

Sweetbot.
DESIGN



Gruppe 11

Indholdsfortegnelse

• Formalia samt link til gruppens GitHub repository.....	3
• Introduktion.....	3
• Redegørelse for gruppens strategi.....	3
• Moodboard.....	4
• Informationsarkitektur.....	5
○ <i>Sitemap</i>	5
○ <i>Flowchart</i>	5
• Skitser	6
• Wireframe.....	6
• Sweetbot DESIGN ikoner.....	7
• Hotbot e-commerce logo og ikoner.....	8
• Brugertest.....	11
• Afrunding.....	11
• Bilag - Øvrig dokumentation.....	11

Formalia samt link til gruppens GitHub repository

Gruppens medlemmer samt tilhørende cph e-mailadresser:

Anna Christina Frostholm
Emilie Søs Petersen
Louise Nybo Melsted
Mathias Brix Drejer

cph-af126@cphbusiness.dk
cph-ep79@cphbusiness.dk
cph-lm258@cphbusiness.dk
cph-md266@cphbusiness.dk

Introduktion

I projektet for dette flow har vi designet en løsning i form af et website til det lille fiktive webbureau Sweetbot.DESIGN. Udover den tekniske løsning, har vi i gruppen givet vores bud på en række visuelle elementer samt et bud på informationarkitektur til sitet. Vi har gennem hele processen fulgt styleguiden der var vedhæftet opgavebeskrivelsen. Vi har derudover udviklet vores bud på et logo til Hotbot, Sweetbot.DESIGN's nye e-commerce løsning. Dette logo er tilføjet i styleguiden samt reklameret med på Sweetbot.DESIGN's website. Sluteligt har vi foretaget en brugertest på vores Sweetbot.DESIGN's website løsning, som vil blive gennemgået og reflekteret over afslutningsvist i dette dokument.

Link til GitHub repository:

https://github.com/AnnaChristinaFrostholm/mul_a_11_sweetbot

Link til Sweetbot.DESIGN website:

[http://turnerdesigns.dk/index%20\(2\).html?fbclid=IwAR1AAOVbx7lv43twONluJQQVdIK1-cYpKtvwx3awrgiJs5kFaf83nYbYU1U#](http://turnerdesigns.dk/index%20(2).html?fbclid=IwAR1AAOVbx7lv43twONluJQQVdIK1-cYpKtvwx3awrgiJs5kFaf83nYbYU1U#)

Redegørelse for gruppens strategi

Først oprettede vi et nyt repository, kun til det her projekt. Den person fra gruppen der oprettede dette ~~repository~~, fik automatisk ansvaret for masteren. For at denne person ikke overskrev gruppens master, lavede vedkommende en udviklings-~~branch~~. De øvrige personer i gruppen, brugte fork-funktionen og lavede dermed deres egen gren af gruppens ~~repository~~. Planen var at vi ville ~~committe~~ til vores master-~~branch~~, hver gang vi havde lavet noget nyt.

Status mandag d. 19.11.2018: Vores ~~commit~~ to master virker kun delvist. Vi oplever på skift, at vi ikke kan enten uploadre, ~~fetche~~ eller begge dele, til vores desktopversion. Dog kan alle fire grupper medlemmer gå online og se gruppens dokumenter, i opdateret version.

Vi har forsøgt at løse ovenstående problem ved at lave nye fork-forgreninger, downloade master-branchen på ny og spørge vejledere såvel som medstuderende. Status er at hverken ny fork-forgrening eller ny download af master-branchen virker, derfor har vi opdelt vores computere. Én computer kører med koder og opsætning af websitet, én computer kører med Adobe Illustrator samt produktion af ikoner og den sidste computer kører dokumentation og opgaveskrivning. Vi roterer omkring computerne, så alle får lov til at arbejde på alle delene.

Status tirsdag d. 20.11.2018: I dag er det lykkedes os at få vores ~~GitHub~~ til at køre, ved at slette den fork som var problemet og lave en ny.

