Vi stemte med heatmap. De steder med flest stemmer tog vi som vores design udgangspunkt. Vi snakkede alle idéer igennem, og kom med ulumper og fordele. Af og til var vi ikke helt enige, men med en god dialog og med brugeren som det centrale i vores beslutninger kom vi til enighed.

Undervejs i processen fandt vi dog ud af at nogle af vores ideer ikke helt fungerede i praksis, og herfra kiggede vi tilbage på vores solution sketches for så at finde en ny løsning, vi kunne blive enige om.

F.eks. havde vi planlagt en burgermenu der åbnede sig som en cirkel. Denne idé gik vi dog væk fra, da vi alle var enige om, at det kom til at blive lidt overvældende i vores design. Så fik vi en ny idé at bruge græsset som baggrund til vores menu. Det har derfor været en proces, hvor vi gået frem og tilbage, for at finde den bedste løsning.



Storyboard, tasks og action-steps



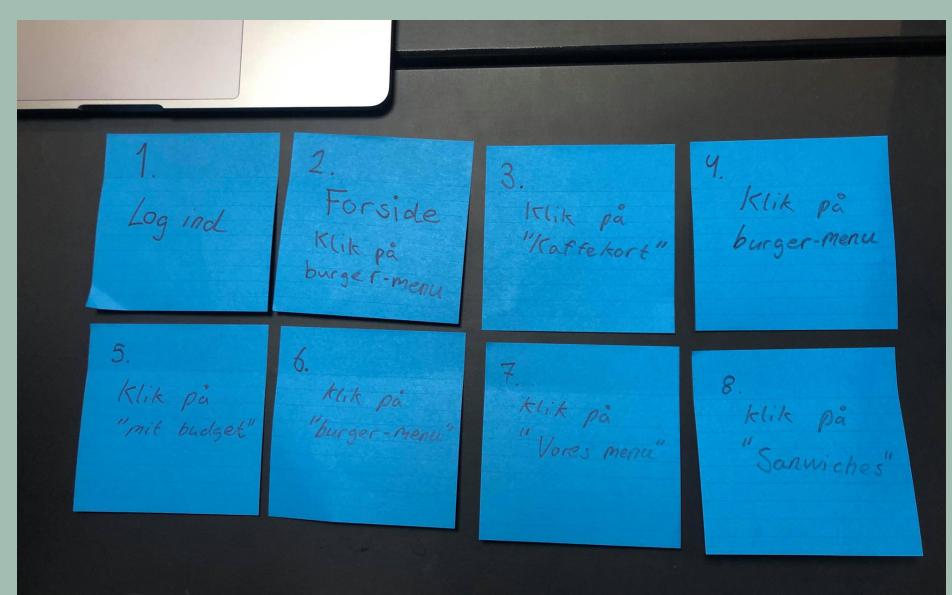
Tasks:

Se hvor langt du er fra at få en gratis kaffe, på dit kaffekort.

