

Temadokumentation

User brief

Frederikke Bender interview:

Frederikke Bender ønsker at skabe et intranet som øger kommunikationen mellem studerende og undervisere, men også mellem studerende generelt, så facebook grupper og andre forummer ikke bliver platformen for kommunikation.

Fronter fungere fint på at kunne dokumentere tilbage i undervisningen og gør at studerende kan gå tilbage og følge med i pensum. Dog halter fronter på mange punkter, såsom at skabe dialog mellem fronters brugere og det er svært for en underviser at nå helt ud til de studerende i et åbent forum.

En løsning i fremtiden på dette problem kunne være at få integreret fronter og KEA's hjemmeside men også at gøre ens individuelle mail mere tilgængelig på fronter.

Fronter skal kunne skabe dialog og ikke kun undersøge studieaktivitet og dokumentere at undervisningen har forløbet korrekt.

Mere viden om de studerendes adfærd på fronter. Sikre at man bliver på studiet. Sikre KEA's fremtid.

Forretningens målsætninger (KPI):

Vi skal øge antallet af sendte og læste beskeder for at øge den overordnede kommunikation.

Vi skal have effektiviseret kommunikationen fra elev til elev, og fra lærer til elev.

Vi skal øge antallet af besøgende på siden og undersiderne.

Smart-modellen:

S: Opgaven er specifik da målet er at øge den generelle aktivitet på fronter.

M: Aktiviteten kan dokumenteres da man kan måle hvor mange besøgende som der er på siden og hvor mange beskeder som bliver sendt.

A: Begge parter er lige motiveret og har et fælles mål.

R: Målet er meget realistisk da det der allerede er eksisterende velfungerende sider.

T: Målet skal være nået inden for nogle år, da man forudser at fronter vil lukke.

Kundens antagelser om målgruppen og deres handlinger:

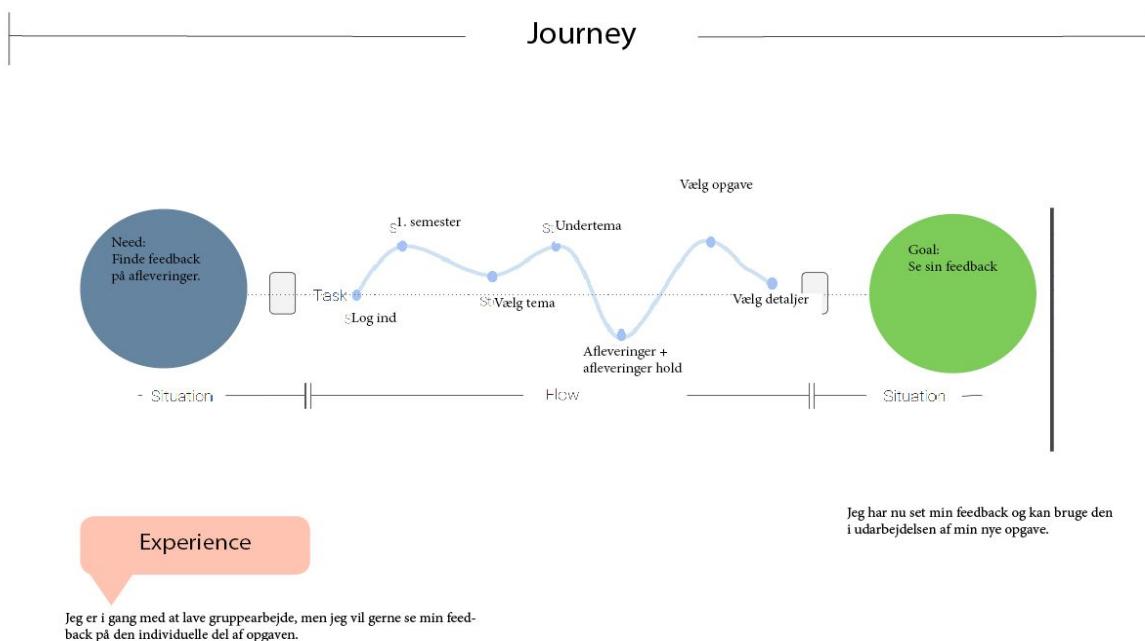
Kunden antog at vi brugte Fronter til at se på vores undervisningsmateriale og bruge det til at se tilbage på de opgaver vi har løst gennem semestrene.

Liste over frontens funktionaliteter

- Oversigt over pensum
- Ugeplan
- Opgavebeskrivelser
- Lektions Materialer
- Overordnede nyheder / arrangementer mm.
- Beskedfunktion
- Der er en funktion hvor man kan se andre studerende
- Der en portfolio funktion som dog er meget rodet
- Kalender
- Kantine-meni (dog med 404 error)

Brugerens mål (user goals)

- Hvad ønsker jeg af mit intranet:
- Vi vil gerne have en hurtigere platform på safari
- man kan ikke se skema på mobilen, skemaet skal starte på den uge man befinder sig i
- Bedre kommunikation fra elev til elev
- Bedre kommunikation fra lærer til elev
- Rigtig dårligt designet, meget rodet og irrelevant
- Tag inspiration fra lectio pls!



User research

Formålet med brugertestene er at finde ud af og forstå, hvordan brugeren oplever sitet. Jeg kan benytte resultaterne til at dokumentere og konkretisere hvilke problemer eller løftepunkter der er (såfremt der er nogle). Resultaterne kan børne- eller afkræfte før antagede problemer og hjælpe til at opdage nye løftepunkter eller problemer.

Den test jeg benytter er en “tænke højt test”, hvor brugeren skal udføre en række opgaver og sige alt hvad han/hun tænker undervejs. Målet er at få testpersonen til at snakke og beskrive hvad og hvorfor han/hun gør, som der bliver gjort. Testen bliver filmet med henblik på at kunne data-mine dataen og finde interessante findings.

Brugertestene forløber således. Testpersonerne placeres ved mit skrivebord på mit værelse. De får en kop kaffe eller en kop te, samt nogle småkager for at skabe en god stemning. Jeg sidder på en stol ved siden af, gerne med lidt afstand så testpersonen ikke bliver forstyrret af min tilstedeværelse.

Testpersonerne skal finde nogle vigtige features på fronter. De skal finde frem til 1. semester mappen, dernæst hold B's skema, dernæst litteraturlisten, derefter hvor man afleverer og sidst skal de finde den feedback der er givet på de afleverede opgaver. Brugertesten skal tage maks 10 min per test.

Testpersonerne får forklaret at det er en test af selve produktet og ikke af dem. De skal ikke føle sig presset eller stresset, men kan samtidigt ikke få besvaret spørgsmål såfremt de måtte have nogle.

Manuskript, samt liste med spørgsmål og testopgaver

Hej ----- Dejligt at du ville deltag. Sæt dig godt tilrette, her har du en kop kaffe og nogle småkager. Dette er en tænke højt test af nogle af hjemmesiden fronters features. Jeg vil teste hjemmesiden for at finde frem til hvor effektiv den er. Derfor er det meget vigtigt at du er fuldstændig ærlig under testen. Det er vigtigt at pointere at dette ikke er en test af dig men af hjemmesiden. Derfor skal du bare være helt rolig og forblive fokuseret.

Hvis du ikke kan finde frem til det du skal, siger du “STOP” og så går vi igang med næste task. Testen vil cirka tage 10 min.

Du er en elev der studerer Multimediedesign på KEA, og du er netop logget ind på Fronter.

Jeg vil nu give dig første task som du skal løse, du skal derefter straks igangsætte og finde frem til den feature som jeg har nævnt.

Find frem til 1. semesters mappe

Find frem til Hold B's skema.

Find frem til litteraturlisten.

Find frem til hvor du afleverer en tilfældig opgave for et tilfældigt tema.

Find frem til hvor du ville finde feedback.

Beskrivelse af testdeltagere

Testdeltagerne er mellem alderen 19-23.

1. Emil Behrndtz studerende på Multimediedesign KEA, 23 år gammel.
2. Benjamin Worm studerende på Multimediesdesign KEA, 19 år gammel.
3. Frederik Kristensen sælger hos verisure, 23 år gammel.

Optagelse af test og interviews

1. Brugertest:

<https://www.youtube.com/watch?v=-MTu2ZsTjd8&feature=youtu.be>

2. Brugertest

<https://www.youtube.com/watch?v=4qYHsvwgrBE&feature=youtu.be>

3. Brugertest

<https://www.youtube.com/watch?v=PaoBdZYHkIM&feature=youtu.be>

Mining af brugertest

1:

- 01:44 Emil synes det er nemt at finde 1. Semesters mappe.

2:

- 03:00 Benjamin synes ikke at det er tydeligt at litteraturlisten er et hyperlink man kan trykke på.

3:

- 02:03 Frederik er meget forvirret omkring hvor han finder skemaet
- 03:35 Frederik giver op på anden opgave
- 04:55 Frederik finder et sted hvor der står litteratur men det er ikke selvelitteraturlisten.
- 06:20 Frederik finder et sted hvor han kan uploadet men det er ikke præcist hvor jeg vil have ham hen.
- 06:43 Frederik tror at feedback vil ligge inde i min profil.

Dokumentation og efterbehandling af testresultater og dokumentation af indsamlet user research

Emil og Benjamin løste opgaverne uden problemer. De kunne nemt navigere rundt på fronter og virkede ikke i tvivl om hvordan de skulle gøre.

Frederik derimod virkede overordnet meget frustreret og meget i tvivl om hvordan han skulle gøre. Han gik meget logisk til værks, men formåede stadigvæk ikke at løse mange af opgaverne. Efter at han gik logisk til værks, gik han over til at gætte sig frem og klikke på tilfældige felter. Da hans intuitive fornemmelse viste sig at være forkert, tog gætteriet over, hvilket gjorde ham frustreret.

På baggrund af testen af Frederik kan det tydeligt ses at fronter ikke er overskueligt at navigere rundt i for den nye bruger. Testene af Emil og Benjamin viser at navigations logikken hænger ved såfremt man har prøvet det før. Fælles for alle testene er at det kræver mange klik at finde nogle af de mest essentielle features på fronter. Man kan altså konkludere at hjemmesiden har en udfordring i form af et fungere som et logisk og brugervenligt site.

