

# Grundlæggende UX

## USER BRIEF

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

S (specifik) - forbedre kommunikationsmuligheder for studerende, så de ikke behøver drive, facebook eller andre sider til at kommunikere.

M (målbar) - øge aktivitet og brug af sider på Fronter både fra elever og lærere.

A (attraktiv) - alle skal føle at besøget er givende og en hjælp under studiet.

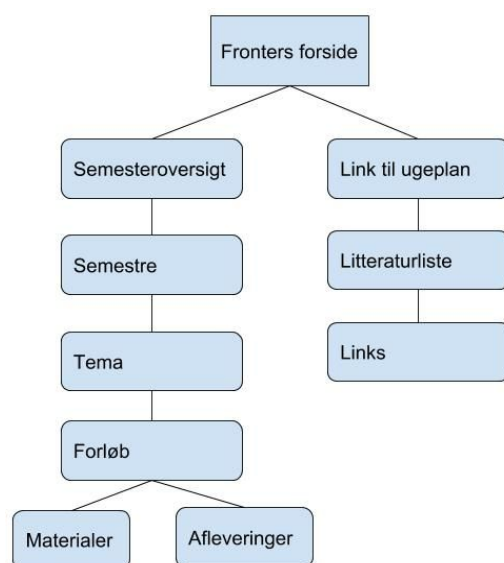
R (realistisk) - effektivisere brugerfladen i forhold til behov herunder med stort fokus på optimering af kommunikationen på siden.

T (tidsbestemt) - øge aktiviteten på hjemmesiden inden for et år.

### Kundens antagelser om målgruppen og deres handlinger

Fronter's målgruppe er studerende og undervisere. De aktuelle udfordringer fra målgruppen er at Fronter ses som et dårligt kommunikationsredskab, de studerende bruger ikke siden til at oprette gruppemapper, dele dokumenter osv. Desuden er det svært at kommunikere ud til flere på siden, bl.a. fra ledelse til elever.

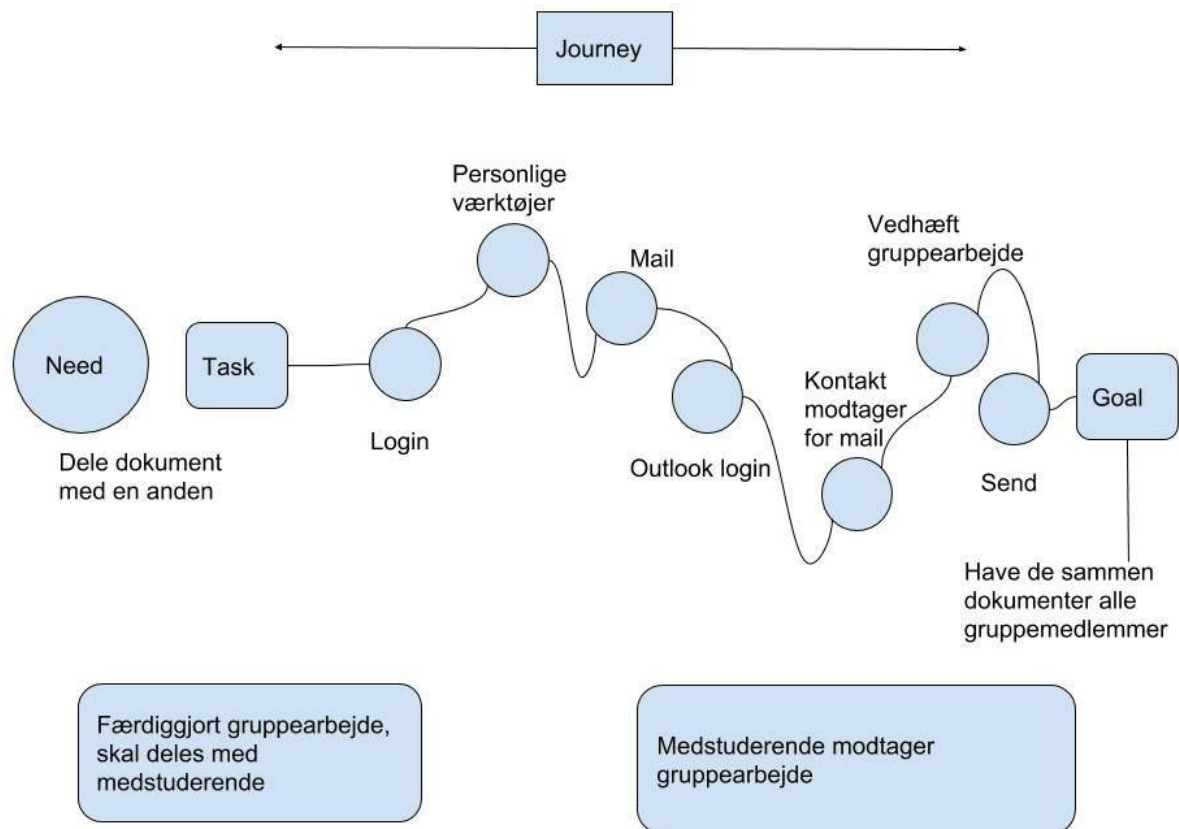
### Liste over Fronter's funktionaliteter og diagram over strukturen (site map)