Moodboard



Secondary Typeface
Lato (Medium) Tagline / Headings / Subheadings

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@£\$%^&*()¡€#¢∞§¶•ºº—_=_+{}[];;:/\,.~
âƒçð’ƒ©’^Δ°¬μ~øπœ®ß†”√Σ≈¥Ω



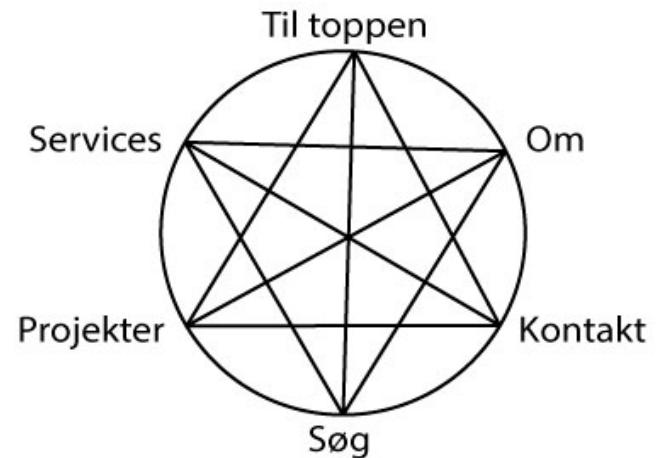
Primary Typeface
Lato (Regular) Text / Content

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@£\$%^&*()¡€#¢∞§¶•ºº—_=_+{}[];;:/\,.~
âƒçð’ƒ©’^Δ°¬μ~øπœ®ß†”√Σ≈¥Ω

Informations Arkitektur

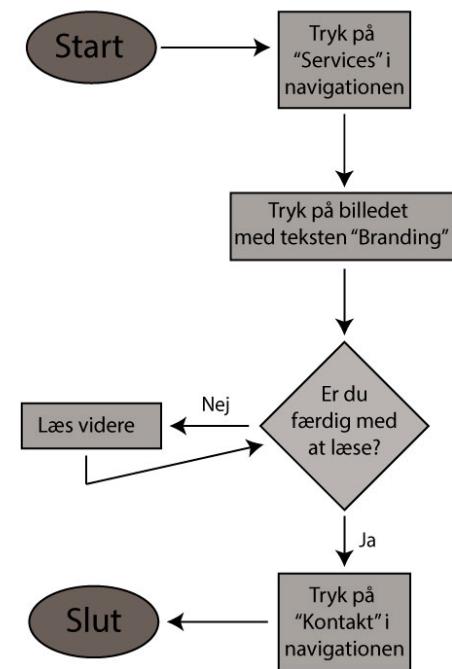
Sitemap

Det har i denne flowopgave været en udfordring at illustrere et sitemap ud fra den traditionelle model, til vores website, eftersom vi valgte at udvikle vores site efter principippet *One Pager*. Vi har derfor valgt en løsning vi mener illustrerer vores One Pager lige så godt som et traditionelt sitemap. Løsningen ses til højre herfor:



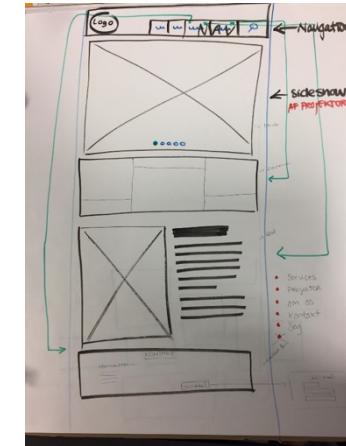
Flowchart

Laptop scenarie: En bruger ønsker at gøre brug af Sweetbot.DESIGN til branding, men vil først gerne sikre sig, at Sweetbot .DESIGN overhoved varetager branding. Derefter vil brugeren gerne finde kontaktinfo på firmaet.