Kritik af brugertest

Resultaterne af brugertesten er afhængig af brugertestens kvalitet. Derfor er det væsentligt at overveje om testens udfoldelse har haft en påvirkning på testens resultat. Jeg forsøgte at gøre brugertestenes struktur så ens som muligt. Dog forekom der enkelte uforudsigtelser, der medførte at jeg blev nødt til at reagere forskelligt i visse situationer. I brugertest nummer tre der har Frederik netop løst første opgave, og inden jeg læser næste opgave op, tager jeg over på musen og klikker tilbage til fronters forside. Dette gjorde jeg, så Frederik blev nødt til at starte helt fra bunden for at løse opgaven. Frederik tog min handling som et tegn på at næste løsning på næste opgave, ikke var til at finde under 1. Semester flettet hvor han ellers tidligere havde løst første opgave. Hans udførelse blev indirekte styret af det jeg havde gjort. Derfor ville testen formodentligt have haft et andet resultat,

såfremt jeg havde siddet passivt på siden. For at forhindre dette i at ske, skulle jeg have forklaret Frederik i min intro, at jeg ville gå tilbage til forsiden i starten af hver opgave.

Jeg burde helt have undladt at nævne testens varighed til testpersonerne. Havde de ikke haft nogen idé om varigheden, ville de formentlig have haft mere ro til at løse opgaven.

Resultaterne af test et og to er ikke særligt brugbare, da testpersonerne begge går på KEA, og kendte til fronter i forvejen. Min intro varede lidt for lang tid end hvad jeg ønskede. Jeg hjalp testpersonerne mere end jeg havde planlagt.

Jeg fik ikke lavet en evaluering på opgaverne, hvilket ellers kunne have givet mig svar på hvad hvilken opfattelse testpersonen havde af hjemmesiden. En evaluering er et godt værktøj til at få brugbar feedback man kan tage med videre.

Undersøgelse af hvad konkurrenterne gør

Mine testpersoner havde specielt problemer med navigationen på hjemmesiden. Jeg har set på hjemmesiden lectio, med henblik på at få inspiration til hvordan andre undervisningsplatforme har designet deres hjemmesider. Lectio har umiddelbart et meget mere simpelt design, det er nemt og logisk at finde frem til netop det man søger. Fra lectios hovedmenu kan man komme direkte hen til skema, kalender, dagsændringer, ugeændringer osv. alle de vigtige ting bliver altså prioriteret som noget af det første man ser på. Det er effektivt at brugeren kan finde frem til det søgte hurtigt, og det kunne fronter med fordel ligeledes gøre. Lectio har et lyst design som hænger godt sammen med hjemmesidens enkelthed.

Design sprint

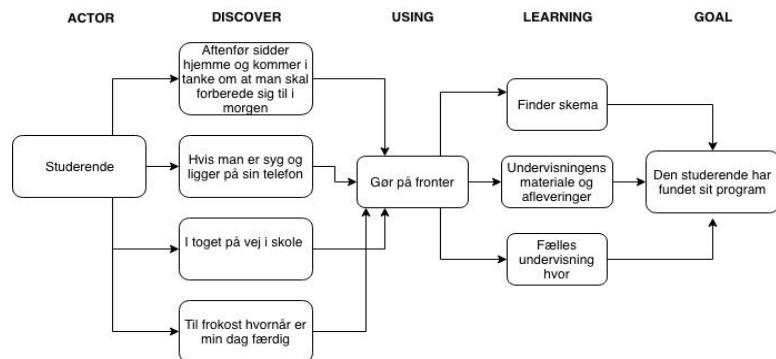
Map

Long term goal: Om 2 år er fronter studerendes foretrukne værktøj til at understøtte undervisningsaktiviteter

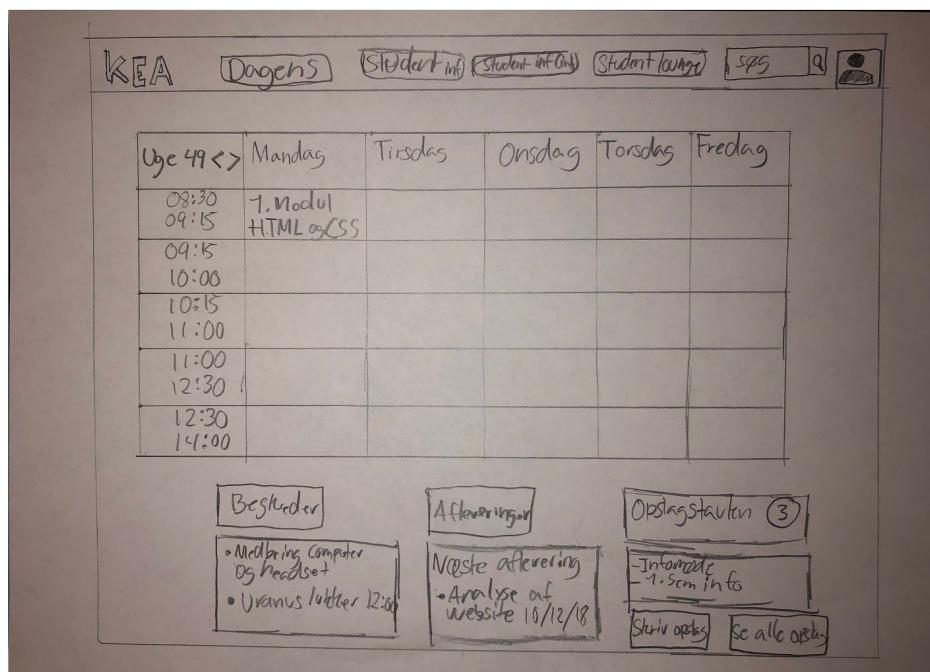
Sprint questions:

1. Hvordan kan vi se dagens personlige program for de studerende?

2. Hvordan sikre vi at de studerende får besked når der tages beslutninger af underviserne, der har betydning for deres aktiviteter.
3. Hvordan kan vi gøre det nemt at se de andre afleveringer/arbejde. Online aktiviteter.



Sketch



Decide



Jeg valgte denne idé da jeg synes den er simpel og præcis. Forsiden er fyldt med de helt væsentlige ting ved fronter og man har som bruger mulighed for nemt at navigere rundt. Ideén har mange elementer som jeg selv har lavet i min sketch hvilket gjorde valget nemt.

Prototype

<https://xd.adobe.com/view/52e68d8e-8578-442c-4445-4d2c1e91eea0-24d7/>

Web prototype

Gruppearbejdsdokumentation af Fronters design

Login

- Unilogin, brugernavn, password, glemt password

Header, nav og landing page

- Header med navigation menu (Forside, skema, chat, afleveringer, logud)
- Forside med quick links til dagens skema, næste aflevering og beskeder
- Lav også en footer

Dagens skema og lektier

- Hver enkelt dag og deri hvert modul har fået forskellige farver
- Hvert modul er klikbart, man kommer ind til mere info om modulet
- Hvis der er en given aflevering for dagen kan den også ses på dagsskemaet

Chat (Studerende)

- Søg efter navn, sidst søgte person, sidst kontaktede person
- Chat lignende messenger
- Oversigt mine seneste beskeder

Afleveringer

- Oversigt over afleveringer
- Hak og kryds ved afleveringerne (har man fået feedback eller ej)

Farver:

303348 blå EA4F49 rød #000000 med opacity på 25% (jeg har brugt det til login skrift)
#fbf7f5 Off-white

Chat

#228BE5 Mørkeblå, eleven (tekstboks)
#89CFFF Lyseblå, Vejlederen (tekstboks)
#C9E8FF Lyseblå, kontaktboks

Projektplanlægning

Overblik over de forskellige frames/steps:

1. Log in Lauge (Done)
2. Forgot password Lauge (Done)
3. Landing page (KEA nyheder med en Nav Menu knap) Alexander (Done)

4. Nav Menu der indeholder: Alexander
 - Nyheder Alexander
 - Skema Shan
 - Afleveringer (feedback) Annalee
 - Materialer (none)
 - Chat : Cecillia
 - Profil Indstillinger (none)

(log ud knap)

1. Nyheder
2. Skema (mandag og tirsdag og mulighed)
3. Afleveringer: Overblik over tema (næste frame) Overblik over afleveringer i temaet (næste frame) feedback kommentar
- 4.
5. Chat (landing page er oversigt over chats og hvem man kan søge efter og skrive med) (næste frame) Er selve en besked chat med en person. (evt med en gruppechat også)

Team Canvas

Team Canvas

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

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

Team name	Gruppe 4	Date	10/12/18
PEOPLE & ROLES		COMMON GOALS	
gruppe 4 Cecilia Alexander Shan Innslag - spesialist, analysator Lauge		What do we as a group really want to achieve? What is our key goal that is tangible, measurable and time-bound? Et simpelt og effektivt produkt som virker godt og gavner gruppens kompetanser Oppna oppgavens krav	What do we as a team value? What are guiding principles? What are common values that we want to be at the core of our team? •Samarbeid •Effektivitet
		PURPOSE Udvide kompetanser som gir et bedre fremtid	Aligned Fokus
PERSONAL GOALS		NEEDS & EXPECTATIONS	
What are our individual personal goals? Are there personal agenda that we want to open up? Alexander: Beste til Kodning, hanus med UX Shan: Arbeide i gruppen på samferdsel Lauge: Et godt produkt Cecilia:		What are some needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? Alexander: Kode oppgaver Cecilia: - - - Lauge: - - -	c Kommunikasjon - Facebook • Hvis der skal tages beslutninger og en ikke er framstilt kan de være internt for oss men også eksterne til andre beslutninger • Etter meeting hver morgen utholder vi mandagen oppdaterede
STRENGTHS & ASSETS		WEAKNESSES & RISKS	
• Alle har en klar rolle i teamet som vil hjelpe til å oppnå våre mål • Vi har et klart mål om at vi skal løse oppgaven i et team • Vi har mange forskjellige ambisjoner og et team Bordet Annalee: Kodning, brukermønster Cecilia: Design/grafisk, strukturerte Shan: Organisasjon,	Onde til å komme med innspurts Fælles resultat	Cecilia: Mutige forsøkser Lauge: Perfektionist Alexander: Baget mkt. UX, realistiske ambisjoner Shan: Dårlig til å kritisere Annalee: Perfektionistisk, ikke så god under pres	• Tidspress • Et • Dårlig priotering