## Brugerens mål (user goals)

De studerende har brug for en digital platform der giver nem adgang til skema, undervisningsmateriale og anden information. De har brug for en side hvorpå de kan kommunikere med undervisere og andre studerende, og et rum til at dele materialer med hinanden. Alt i alt har de brug for en platform der gør skoletiden lettere så de kan fokusere på det faglige frem for det praktiske.

## Brugerrejsen (journey)



# USER RESEARCH

## Design af brugertest

Fronter er en webside for studerende på KEA hvor man kan finde skema, lektier og aflevere opgaver. Formålet ved denne test er at se hvilke udfordringer siden giver og finde ud af om siden er fyldestgørende til at finde informationer for de studerende.

Det skal være nemt for dem at finde oplysninger om skema, uploade dokumenter og finde oplysninger om undervisningen.

Testen vil foregå ved at testpersonen skal udføre nogle opgaver, ved at finde forskellige ting på Fronter. Mens de gør dette skal de "tænke processen højt". De må meget gerne beskrive det de ser og tænker.

Det er vigtigt at testpersonen er helt ærlige og siger deres mening. Man kan i testen hverken klare sig godt eller dårligt da det ikke er testpersonen der bliver testet, men selve hjemmesiden. Hvis testpersonen ikke bryder sig om at svare på specifikke spørgsmål behøves det ikke, og testen kan afbrydes til hver en tid hvis testpersonen ikke vil gennemføre.

## Manuskript, samt liste med spørgsmål og testopgaver

Test opgaver:

Finde skema for hold B

Find opgave beskrivelse for opgave 04.01.02

Upload en fil til opgave

Finde materiale om User research

Finde link til kø

Efterspørgsmål:

Var det nemt og overskueligt at finde rundt på siden?

Var der noget specifikt du bemærkede, da du bevægede dig rundt på siden?

Hvad synes du om designet på Fronter.dk?

Kan du komme med bud på forbedringer?

## Beskrivelse af testdeltagere

Testdeltagerne er studerende på KEA på 1. semester. De bruger Fronter dagligt men da de kun har brugt det i et par måneder, kan de stadig huske hvordan det var som helt ny at navigere rundt på siden. Derudover er der også mange funktioner de stadig er ved at lære.

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

Video 1: <https://youtu.be/ggg66Ov4Cfc>

Video 2: <https://youtu.be/q7377Ph9RvA>

Video 3: <https://youtu.be/4nehO78nw54>

Video 4: <https://youtu.be/fQMHCxQ8SUI>

Video 5: <https://youtu.be/wjujSuyFsvM>

## Dokumentation og efterbehandling af testresultater

Mining:

Video 1 - Det er svært for nye brugere at finde rundt. Siden er rodet og der er for mange ting at vælge imellem. Materialerne ligger uoverskueligt og hulter til bulter. Designet burde simplificeres.

Video 2 - Den er besværlig at bevæge sig rundt på. Selvom designet er enkelt er det alligevel meget uoverskueligt. Startside er underlig.

Video 3 - Der er mange ting på siden som man ikke orker at sætte sig ind i hvad er, og man derfor ikke bruger. Man skal igennem mange klik for at finde ting og komme frem og tilbage og tit klikker man forkert. Det hele skal være lettere at tilgå.

Video 4 - Materiale rummet er kaos, det er svært at finde ud af hvad der er sket i skolen, hvis man har misset en dag. Designet er gammeldags og mangler farver til at guide. Der er mange ting som man skal gøre andre steder, så man undgår Fronter. Man gider ikke åbne sin computer så derfor er det besværligt at tjekke skema.