Skitser

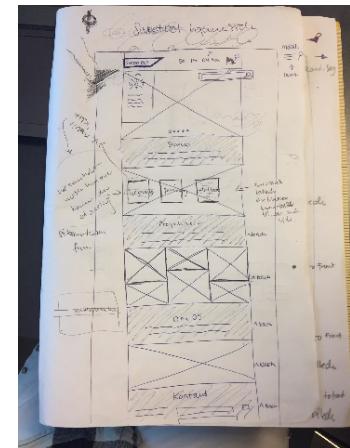
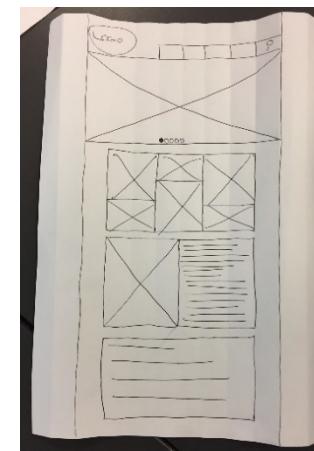
Fælles for vores gruppe var, at vi alle gerne ville lave et one-page-website. For at skabe en idé om, hvorvidt det var muligt at gøre dette, lavede vi en stor A3 skitse med navigationslinjer samt stikord. Denne skitse er lavet med henblik på at give et overblik samt lave et første udkast til vores wireframe:



Wireframe

Efter skitseringen af et one-page website, var vores gruppe stadig overbevist om at det var vejen frem og vi gik derfor i krig med at lave første udkast til et wireframe. Første wireframe blev blot til en pænere udgave af vores skitse.

Første wireframe afledte vores andet wireframe. En virkelig dybdegående opstilling af vores one-page, fyldt med noter og stregangivelse af farver.



Sweetbot.DESIGN ikoner og HotBot ikoner

Vi valgte at designe i alt 8 forskellige iconer. Ikoner der informerer brugeren af websitet om navnet på virksomheden, hvem der er CEO's og hvorledes virksomheden kan kontaktes både gennem klassiske kontaktmuligheder (som email) og gennem SoMe (social media):

Bygninger ikon = Virksomheden

Person med slips ikon = CEO(s)

Konvolut ikon = Email

Adresse ikon = Stoppe-pen

F ikon = Facebook

Kamera ikon = Instagram

in ikon = Linkedin

Fugle ikon = Twitter

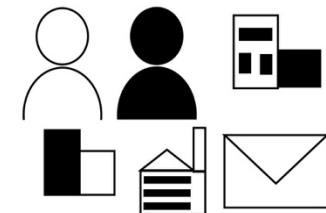


Vi har efterfølgende videreudviklet på vores SoMe iconer, så de var bedre tilpasset vores website. Denne version har fået styleguidens grå farve:

Undervejs i processen gik vi så tilbage og tog et kig på vores moodboard. Hvoreftevi tog beslutningen om at gøre iconerne grønne, som også er med i stykeguiden for at give noget farve /liv til vores (efterhånden) meget grå website:



Her ses nogle skitser af iconerne (first draft):



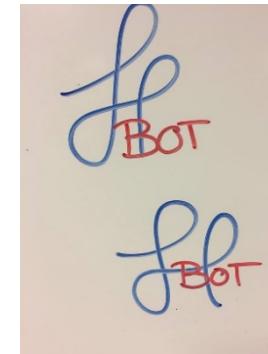
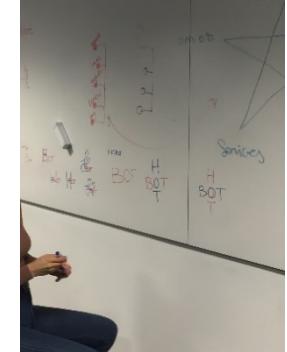
Hotbot e-commerce logo

Face 1

Vores HotBot logodesign kan opdeles i 3 faser.