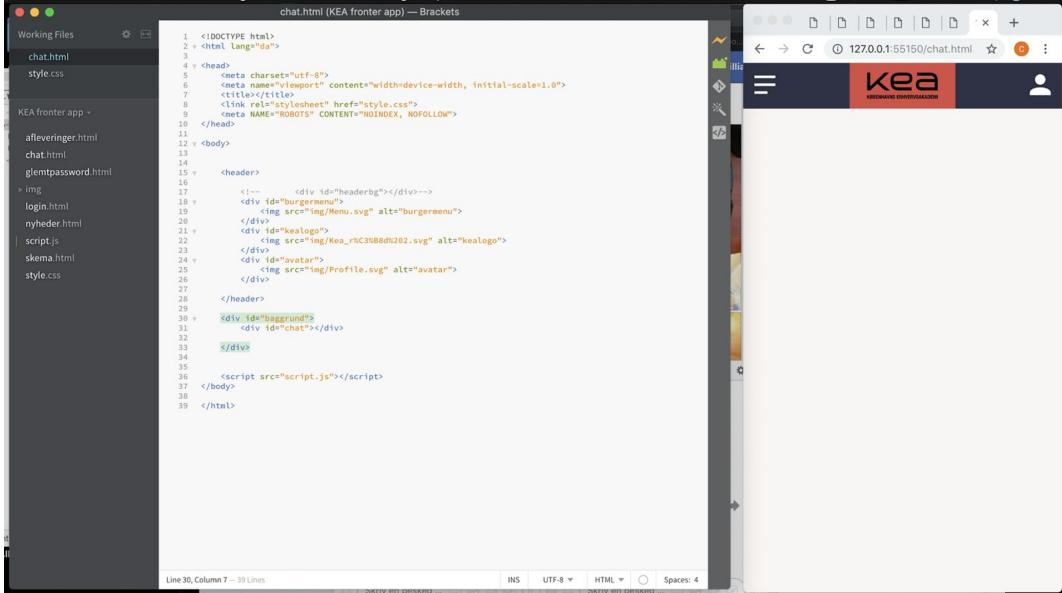
Trelloboard

Link til trello

<https://trello.com/b/DmZu4rGh/gruppe-4-ux-040301>

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

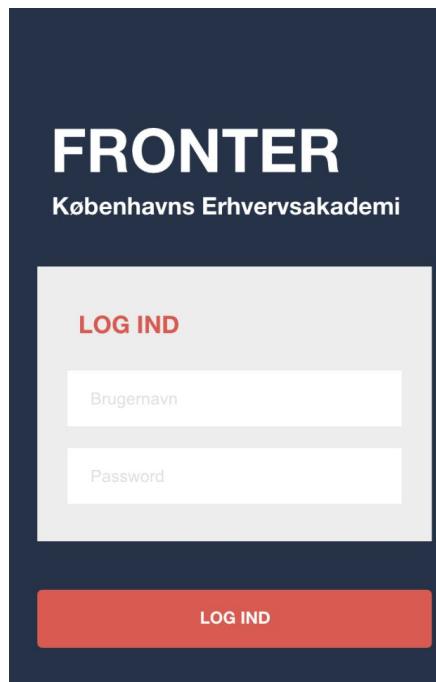
Dokumentation af arbejdsproces og udvalgte kodeeksempler og -forklaring



The screenshot shows the Brackets IDE interface. On the left, the 'Working Files' sidebar lists several files: chat.html, style.css, afleveringer.html, chat.html, glempassword.html, img, login.html, nyheder.html, script.js, skema.html, and another style.css file. The main editor area displays the content of chat.html. The code is an HTML file with various components like header, burger menu, logo, and a script tag. The status bar at the bottom indicates 'Line 30, Column 7 — 39 Lines'. To the right, a browser window shows the rendered version of the page, which includes a header with the KEA logo and a dark sidebar.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="da">
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <meta rel="stylesheet" href="style.css">
    <meta name="ROBOTS" CONTENT="NOINDEX, NOFOLLOW">
</head>
<body>
    <header>
        <!-->
        <div id="headerbg"></div>-->
        <div id="burgermenu">
            
        </div>
        <div id="kealogo">
            
        </div>
        <div id="avatar">
            
        </div>
    </header>
    <div id="background">
        <div id="chat"></div>
    </div>
</body>
<script src="script.js"></script>
</html>
```

Sådan så vores template ud som vi arbejdede ud fra



Vi tog farve inspiration fra denne tidligere løsning, hvilket var en løsning der blev fremlagt i undervisningen som en god løsning.



Sålede så vores første udkast på burger menuen ud

```

27
28    <div id="container_lauge">
29
30    <form class="modal-content animate"
31      action="/action_page.php">
32
33      <div class="container">
34        <label for="uname"><b>Brugernavn</b></label>
35        <input type="text" placeholder="Indsæt
36          brugernavn" name="uname" required>
37
38        <label form="psw"><b>Adgangskode</b></label>
39        <input type="password" placeholder="Indsæt
40          adgangskode" name="psw" required>
41
42        <div id="button_mother">
43          <button type="submit">
44            <a href="nyheder.html">Login</a>
45
46          </button>
47        </div>
48
49        <div id="change_password_lauge">
50          <a href="glempassword.html">Glemt din
51          adgangskode?</a>
52
53        </div>
54
55      </div>
56
57    </form>

```

```

input[type=text],
input[type=password] {
  width: 100%;
  padding: 12px 20px;
  margin: 10px 0px;
  display: inline-block;
  border: 1px solid #ccc;
  box-sizing: border-box;
  border-radius: 22px;
}

```

Her er et udvalgt kode eksempel på en "form" som bruges til at indsamle bruger information. Inde i formen har vi placeret nogle inputs som er de felter hvor man kan logge ind. Præcis ligesom et ganske almindeligt login som man kender det. I css har vi stylet inputtet så boksene ser ud som vi vil have det.

Link til Adobe XD prototype.

Link til prototype

https://xd.adobe.com/view/112898d6-0f05-49de-6f4a-e5afe1732d88-6719/?fbclid=IwAR0rhcwfo_Z7yqOQHPkpLcpgYzezJBzK8MX8wFUzITYbYVrPE-MPLOXQEzs

Link til web prototype

http://laugeef.com/kea/04-ux/04_03_01_prototype_ux/login.html

Test - interviewguide og analyse af testresultater

Tænke højt test:

Bruger Spørgsmål

- 1) Find feedback før opgave 04.01.03 under tema 2.
- 2) Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.
- 3) Find den sidste besked fra Berit.
- 4) Find information om at være "buddy" på KEA

Brugertest Noter:

Annalee:

Test person 1:

- 5) **Find feedback før opgave 04.01.03 under tema 2.**
Kigger først igennem nyheder
Finder ellers derefter burgermenuen og hurtigt frem til opgaven
- 6) **Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.**
Går med det samme ind under skema
- 7) **Find den sidste besked fra Berit.**
Finder hurtigt chatteren og beskeden. Ingen tydelige problemer

8) Find information om at være “buddy” på KEA

Farverne på login passer godt til Kea

Startskærmen kunne han godt lide, overskuelig med symmetriske bokse, har lige stor vigtighed.

Menuen fungerer rimelig godt. Farverne lidt kedelige, ingen wow.

Farveoverblik på skemaet fungerer godt, gør det mere overskueligt. Men farverne på skemaet harmonerer ikke med den overordnede farvepalette.

Foretrækker den mørkeblå baggrund.

Kan godt lide opdelingen af temaer under afleveringer, rimelig overskuelig.

Kan godt lide chatfunktionen, men forstår dog ikke søge-funktionen, hvad søger man på? Personer, chatte?

- Hvad var din oplevelse?

- Rimelig god, overskuelig, simpel.

- Hvad var godt? Mindre godt?

- Hvad synes du om websitet?

- Nogen forslag til forbedringer?

Farverne

Test person 2:

9) Find feedback før opgave 04.01.03 under tema 2.

Går straks til afleveringer, og tema 2 (HUSK at ændre img src)

10) Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.

Går straks op i burgermenuen og trykker på skema, finder tirsdag. Forstår fint opdelingen af modulerne, og finder hurtigt lokalet.

11)Find den sidste besked fra Berit.

Noterer klokken på chatteren fra Berit, og finder med det samme beskeden.

12)Find information om at være “buddy” på KEA

Tænker det må være på forsiden, går til nyheder og finder med det samme nyheden.

- Hvad var din oplevelse?

- Hvad var godt? Mindre godt?

Meget lidt at finde rundt i. Der hvor hun tænkte det ville være. Intuitivt. På forsiden er tingene måske ikke så relevante for hende personligt. Ville foretrække et skema eller noget mere specifikt for hende.

Synes til gengæld farverne er fine under skemaet, at det er lyse og lidt mere lette farver som kontrast til det mørke tema. Synes det er "lækkert" at man kan finde alt fra skemaet.

- Hvad synes du om websitet?

Langt mere overskueligt at der er skåret så meget fra. Meget intuitivt.

- Nogen forslag til forbedringer?

Forslag til ugeoversigt/skema for dagen, afleveringer. Tænker når man skal bruge fronter på telefonen er det bare for lige hurtigt at finde sit skema, lokale, afleveringer osv.

Test person 3:

13) Find feedback før opgave 04.01.03 under tema

Normalt ville han gå op i burgermenuen. Finder straks afleveringer, tema og opgaven plus feedback.

14) Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.

Går igen op i burgermenu, skema, mandag, går videre til tirsdag, finder straks modulet og lokalet.

15) Find den sidste besked fra Berit.

Burgermenu, går ind i chat, virker logisk nok. Der er en stor gul klokke for Berit.

16) Find information om at være "buddy" på KEA

Kigger med det samme på nyheder og klikker ind på info.

- Hvad var din oplevelse?

Synes det fungerer meget godt. Virker meget overskueligt over hvad der sker på KEA. Fint med burgermenuen ligger alt det han personligt skal bruge.

- Hvad var godt? Mindre godt?

Lidt mørkt/dystert look, kunne godt bruge lidt flere kontraster. Bl.a. på afleveringer. Fungerer dog meget godt på skemaet. Synes farve-koderne er logiske.

Synes søgefunktionen er logisk, man søger på personer. Det fungerer meget godt, danner hurtigt overblik. Klokken på chatten virker ikke så godt, farven må gerne

være mere stærk/større kontrast hen over den grå. Ideen med klokken er god nok, den skal bare være mere tydeligt.

Inde i skemaet bør måned-symbolet hellere være en lille kalender frem for en burgermenu, det giver mere mening.

- Hvad synes du om websitet?
- Nogen forslag til forbedringer?

Alexander:

Testperson 1:

17) Find feedback før opgave 04.01.03 under tema 2.

Login problemer, kan ikke logge ind med brug af enter knappen.. Fandt tema 2 og opgaven ikke godkendt meget hurtigt, uden problemer.

18) Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.

Brugerens finder hurtigt ind til det han skal,

19)Find den sidste besked fra Berit.

Brugerens har ingen problemer med at finde beskeden fra berit

- Hvad var din oplevelse?

Rimelig god, overskuelig, simpel.

- Hvad synes du om websitet?

Login skærmens repræsentere kea godt, startskærmens er god. Symmetriske bokse er gode, og virker vigtige, menu fungere godt. Nav menuen kunne godt være mere wow,

Brugerens kan godt lide at skemaet er farveopdelt, det gør det overskueligt. Kan godt lide inddelingen af farve i afleveringen. Brugerens kan godt lide chat UI'en, men synes søgefunktionen i chat er underligt.

Farve paletten skifter meget drastisk, og brugerens foretrækker den mørke baggrund.

Testperson 2:

20) Find feedback før opgave 04.01.03 under tema 2.

Brugerens følger stien intuitivt, og har ingen problemer med at finde det.

21) Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.

Burger menuen giver god mening, brugeren har ingen problemer med at navigere imellem dagene i skemaet, og finder nemt lokalet,

22) Find den sidste besked fra Berit.

Finder hurtigt, chat i burgermenuen, og ligger mærke til at der er en klokke ved berit.

23) Find information om at være “buddy” på KEA

Finder hurtigt og nemt nyheder og informationer om KEA

- Hvad var din oplevelse?

Det var let at finde rundt i, og tingene var der hvor brugeren troede de var,

De ting på forsiden er ikke så relevante for hende som bruger, og ville nok være på kea hjemmesiden i stedet.

Nav menuen er let og overskuelig, ikke alle mulige under mapper.

- Hvad var godt? Mindre godt?

Forsiden skal være mere relavant til studerende, så implementering af et skema.

- Hvad synes du om websitet?

Farverne i skemaet passer meget godt, og virker lyst og overskueligt, og farve opdelingen er intuitivt.

Test person 3:

24) Find feedback før opgave 04.01.03 under tema 2.

Brugeren finder hurtigt hvor han skal hen, og har ingen problemer med det.

25) Gå ind på tirsdagens lektion (Tirsdag a 11/12) og find lokalet til 2 modul.

Brugeren finder hurtigt frem til skema via burgermenuen, og har by far været hurtigst til at finde lokalet til 2nd modul.

26)Find den sidste besked fra Berit.

Det er logisk at han går ind i chatteren for at finde beskeden fra berit, fandt beskeden hurtigt.

27)Find information om at være “buddy” på KEA

Brugeren finder nemt informationen om "Buddy"

- Hvad var din oplevelse?

Det fungere godt, og start menuen er overskueligt, og burgermenuen fungere godt, og er hurtig at navigere rundt i, og virker naturligt. Og brugeren synes det var logisk at informationer ville være på "startsiden"

- Hvad var godt? Mindre godt?

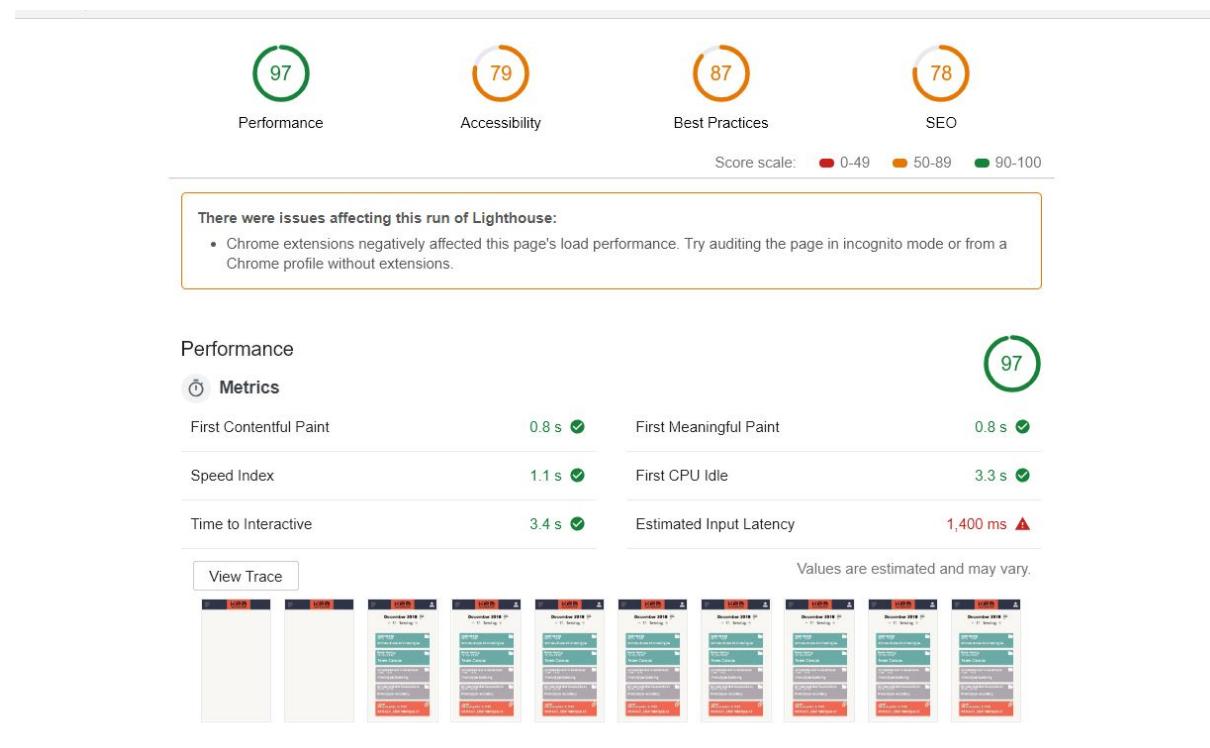
Har ikke rigtig noget negativt, at sige. Og den mørke kea baggrund virker lidt for mørkt, og virker lidt dystert.. Og brugeren er mere til skema farverne, og aflæser hurtigt at rød er lektier eller afleveringer.

Chatten virker logisk, og smart med klokken, men den ligger lidt for meget ovenpå.

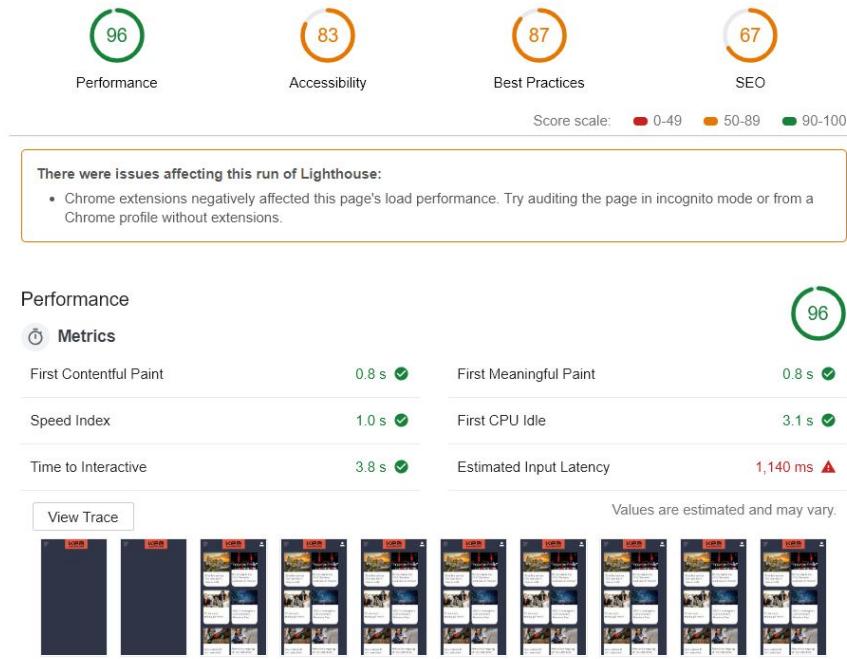
Brugeren har ikke lagt mærke til burgermenuen inde under skema, som skulle åbne kalenderen, og havde nok været bedre som et kalender ikon.

LIGHTHOUSE TEST

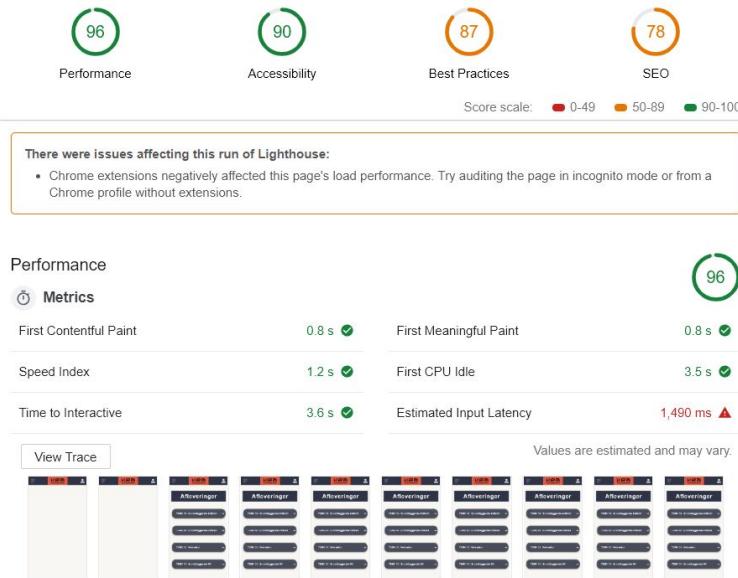
Skema (tirsdag)



Nyheder page:



Afleveringer:



Der er ikke god tilgængelighed.

Kunne have ændret svg til png, og skrumpet det.

Ændringsforslag til web prototype på baggrund af test

Ting vi gerne vil ændre:

Skemaet skal have en kalender i stedet for en burger menu.

Farverne skal være mere konsistent, og ikke gå fra hvid til sort.

Chatten siger man har fået 10 beskeder, men der er kun 3 beskeder.

Klokken skal være mere pow, og skære mere igennem.

Nav menuen skal være mere interessant.

Login logoet skal response ordentligt.

Flere forms, på chat, og kalender.

Mandag responsive er upræcis.

Generelt have flere html'er og lavet flere sider, og fået flere ting at fungere.

Fonten er ikke konsistent.

Logout skal referere tilbage til login skærmen.

Design sprint: Native app

Team Canvas

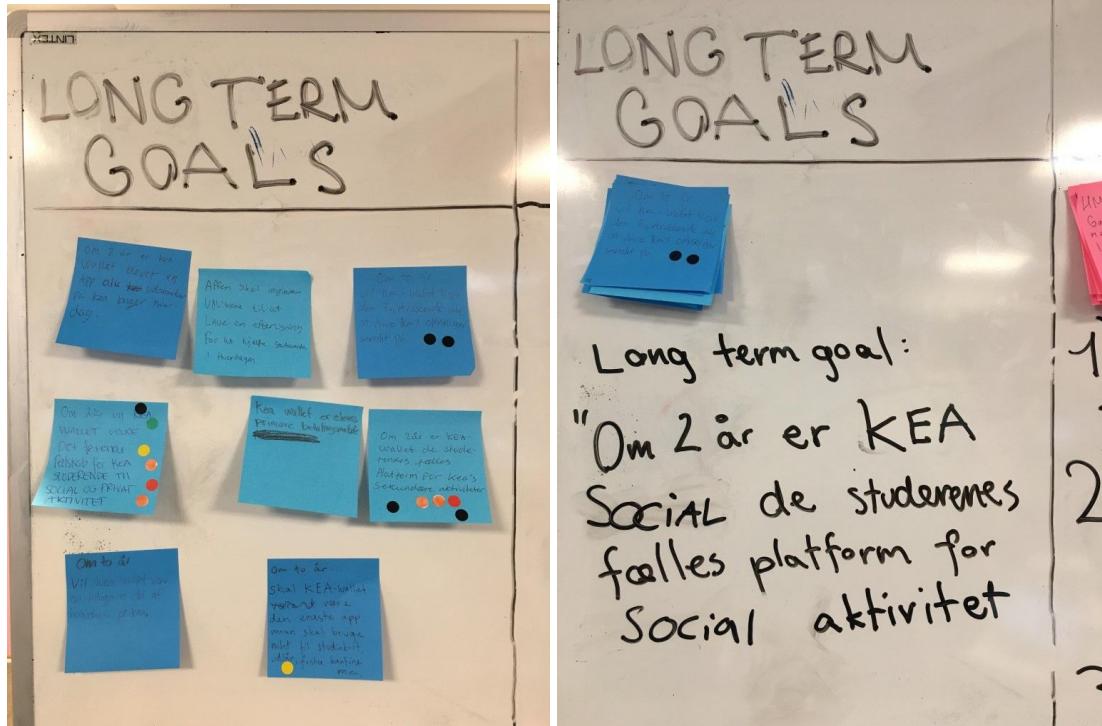
Team Canvas

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

PEOPLE & ROLES	COMMON GOALS	VALUES	RULES & ACTIVITIES
<p>What are our names and the roles we have in the team?</p> <p>Louise Andreas Emil Bente Bjørnjoen Anders Naomi</p> <p>What are we called as a team?</p>	<p>What you all agree to work towards together, what you want to achieve and how you want to do it (prioritised and time-bound)</p> <p>At gøre hverdagen nemmere for de studerende på KEA</p>	<p>What are the values that we live by? What are qualities that we want to promote in our team?</p> <p>Innovative, effektive og ambisiøse</p>	<p>What are the rules we want to introduce? What are the rules that we want to communicate and help everyone up to speed on? What are the consequences if we break these rules?</p> <p>Trello - SCRUM De fremmedte tager beslutningerne 15 minutter før sent = kage/snacks</p>
PERSONAL GOALS	PURPOSE	NEEDS & EXPECTATIONS	STRENGTHS & ASSETS
<p>What are our individual goals? Are there interindividual dependencies?</p> <p>Naomi: Ide-generering Louise: Bedre leder Andreas, Emil: Bedre til XD Bente: Design-thinking Bjørnjoen: Størst i bedre ferd Anders: Skal være der Louise: Arbejde mæs Anders: Arbejde mæs</p>	<p>At kunne arbejde sammen med andre og få det ud til vores venner</p>	<p>We can't succeed without certain needs towards the team to succeed</p> <p>God kommunikation God energi God styrke Fælles ambitionsniveau</p>	<p>What are the strengths we have individually and as a team? What are interpersonal/soft skills that we have?</p> <p>Vi har meget at byde på. Vi har mange forskellige kompetencer</p>
STRENGTHS & ASSETS	WEAKNESSES & RISKS		
	<p>What are the weaknesses we have individually and as a team? What are some obstacles we see ahead us that we are likely to face?</p> <p>Der kan godt gå til meget sjov i den</p>		

Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com
Team name: LYSEN KRO Date: 17.12.18

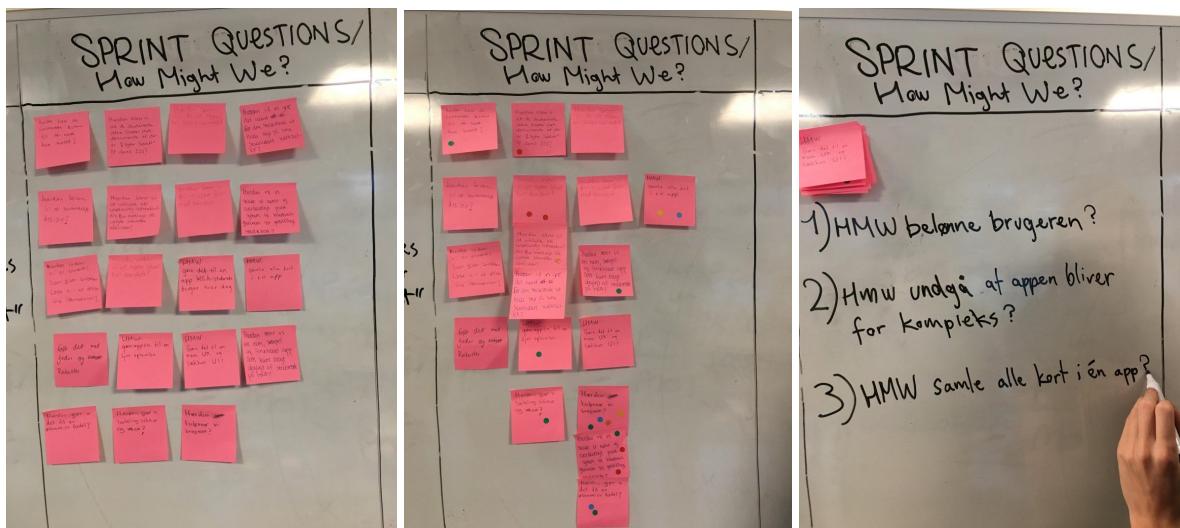
Long term goal:



Billede 1: Alle gruppedemmedlemmers individuelle bud på long term goal

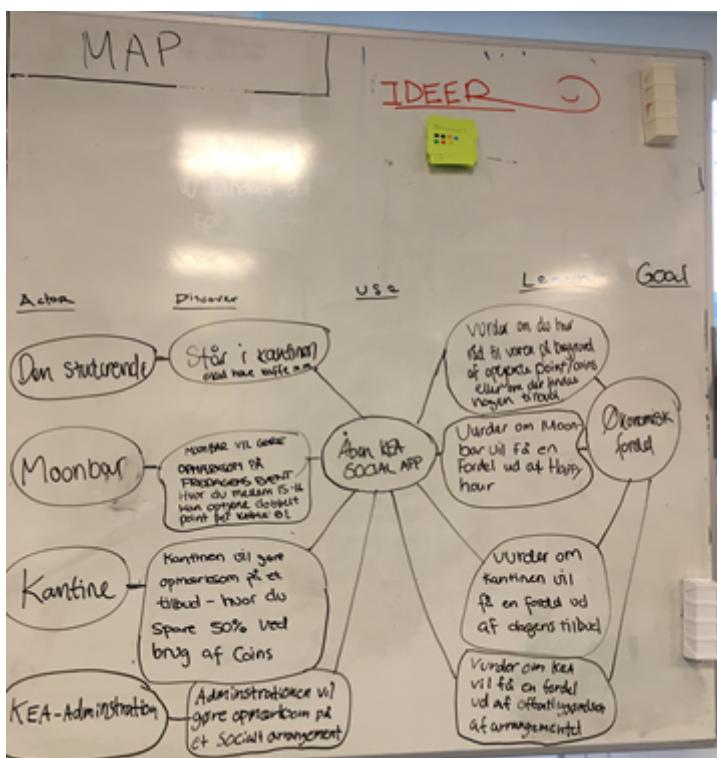
Billede 2: Alle har stemt om ét long term goal der skal satses på

Sprint questions og HMW notes:

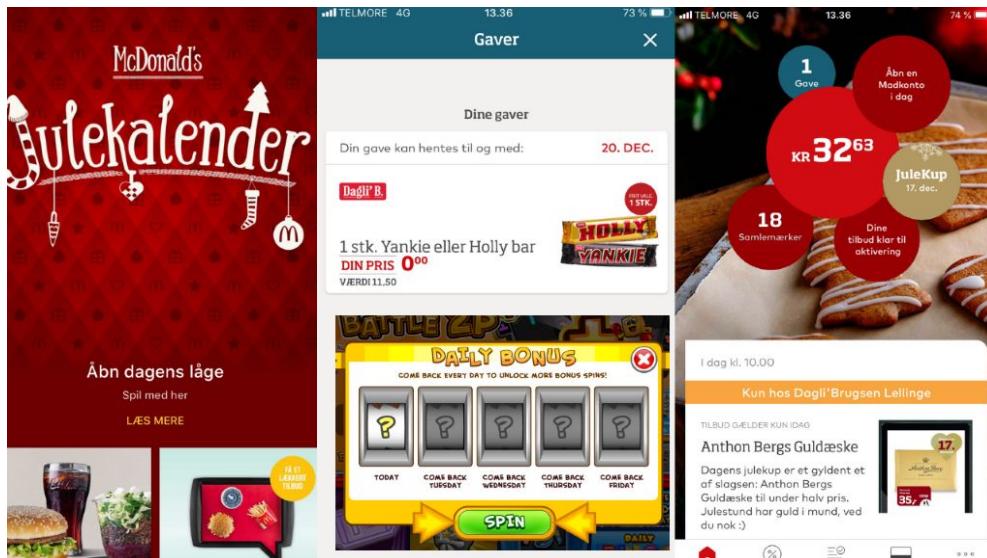


Individuelle questions bliver til 3 questions – spørgsmål nummer 1 er herefter valgt

Map:



Sketch: Lightning demos:



På billedet ovenover ses alle gruppede medlemmers samlede lightning demos der hver især har fået indflydelse på vores prototype i Adobe XD.

The Four-step sketch:

Notes:

Benjamin:

Vi har efter flere sprints fundet frem til en endelig løsning som gruppen var enige i løste opgaven bedst tænklig. Det som bidrog mest til denne proces var vores åbne diskussion med Birgitte samt vores map løsning.

Lauge:

I dag har vi fundet frem til at lave en app der har med KEA's sociale ting at gøre. App'en kommer til at hedde KEA-social og deri kan man finde informationer om kommende begivenheder, ydermere kan man få tilbud i kantinen og baren. Brugeren har altså et samlet sted hvor han/hun hurtigt kan opsnappe vigtige informationer.

Bonde:

I dag har vi fundet frem til en app vi kalder KEA Social. Vi fandt frem til et long-term goal, som lyder således:

"Om år er KEA Social de studerendes fælles platform for sekundær aktivitet".

Vi fandt frem til 3 HMW spørgsmål:

1. *HMW belønne brugeren?*
1. *HMW undgå at app'en bliver for kompleks?*
1. *HMW samle alle kort i én?*

Derefter lavede vi en map over mulig brug af app'en.

Vi har fundet inspiration i forskellige andre apps som fx LidlPlus og Tyrolia Bar.

Emil:

- I dag har vi fundet frem til de vigtigste ting en studerende har brug for at vide udover skema, lektier, afleveringer osv. – dvs. kantine bar og sociale arrangementer
- Desuden hvilke parametre der skal indfries for at de studerende bruger app'en dagligt
- Vi har outsourceret de mindst væsentlige ting
- At belønning er den vigtigste drivkraft for app'en

Andreas:

Vi har efter noget tid fundet ud af vi skal belønne brugerne for at få så mange med som muligt.

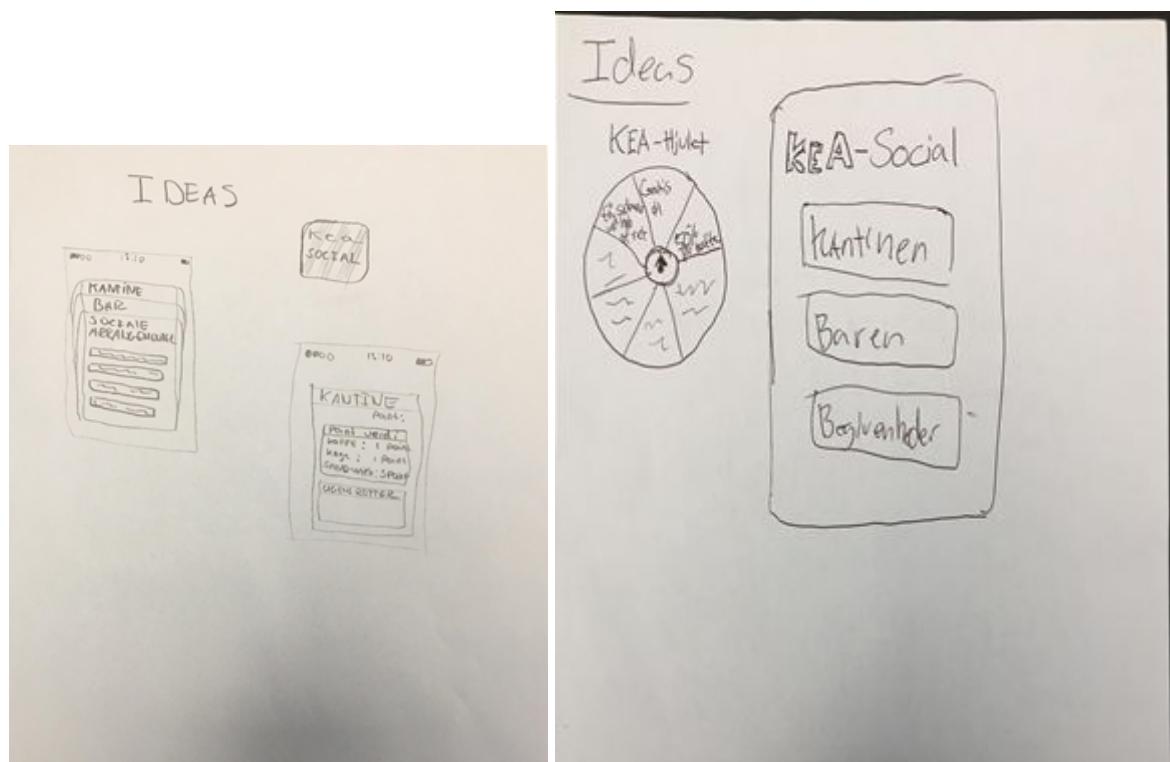
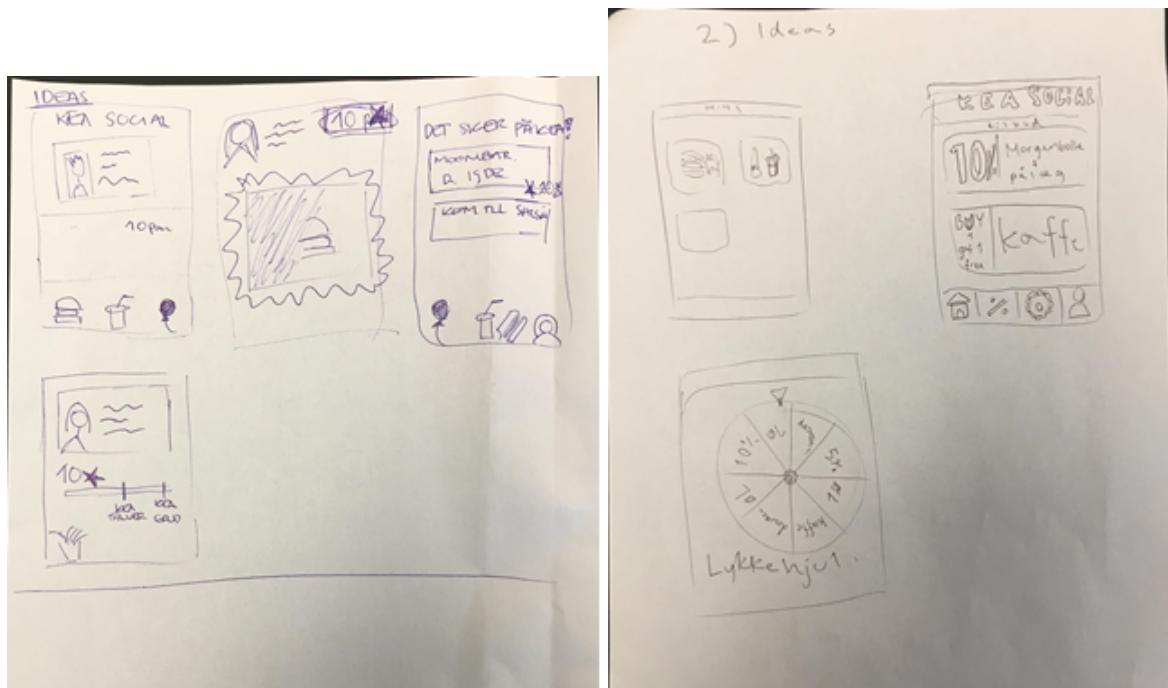
Anders:

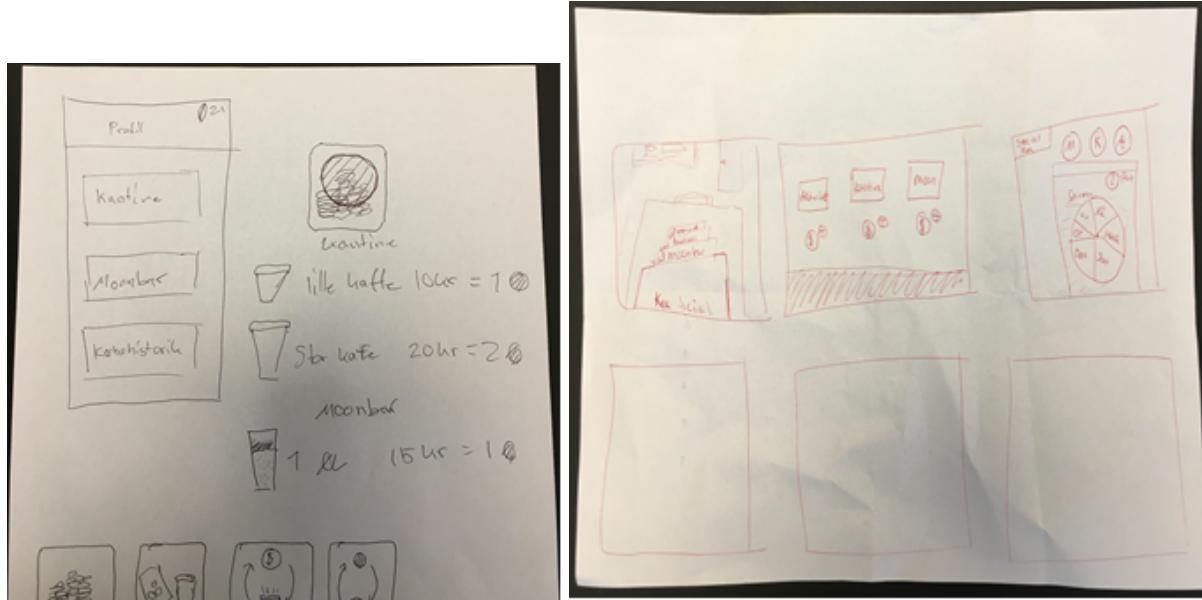
- App'en skal give et overblik over ting man kan købe i kantinen, moonbaren, (begivenheder), eksterne kea-barer.
- App'en skal belønne brugere for at bruge penge, ved at give en bonus, i form af en virtuel valuta, som kan bruges i KEA's kantine/barer/arrangementer.
- App'en skal belønne brugeren for at downloade app'en/bruge den én gang om ugen.
- App'en skal via loyalitetsbonusser udkonkurrere Lidl økonomisk.

Naomi:

- Vi er i dag kommet frem til en app løsning som skal blive en platform for KEA's sociale liv. Den skal indeholde et pointsystem, belønninger, events og kantine/moonbar tilbud.
- Den har til formål at give den studerende mulighed for at betale med sine point, finde frem til events samt at skabe et rum hvor moonbar og kantinen kan kommunikere ud til den enkelte studerende.
- Vi vil skabe en social platform hvor man har lyst til at gå i kantinen frem for Lidl og moonbar frem for andre bar.
- Vi vil lave en enkel app som er overskuelige med et sjovt og underholdende twist, såsom et lykkehjul.

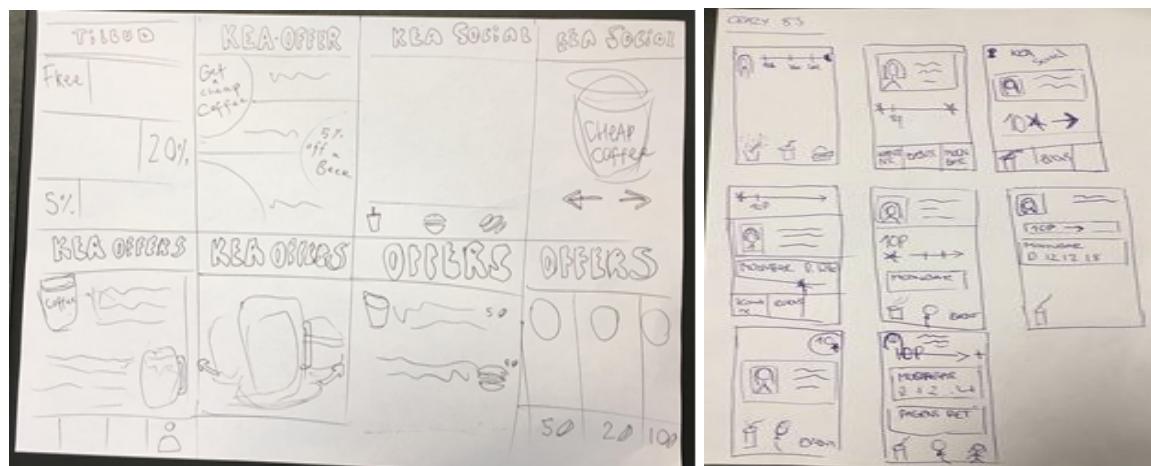
Ideas and Art Museum:





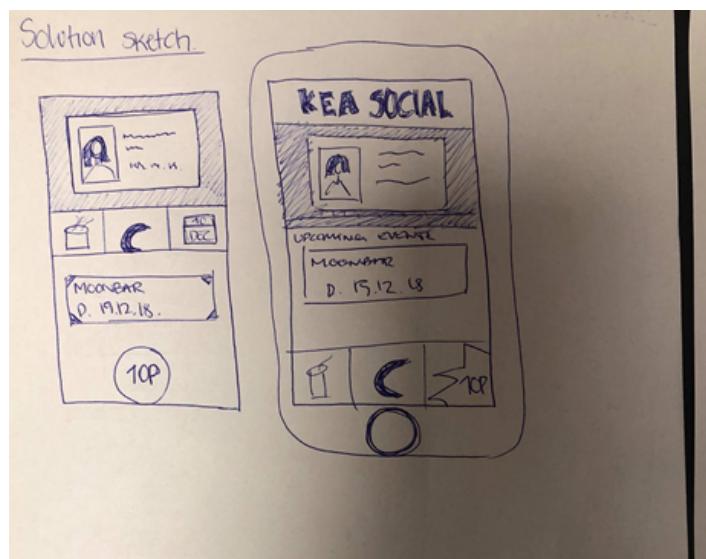
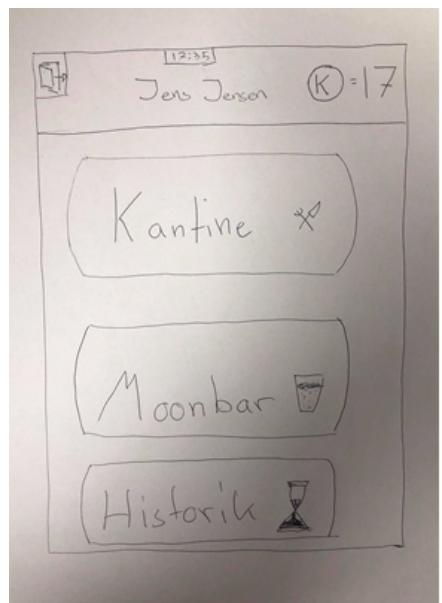
Crazy 8's:



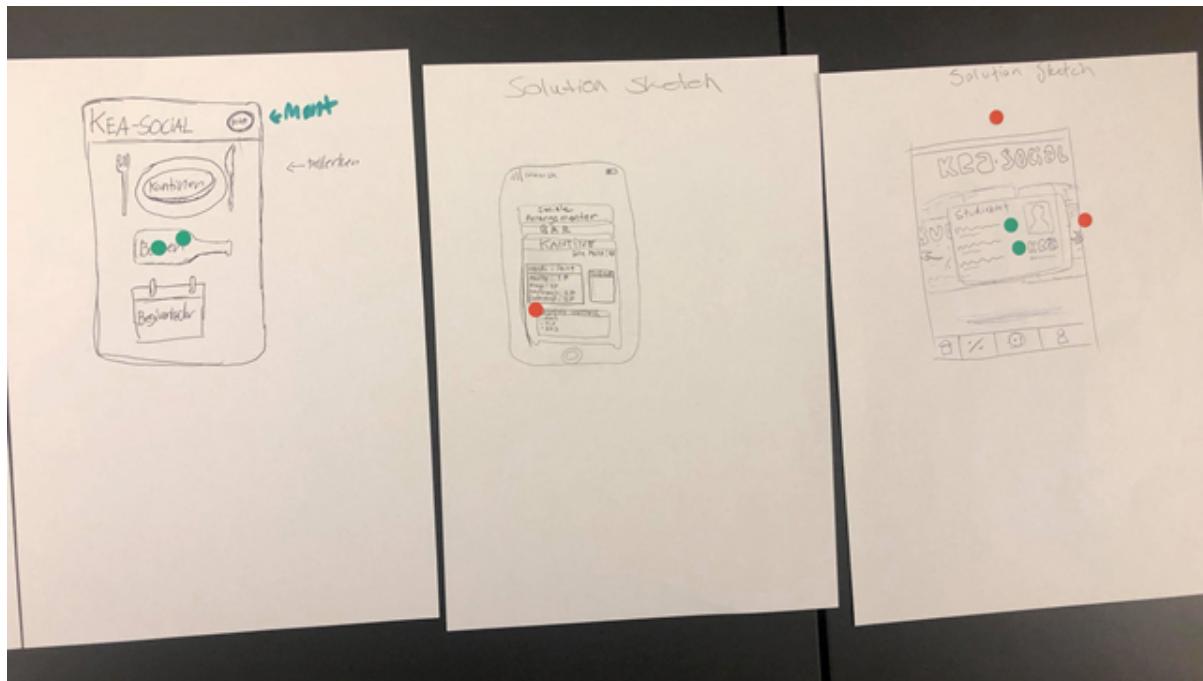


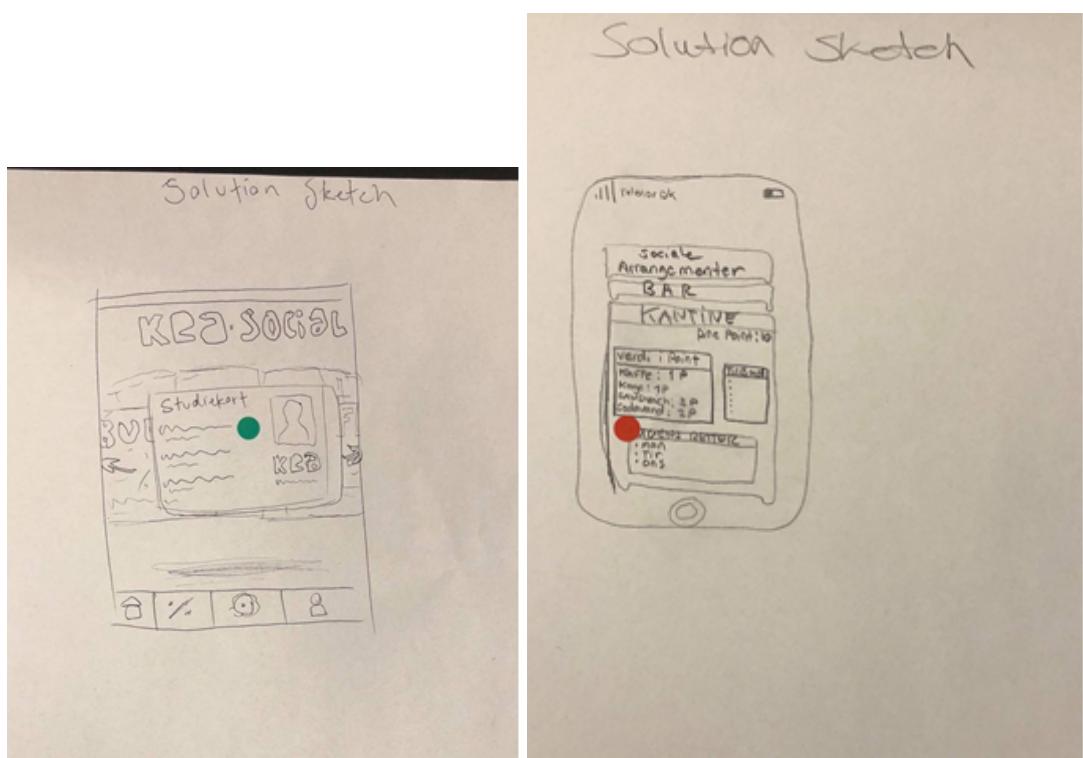
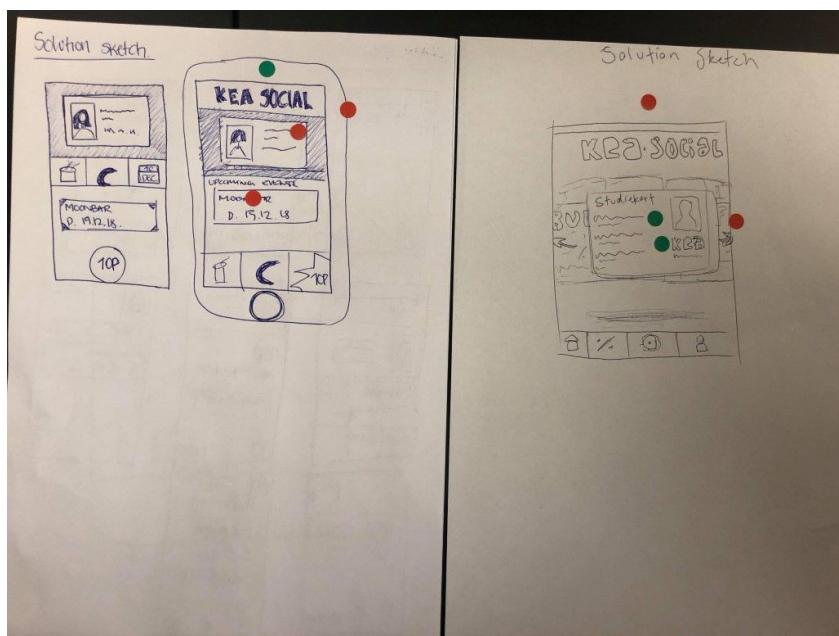
Solution sketch:





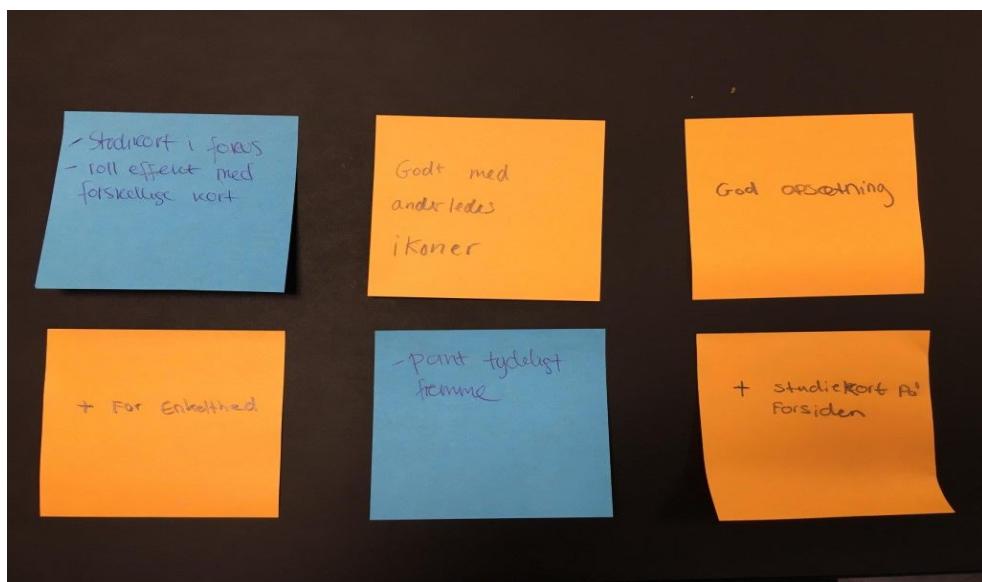
Heat map:





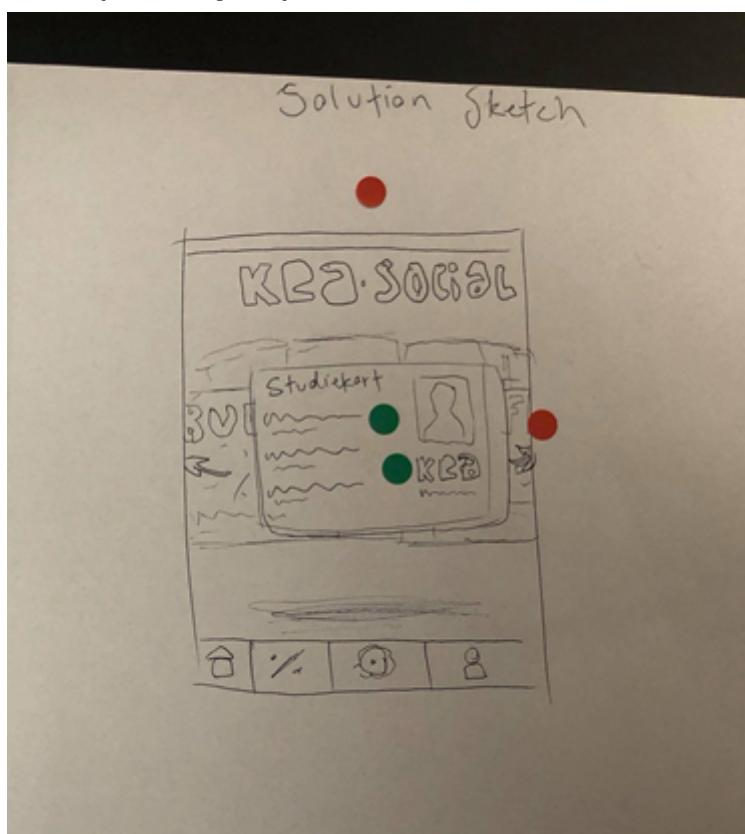
Dot's er dem der bestemmer hvilken der er flest stemmer på

Speed Critique:



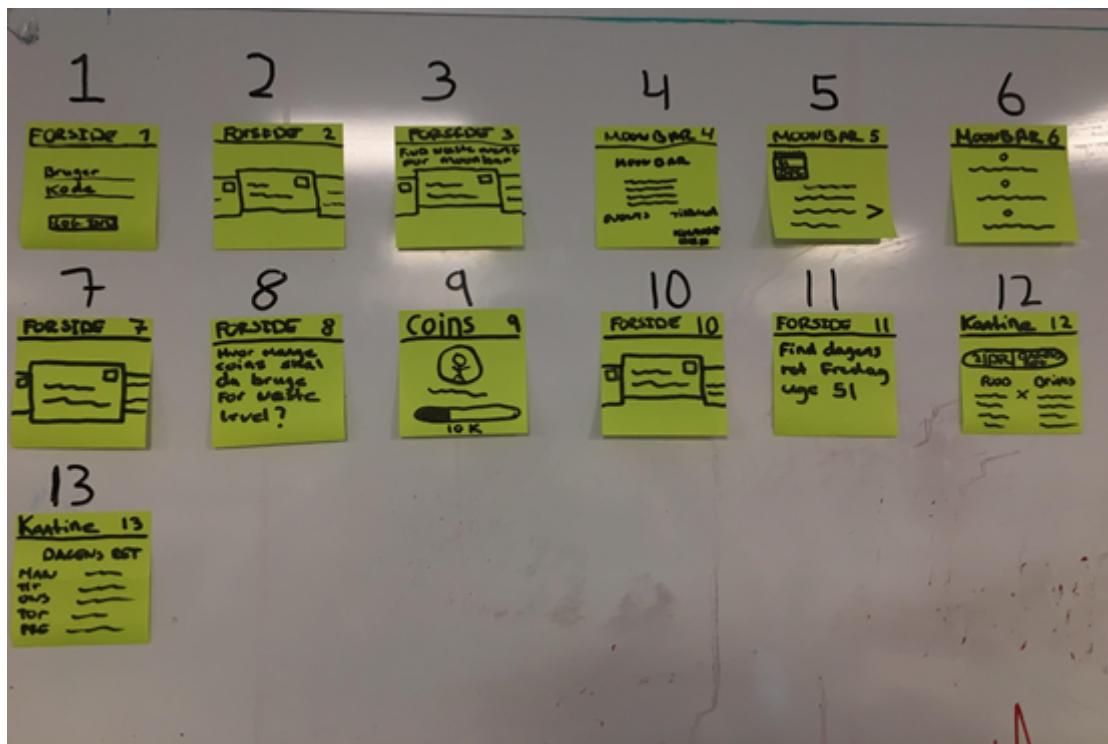
Noter fra de forskellige skitser – som desværre blev taget for hurtigt ned

Vote (straw poll):



Den endelige løsning vi vil designe ud fra!

Storyboard:



Link til version 1 af prototype:

<https://xd.adobe.com/view/83d72f8f-d42e-4353-4ab4-a0097c9b9de8-f5e6/?fbclid=IwAR3ngz4kN5GhGuB0ewDcA2f8zT4lz4nz1yTCZb5hEPM-X6u9RUKwp4dYKqs&fullscreen>

Brugertest og testresultater:

Manuskript

Vi kommer fra KEA Københavns Erhvervsakademi og vi har udarbejdet en app der sætter fokus på alt det sociale omkring KEA – derfor hedder app'en KEA Social. Fronter er en platform for undervisere og studerende til at dele diverse materialer og opgavebeskrivelser, samt et sted for de studerende, hvor de kan aflevere deres afleveringer og lign. Rundt omkring på Fronter kan man også læse om sociale arrangementer, information om kantinen og de næste fredagsbarer på MoonBar. Denne app indeholder alt det sjove og sociale omkring KEA – derfor syntes vi personligt at sociale arrangementer, information om kantinen og de næste fredagsbarer skal være fra Fronter og ind på vores nye app KEA Social.

Tænke-højt-test

Denne test er en tænke-højt-test. Det er derfor vigtigt for os at du tænker højt. Altså at du siger alt det du tænker og gør højt, så vi har mulighed for at evaluere på denne test efterfølgende. Og så er du hundrede procent anonym.

Det skal dermed også siges at du ikke skal være bange for at sige om der er noget der er dårligt eller at der er noget der ikke fungere særligt godt, da det ikke er os der vil blive "såret".

Opgaver:

1. Find næste begivenhed for MoonBar og information om denne.
2. Find ud af hvor mange coins du skal bruge for at stige i level.
3. Find ud af dagens ret for fredag i uge 51.

Evaluering:

- Hvad var din oplevelse af testen?
- Hvad synes du der var godt? Og hvad synes du var mindre godt?
- Hvad synes du om vores app?
- Har du nogen forslag til forbedringer?

Test 1 Stine

find begivenhed for moonbar og info: login, spin the wheel - tænkte at klikke der først - men går derefter til start - svært at læse - og svage farver

Kan godt lide kortene - vil gerne have guldkort - scanne for at få en kaffe
vil gerne ud - går ind i indstillinger.

Svært ved at finde swipe funktion for kort - flot design - fandt hurtigt begivenhed efter swipe med kort.

Find ud af hvor mange coins for nyt rank

Tilbage til main - Klikker på coins (ved ikke hvad coins går ud på) - personlig coin,
går ind på personlig side.

Dagens ret på fred uge 51

Går på main (huset)

Klikker hurtigt til kantine kort.

Oplevelse:

Forvirrende uden overblik - da det er meget anderledes. Mere simpel navigation.

Mange af tilbage knapper virker ikke.

Godt - designet. Hjulet (farverne - mere pang) god idé med hjul.
Fed app!

Test 2 Gustav

Find begivenhed i moonbar menuen. lidt overrasket over hvordan man stoppede hjulet.

har svært ved at navigere i menuen.

Troede han skulle gå ind på begivenheder.

fandt moonbar menuen (begivenhedsknappen virkede ikke)

find ud af hvor mange coins du mangler før du ranker op
klikker på studiekortet, ser bagsiden
fik hjælp til at klikke på profilknappen nede i højre hjørne.

find ud af hvad dagens ret er.

Går ind på simply cooking, klikker på dagens ret. (Ville gerne kunne se prisen)
navigering i menuen giver ikke mening på computer, men kan godt se pointen i den,
hvis man brugte sin telefon.

Hjulet forvirrede, ville gerne have et punkt i menuen, hvor man selv kunne gå ind på spin the wheel.

Testpersonen kunne ikke forstå at det var en app man skulle betale med.

Test 3 Mathias

find begivenhed i moonbar menuen:

testperson logger ind, lidt forvirret over hjulet. skal man trykke stop? knappen er ikke særlig tydelig. Han forstår godt at man får et spin når man logger ind. han finder moonbar og upcomming event. Det var nemt for ham. ikke så tydeligt at man kan trykke videre inde på eventet.

-lauge forklarer omkring kea coins-

find ud af hvor mange coins du mangler før du ranker op:

Han finder hurtigt sin profil i højre hjørne og ved han mangler 5 coins for at stige.

find ud af hvad dagens ret er:

han havde set kantine siden tidligere, han finder hurtigt ind på dagens retter. Han kan ikke se uge nummer.

kommentare:

jeg synes det er meget fede og innovative funktioner, den er sjov at bruge, men det bliver uoverskueligt med hjulet og de mange informationer. fedt design god ide.

Det med ranken virker ligegyldigt, men hvis man får forklaret hvad man får ud af at stige rank ville det fungere godt. finder dog hurtigt profil siden og indstillinger. det ikke tydeligt hvordan kortet fungere, der kunne komme noget info inde på siderne hvor der står at du kan betale med dit social card.

login istedet for continue på login siden. designet er virkelig fedt.

han kan sagtens se ideen med appen.

Link til version 2 af prototype:

<https://xd.adobe.com/view/48c6df42-cd37-4244-5971-1c30460cb54f-3ef7/?fullscreen>