Video 5 - Siden er meget besværlig og der er mange funktioner man ikke bruger. Designet og farvevalget er grimt og forvirrer. Man kunne godt fjerne meget og lade forsiden være brugerdefineret.

Kodning af data fra brugertest:

- For mange ubrugelige ting
- Besværligt at navigere
- Uoverskueligt fordi man ikke kan bruge siden via mobilen
- De studerende prøver at undgå at bruge siden og vil hellere bruge andre
- Startside er ubrugelig
- Svært at finde de oplysninger man har brug for ift. undervisningen

## Undersøgelse af hvad konkurrenterne gør (inspiration)

Der er mange forskellige konkurrenter for Fronter, men på det danske marked er Lectio den største. I modsætning til Fronter er Lectios design meget mere simpelt. En af deres største fordele er at de har en mobilvisnings funktion, hvilket er noget Fronter mangler.

# DESIGN SPRINT

## Map

### Long term goal

“Vi vil have et mere brugervenligt Fronter med bedre struktur i navigationen SAMT en mobilvenlig løsning.”

### Sprint questions

1. Kan vi få studerende til at bruge Fronter til at kommunikere istedet for andre apps? (messenger, drive osv.)
2. Kan vi konvertere Fronter til en app der giver de studerende overblik over opgaver og skema på en funktionel måde?
3. Kan vi gøre det nemmere at finde frem til specifikke materialer?

## Map

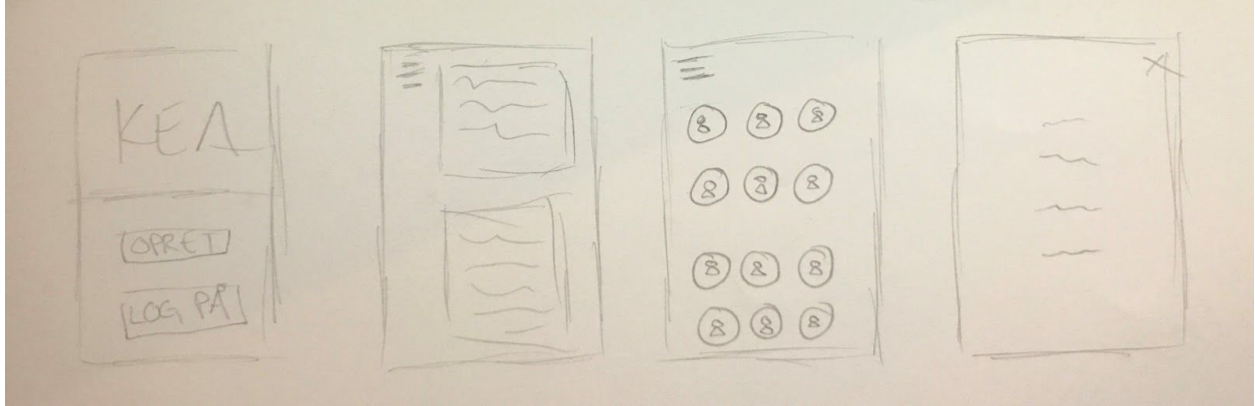


### How might we...

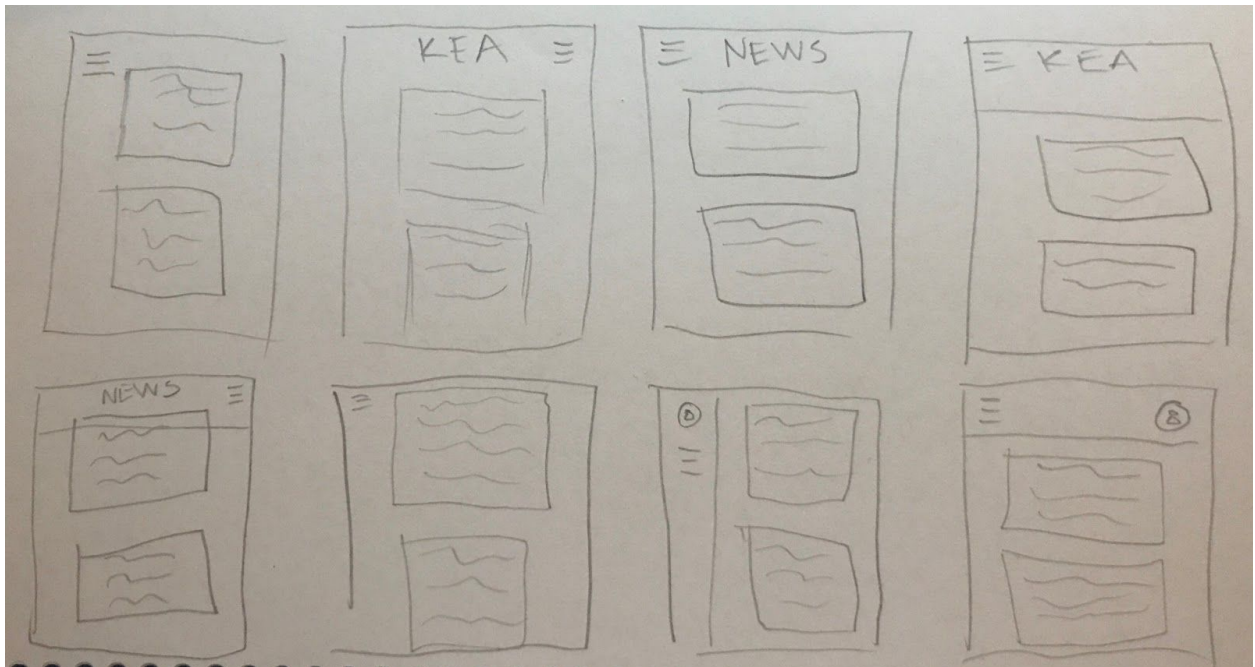
1. HMW få studerende til at dele opgaver og kommunikere på Fronter istedet for andetsteds?
2. HMW gøre opgaver og materialer mere overskuelige?

## Sketch

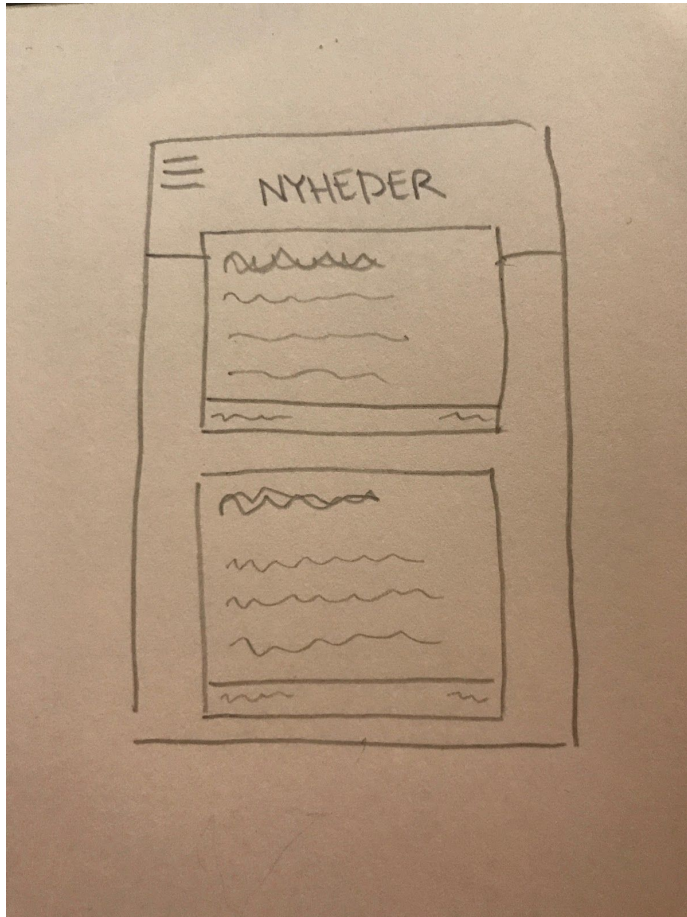
## Ideas



## Crazy 8's



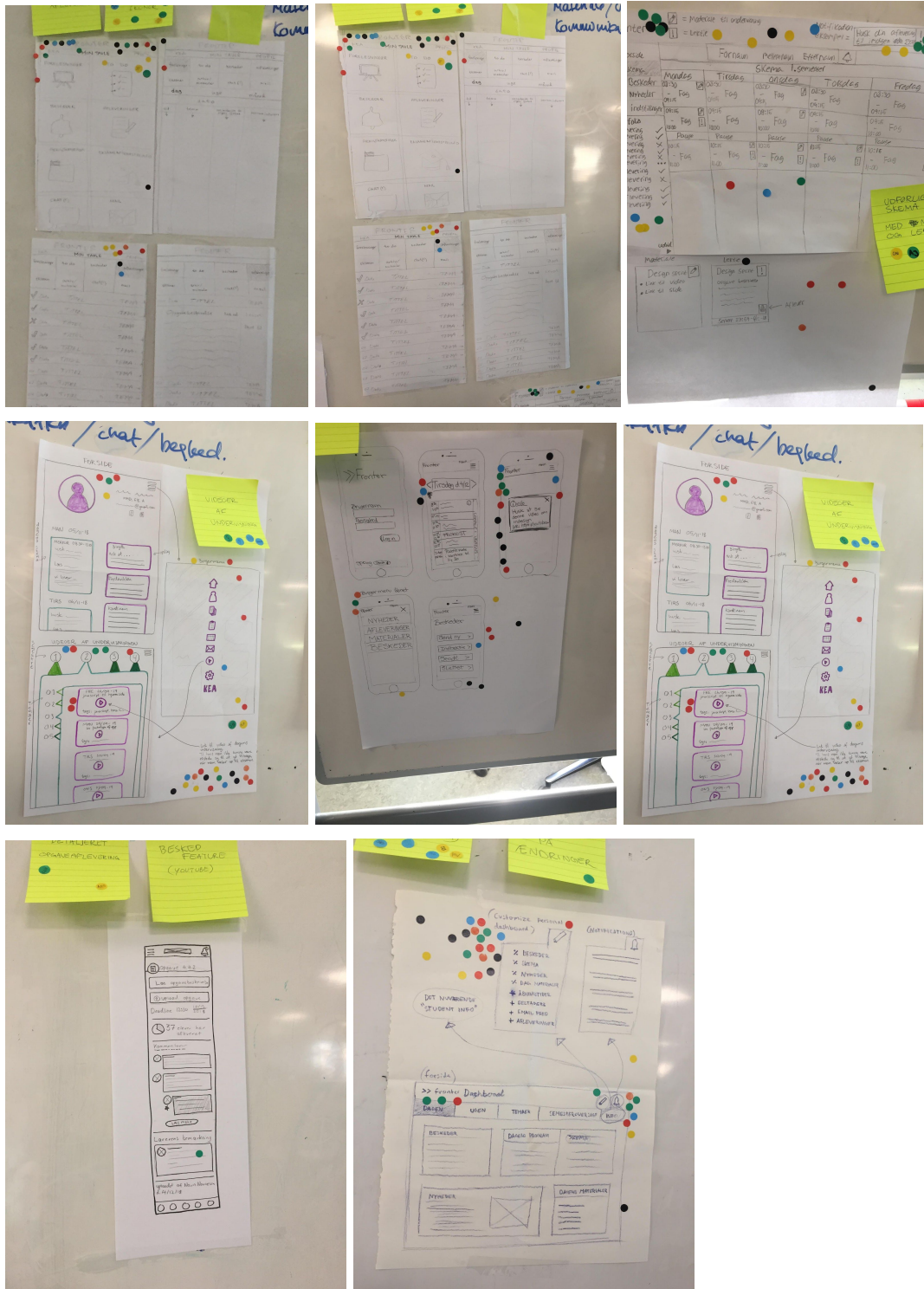
Solution sketch



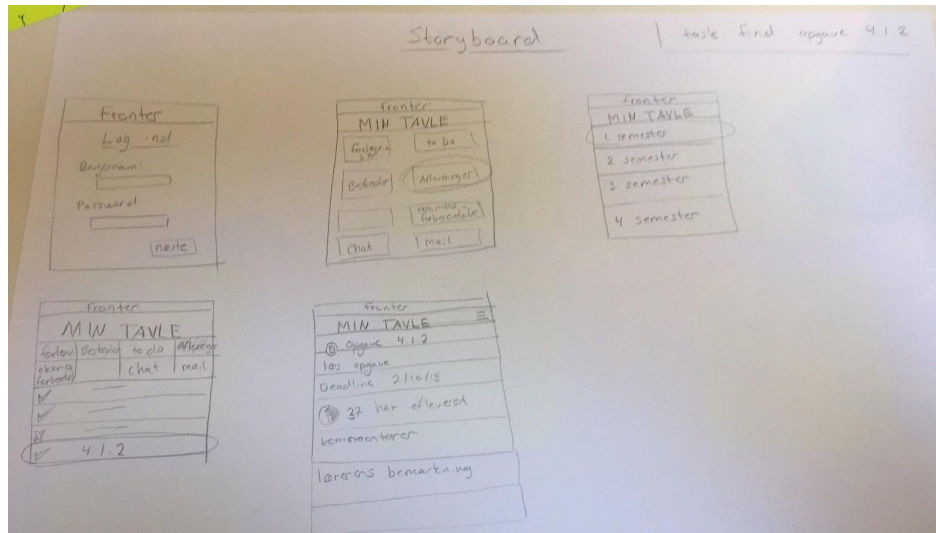


## Decide

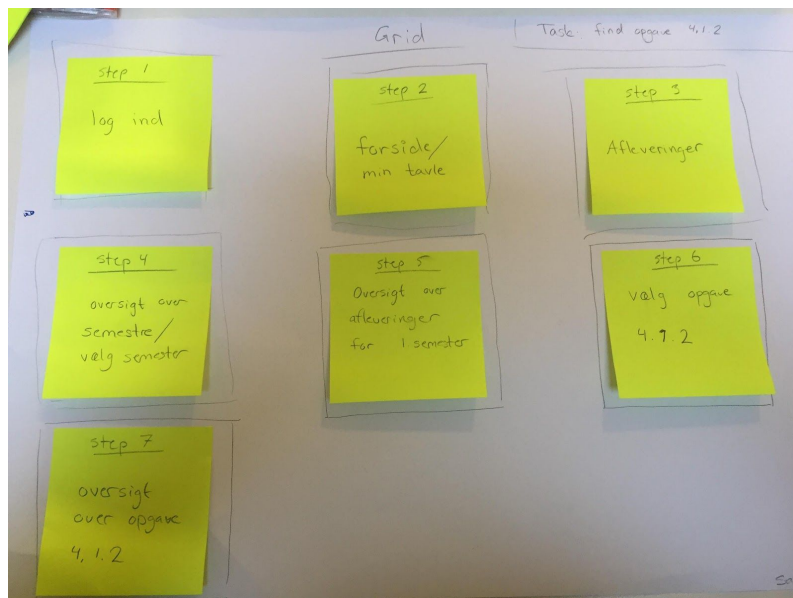
Her er eksempler fra den dag vi brugte på decide processen:



## Storyboard



## Grid



## Prototype

Link til prototype: <https://xd.adobe.com/view/6d1bfee7-16fa-4d74-6cfb-61caf4013709-1b2a/>

## Test and learn

Manuskript, samt liste med spørgsmål og testopgaver

Test opgaver:

Finde materialer for 1. Semester - grundlæggende webdesign

Finde chatsamtale med Pernille R.

Find skema

Efterspørgsmål:

Var det nemt og overskueligt at finde rundt på siden?

Var der noget specifikt du bed mærke i, da du bevægede dig rundt på siden?

Hvad synes du om designet på appen?

Kan du komme med bud på forbedringer?

Dokumentation og efterbehandling af testresultater

Link:

Video 1 - <https://www.youtube.com/watch?v=F2MkkJPpguk&feature=youtu.be>

Mining:

Video 1 - nemt at finde rundt i. Intuitivt. Simpelt og ikke så mange ting til at forvirre. Flot farveskema. Smooth design.

Kodning af data fra brugertest:

- Flot design
- Nem navigation
- Overskuelig

# WEB PROTOTYPE

## Gruppearbejdsdokumentation

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:  Date: 10/12-18

<b>PEOPLE &amp; ROLES</b> What are our names and the roles we have in the team? MORGAN - skrivekødet Maie Maria Karoline Mara E.  What are we called as a team? M4/M4 & Co. M4 + K	<b>COMMON GOALS</b> What do you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded? Lav en prototype og kode den. Vi har 4 dage Lav bruger test (SE OPGAVERKRAV)	<b>VALUES</b> What do we stand for? What are guiding principles? What are not-allowed values that we want to be at the core of our team? ERLIGHED, Alle er velinformerede, Respekt, Gensidig respekt, Fokuseret. Demokratisk enighed.	<b>RULES &amp; ACTIVITIES</b> 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? - Nye kommende medlemmer er forpligtet til at respektere vores team canvas. - Kommunikation via Facebook - Beslutninger tages af de tilstedeværende. - Giv besked hvis maner syg. - Vis engagement.
<b>PERSONAL GOALS</b> What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up? At blive bedre til samarbejde og nå fælles mål gennem projektarbejde. At komme til tiden At kode en samlet løsning	<b>PURPOSE</b> Vi vil forbedre vores kompetencer inden for projektarbejde med det formål at arbejde med noget vi er passioneret for. Why are we doing what we are doing in the first place?	<b>NEEDS &amp; EXPECTATIONS</b> What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? - At blive bedre til at kode/forske sammen - At færdiggøre opgaverne i skolen i koden - Succes med strukturerede arbejde. - Succes med det kreative. - Alle er enige med produktet	
<b>STRENGTHS &amp; ASSETS</b> 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? Forskellige udgangsvinkler Godt kode færdigheder at være objektiv. Godt kreative evner At arbejde bedst under pres/næsten er en deadline. Vi er meget respektfulde	<b>WEAKNESSES &amp; RISKS</b> What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are our teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face? Forskellige udgangsvinkler Alle har tidskrævende opgaver udenfor studiet. At møde tidligt Tidspress Usikkerhed ved udefinerede opgaver At forberedelse (skitsen osv.)		

Team Canvas by theteamcanvas.com. Created by Alexey Kozlov, Dmitry Voloshchuk

Link til trello:

<https://trello.com/b/MDg1VYHW/m4-k>

## Dokumentation af arbejdsproces

HTML:

```
<div class="chat" id="sarahchat">
  
  <p>Sarah D.</p>
</div>
```

CSS:

```
.chat {  
  box-sizing: border-box;  
  width: 28vw;  
  height: 28vw;  
  border: none;  
  background-color: #F7A39B;  
  text-align: center;  
  cursor: pointer;  
  align-items: center;  
  display: flex;  
  flex-direction: column;  
  position: relative;  
}
```

```
.chat img {  
  margin: 3vw 0 0;  
  width: 12vw;  
  align-self: center;  
}
```

```
.chat p {  
  font-size: 1.2em;  
  margin: 5vw 0vw 0vw;  
}
```

#### Forklaring:

For at skabe "kassen" giver vi div'en "chat" en width og height på 28vw, så de tilpasser størrelsen til sidens størrelse. Derudover giver vi den en box-sizing på border-box, så vores padding og border er inkluderet i størrelsen på kassen. Den har en border på none og en baggrundsfarve.

Vi vælger både at aligne vores text og items i center, så det hele ligger i midten af kassen.

Derudover har vi valgt en cursor så brugeren kan se at man kan klikke på den. Vi har display flex og en flex-direction column på for at kasserne kan ligge ved siden af hinanden på siden.

Til sidst har vi en relativ position, fordi vi har brug for at positionere et plusikon på en af chattene ved hjælp af en absolut position.

Billedet og teksten har vi positioneret ved hjælp af margin. Derudover har vi valgt tekststørrelse, vidde på billedet og alignet billedet i midten.

#### Link til Adobe XD prototype

<https://xd.adobe.com/view/87cb331a-cc4b-437f-779f-10e36043a9ae-f1fa/>



## Link til web prototype

[http://karolinekrogsboell.dk/kea/04-ux/04\\_03\\_01\\_web\\_prototype/](http://karolinekrogsboell.dk/kea/04-ux/04_03_01_web_prototype/)

## Test

Manuskript, samt liste med spørgsmål og testopgaver

Test opgaver:

Finde chatsamtale med Pernille R.

Find skema og information for modulintro

Find feedback på opgave 04.01.01

Aflever opgave 04.03.01

Efterspørgsmål:

Var det nemt og overskueligt at finde rundt på siden?

Var der noget specifikt du bed mærke i, da du bevægede dig rundt på siden?

Hvad synes du om designet på appen?

Kan du komme med bud på forbedringer?

Dokumentation og efterbehandling af testresultater

Link:

Video 1 - <https://www.youtube.com/watch?v=tenapG7kYcU&feature=youtu.be>

Mining:

Video 1 - Nemt at finde rundt. Tydeligt hvad man skal klikke på. Svært når man ikke kender skolens system. Godt med pile. Overskueligt. Flotte farver. Moderne. Meget pænt i forhold til sådan nogle sider.

Kodning af data fra brugertest:

- Tydelig kommunikation
- Moderne og godt design
- Nem at navigere