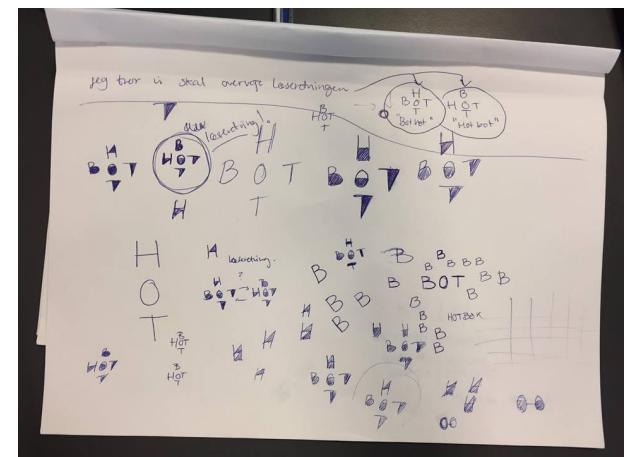
Fase 1 = Idéer, Fase 2 = Skitser og Fase 3 = Endeligt design.

I fase 1 udnyttede vi at vi havde et helt klasselokale for os selv og fyldte en hel tavle med idéer. På den baggrund udvalgte vi de bedste idéer at arbejde videre med:



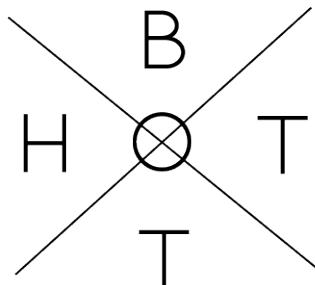
Face 2

I fase 2 blev der vendt, drejet og modelleret med de udvalgte idéer. Der blev også tænkt over læseretning og mulighed for fyld i bogstaverne:

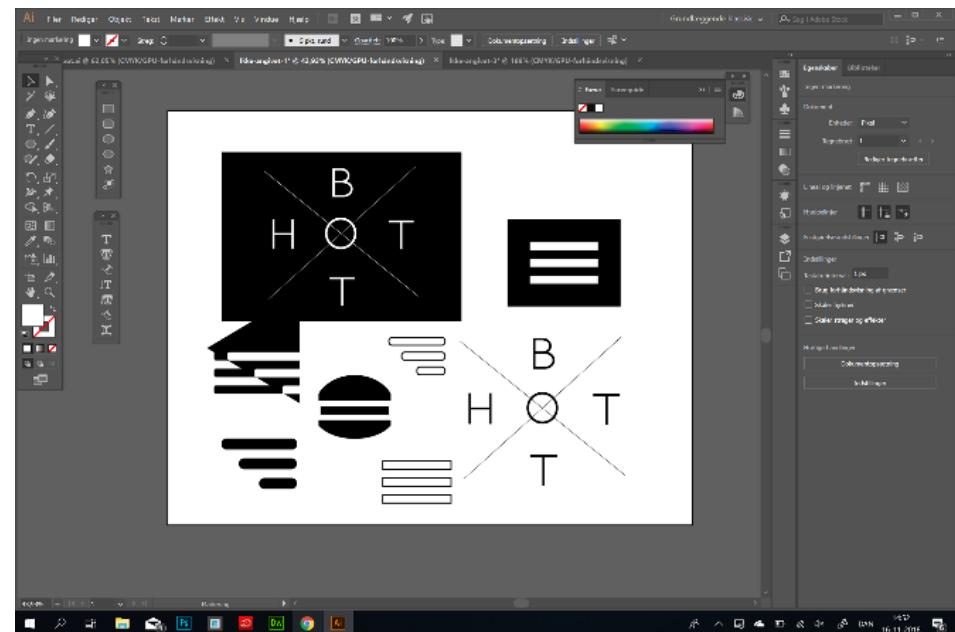


Face 3

I fase 3 tog vi vores endelige skitse og lavede til et ikon i Adobe Illustrator. Sådan her så processen, af vores første version, af logoforslaget samt resultatet ud.



