

# Tema dokumentation

---

---

04.04.02

21.12.2018  
Naomi-Sophia Tangø

# User Research

---

04.01.02

01.12.2018  
Naomi-Sophia Tangø

# Design af brugertest

Til at gøre 'Fronter' mere brugervenligt, skal jeg teste den funktionalitet, så vi kan forbedre sitet på bedst mulig måde.

I min brugertest sørger jeg for at testdeltageren sidder i et stille og mørkt rum, hjemme hos mig selv.

Jeg serverer en kaffe, så testpersonen er rolig og klar til at blive sat ind i proseccen.

Jeg har udvlagt 5 features, jeg mener er relevant, overskueligt og realistisk at finde.

Ud fra vores usr research har jeg valgt at opstille en hypotese som jeg mener er relevant for brugertesten da det er en overordnet frustration hos studerende på KEA.

## FEATURES

1. Find skema for hold B
2. Find link til litteraturliste
3. Find mappen 'Grundlæggende UX'
4. Find opgavebeskrivelse "User Research"
5. Find link til Mail

Jeg sætter dem foran min computer, som er logget ind på min fronter. De skal hermed prøve at finde frem til de ønskede feauters ud fra startsiden af fronter.

# Manuskript

Hej - Du kan bare sætte dig ned, jeg har gjort klar til at du kan påbegynde testen. Jeg har designet testen så du skal prøve at finde 5 forskellige ting på en intern side for studerende på KEA, som er fronter.

Du er logget ind i mit navn og kommet til at starte på startsiden. Dernæst skal du prøve at løse de 5 opgaver jeg har stillet for testen. Du skal ikke være bange for at fejle eller ytre din mening om sitet - jeg har ikke designet det og har dermed ikke noget personligt forhold til sitet.

Jeg har valgt at gøre brug af concurrent modellen, hvilket vil sige, at du i løbet af testen skal prøve at forklare og sige hvad du gør. Så snart du har fundet første opgave, siger du til så vi kan fortsætte til næste opgave. Lykkedes det dig ikke at finde opgaven, fortsætter vi stadigvæk til næste.

Jeg kommer til at skrive noter og obsevere og eventuelt stille enkelte sprøgsmål undervejs, såsom: Hvorfor klikker du der? Hvorfor får du lyst til at gå ind i denne mappe? etc.

Efter testen - tak fordi du ville hjælpe mig med denne brugertest. Jeg kommer nu til at evaluere testen så vi kan forbedre sitet og gøre det mere brugervenligt.

# **Testpersoner og link til brugertest**

**Reneé Tangø / 26 år / butiksassistent / Tidligere bruger af ‘Fronter’**

**<https://www.youtube.com/watch?v=T0JoN4Tk8CY>**

**Frederik Bonde / 22 år / studerende på KEA og bruger på fronter**

**<https://www.youtube.com/watch?v=K2pOkePBVqU>**

**Mathilde Hansen / 21 år / studerende / ny på fronter**

**<https://www.youtube.com/watch?v=s9ycioY72RE>**

# Analyse af testresultaterne

**Hypotese - Mine testpersoner mener at fronter er uoverskueligt og har dårlig navigation.**

## Renée

**Hypotese:** Renée vil komme forholdsvis let igennem testen, da hun har haft kendskab til fronter.

### Osbservationer

- Skemaet var umuligt for hende at finde.
- Trods sin gamle studietid på kea, var det umuligt at for hende at finde litteraturlisten.
- Hun udtrykte tit "Hvad er det her dog for noget???"

Reneé havde store forventninger til sig selv, men endte med at bliver frustrareret over hvor lidt hun huskede

### Meninger om siden:

Reneé mener at ugeplanen burde hedde skema og ikke ugeplan. Mappestructuren giver god mening, men der er lang vej ind til opgaver og opgavebeskrivelser. Mail burde være som et ikon ved siden af ens navn.

## Mathilde

**Hypotese:** Mathilde vil have sværet ved opgaven, da hun er ny på fronter.

### Osbservationer

- Mathilde brugte sine erfaringer fra andre tilsvarende platforme til at løse opgaverne og kom forholdsvis hurtigt igennem de stillede task.
- Mathilde havde sværest ved at finde litteraturliste.
- Mathilde er meget logisk i sin søgning efter opgaverne og benytter i højere grad søgerfeltet, som viser sig at virke ved opgavebeskrivelse

### Meninger om siden:

Mathilde ville gerne have at lektionerne var linket til de bestemte lektioner, så man nemt kunne trykke videre.

## Frederik

**Hypotese:** Frederik vil komme igennem testen uden problemer.

### Osbservationer

- Frederik og vidste umiddelbart godt hvor han skulle gå hen i alle task.

### Meninger om siden:

Frederik deler sin mening om siden med mange af de andre studerende på KEA. God mappestruktur. Dog mener frederik specielt at designet af siden er outdatet.

---

Jeg har i min dokumentation og efterbehandling af frederiks test ikke kunne bruge hans brugertest til noget, da han er for kendt med opgaverne og Fronten. Hvis testen skulle have nogen værdi, burde jeg have udformet opgaverne sværere til ham - jeg mente dog at det var vigtigere at holde brugertesten simpel så den rettede sig mere mod en målgruppe uden så meget erfaring til siden.

# Dokumentation

## Evaluering af brugertestmetoden

- Godt planlagt. Fulgte manuskriptet og kunne støtte mig til dette.
- Fint valg af to af de tre testpersoner. Reneé og Mathildes brugerteste var meget nyttige og kunne bekræfte mange af de formodninger jeg havde inden testen.
- Jeg har i min dokumentation og efterbehandling af frederiks test ikke kunne bruge hans brugertest til noget, da han er for kendt med opgaverne og Fronter. Hvis testen skulle have nogen værdi, burde jeg have udformet opgaverne sværere til ham - jeg mente dog at det var vigtigere at holde brugertesten simpel så den rettede sig mere mod en målgruppe uden så meget erfaring til siden.

**Udførelsen:** Testpersoner var aktive og var egentlig som forventet. Jeg guidede dem igennem testen, uden at hjælpe til udførelsen af de stillede opgaver.

- Testene blev ikke afholdt samme sted, og stressniveauet var afhængig af testpersonen.
- Ville godt have stilt flere åbne sprøgsmål - udover dette var mine task en smule kringlede og ikke specifikke nok.

## Inspiration - hvad gør konkurrenterne?

Med udgangspunkt i før brugte sider, såsom Absalon på Københavns Universitet og Lectio på gymnasiet, ser man en klar overensstemmelse - dog er der forskel på kommunikationsfunktionen, som på både absalon og Lectio er direkte knyttet til frontsiden og man derfor ikke skal gå igennem en mail. Alle platforme har brug for forbedring, men Fronter kan klart finde inspiration i kommunikationfunktionen og lectios personliggørelse af forsiden med billede, direkte skema og beskeder som brude læses. Den mere simple opbygning som man ser på lectio er helt sikkert også en stor inspiration.

- Simplicitet, personlighed og skema (lectio)
- Mail, kommunikation og dag-til-dag lektie struktur (Absalon)

# Resultater

Jeg kan udfra følgende resultater dels bekræfte min hypotese om at Fronter er uoverskuelig og har dårlig navigation ud fra nedstående resultateter.

- 1.** Fronter er brugervenligt nok hvis du som studerende er sat ordentligt ind i siden. Dog udnytter man kun meget få af siden funktioner, hvilket er et af Fronters stårste problemet.
- 2.** Navigationen i de studerendes mapper er umiddelbart rigtig god, men opgaverne og opgavebeskrivelserne ligger ikke langt nok ude i mappen og er derfor ikke så let tilgængelig.
- 3.** Navngivning af f.eks. ugeplan og litteraturliste giver ikke mening i følge mine testpersoner. Et skema har altid været et skema og lerite en lektie. Litteraturliste giver et overblik over pensum som en helhed, men ikke dag-til-dag lektie. I denne forbindelse kan man trække inspiration fra Lectio og Absalon som gør lektion tilgængelig ud fra selve lektionerne.
- 4.** Mailen burde ligge som et ikon - på den måde ville man få flere besøg og sikre at studerende læser deres mail.
- 5.** Hvis Fronter trækker inspiration fra kilder, såsom lectio, vi allerede kender, vil Fronter stige kraftigt på brugervenigheden og ikke skulle bruge ressourcer på at 'lære studerende op' i fronter.

# User Brief

---

---

04.01.01

**26.11.2018  
Naomi-Sophia Tangø**

# KPI (Key performance indicators)

Hovedmålet er at få bedre kommunikation til studerende og underviserne men også studerende imellem.

Vi skal øge kommunikationen og derved også brugere i gennem en mere forenklet platform, som på den måde samler studerende på fronter og ikke ander platforme. Målet for intranettet skal være gennemført indenfor et par år, hvilket klart er realistisk.

Vi skal øge antallet af sendte og læste beskeder for at øge denne 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.

**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.

Antal beskeder set af studerende

Antal beskeder set af undervisere

Antal studerende som ser feedback på opgaver

Antal studerende som afleverer opgaver

Antal studerende læst studieordning

Antal download af dokument

## **Målgruppe**

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.

## **Behov**

- Forenklet, mere simpelt design. Mail, hjemmeside og intranet samlet. Et chatforum som evt. ikke er facebook.
- En samlet materialebank

## **Liste over fronters funktionaliteter**

Oversigt over pensum

Ugeplan

Opgavebeskrivelser

Lektions Materialer

Overordnede nyheder / arrangementer mm.