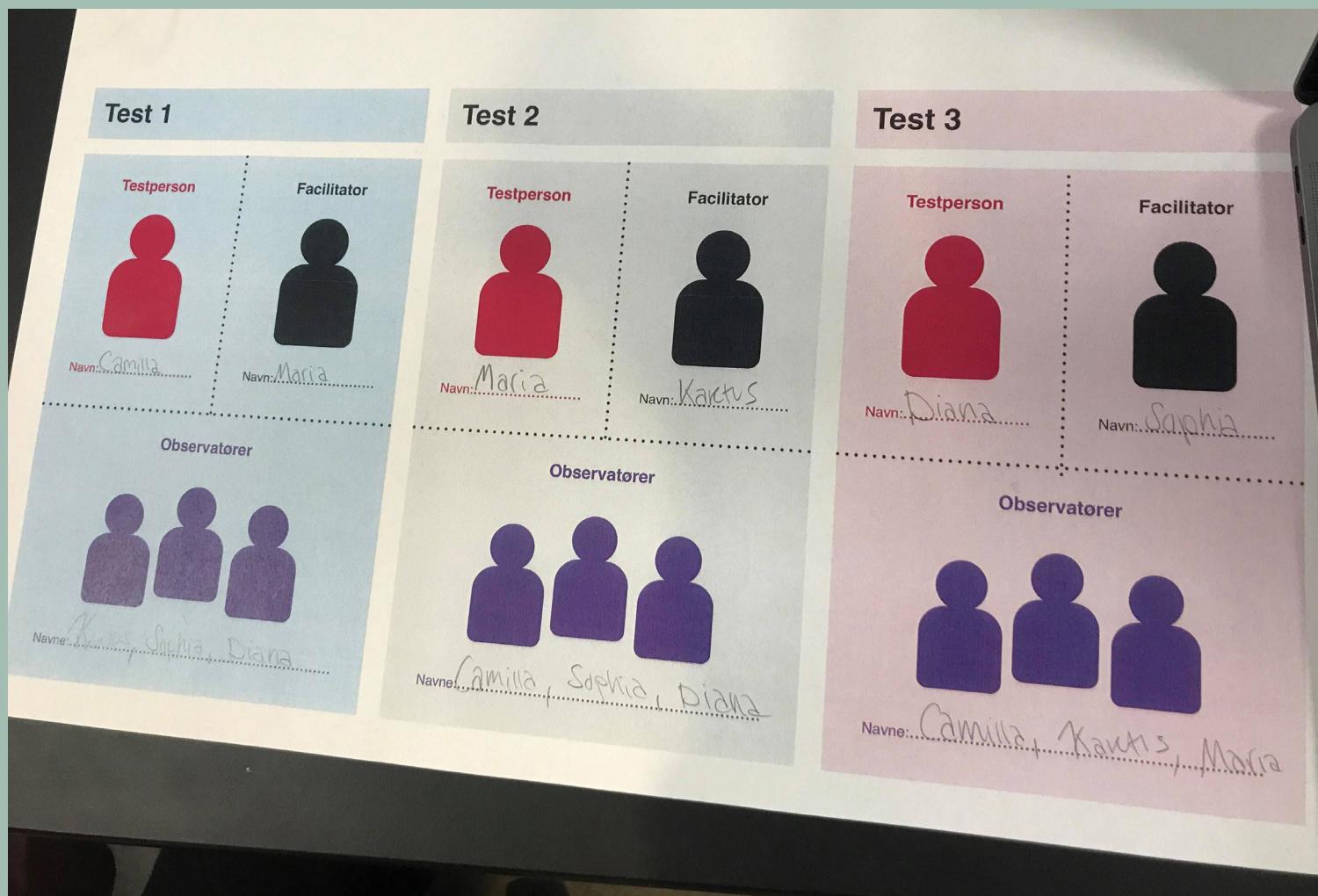
Se hvad dit ugentlige budget er på.

Se om hvor meget en sandwich koster.

Actionsteps:



Brugertest



Forbedringer vi har lavet i KEAT v. 2

- Vi har ændret pile til at være ens
- Større pile, som man kunne klikke på
- En funktion "se mere" der indikerer at man skulle på varen for at se ingrediensliste
- En scroll-bar der indikerer man kan scrollle
- Allergener tydeligere
- "Min side" ændret til "Min budget", da navnet ikke gav mening for vores testpersoner
- Klik direkte fra forsiden til bugdet
- Ratings fjernet, og i stedet hvad produktet indeholder
- Tilføjet størrelsen på drikkevarer
- Indstillinger og log-ud er designet mere som knap



Pitch

<https://docs.google.com/presentation/d/1kRk8Hlo8kZDPP5auqjfqJ5qcOlaM5-sKdsqtx9q1k14/edit#slide=id.p>



Feedback:

Overordnet rigtig god feedback, og vi fik ros for vores præsentation af appen. Vi kom godt rundt om det hele. Vi fangede folks opmærksomhed rigtig godt i starten, ved hjælp at et lille skuespil, hvor vi også fik vores budskab godt med, sagde underviserne. Her viste vi nemlig behovet godt (NABC modellen), og samtidigt fik forklaret hvordan vi fik løst dem, via vores app. Vi havde to primære fokusområder:

1. Få styr på økonomien
2. Undgå madspild

De to kunne vi checke hurtigt af, mente de.

Vi manglede konkurrence delen under processen, samt det var en smule uklart hvem afsenderen er. Er det KEA selv eller simply cooking? Der er lidt en gråzone der.

En anden ris vi fik af vide var også, at der foregik lidt for mange ting, og man måske skulle have prøvet at bevare et fokusområde. Man blev en smule forvirret, mente den ene underviser. Men til gengæld var det rigtig godt at vi havde vores indsiger med i processen, så man altså forstod hele konceptet og researchen bag vores app.