Version 1



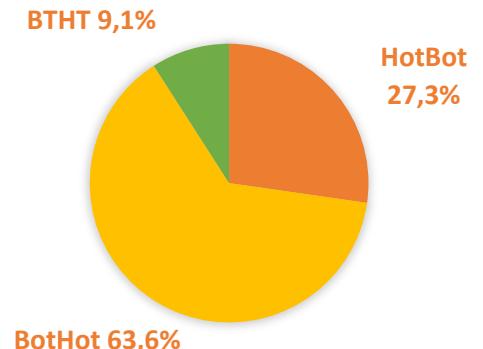
Brugerundersøgelse af HOTBOT logo

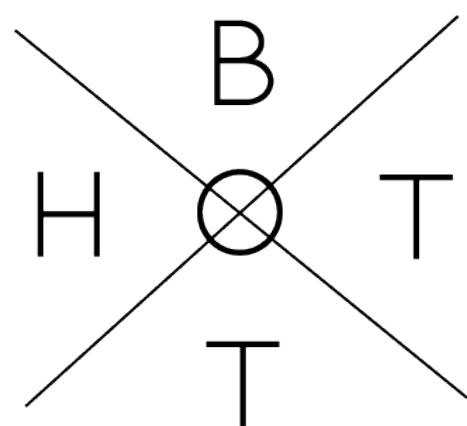
Efter produktionen af version 1, har vi lavet en brugerundersøgelse med 11 tilfældige personer på gaden. Hver person blev spurgt om de kunne se, hvem dette logo tilhørte. Svarene faldt således ud:

Resultatet af vores brugerundersøgelse, blev at 72,72% misforstod vores logoforslag. Heraf fejllæste 63,63% logoforslaget til BotHot. På baggrund af brugerundersøgelsens udfald, valgte vi i gruppen at vende teksten i vores logo, således at Hot står lodret og Bot vandret. Det gav version 2 af vores logoforslag. Det afledte en version nummer 3, hvor bogstaverne er gjort fede og dermed lettere læselig end det forrige:

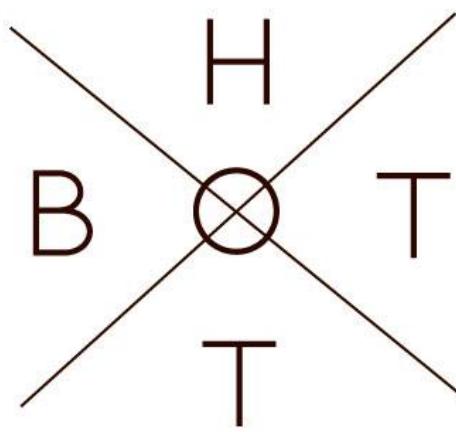
Person 1	BotHot
Person 2	HotBot
Person 3	HotBot
Person 4	HotBot
Person 5	BotHot
Person 6	BotHot
Person 7	BotHot
Person 8	BTHT
Person 9	BotHot
Person 10	BotHot
Person 11	BotHot

BRUGERUNDERSØGELSE AF LOGO

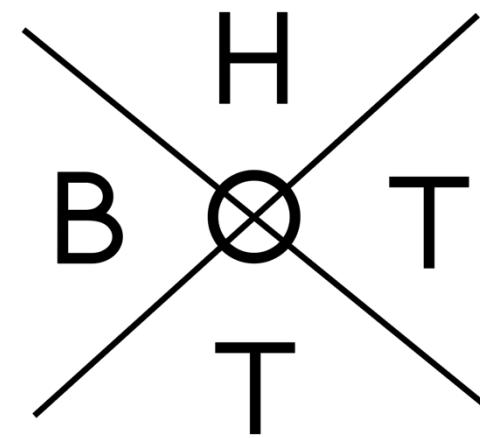




Version 1



Version 2



Version 3

Brugertest

Efter vi færdiggjorde vores hjemmeside, foretog vi to brugertests, for at se hvilke udfordringer, der kunne opstå for en bruger af websitet. Testpersonerne, for denne brugertest, var to studerende, som begge læser til datamatiker på CPH Business.