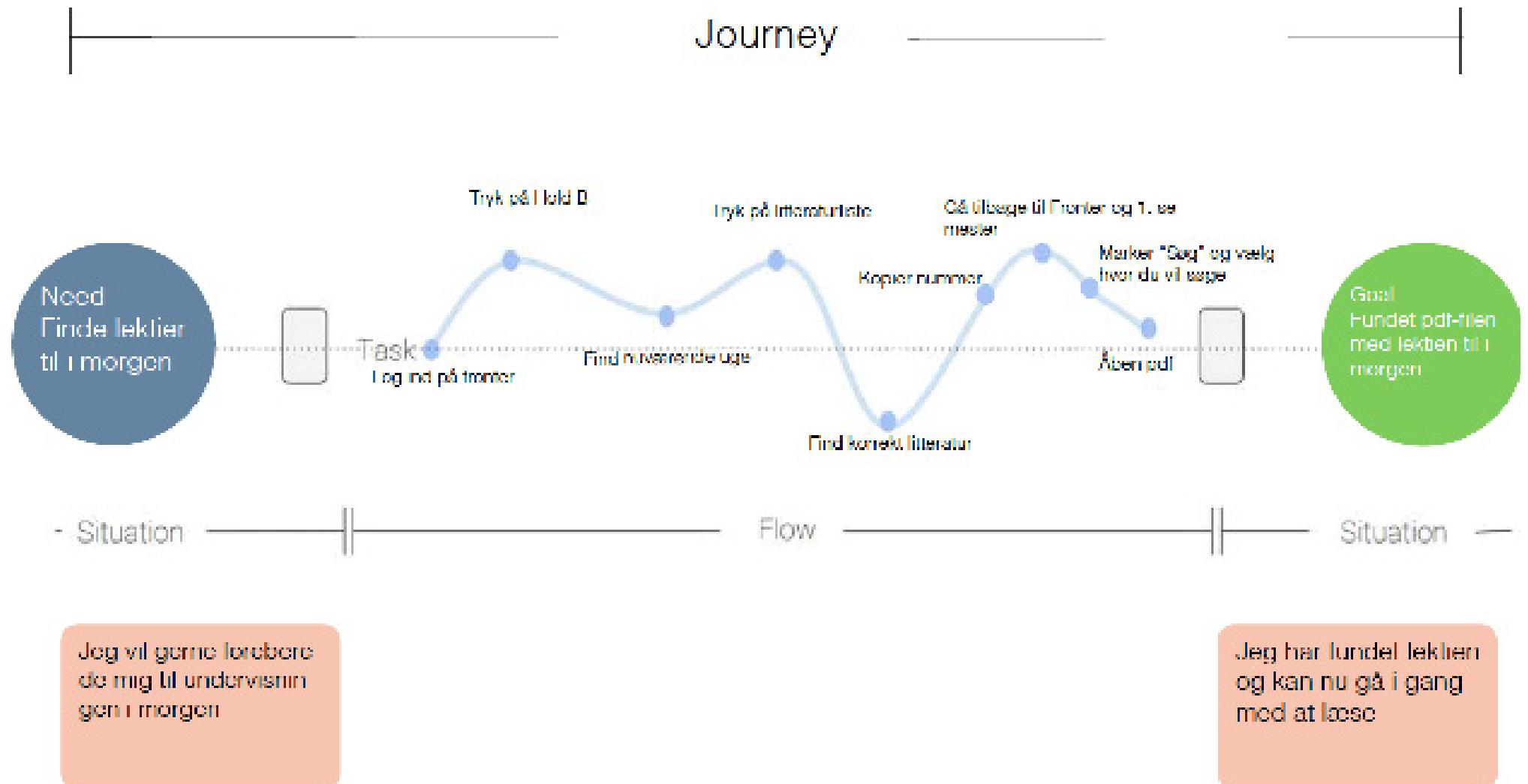
Beskedfunktion

Der er en funktion hvor man kan se andre studerende

Der en portfolio funktion som dog er meget rodet

Kalender

# Site map



# Design Sprint

---

---

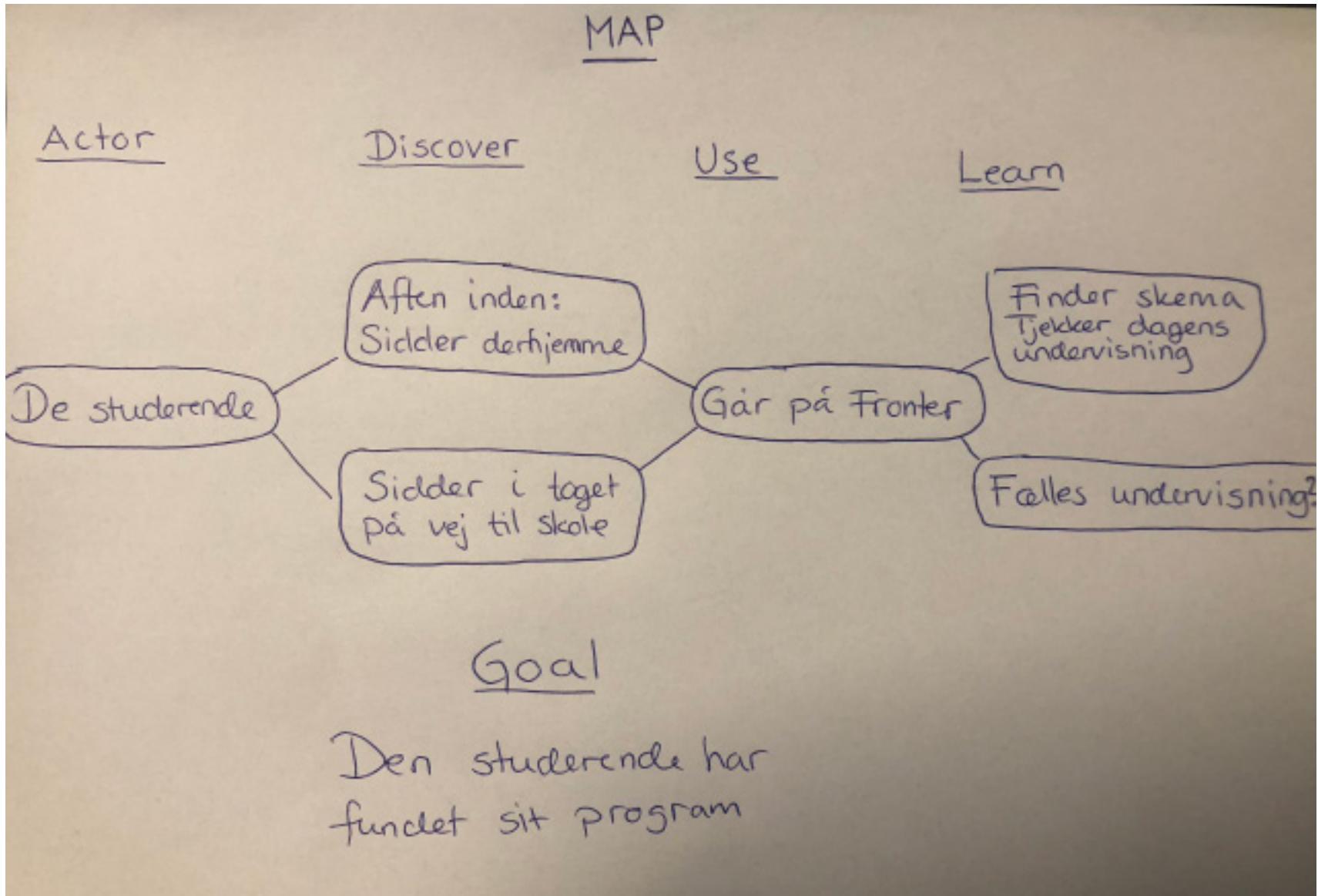
**26.11.2018  
Naomi-Sophia Tangø**

# Long Term Goal

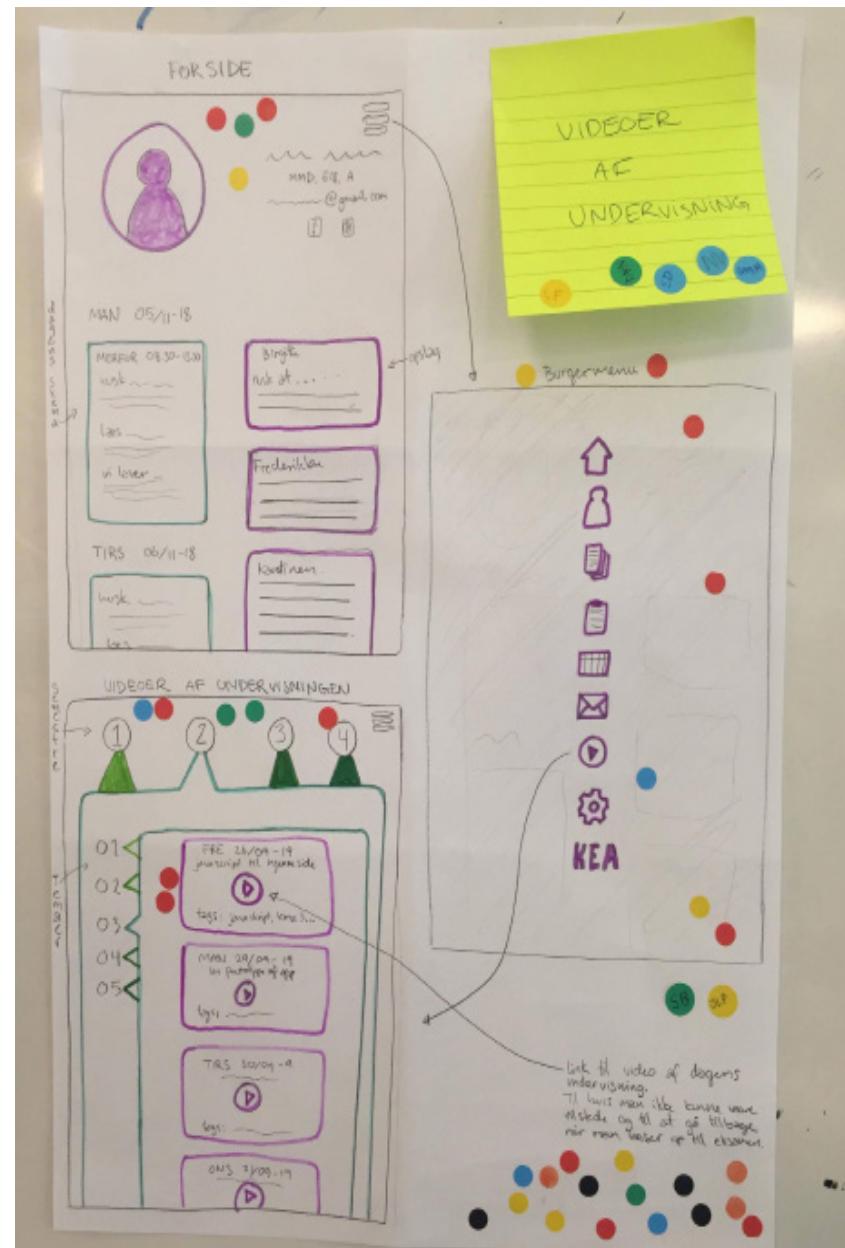
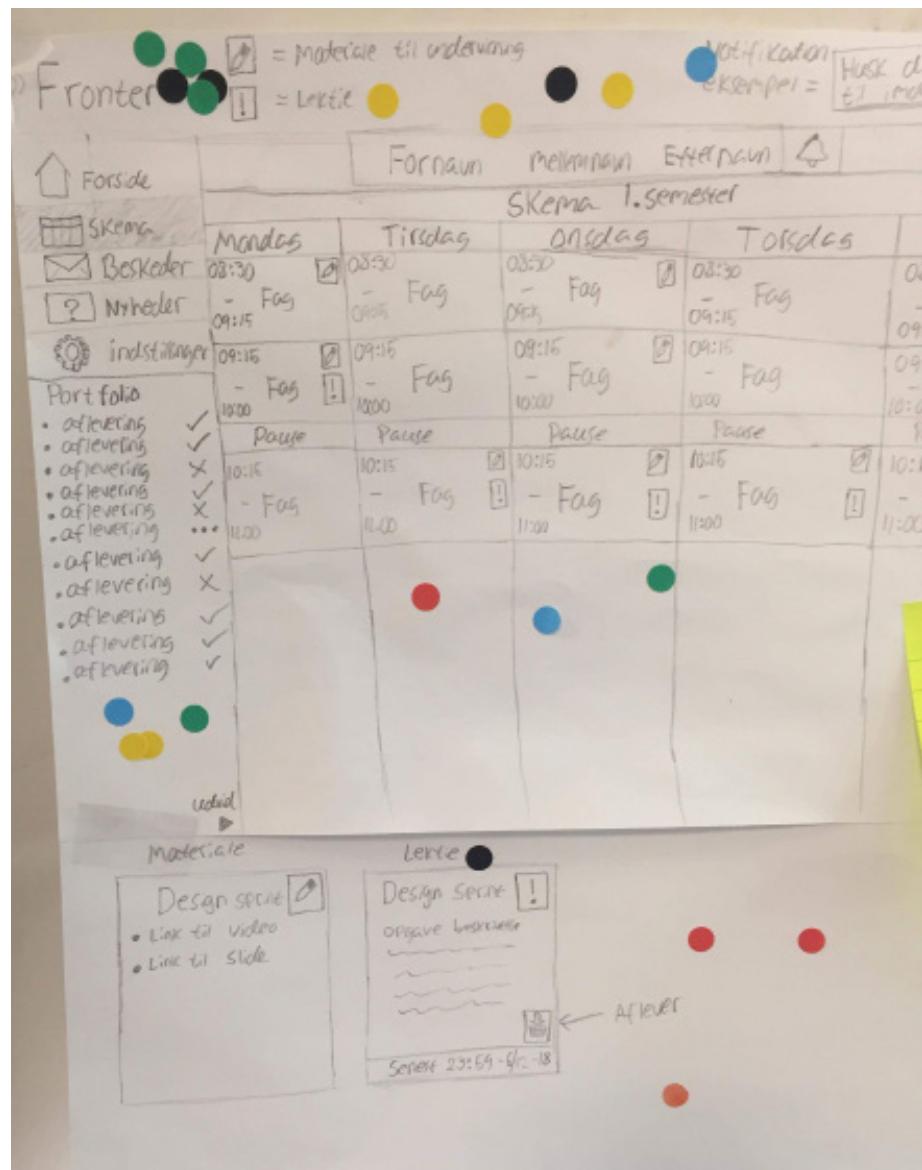
**Om 2 år er fronter de studerendes fortrukne værktøj til at understøtte uddannelsesaktiviteter.**

1. Hvordan kan vi vise dagens program for de studerende?
2. Hvordan sikre vi at de studerende får besked når der tages beslutninger af underviserene, som kan have betydning for deres aktiviteter?
3. Hvordan kan vi gøre det nemt at se andres studerendes afleveringer/arbejde/online aktiviteter?

# Map



# Sketch



**Fronter**

= Materiale til undervisning  
! = Lektie

Husk din aflevering til imøgen ved 23:59

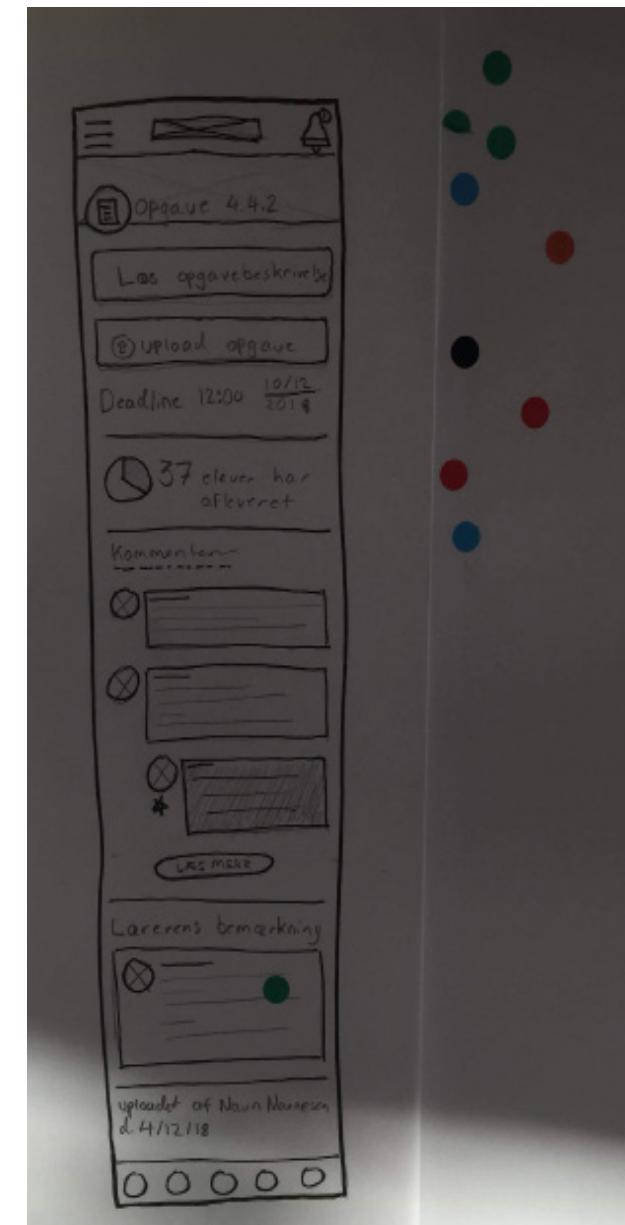
Fornavn Melleminavn Efternavn ♂

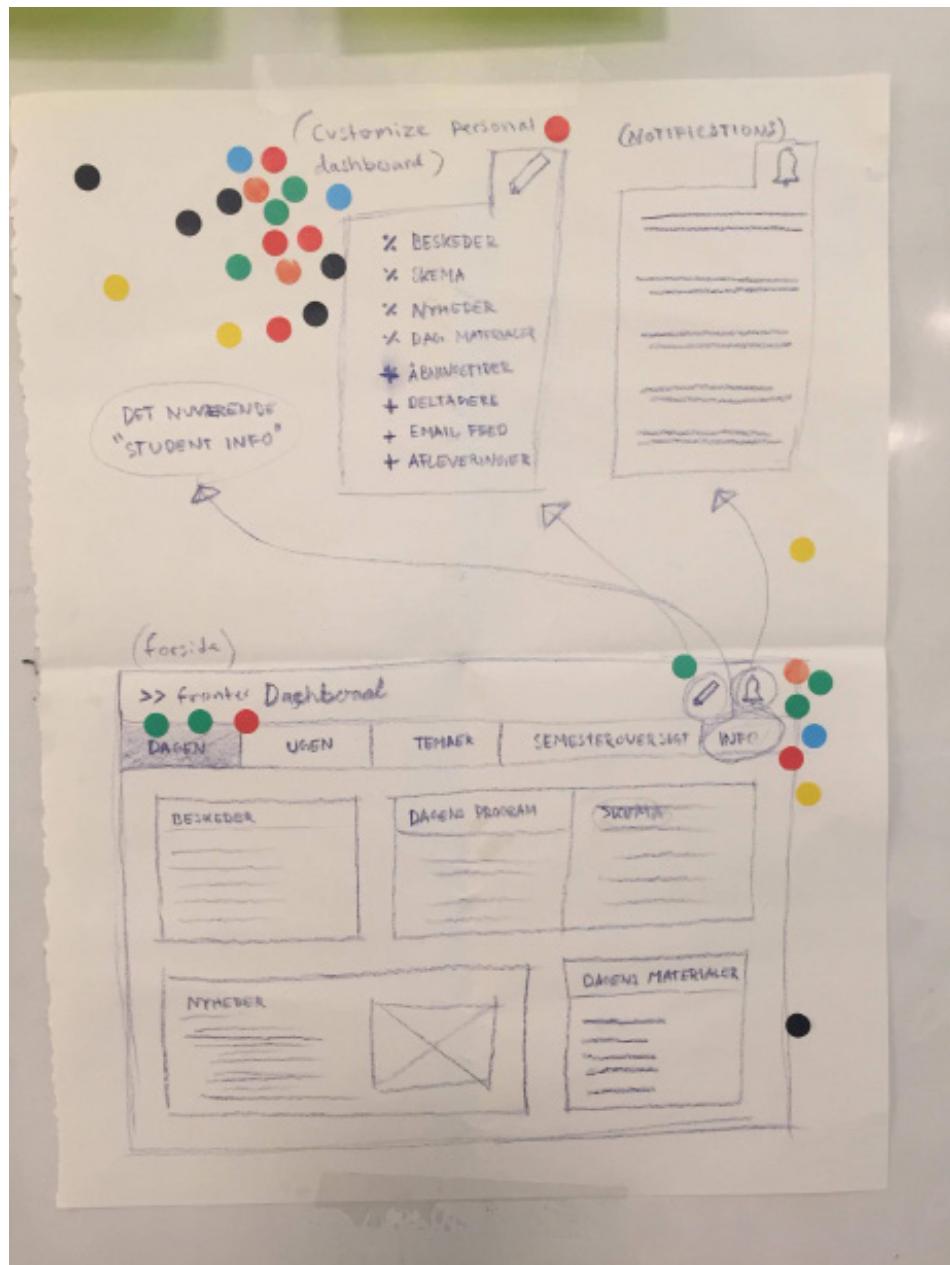
SKema 1. semester

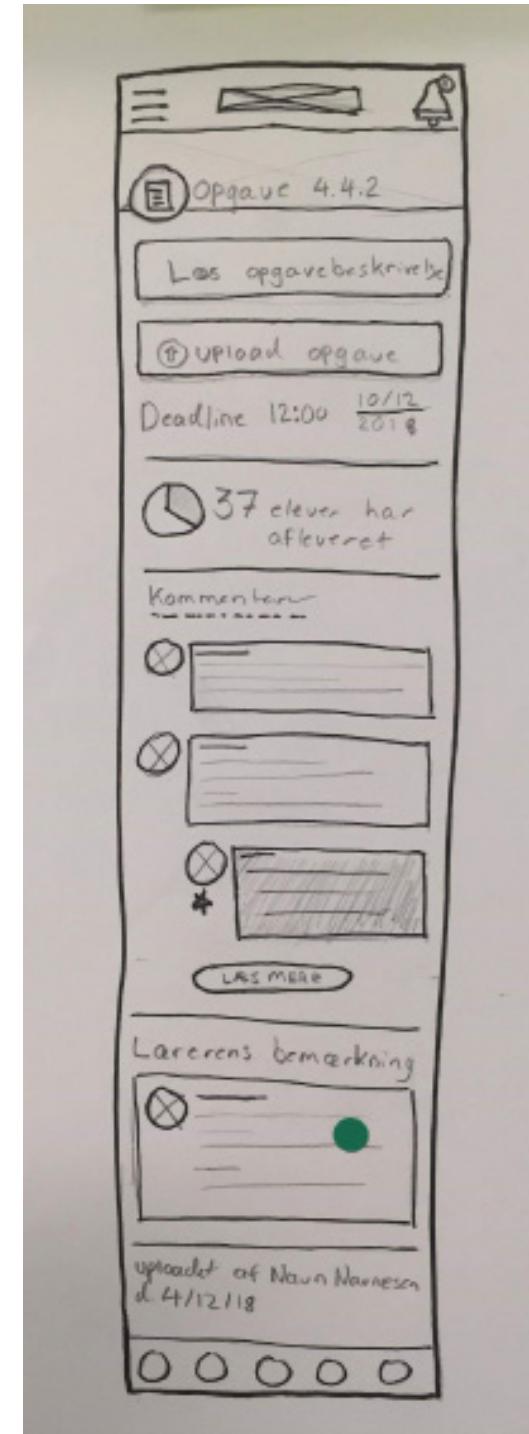
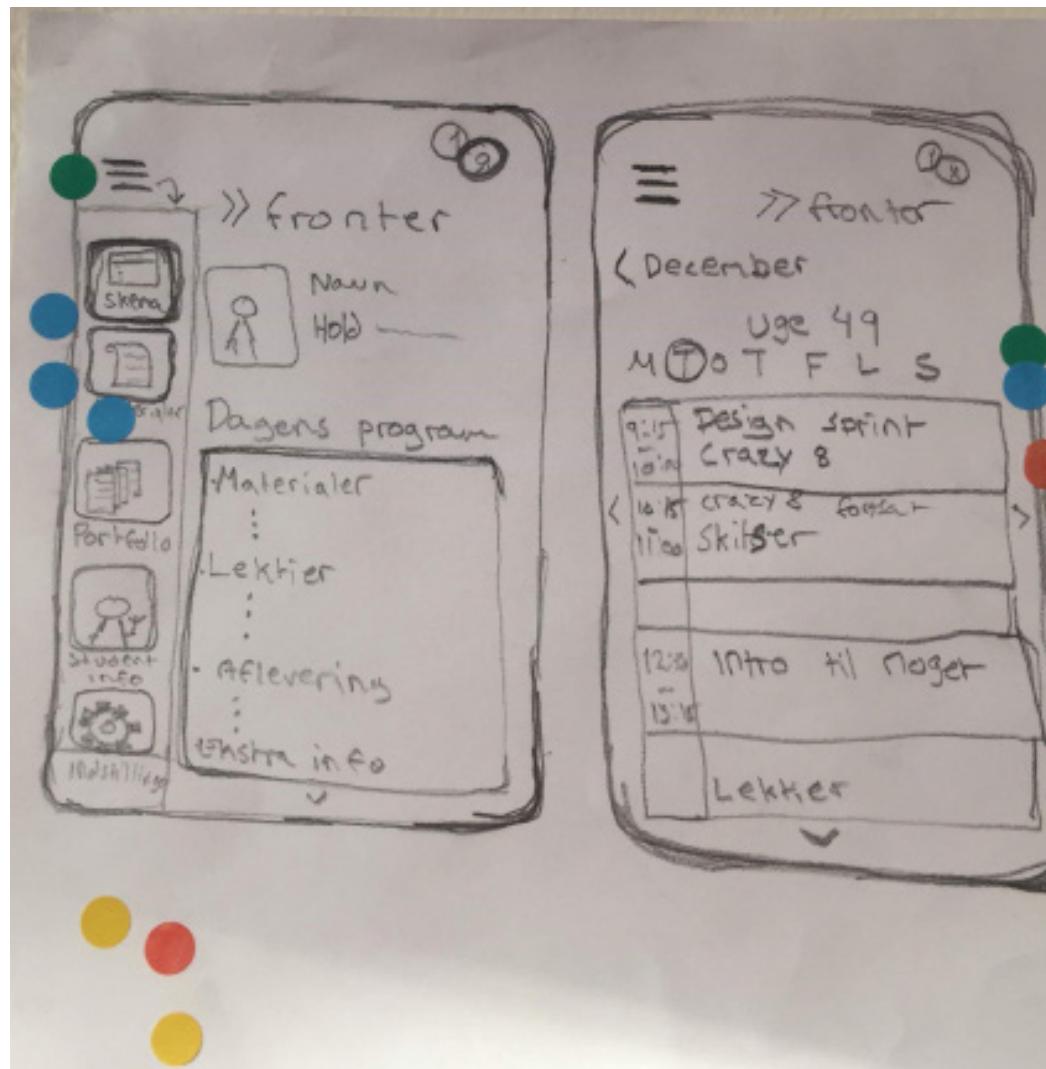
Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
08:30 - Fag 09:15				
09:15 - Fag 10:00				
PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE
10:15 - Fag 11:00				

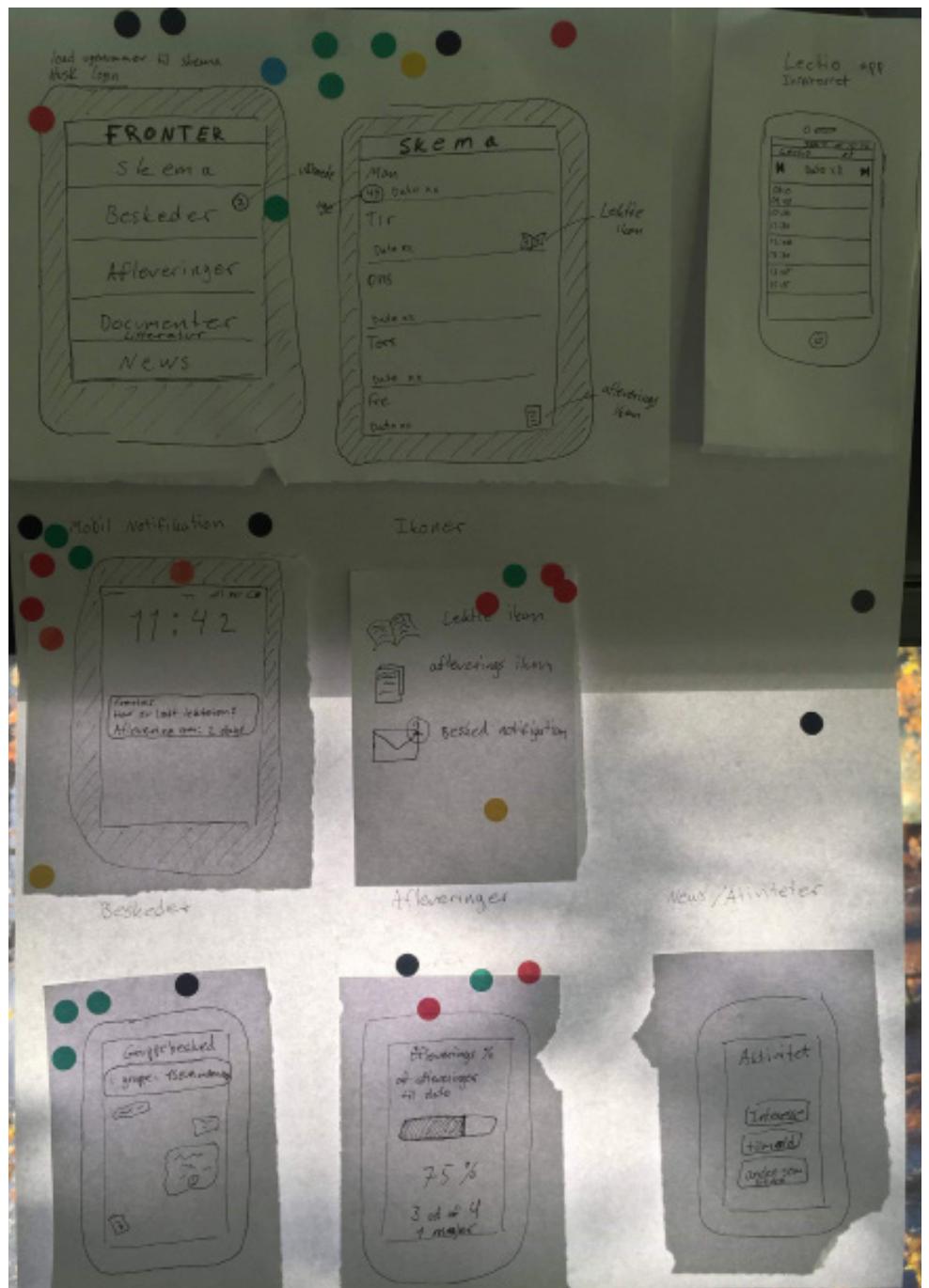
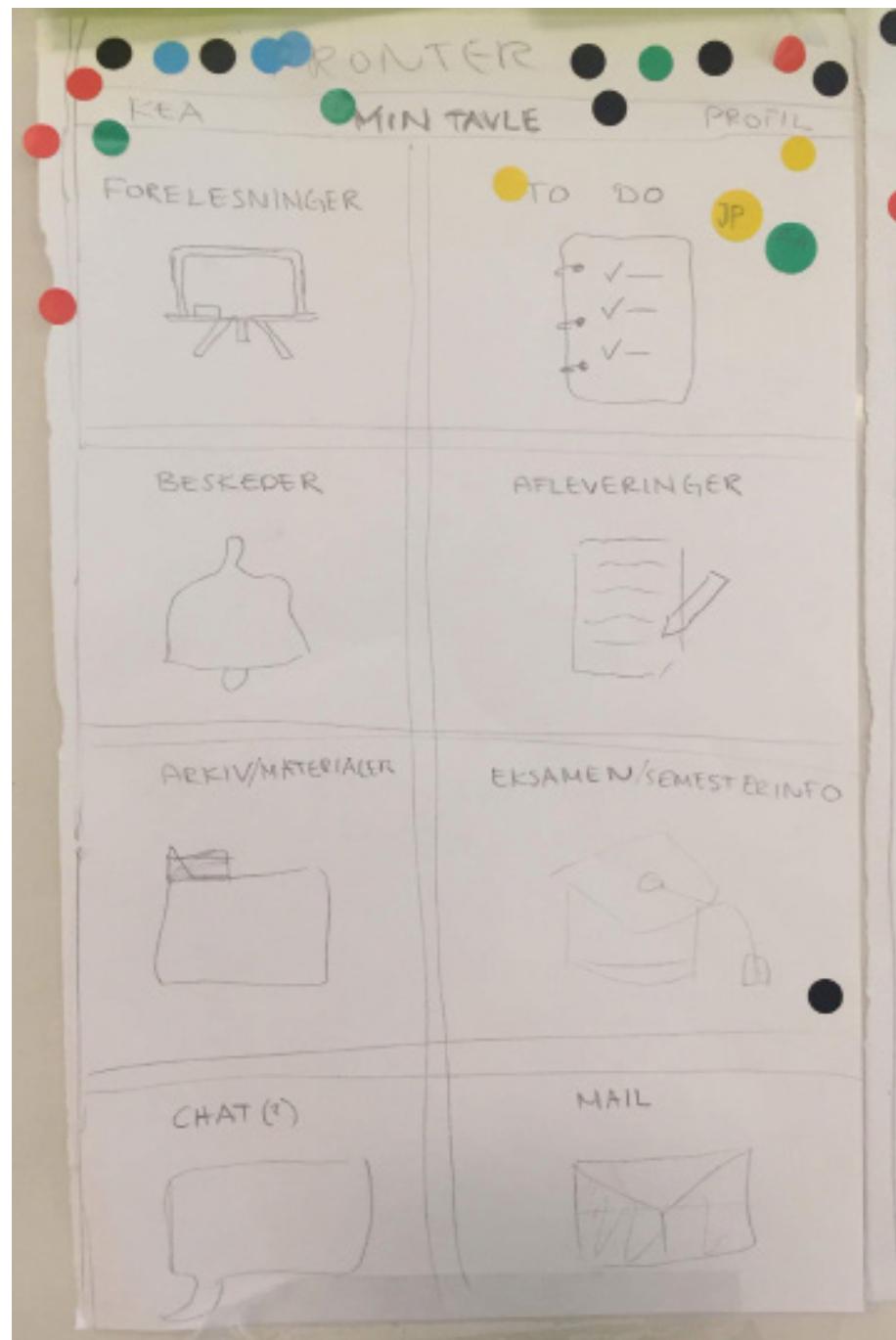
Port folio

- aflevering ✓
- aflevering ✓
- aflevering ✗
- aflevering ✓
- aflevering ✗
- aflevering \*\*\*
- aflevering ✓
- aflevering ✗
- aflevering ✓









# Prototype - KEA student

<https://xd.adobe.com/view/3cf0f0ab-1f51-4c73-63cf-accd47883c93-4ac1/screen/a4bb52f1-dcfe-4338-869b-e1533816e20e/Web-1920-1?fullscreen>

# Web prototype

---

---

**26.11.2018**  
**Naomi-Sophia Tangø**

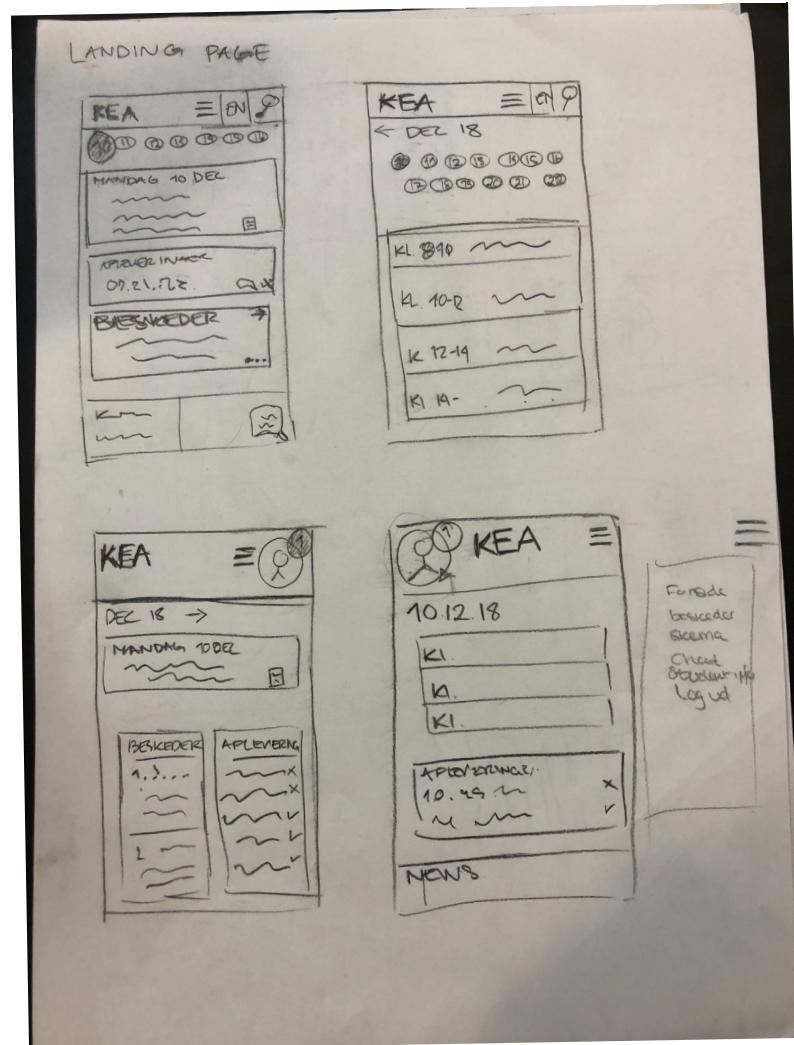
# Gruppearbejds-dokumentation

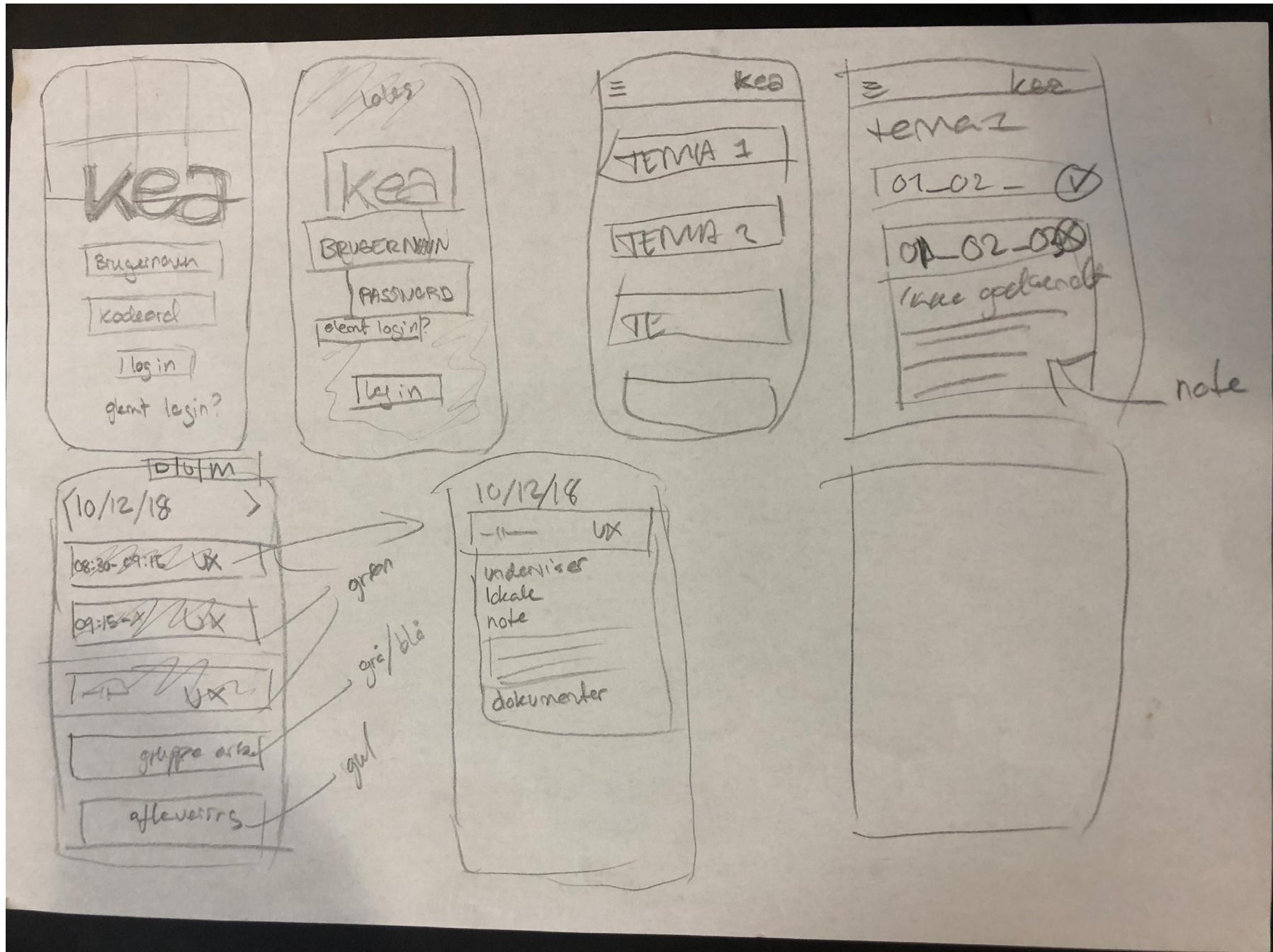
Team Canvas		Version 0.8   theteamcanvas.com   hello@theteamcanvas.com	
<p>Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free</p> <p><b>PEOPLE &amp; ROLES</b></p> <p>What are our names and the roles we have in the team?</p> <p>Naomi - Scrummaster, Køkning      Mille - Design / Indlægseringen      Maria - Købblings      Sigruniva - Køkning      Jannick - Design, Indlægsering, Hjælper, Meeting</p> <p>What are we called as a team?</p> <p>TEAM SIX</p>		<p>Team name <b>TEAM SIX</b> Date <b>10/12-18</b></p> <p><b>COMMON GOALS</b></p> <p>What do you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bound?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- blive klarer på projektudvikle og overordnet team arbejde med fokus på projekttracéetaten</li> <li>- opnå et godt responstigt produkt</li> <li>- Projektmål:</li> <li>- Opgrader stillede know</li> </ul> <p><b>VALUES</b></p> <p>What do we stand for? What are guiding principles? What are our collective values that we want to live at the core of our team?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Åben, god kommunikation</li> <li>- Respekt, tilid (være åben, hjælpe hinanden)</li> <li>- God tone</li> </ul> <p><b>PURPOSE</b></p> <p>What is the purpose of this team? What are we doing in the first place?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. At vi gennem Projektat udvikler individuelle værktøjer.</li> <li>2. At vi som team hjælper hinanden til at nå det fælles projektet.</li> </ol> <p><b>PERSONAL GOALS</b></p> <p>What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up?</p> <p>NAOMI: Køkning      MILLIE: Design - (arbejde for alle)      MARIA: Køkning -      Sigruniva: Køkning - fløjtning      Jannick: Køkning / design -      Ønsket fællestid for generel træthed -      Som næste et blive idé og evt til efter skole til blive opført her dag</p> <p><b>NEEDS &amp; EXPECTATIONS</b></p> <p>What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to live up to our best?</p> <p>Naomi: Struktur og (p. E. køkning (nyt))      Mille: Skab et konkret design idé (nyt)      Jannick: Bedre tilgang fra os til team.      Maria: Få et p. E. grundstøtten af køkning (nyt)      Sigruniva: Struktur og orden over køkning. GitHub</p> <p><b>STRENGTHS &amp; ASSETS</b></p> <p>What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal skills that we have? What are good at individually and as a team?</p> <p>Alle stærke i design, overordnet projektudvikle. God energi!!      Gode til at give hinanden talstof, plads. Lytte. Give råd og tips      Fuldfærdige af mæl. Tage ansvar. Følge op på hængesaker      (Nu når vi) (Mille) (Naomi)</p> <p>Strukturelle projekt. Sig sin mening konstruktiv      (Jannick) (Maria)</p> <p><b>WEAKNESSES &amp; RISKS</b></p> <p>What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some obstacles we are aware of that we are likely to face?</p> <p>Naomi: Kan blive svært for hovedet      Mille: Svær ved at give hoved man men      Jannick: Føler sig skema op. Svært ved at sige fra.      Maria: Undervurder sig selv følgligt      Sigruniva: Kan ikke mål at give mening til alt der er på</p> <p><b>UDFØRINGER:</b></p> <p>Vi tester os selv i      Vores svagheder hvilket kan blive en udfordring for projektet</p> <p>Løsning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tyd af til selst</li> <li>- Showreel og et konkerte samme</li> <li>- Meet mere 2. time og mindst</li> </ul> <p>This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit: <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a></p>	

## Trello-board

<https://trello.com/b/8LGsXxIF/gruppe-6>

# Sketch





**Link til adobe XD prototype**

<https://xd.adobe.com/view/99d1305c-ebac-4c07-4e40-d0d6b1f58135-efe0/>

# Dokumentation af arbejdsproces

## Udvalgte kodeeksempler

Vi har i vores prototype lavet et eksempel på en fold-out box, som vi har formået at virkeliggøre i form a Javascript.

```
//////////feed//////////  
  
document.querySelector(".accordion_feed").addEventListener("click", expandFeed);  
document.querySelector(".feed").style.height = "36vw";  
document.querySelector(".accordion_feed").style.top = "0vw";  
  
function expandFeed() {  
    document.querySelector(".accordion_feed").removeEventListener("click", expandFeed);  
  
    document.querySelector(".accordion_feed").addEventListener("click", hideFeed);  
    document.querySelector(".panel2").classList.toggle("hide");  
    document.querySelector(".feed").style.height = "53vw";  
    document.querySelector(".accordion_feed").style.top = "18vw";  
    document.querySelector(".arrowdown_feed").classList.toggle("arrowdown_ned");  
}  
  
function hideFeed(){  
    document.querySelector(".accordion_feed").removeEventListener("click", hideFeed);  
    document.querySelector(".feed").style.height = "36vw";  
    document.querySelector(".accordion_feed").style.top = "0vw";  
    document.querySelector(".accordion_feed").addEventListener("click", expandFeed);  
  
    document.querySelector(".panel2").classList.toggle("hide");  
  
    document.querySelector(".arrowdown_feed").classList.toggle("arrowdown_ned");  
}
```

```
<div class="month1">
  <ul>
    <li class="prev">&#10094;</li>
    <li class="next">&#10095;</li>
    <li>DECEMBER 2018</li>
  </ul>
</div>
<ul class="weekdays">

  <li>M</li>
  <li>T</li>
  <li>O</li>
  <li>T</li>
  <li>F</li>
  <li>L</li>
  <li>S</li>
</ul>

<div class="daysandweeks">
  <ul class="weeks">
    <li>47</li>
    <li>48</li>
    <li>49</li>
    <li>50</li>
    <li>51</li>
    <li>52</li>
  </ul>

  <ul class="days">
    <li class="opacity_50">26</li>
    <li class="opacity_50">27</li>
    <li class="opacity_50"> 28</li>
    <li class="opacity_50">29</li>
    <li class="opacity_50">30</li>
    <li>1</li>
    <li>2</li>
    <li>3</li>
    <li>4</li>
    <li>5</li>
    <li>6</li>
    <li>7</li>
  </ul>
</div>
```

Kalender - en simpel list funktion, hvor man med styling i CSS kan skabe en kalender.

Jeg har valgt dette eksempel, da det viser godt hvordan man kan bruge 'UL' og 'IL' til at skabe en let og overskuelig kalender for brugeren.

Det er opdelt i både måneder, uger og dag, hvilket giver en ekstra dimension til listen.

Jeg har valgt at vise vores burgermenu i vores header, som er blevet stylet til behov i CSS.

```
<header>
    
    <a href="home.html"></a>

    <div class="topnav" id="myTopnav">
        <a href="#home" class="active"></a>
        <a href="home.html">FORSIDE</a>
        <a href="skema.html">SKEMA</a>
        <a href="chat.html">CHAT</a>
        <a href="afleveringer.html">AFLEVERINGER</a>
        <a href="kontakt.html">KONTAKT</a>
        <a href="semesterinformation.html">SEMESTER INFORMATION</a>
        <a href="index.html">LOG UD</a>
        <a href="javascript:void(0);" class="icon" onclick="myFunction()">
            <i class="fa fa-bars"></i>
        </a>
    </div>

    <script>
        function myFunction() {
            var x = document.getElementById("myTopnav");
            if (x.className === "topnav") {
                x.className += " responsive";
            } else {
                x.className = "topnav";
            }
        }
    </script>
</header>
```

## **Link til web-prototype**

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

# Resultater / 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?

## **Testperson 1**

God navigation - Lidt for stærke farver. Den røde feed farve skulle måske være længere nede så den ikke tager fokus fra sleeve skemaet.

Godt - designet. flot og enkelt.

## **Testperson 2**

Stilmæssigt hænger det godt sammen. Flot og enkelt design. God chat function, farverne kunne forbedres.

# Native App

---

---

**26.11.2018  
Naomi-Sophia Tangø**

# Gruppearbejds-dokumentation

N. Kea Wallet

Version 0.8 | [theteamcanvas.com](http://theteamcanvas.com) | [hello@theteamcanvas.com](mailto:hello@theteamcanvas.com)

**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

Team name: LYGTEN KRO Date: 17.12.18

PEOPLE & ROLES	COMMON GOALS	VALUES	RULES & ACTIVITIES
What are our names and the roles we have in the team? Lauge Andreas Emil Børch Benjamin Anders Naomi	What you do as a group many working towards. What is our very goal that is to become innovative, successful and fun educated.  At gøre hændingen nemmere for de studerende på KEA	What are the core values that are guiding the group? What are common values that we hold dear at the core of our team?  Innovative, effektive og ambidise	What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and how everyone will be doing? How do we make decisions? How do we evaluate and evaluate what we did?  Trello - SCRUM De fremmede tager Beslutningerne 15 minutter før sent = kage / snacks
What are we called as a team?	PERSONAL GOALS	NEEDS & EXPECTATIONS	
	What are my goals for myself? Are there particular areas that I want to focus on?  Naomi: Ide-generering Lauge: Bedre ledere Andreas, Emil: Bedre til XD Børch: Designløsning Børch: Spillet i bedre tid  Lauge: Skre mere Lauge: Arbejde mere Anders: Arbejde mere	What are some of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be successful?  God kommunikation God arbejdsmoral God energi God styrke Højt ambitionsniveau	
STRENGTHS & ASSETS		WEAKNESSES & RISKS	
What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are Interpersonal skills that we have? What are we good at, individually and as a team?  Vi har meget meget at byde på. Vi har mange forskellige kompetencer		What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some challenges we have ahead us that we are likely to face?  Der kan godt gå fra meget sjov i den	

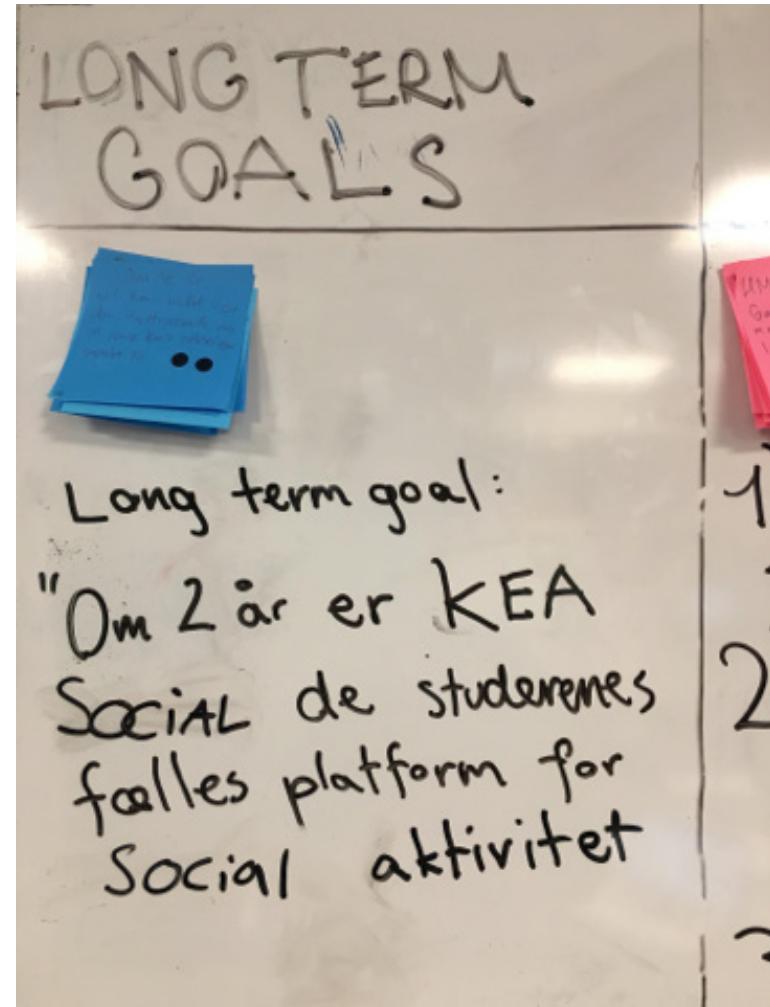
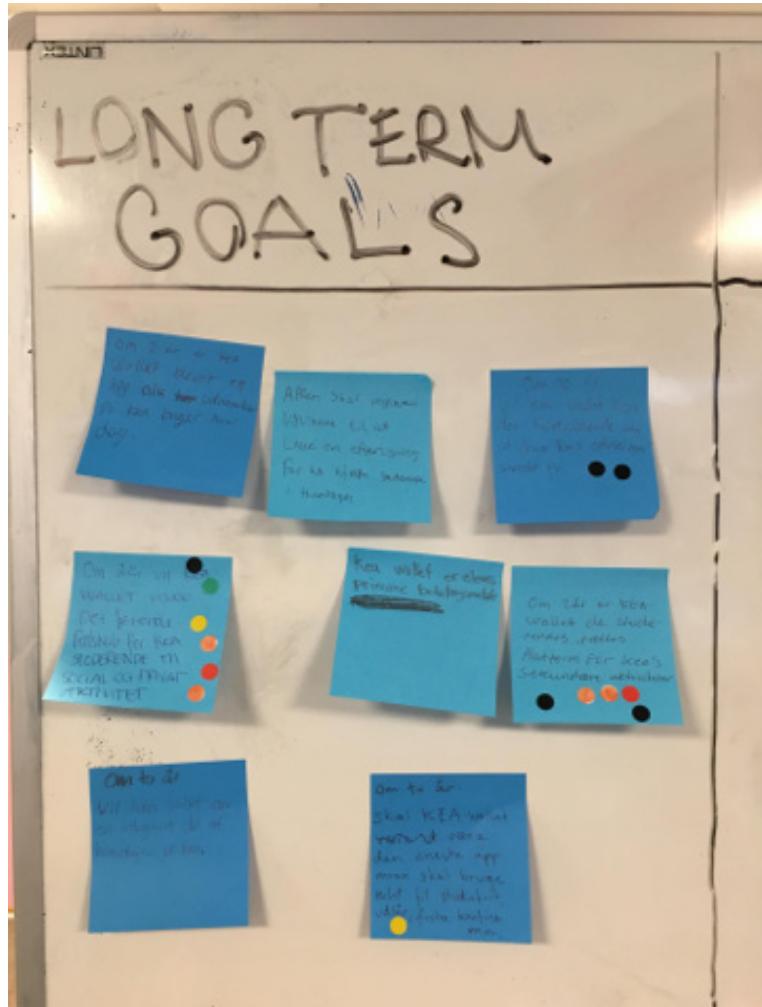
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Created by Alexey Isakov, Dmitry Voznesenskiy.

CC BY SA

## Trello-board

<https://trello.com/b/qUevPiLW/team-lygten-kro>

# Design Sprint - Long term goal

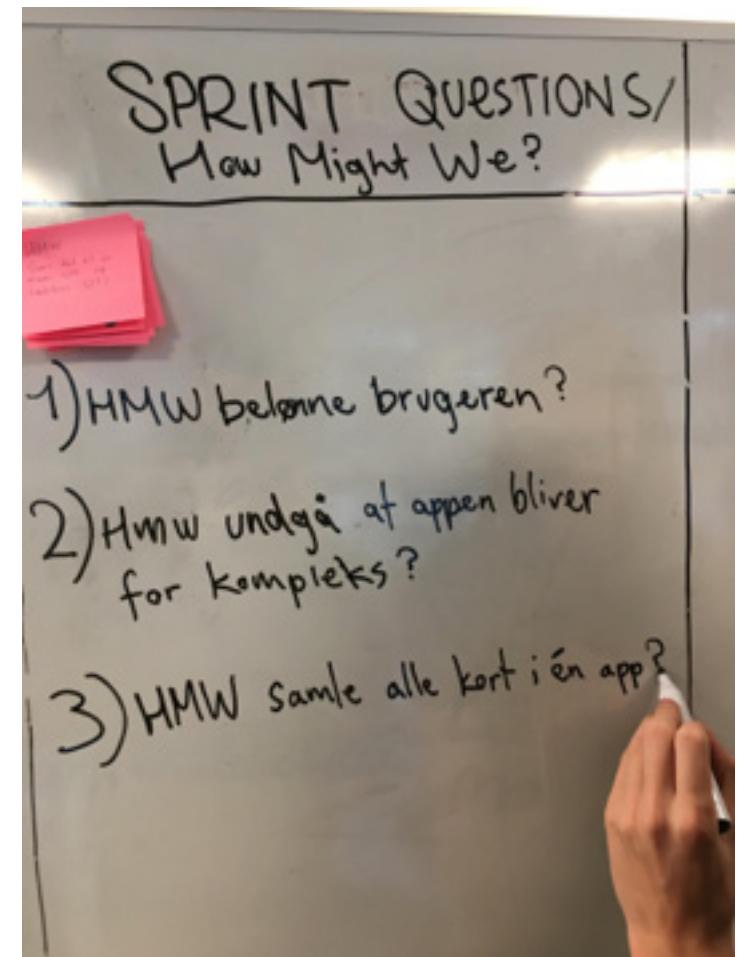
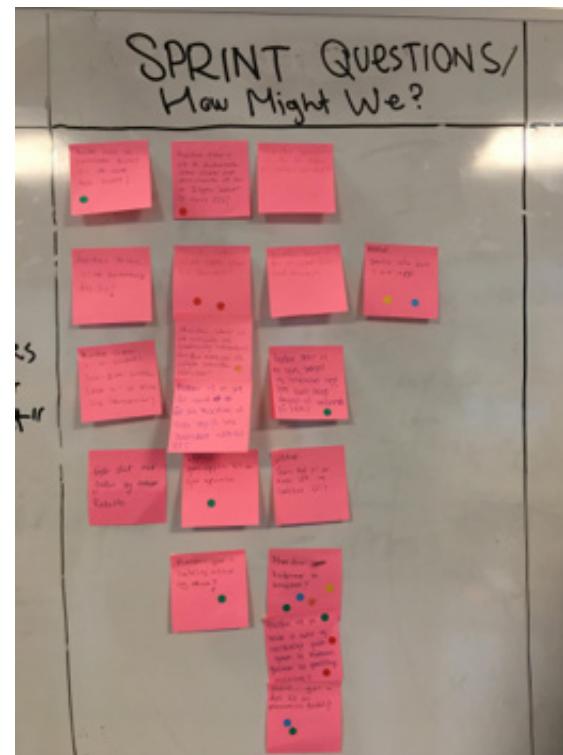
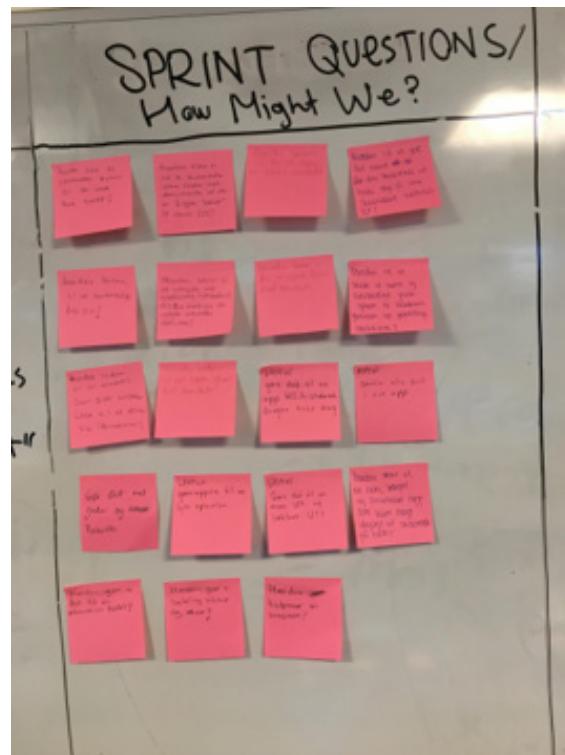


Billede 1 - Alle gruppede medlemmers individuelle bud på long term goal

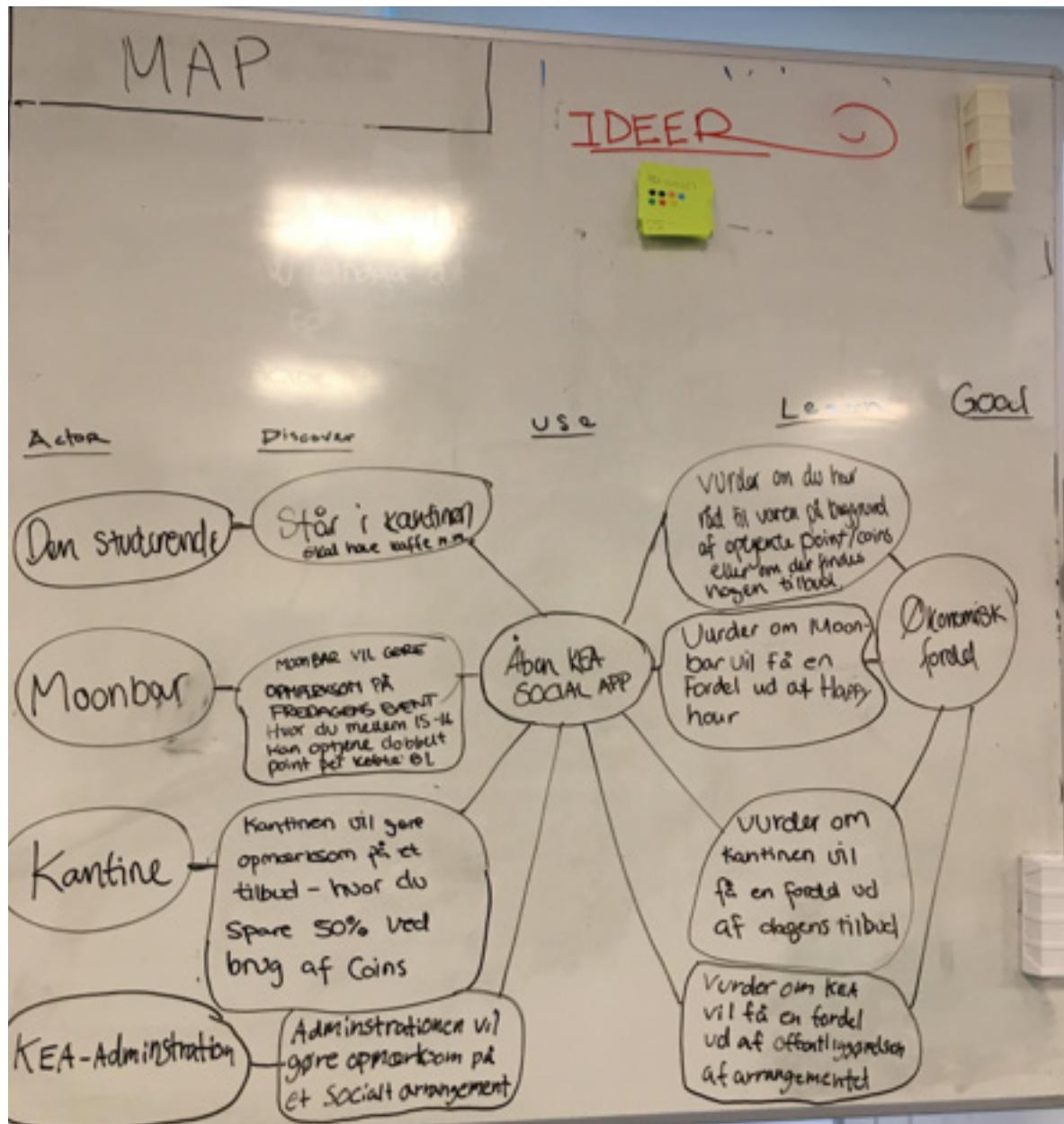
Billede 2 - Alle har stemt om ét long term goal der skal satses på

# Design Sprint - *Sprint questions og HMW notes*

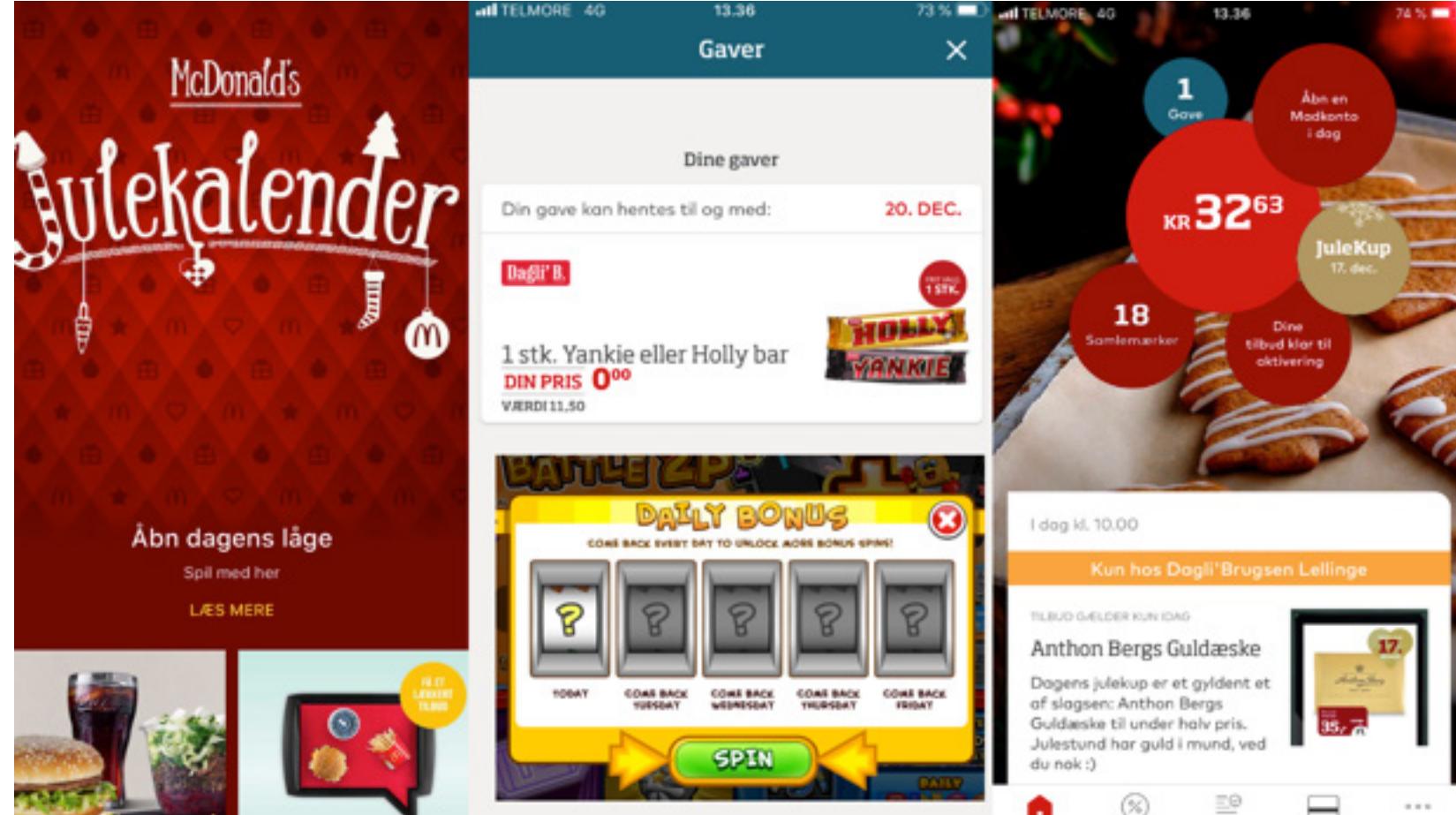
Individuelle questions bliver til 3 questions – spørgsmål nummer 1 er herefter valgt



# Design Sprint - Map



# Sketch - Lighting Demo



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

# Sketch - *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 tænkeligt.

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.

### Frederik

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?
2. HMW undgå at app'en bliver for kompleks?
3. 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.

### Andreas

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

# Sketch - *The four step sketch*

## Notes

### 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

### Anders

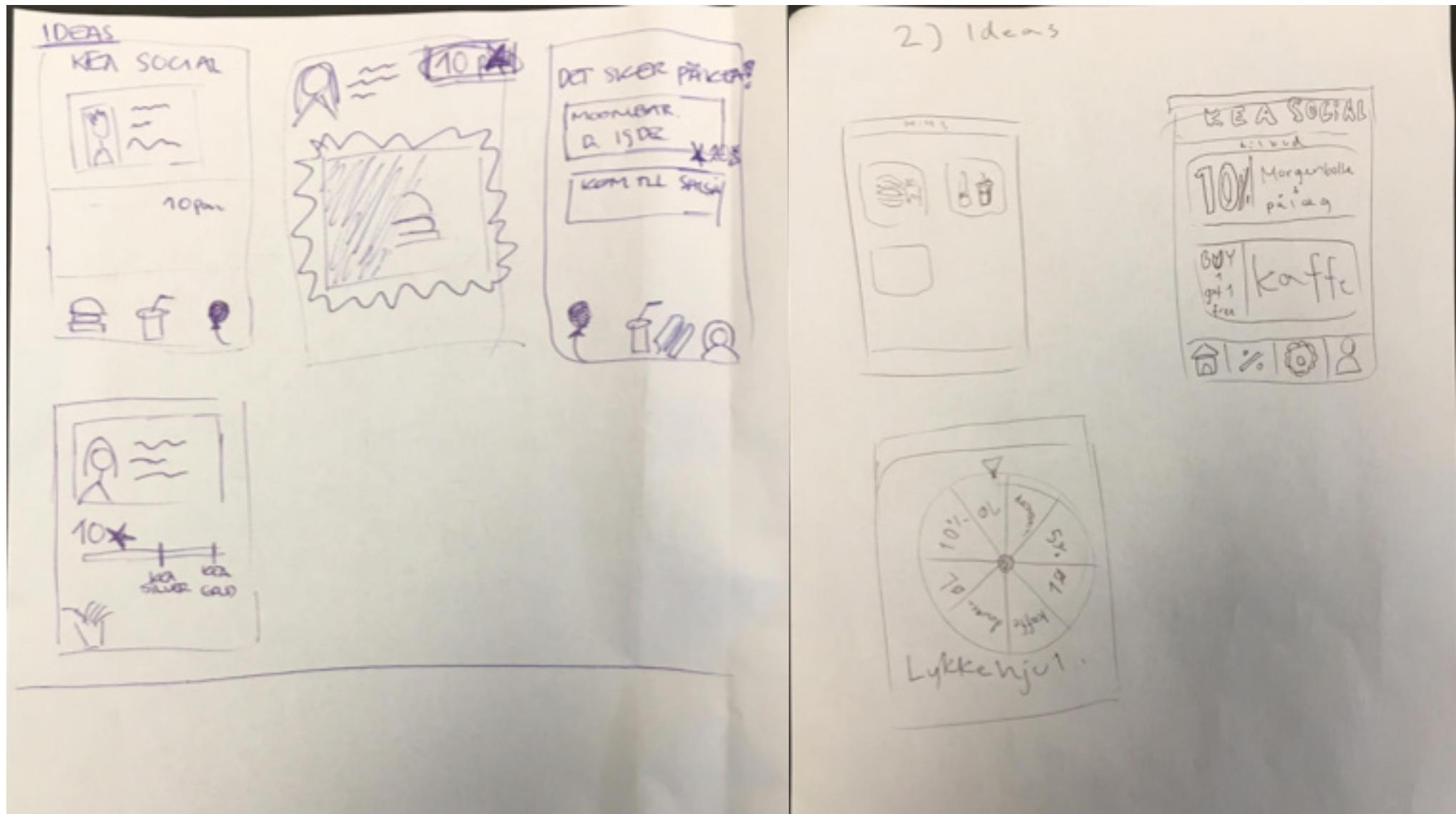
- App'en skal give et overblik over ting man kan købe i kantinen, moonbaren, (begivenheder), ekssterne kea-barer.
- App'en skal belønne brugere for at bruge penge, ved at give en bonus, i form af en virtuel valuta, som kan bruges i KEA's kantine/barer/arrangementer.
- App'en skal belønne brugeren for 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.

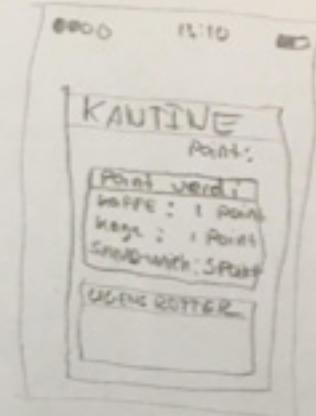
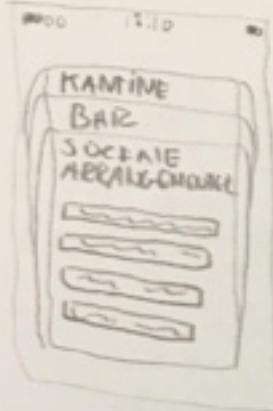
# Sketch - The four step sketch

## Ideas and Art Museum



# Ideas and Art Museum - fortsat

I IDEAS



Ideas

KEA-Hjulet



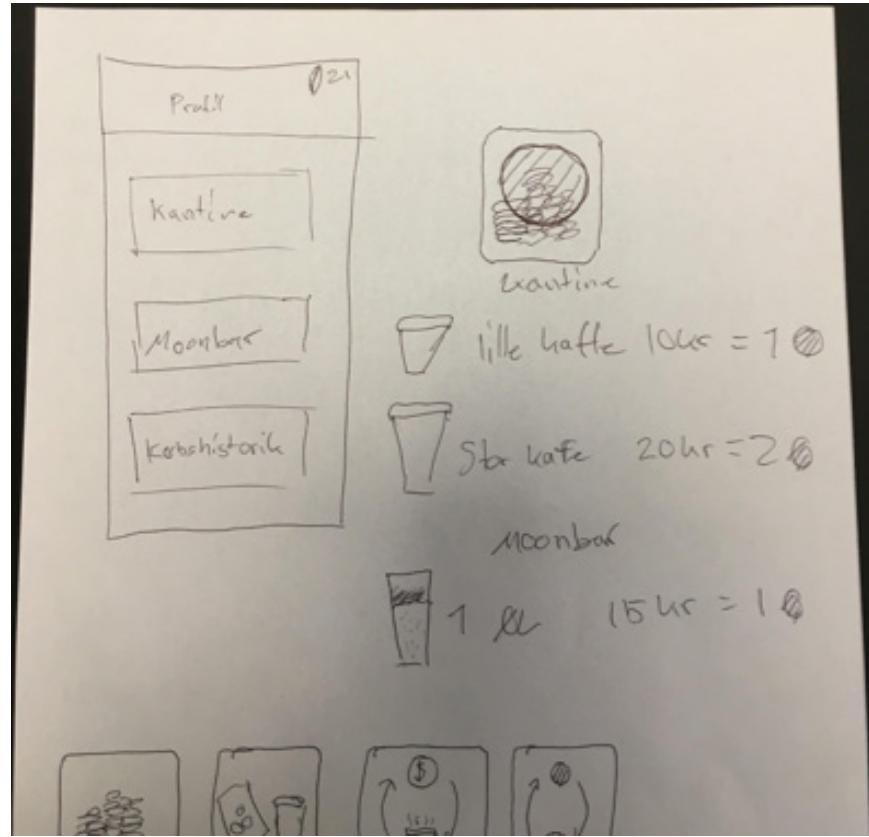
KEA-Social

Kantinen

Baren

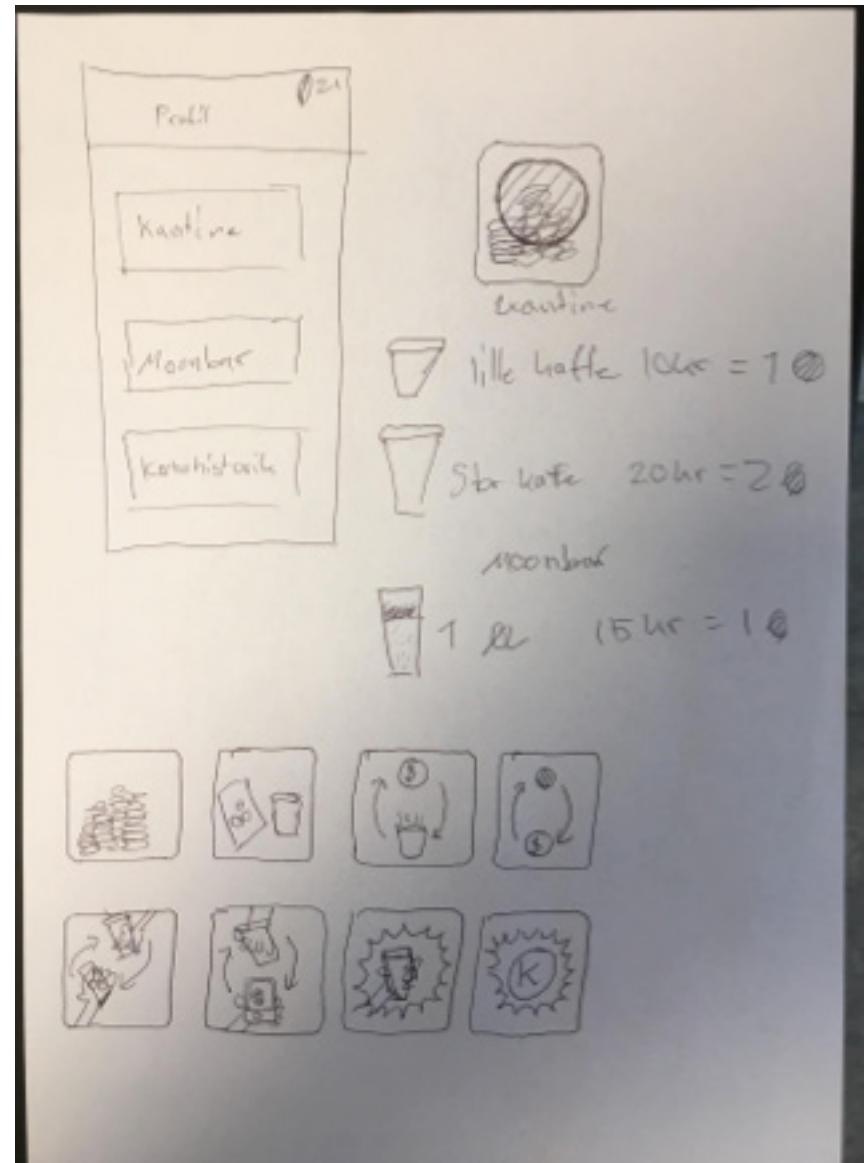
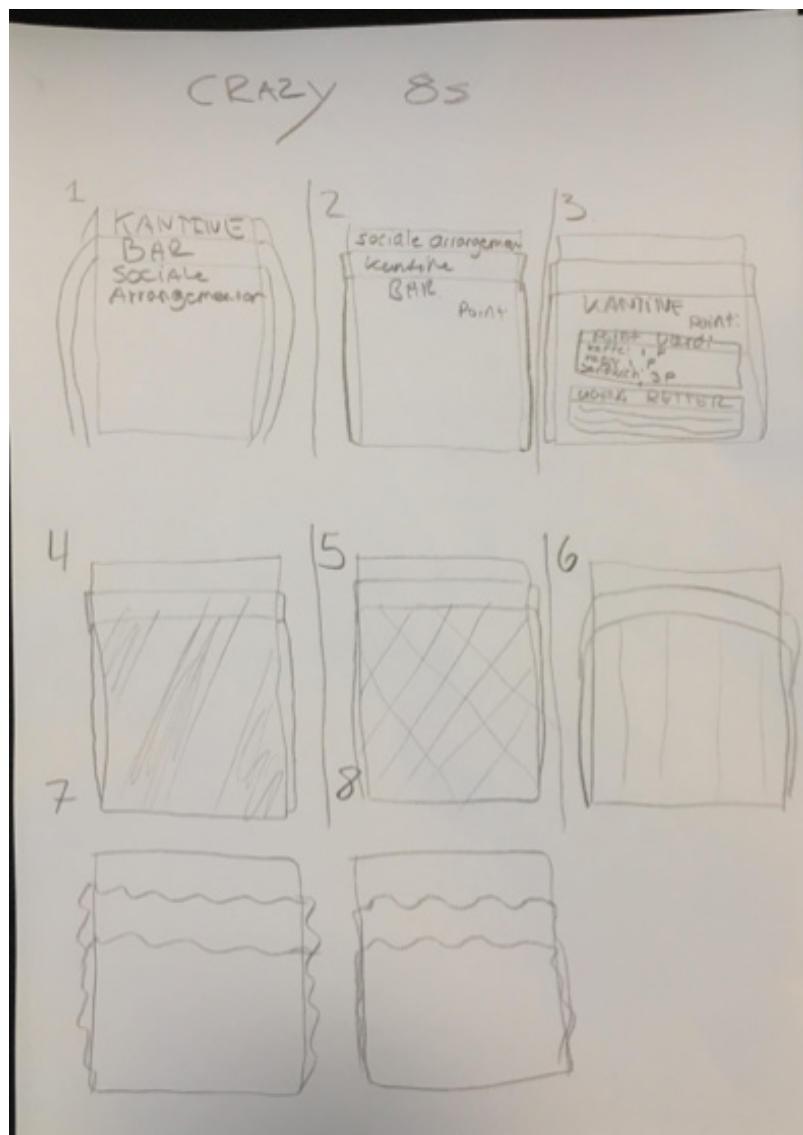
Boglverheder

# Ideas and Art Museum - fortsat

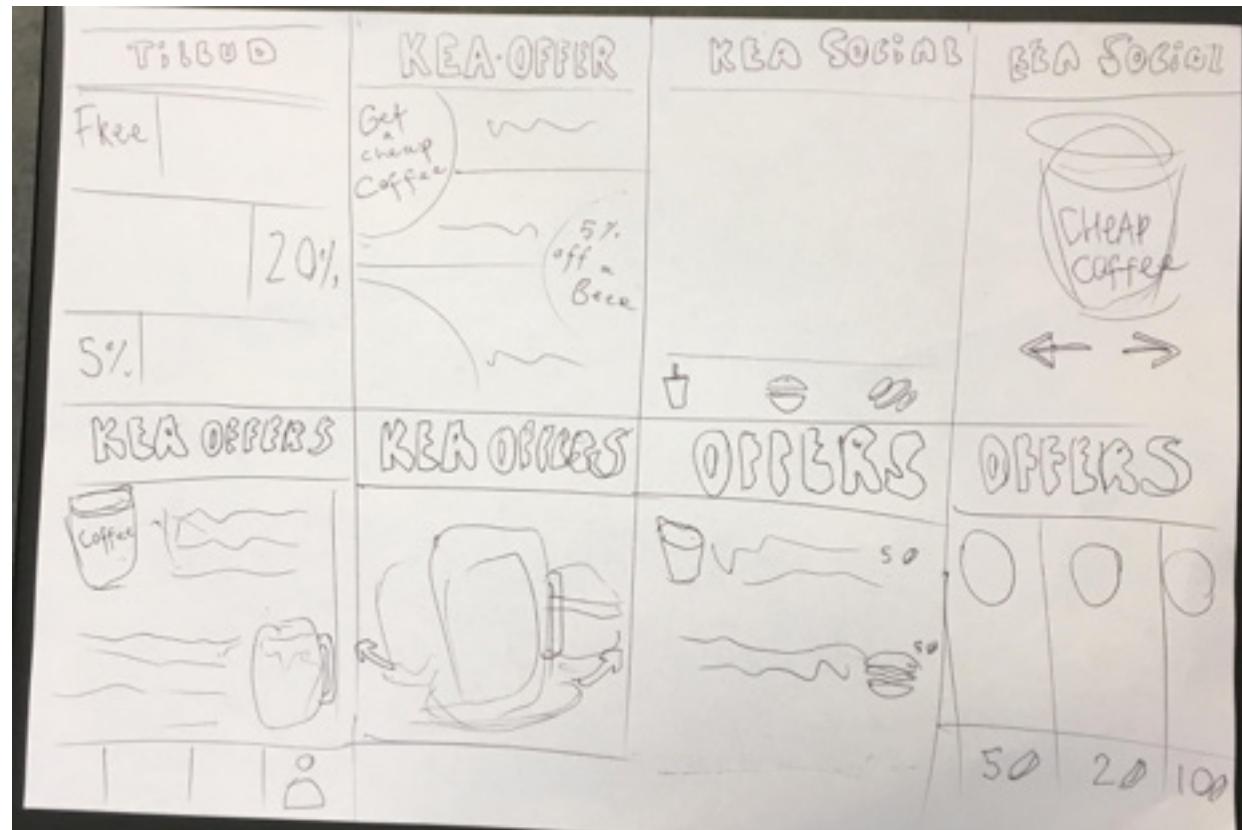


# Sketch - *The four step sketch*

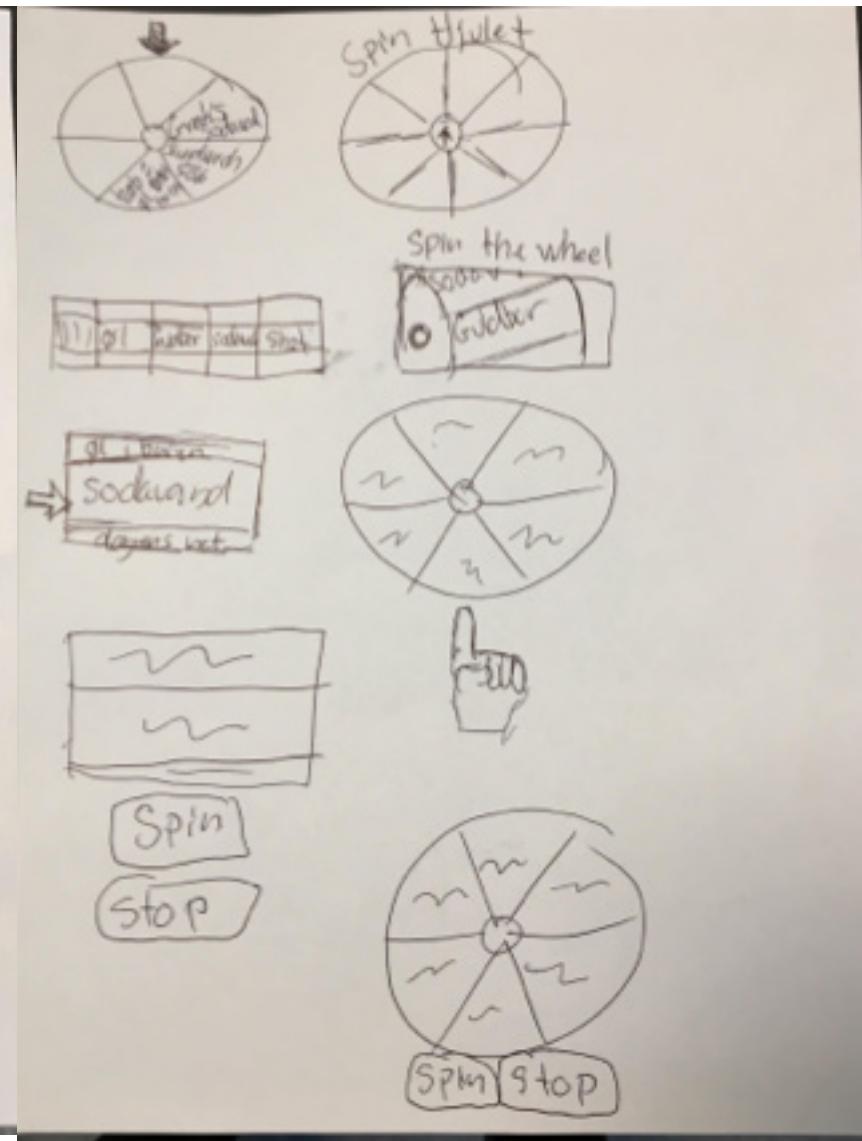
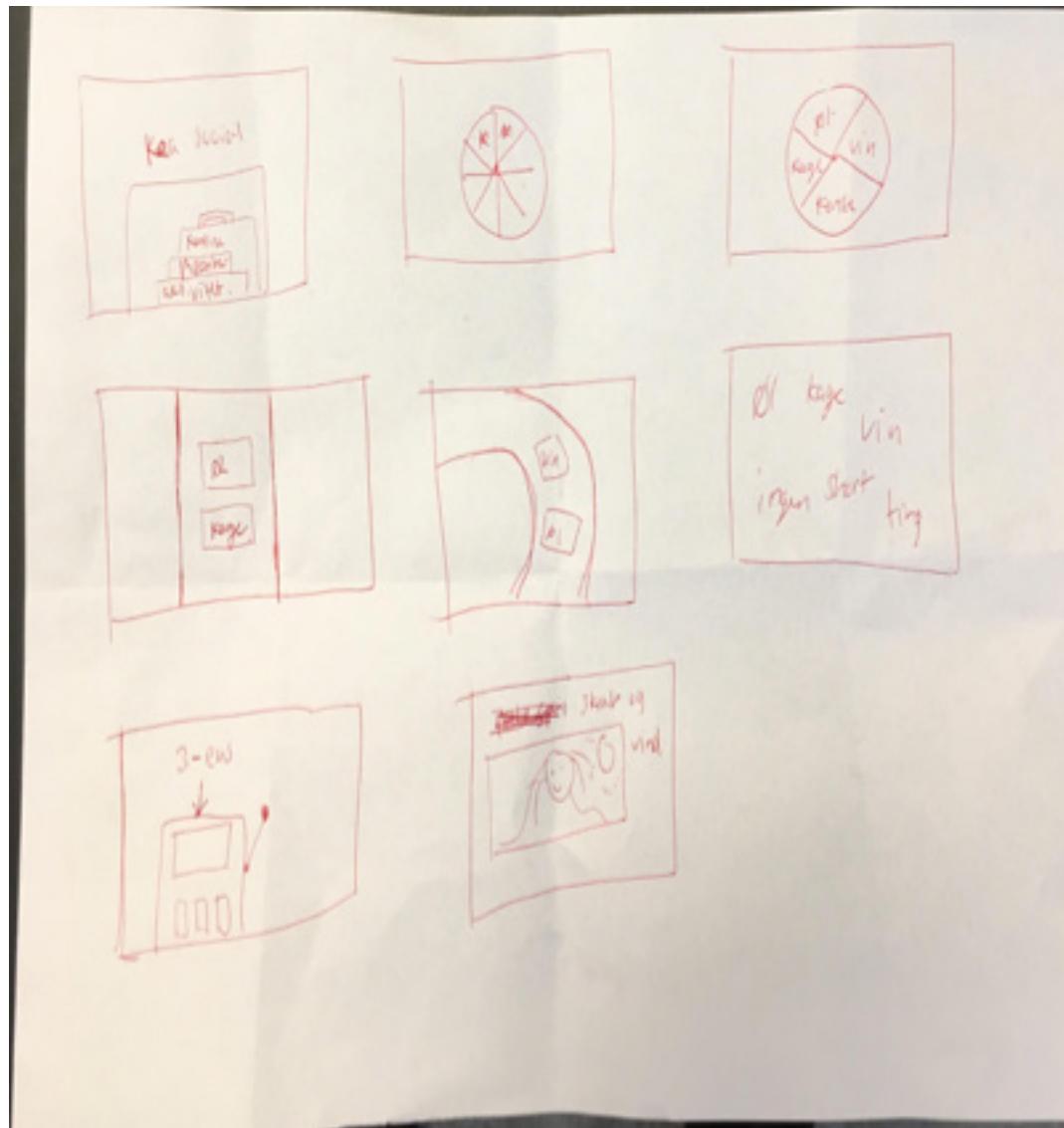
# Crazy 8's



# Crazy 8's - fortsat

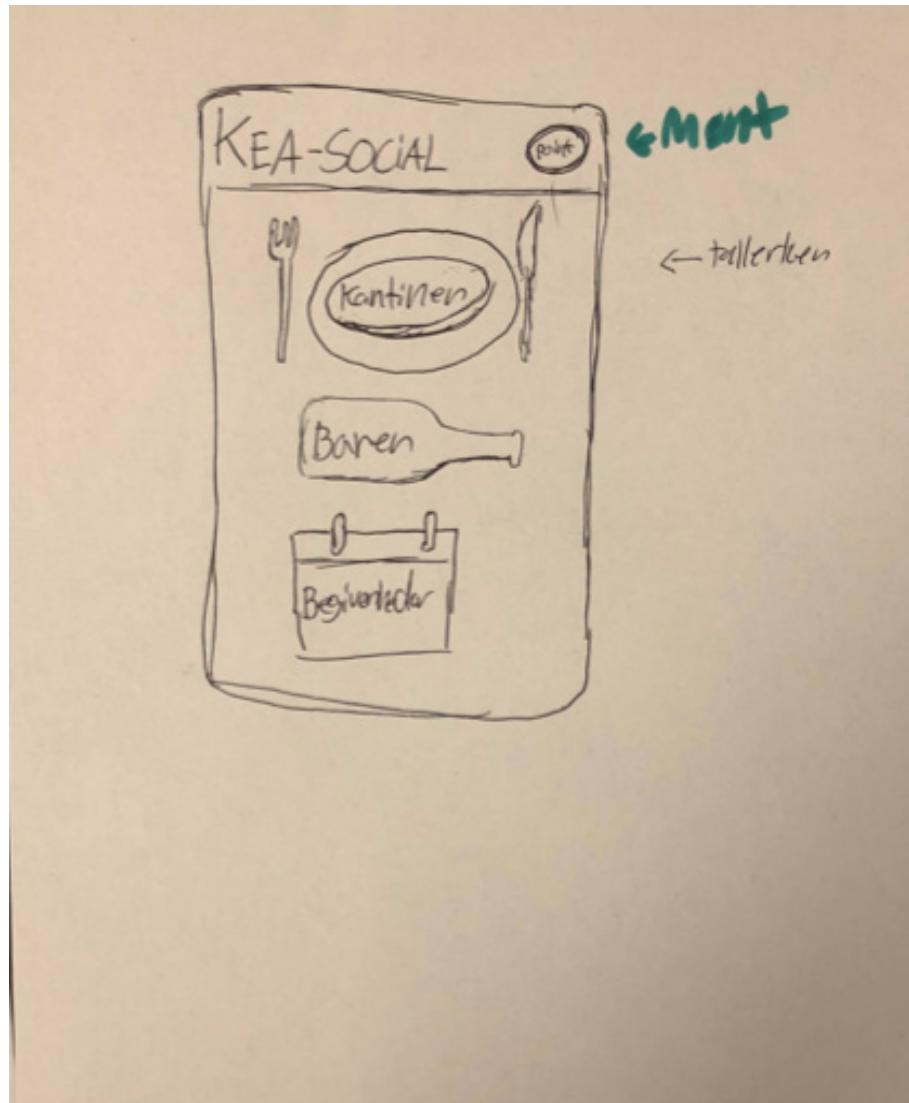


# **Crazy 8's - fortsat**



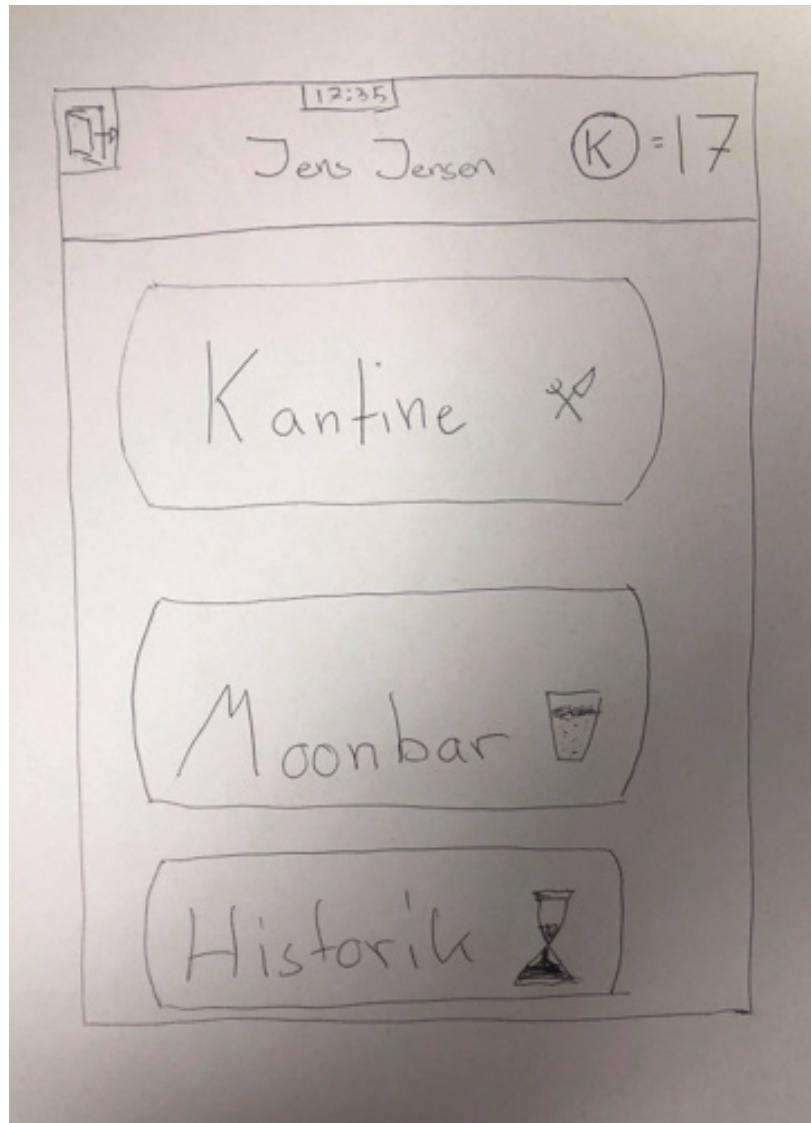
# Sketch - *The four step sketch*

## Solution sketch



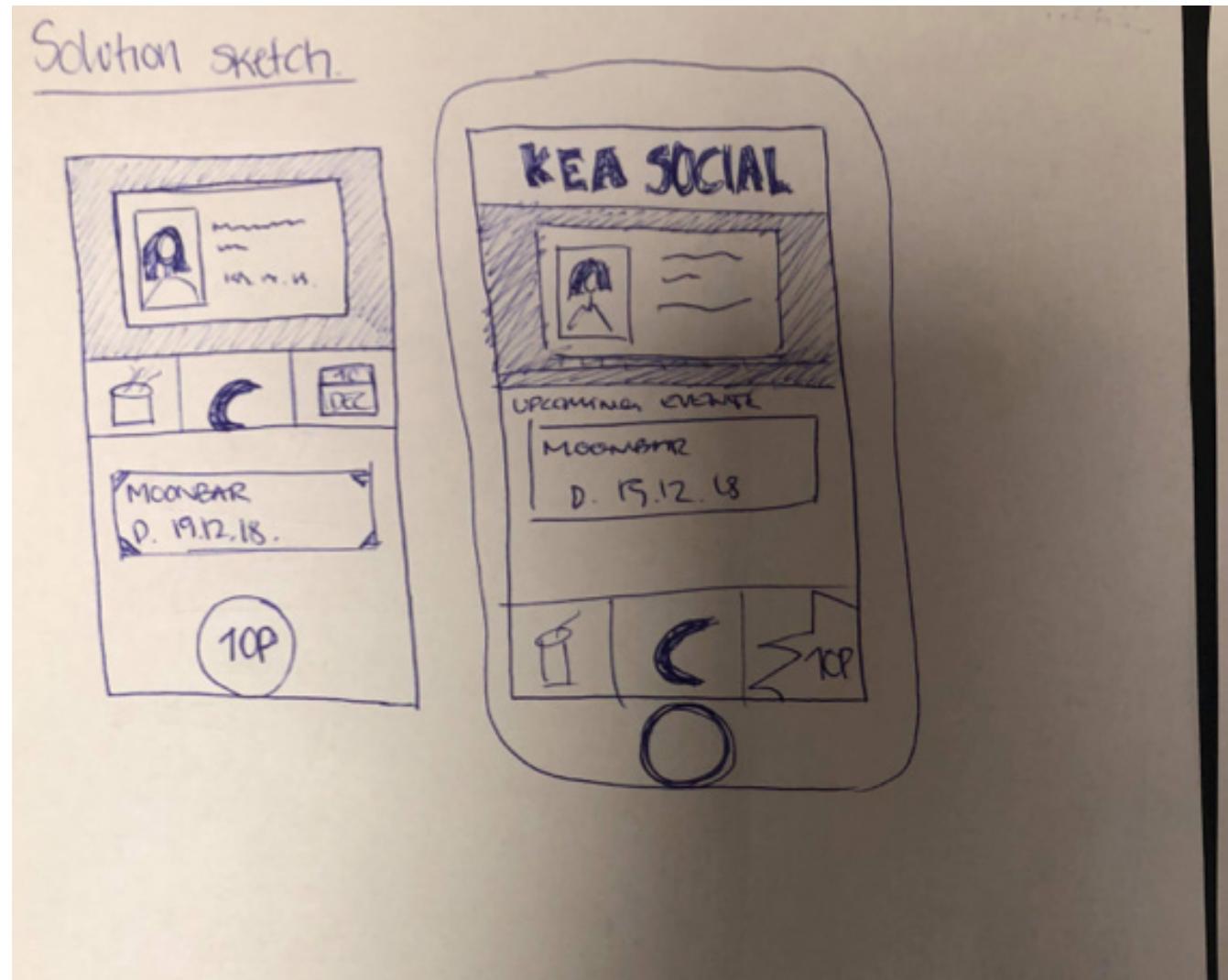
# Sketch - *The four step sketch*

## **Solution sketch**



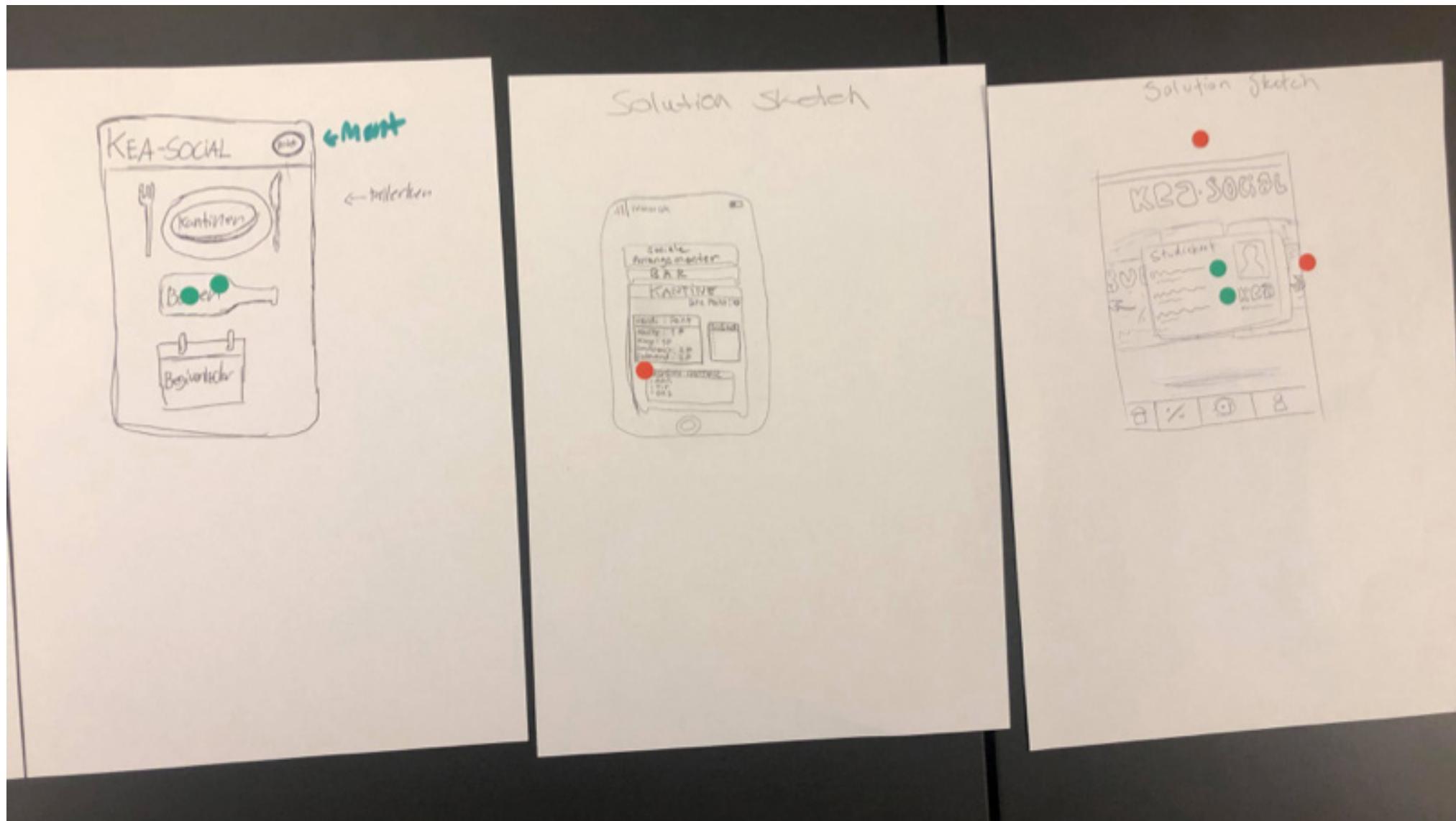
# Sketch - *The four step sketch*

## **Solution sketch - fortsat**



# Decide

## Heat Map



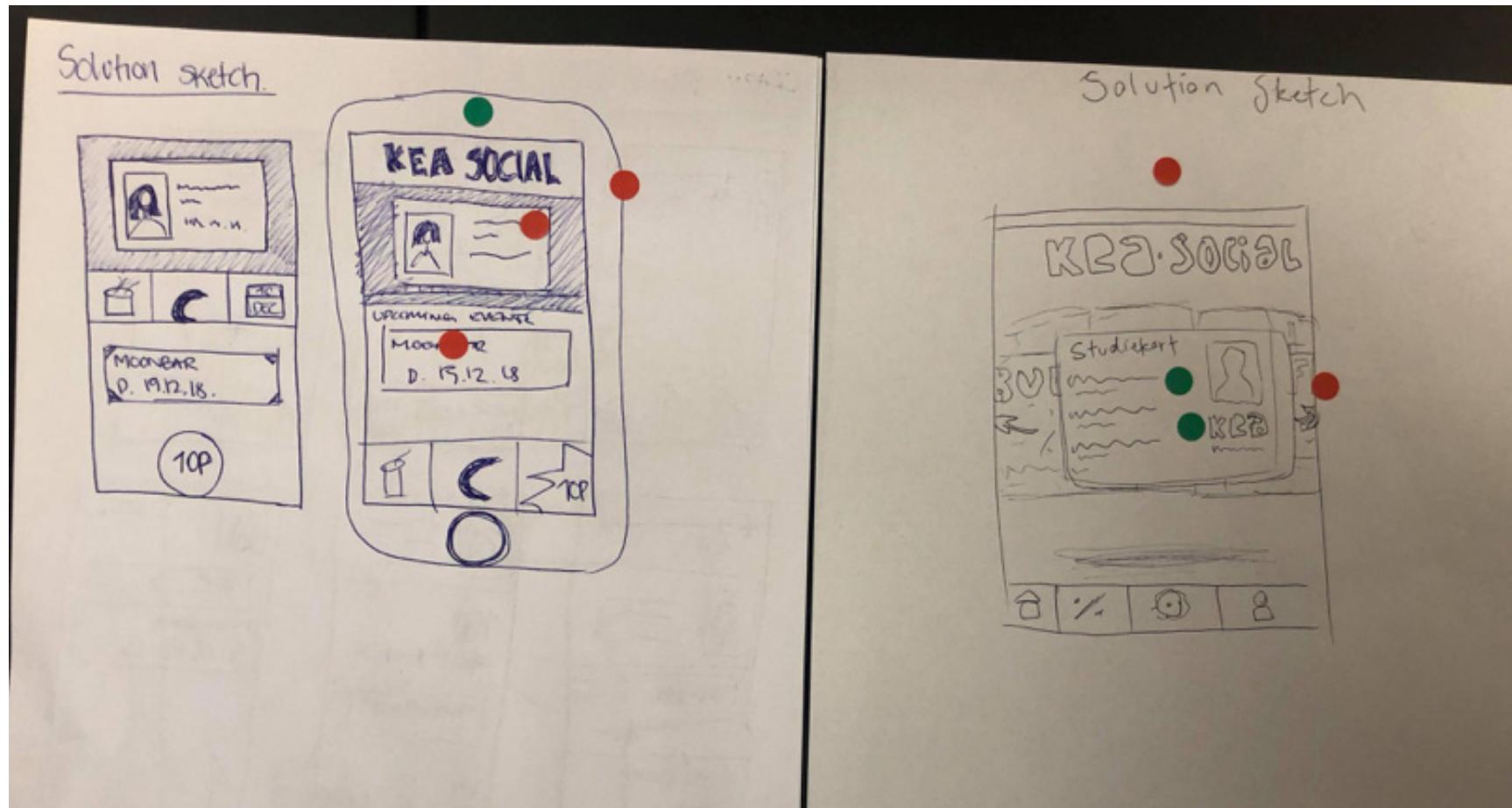
# Decide

## Heat Map - fortsat



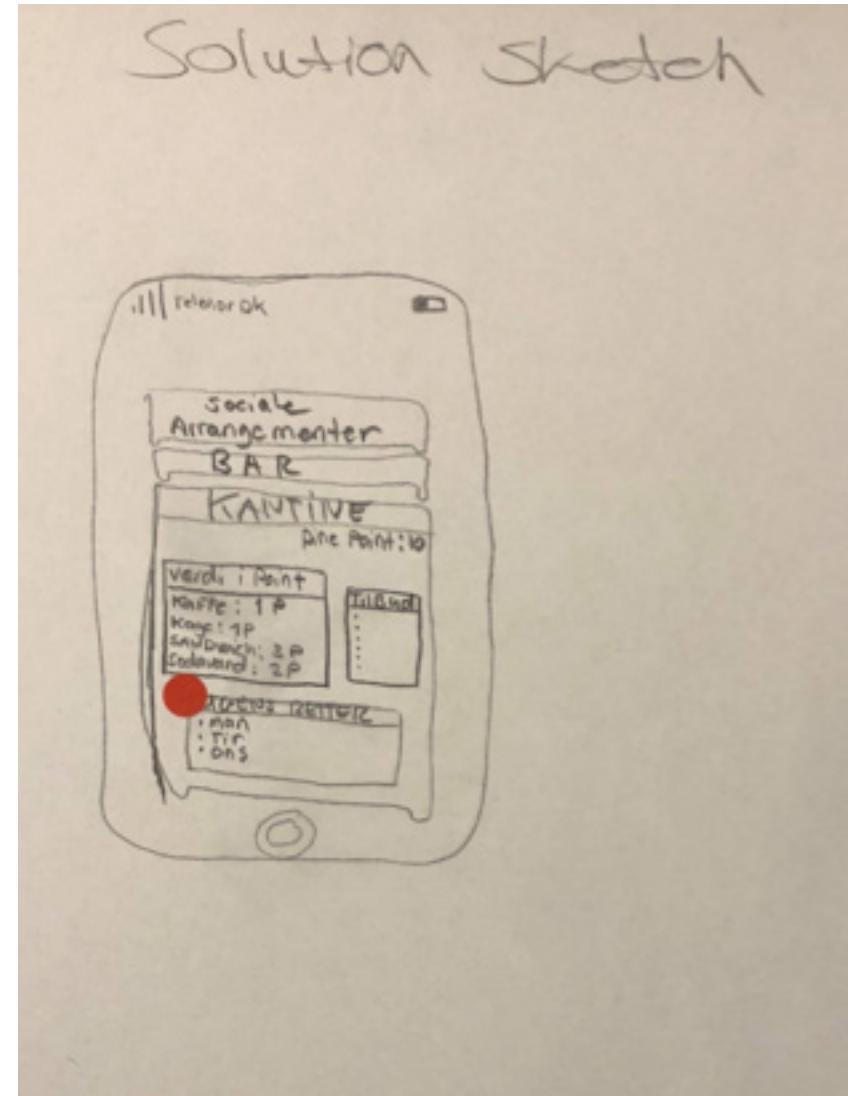
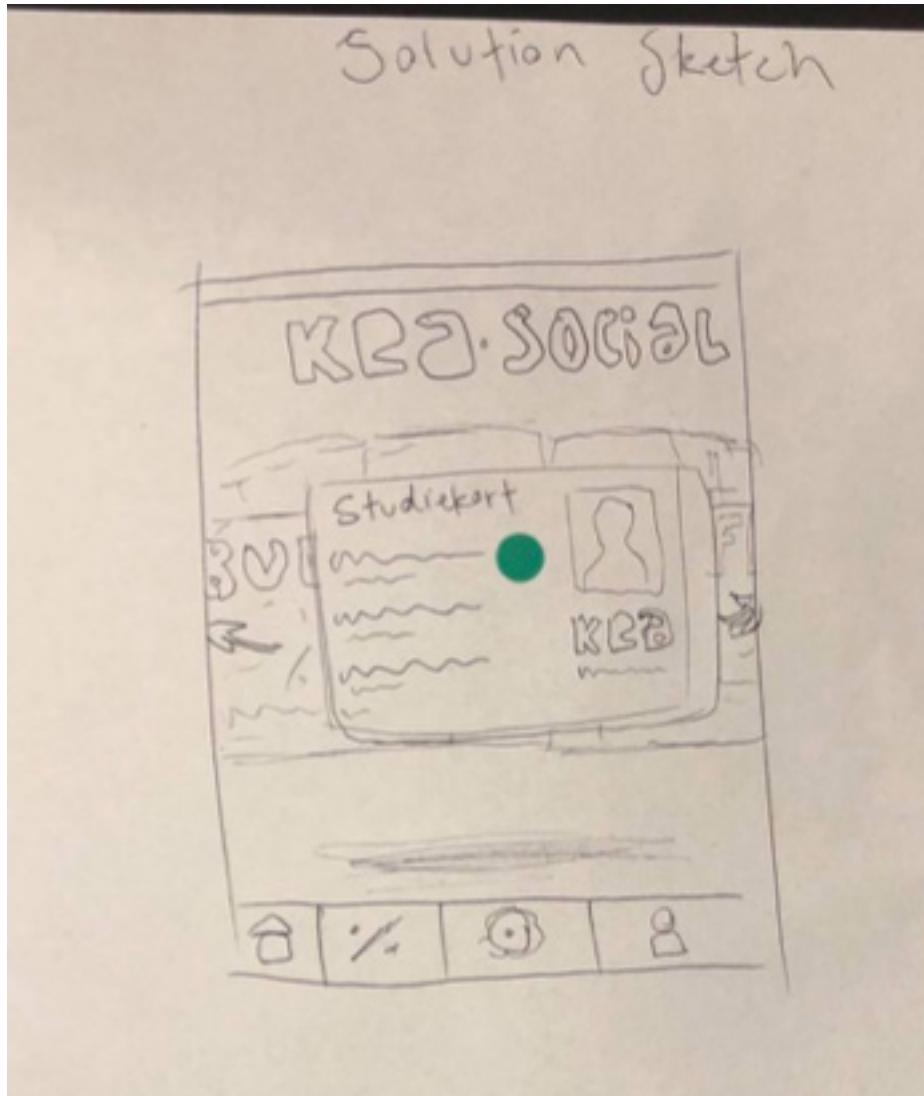
# Decide

## *Solution sketch*



# Decide

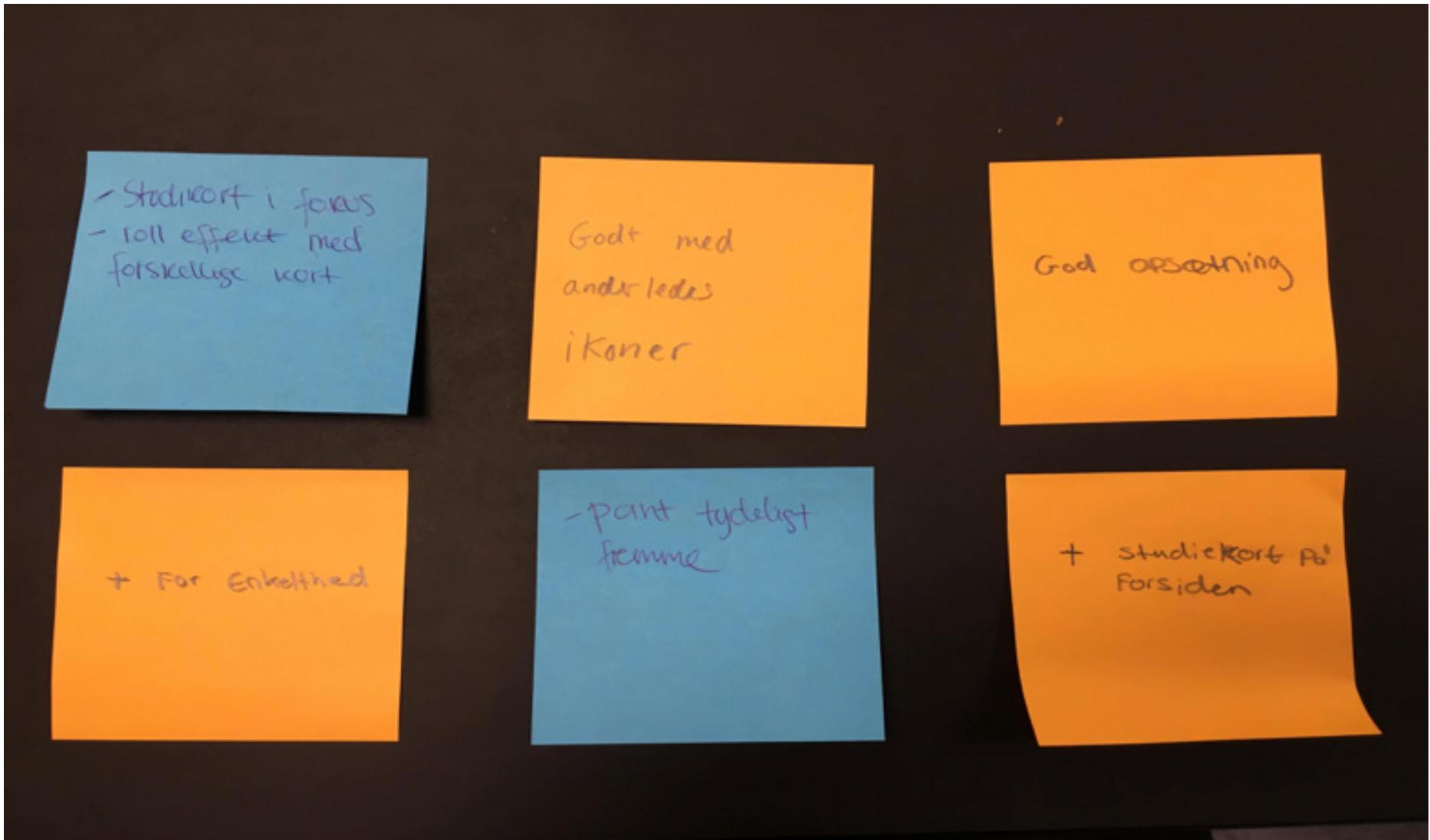
## Solution sketch



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

# Decide

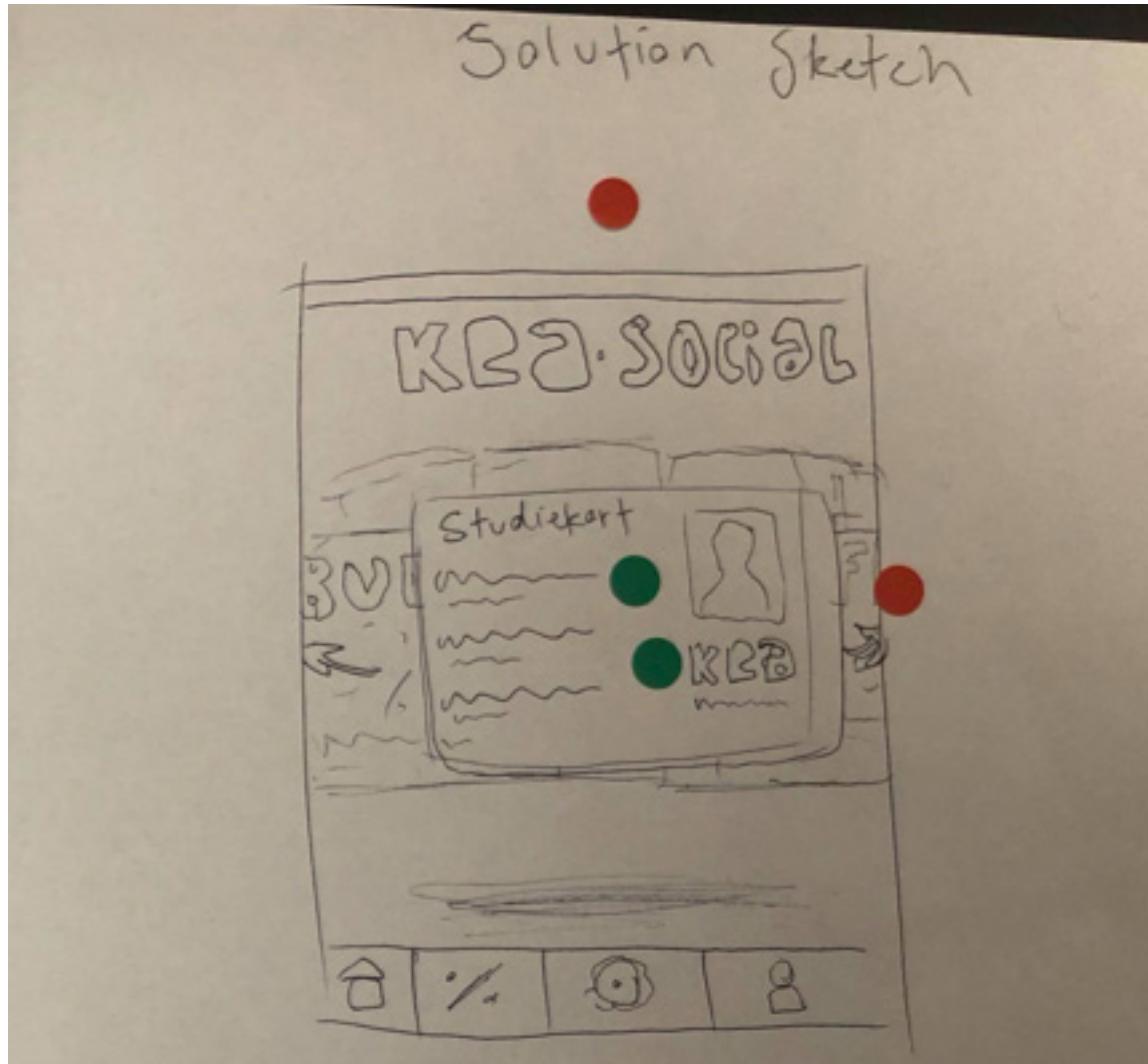
## Speed Critique



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

# Decide

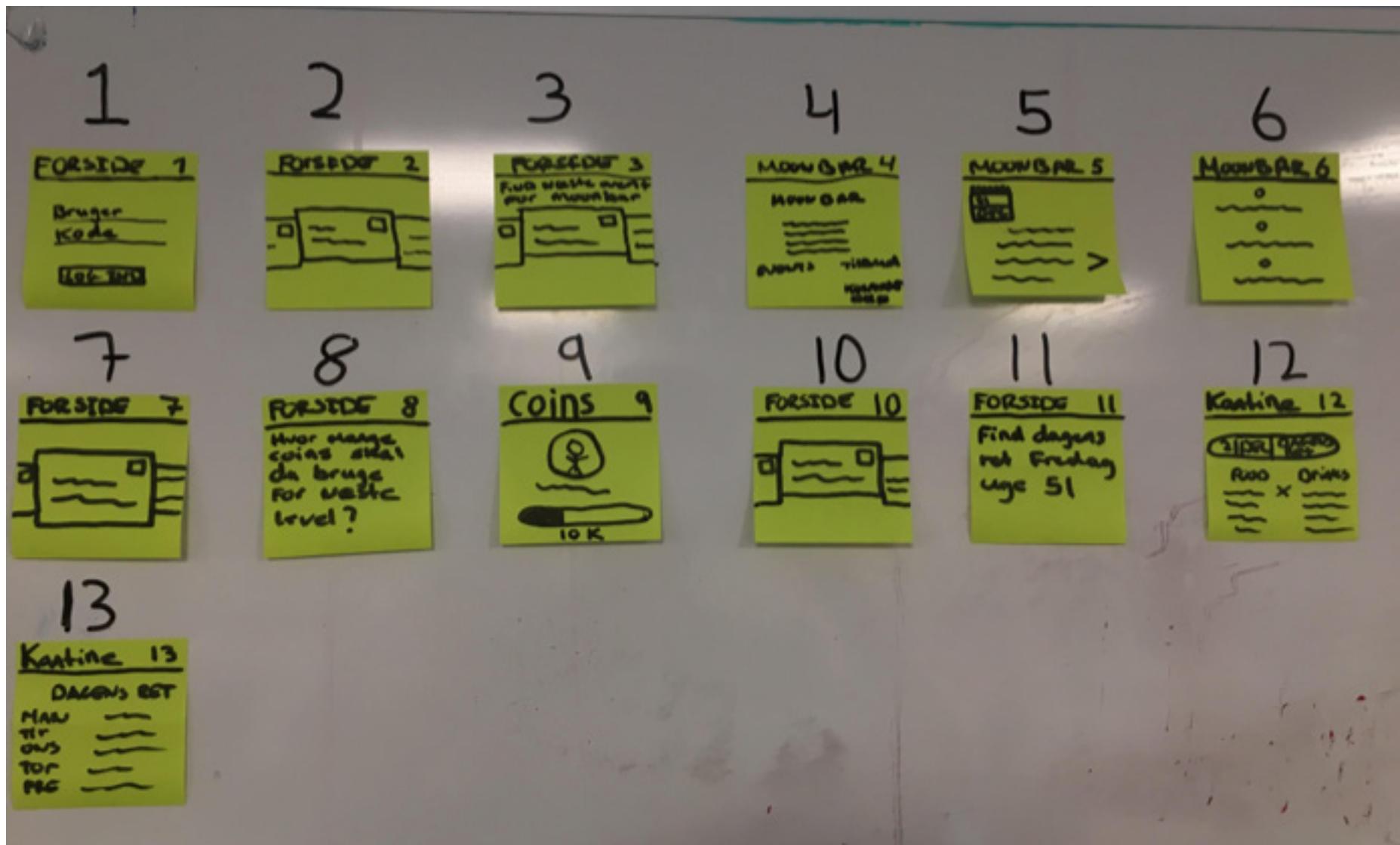
## Vote (straw poll)



Den endelige løsning vi vil designe ud fra!

# Decide

## Storyboard



**Link til version 1 af prototype**

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

# Design af brugertest

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".

## FEATURES

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.

# 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 væk fra Fronter og ind på vores nye app KEA Social.

# Resultater

## Test 1

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.

Vores første testperson havde problemer med at navigere rundt i kortene, og manglede mere information om selve appen inden brug.

## Test 2

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

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.

# 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?

## **Testperson 1**

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!

## **Testperson 3**

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.

**Link til endelig prototype**

<https://xd.adobe.com/view/1f381ebb-998a-48a2-6c04-43a49e3c2312-6909/?fullscreen>

# PITCH

## Fang opmærksomheden

Forestil jer det her: Du står i kantinen, drivvåd af mandagsregn, du fryser, kaffen er varm, men pisse dyr, du har brug for din hjernebenzin og det eneste der holder dig tilbage, er de tårnhøje kantinepriser. \*SUK\*. Men hvad er nu det? Din tjekkede ven er kommer løbende med et smil på læben. Han vifter dine slatne kontanter af vejen og bipper sit KEA social card ind, før du når at sige "fuck mandag". Wupti, han har lige fikset din mandag med lidt KEA coins. Nyd din kaffe.

KEA social, det her er nøglen til alt på KEA, efter undervisningen. Du har arrangementer samlet og organiseret, du har priser og tilbud og vigtigst af alt, har du din nye KEA-valuta: KEA Coins. Scan dit KEA-social card når du snupper en kaffe i kantinen, eller en øl i moonbaren. Brug dit kort og tjen KEA coins, HVER gang du køber noget på KEA. Se dit social card stige i graderne i takt med dine coins og bliv den øverste i fødekæden. Hvem kan spare mest?

## Needs

Kantinen er for dyr, Lidls mad er skrald, savner du SU-venlig, lækker mad?  
Går du glip af begivenheder i Moonbaren?

## Approach + benefits

Med KEA social får du tilbud og rabatter hos KEAs faciliteter, såsom moon bar og kantinen.  
Samtidig med at du sparer penge, optjener du Coins som du kan bruge til at købe GRATIS ting? såsom øller???

## Bedre end alternativerne

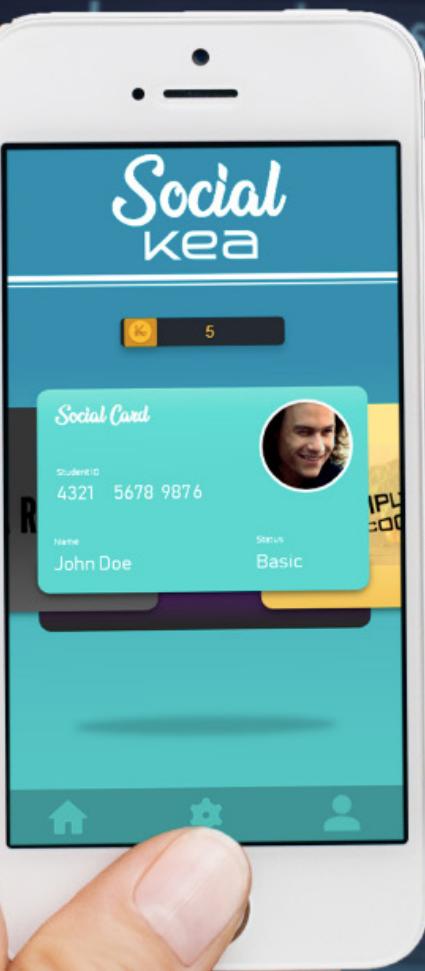
Når man sammenligner KEA social med andre loyalty apps såsom mcdonalds og samtlige supermarkedskæder, Skiller KEA social sig ud på dens måde at række ud til jer studerende.  
KEA social er skræddersyet til jer SU modtagende KEA studerende som godt kunne gavne af billigere kaffe og tilbud på mad og drikkevare. Spin lykkehjulet hver dag for at få tilbud og coins til din samling og spar dig selv.

# PITCH - PRÆSENTATION



# Social kea

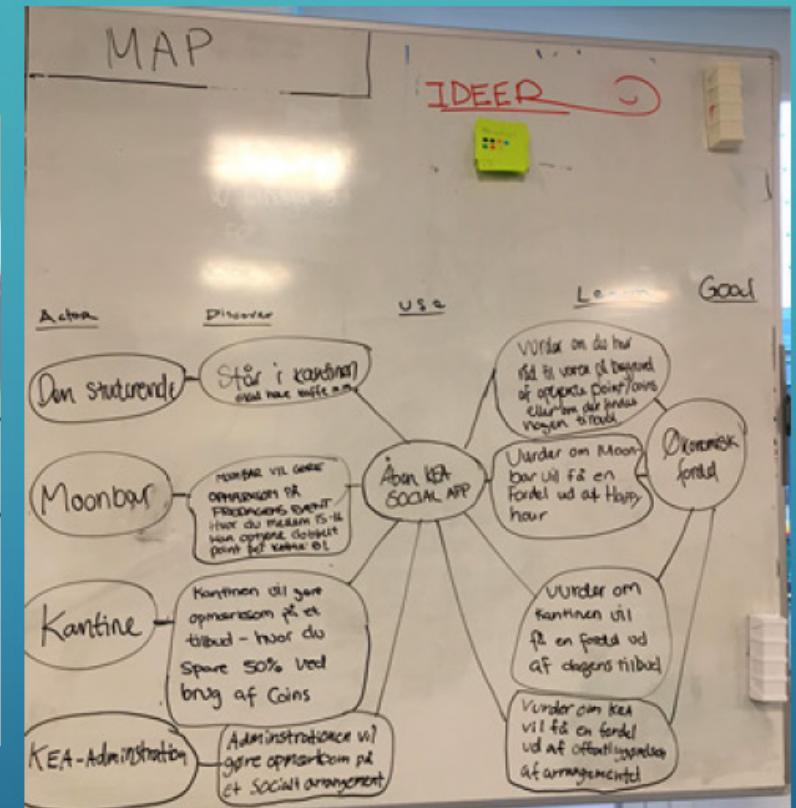
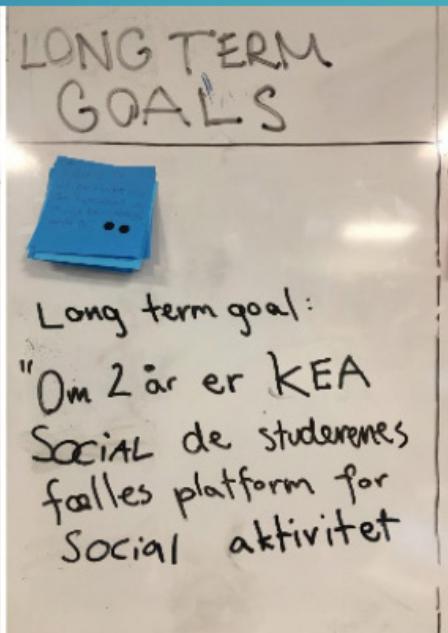
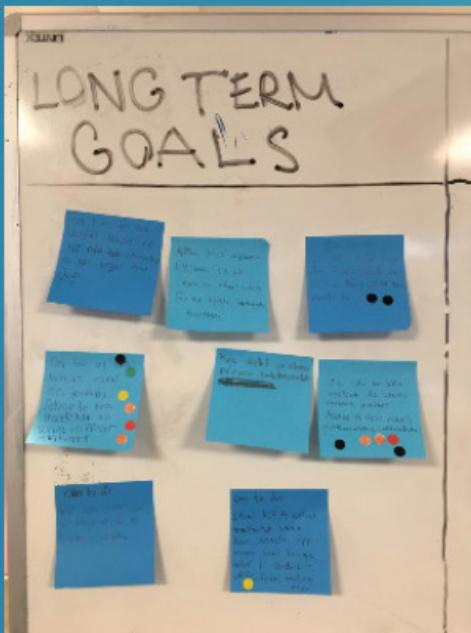
Bevis du er den  
bedste



# KEA Social

## Mobile Application

Map

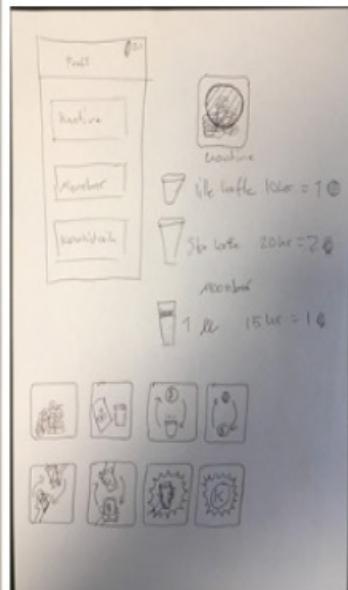


# KEA Social

## Mobile Application

Sketch

Crazy 8's:



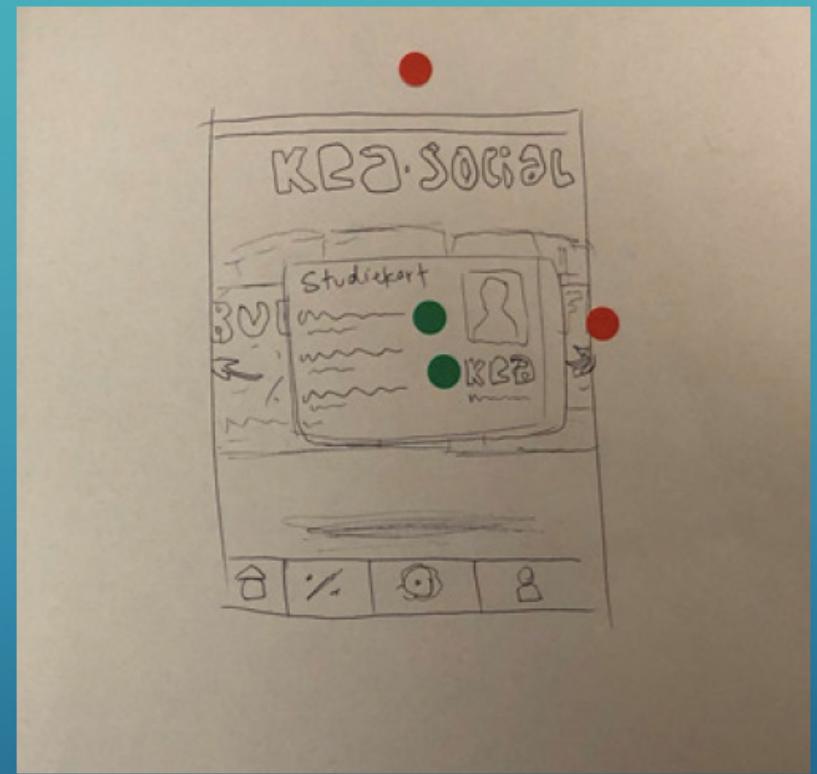
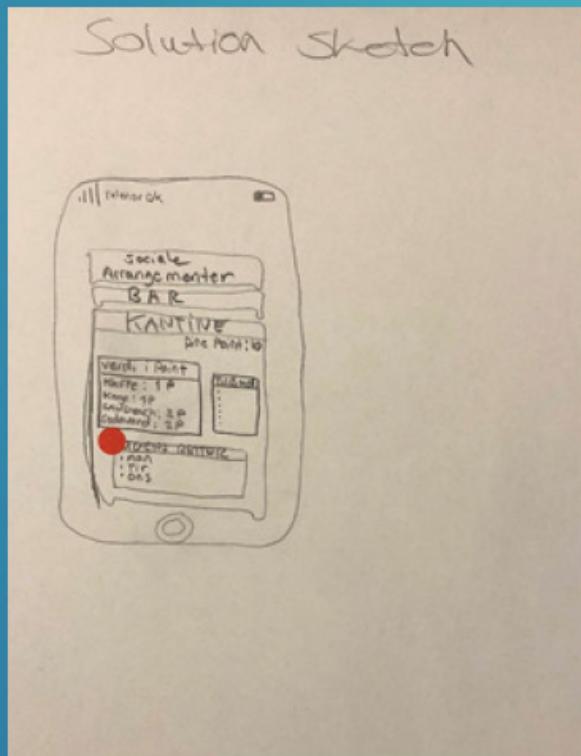
Solution sketch:



# KEA Social

## Mobile Application

Decide



Prototype

# KEA Social

## Mobile Application

- Farve kombination
- Fælles template
- Vigtige features
- Uddeligering



# KEA Social

*Mobile Application*

Test

- Test af testpersoner
- Spørgsmål til testpersonen
- Rettelse