Under begge tests fik testpersonen selv lov til at navigere rundt på websitet og løbene italesætte sin oplevelse. En såkaldt tænke-højt-test.

I begge tilfælde var de testpersonerne meget imponeret over vores layout, men vores placeholder for teksterne, på hver side, var svær og vide om det tilhørte den side foroven eller den forneden. Derudover synes vores testpersoner at baggrundsfarven på teksterne var en smule for voldsom. Ikonerne i vores kontakt side syntes de godt kunne tolkes lidt tvetydigt, og i nogle tilfælde kunne de ikke helt se, hvad det skulle forstille. Begge nævnte også at eftersom det er udfra et onepage-princip vi har arbejdet, kunne der godt have været mere margin/whitespace i siderne, fordi de mente at hele siden godt kunne blive en smule uoverskuelig.

Afrunding

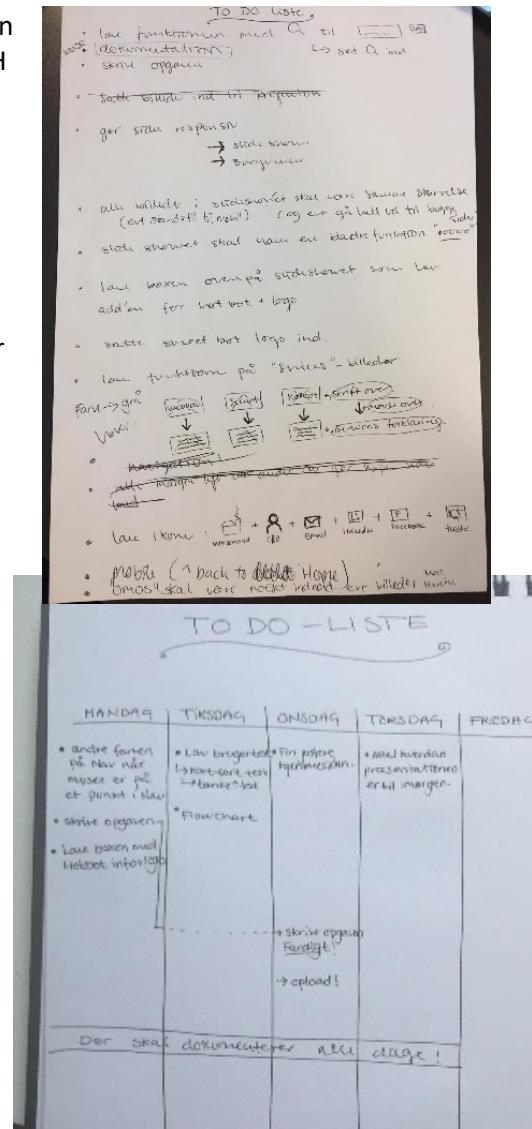
Det har, efter vores mening, været et godt og lærerrigt projekt, der uden tvil har givet os blod på tanden til at arbejde mere med webudvikling og design af hjemmesider. Processen fra idé til færdigt produkt er lang og omfangsrig – meget mere end vi først gik og troede. Men vi er meget stolte over at være noget i mål med så meget som vi er nu, og resultaterne fra vores brugertest vil helt klart hjælpe os til at komme helt i mål med dette projekt.

Vi føler uden tvivl at vi er blevet udfordret i dette flow-projekt, og at vi har erhvervet mig nogle kompetencer der vil blive nyttige for os i vores fremtidige arbejde.

Bilag - Øvrig dokumentation

To-do-liste

Vi har hele vejen igennem, forsøgt at have en idé om, hvor meget arbejde vi havde foran os. For at holde styr på arbejdsmængden og tidsrammen, opsatte vi en to-do-liste helt fra starten af forløbet. I takt med at vi fik løst opgaver og andre opstod, blev to-do-listen fyldt med streger og flere punkter. På halvvejen besluttede vi os for at lave en ny to-do-liste, så vi igen havde overblik over projektet.



Herunder er lidt generelle billeder fra vores projektuger:

