



TEMADOKUMENTATION

Stella La – MMD 1. Semester, 2018

Contents

User brief	2
User research	2
Design sprint	4
Map	4
Sketch	5
Decide	5
Prototype	6
Test and learn	6
Web prototype	7
Gruppearbejdsdokumentation – projektplanlægning	7
Dokumentation for arbejdsproces	7
Trelloboard	8
Link til Adobe XD prototype	8
Link til prototype	8
Test – interviewguide og analyse af testresultater	8
Ændringsforslag til webprototype på baggrund af test	9
Design sprint: Native app	10
Feedback	10
Prototyper	10
Evt. UI kits	10
Designsprint arbejdsprocessen	10
Map: Long term goal, sprint questions, map, ekspertoplæg med HMW notes	10
Sketch: lightning demos, the 4-step sketch	14
Decide: Artmuseum, heatmap, speed critique, vote (straw poll)	15
Prototype i Adobe XD	18
Test: brugertest, find problemområder og lav forbedringer til version nr. 2	18
Pitch	20
Link til pitch-slideshow	21

User brief

Målsætninger (KPI)

Vi vil i dette forløb, med den givne tidsperiode forsøge at optimere vores undervisningsplatform, Fronter, sådan så kommunikation, materiale-tilgængelighed etc., bliver lettere at tilgå.

Vores optimeringsløsning vil blive målt i antallet af responsiv feedback ved hjælp af think-out-loud testen.

Målgruppens brugere

Brugerne af denne målgruppe vil være de studerende, der i forbindelse med deres studie, benytter sig af Fronter. Her er Fronter en forældet og klodset platform, der er forældet og ikke særligt intuitivt at benytte sig af, hvilke skaber mange frustrationer for de studerende i den normale hverdag.

De studerende er ofte unge mennesker, der er på SU, har en travl hverdag, og som godt kan lide teknologiske og brugervenlige løsninger.

User goal

Brugermålet i dette forløb kunne vel sagtens være, at man kreerede en "alumni" side, for udgået studerende, hvor man kunne finde kontaktoplysninger på enten studerende fra deres gamle klasse, eller kontakter til folk der har gået på studiet, som interesserer for det samme.

User research

Vi har i dette nuværende tema beskæftiget os med den såkaldte "think out loud" metode. Denne metode bruges bl.a. til at optimere løsninger til eksisterende løsninger. Dette vil jeg dog komme nærmere ind på i næste afsnit.

Vi beskæftiger os lige nu med fronter, som er et website, både lærere og studerende benytter sig af i forhold til undervisningsmateriale, afleveringsmaterialer, nyttig info etc. Fronter er et undervisningsværktøj, der har til hensigt, at samle alt studierelateret aktivitet på én og samme side, for at gøre det mere overskueligt og mere effektivt for brugeren.

"Think out loud" metoden

For at finde forberedningsforslag til fronters hjemmeside, blev vi bedt om at teste fronters brugere (heraf har jeg haft fokus på den studerende) ved brug af think-out-loud testen. Titelen er meget selvsigende i forhold til, hvordan denne metode skal benyttes. Det hele skal tænkes højt, hvilket indebærer, at man filmer/optager testpersonen, man har lidt en mindre "dialog" med testpersonen da man løbende giver testpersonen forskellige "tasks," der skal foretages gennem forløbet.

Vi skulle ikke foretage så mange tests, så eftersom der kun er foretaget få interviews, er det svært at drage en repræsentativ og endelig konklusion i forhold til mit formål med min think-out-loud test. Dog hjælper det os stadig godt på vej, for det giver os stadig en nærmere indsigt til hvilke ting der kan forberedes i forhold til vores hovedmål, som vi har sat.

Der er også andre faktorer som spiller en væsentlig rolle, når man gør sig brug af denne specifikke metode. Her bør man overveje, hvordan hver testperson har personlige præferencer i forhold til, hvad de personligt lægger vægt på. Her kunne æstetik være en vigtig præference for en testperson, hvorimod funktionalitet vægter højest hos en anden testperson.

Fremgangsmåde

I mit tilfælde, fortalte jeg testpersonen, hvad testen gik ud på, hvad fronter er for et produkt, og hvordan jeg ønskede at testpersonen blot skulle tænke højt, og fortælle mig, hvilke tanker de gjorde sig om både prøven men også om produktet som vi testede på. Jeg har på forhånd lavet nogle spørgsmål/tasks som de skulle udføre (spørgsmålene er beskrevet længere nede).

Herefter ville jeg løbende observere, og i tilfælde af tvivl eller stor forvirring hos testpersonen, ville jeg hjælpe dem på vej i form af evt. Ledende spørgsmål eller hints til, hvilken retning testpersonen skulle hen.

Efter selve testen, ville jeg spørge, om testpersonen havde nogle generelle forslagsændringer, og heri tanker omkring hjemmesiden, og hvordan de syntes det fungerede.

Spørgsmål til test

1. Find skemaet for uge 46, din klasse er MMD, hold A, 1. Semester.
2. Du har en aflevering der skal afleveres under tema 2, under "02.02 redesign," find gerne denne mappe, så du kan aflevere den.
3. Find mappen med materialet for tema 3, under navnet: "03.04 projekt"
4. Du skal tjekke dit portfolio, og hermed se dine statusser for div. Afleveringer
5. Tjek din kea mail gennem fronter.

Efter test spørgsmål

1. Hvad var din overordnede oplevelse?
2. Hvad synes du fungerede godt? Og hvad fungerede mindre godt?
3. Hvad synes du om websitet generelt?
4. Har du selv nogle forslag til evt. Forbedringer?

Test deltagere

1. Bjarke, 24 år, går på HF

Han var meget frustreret, og fandt fronters hjemmeside meget forvirrende og ustruktureret. Han havde klart problemer med at fuldføre sine tasks, og fuldførte heller ikke alle mine 4 tasks som jeg stillede ham. Bjarke var heller ikke vild med hjemmesidens design: "Det er bare fucking grimt."

Han havde selv til forslag at minimere antal klik i forhold til, hvordan man kommer hen til div. Mapper. Generelt gøre sitet mere intuitivt.

2. Eigil, 16 år, går i 1.G

Platform er dårligt designet. Sitet behøver ikke nødvendigvis at være mere simpelt, men kunne godt have flere indikationer i forhold til, hvor man skal hen. For mange under faner.

For meget at forholde sig til, som umiddelbart virkede lidt unødvendigt i forhold til, hvilke materialer man faktisk bruger.

Designmæssigt er det ok, men kunne gøres meget bedre. Virker ikke så brugervenligt, at der er så mange ting på siden. Ikke særligt intuitivt.

Opdel evt. De nødvendige kategorier under meget tydelig visuel markør. Der definitivt markerer, hvad der er hvad, hvor. Det skal også tilføjes at Eigil ingen kendskab havde til fronter, før jeg testede det på ham, hvilket var en fed del ved at bruge ham som testpersonen. Dette medfører, at jeg får hans helt ærlige førstegangsreaktion på siden, og hvordan han tænker, når han navigerer rundt.

Konklusion

Ud fra mine tests stod det ret hurtigt frem, at de havde problemer med mine tasks. De fandt det frustrerende og uoverskueligt, at navigere rundt på siden. Der var enighed i forhold til sidens struktur, og hvordan det fremstod rodet. Den ene testperson havde dog kendskab til ligende portaler, mere specifik "lectio," hvilket gav min testperson 1 en form for forståelse i forhold til, hvordan Fronter fungerer og hvad det går ud på.

Design sprint

Map

Vigtigste "actor": den studerende

Vigtige "events": se dagens program

Langsitet mål

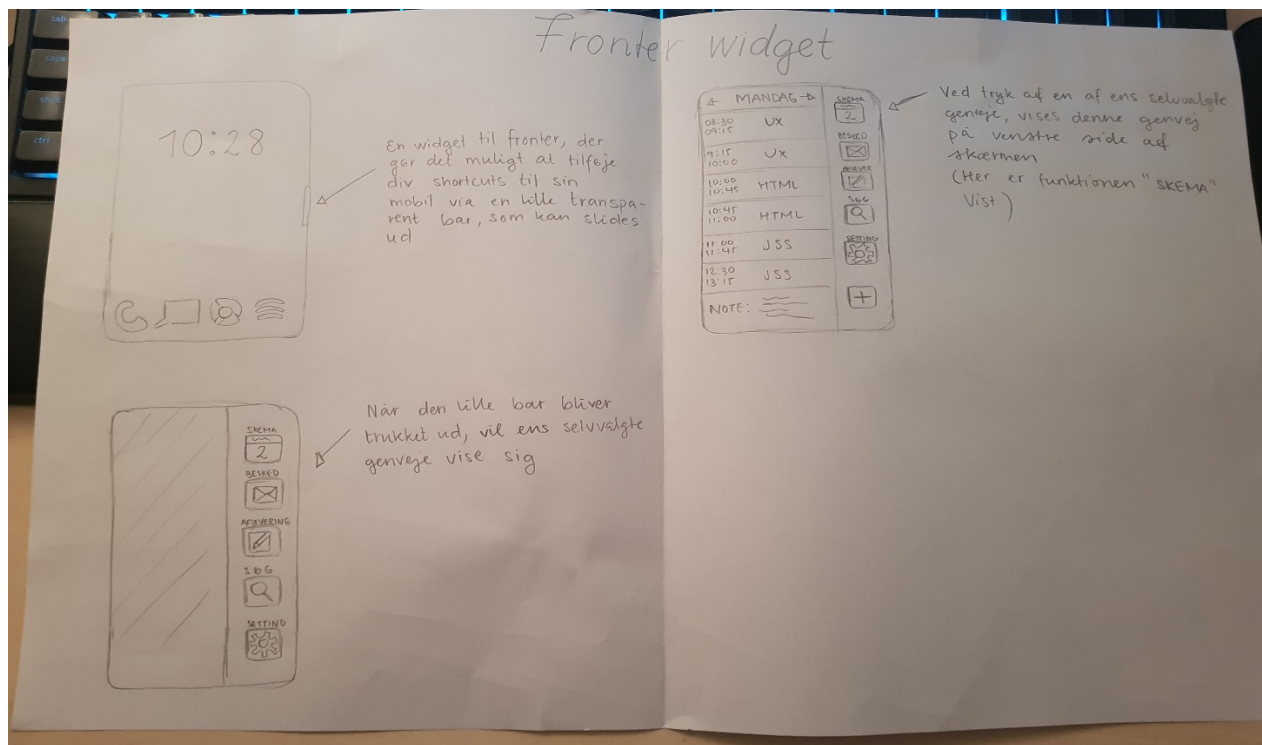
Om 2 år er fronter, (jeres) de studerendes foretrukne værktøj til at udvikle undervisningsaktiviteter

- Vejen hen til målet opstår ved behov (man skal f.eks. Tjekke dagens skema)

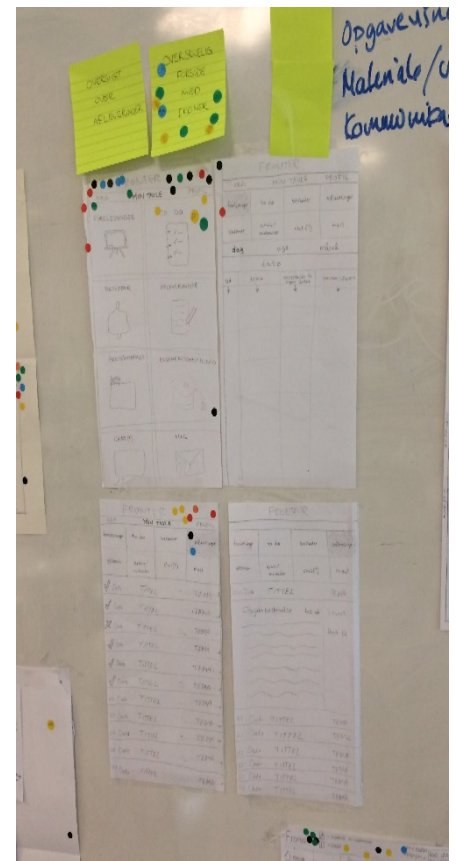
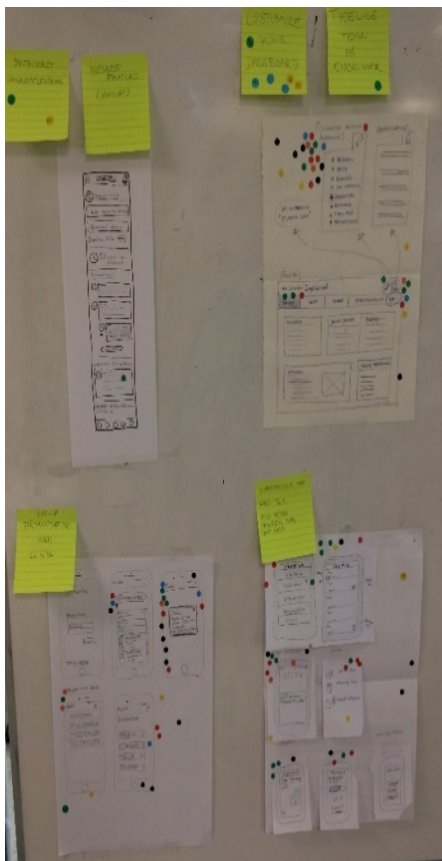
Sprint spørgsmål

Hvordan kan vi vise dagens personlige program?

Sketch



Decide



Prototype

<https://xd.adobe.com/view/7727dd71-92c4-4690-4ddb-de8e71c33fe3-0116/>

Test and learn

Mine tasks jeg gav mine testpersoner

1. **Log ind**
2. **Find beskeder**
3. **Find studerendes rum**
4. **Find tilbage til skema"**

Testperson 1

Lidt svært at finde den lille side bar, dette kan dog skyldes at man ikke er på selve telefonen, hvor det, ifølge testpersonen, ville have været meget nemmere at regne ud - testperson er overbevist om, at han ville have fundet ud af barens funktion, havde det været på faktisk smartphone

Testperson 2

Meget svært at gennemskue hvor menu/baren var henne, troede umiddelbart at kalender visning var menu - skulle gøre menu mere tydelig

(OBS virker ikke på min computer, så har ikke kunne optage under dette forløb, så har bare valgt at skrive ned, hvad mine testpersoner sagde undervejs)

Trelloboard

<https://trello.com/b/Ohu7OTU5/team-det-seje-hold>

Link til Adobe XD prototype

<https://xd.adobe.com/view/c89c7c5c-2901-43fd-4f49-65814e29f9f5-bead/>

Link til prototype

http://stellala.dk/kea/04-UX/04_03_01_web_prototype2/forside.html

Test – interviewguide og analyse af testresultater

Interviewguide

- Byd velkommen
- Introducer dig selv
- Introducer Fronter som værende et intranet til studerende hvor man kan finde materiale og aflevere mv.
- Introducer projektet og hvad det skal bruges til
- Fortæl der bliver filmet og optaget lyd undervejs
- Forsikre testpersonen om at du ikke har lavet hjemmesiden og dermed ikke tager det tungt at der kommer negativ feedback
- Forsikre testpersonen om at det ikke er testpersonen der skal testes men at det er hjemmesiden
- Det er helt okay at lave fejl
- Sig endelig til hvis testen skal stoppes, eller der er spørgsmål testpersonen ikke ønsker at besvarer.

Under testen

- Noter testpersonens handlinger - kun på papir
- Hvornår bliver testpersonen irriteret, forvirret mm.? - Observer
- Mind testperson om at tænke højt
- Beskriv mimikken: ansigtsudtryk, bevægelser, lyde

Spørgsmål til testpersonen

1. Du vil gerne logge ind på Fronter, men har glemt dit login. Find ud af hvordan du kan få fat på dine login-oplysninger.
2. Du sidder i bussen på vej til skole og vil opdateres på dagens program. Log derfor ind på Fronter. Lav et fiktivt login.
3. Se information for det sidste modul fredag den 14.

4. Se dine kommentarer for afleveringen '01.01.01 Moodboard'.
5. Du vil lave dine lektier til i morgen. Find lektien 'Video om style tile' under '01.01 content'.
6. Læs den seneste besked fra Pernille Jensen.
7. Log ud af Fronter.

Beskrivelse af testdeltager

23-årig mand, studerer til daglig kommunikation på Roskilde Universitet. Har ikke brugt Fronter før.

Link til test:

<https://drive.google.com/file/d/19uBfuE8U7AGkvjB651UYXcGbD0oK9SJz/view?usp=sharing>

Evaluerings af test

Testpersonen havde problemer under task 3, han sagde at han manglede noget indikation på at der bliver vist mere information når man klikker på hvert enkelt modul. Kunne for eksempel være en pil.

Under task 6 var testpersonen i tvivl om hvor lektierne skulle findes, da han gik ud fra de lå under skema sektionen. Han fandt dog, efter lidt tid ud af, at lektier ligger under materialer sektionen. Derudover var der en fejl i spørgsmål 6, da lektien 'Video om style tile' ikke lå under beskrevne sektion, det var testleders fejl.

Ændringsforslag til webprototype på baggrund af test

Vores testperson havde som sagt problemer under vores tredje task som lyder:

3. Se information for det sidste modul fredag den 14.

Han nævnte selv, at det kunne være fedt med en lidt mere synlig indikation på, at man kunne trykke videre for yderligere info, herunder et ekstra ikon.

Udover dette, havde vores testperson også lidt problemer i forhold til vores femte task som lyder:

5. Du vil lave dine lektier til i morgen. Find lektien 'Video om style tile' under '01.01 content'.

Her kunne man såvel sagtens havde lavet en helt ny kategori der hed lektier, så det tydeligt indikerede, hvor lektierne var henne.

Design sprint: Native app

Feedback

- Feed som det første når vi har lagt fokus på at det skal være hurtigt og effektivt?
- Spørgsmålstegn ved indkøbskurv? Forkert association? Forstår man det faktisk?
- Godt at vi har indskrænket vores fokus
- Vi ville gerne have set problemet i starten, vi skulle generelt havde været hurtigere til at vise problematikken, og hvilke features vi har med at gøre – for at gøre det lettere.
- Vi skulle være mere klar og præcis.
- Hvor kommer den målrettet bruger fra? Research delen skulle gerne have været uddybet
- God indsigt i hvad vores flow går ud på, evt. Mere info om det.
- Grafisk har det et godt og konsistent udtryk – kunne evt. lave en feature med GPS, for at gøre find processen endnu nemmere? Det kunne komme til efterovervejelser.

Prototyper

Evt. UI kits

<https://xd.adobe.com/spec/b90c0502-8728-4da5-7869-2cbdf7414628-cf3d/>

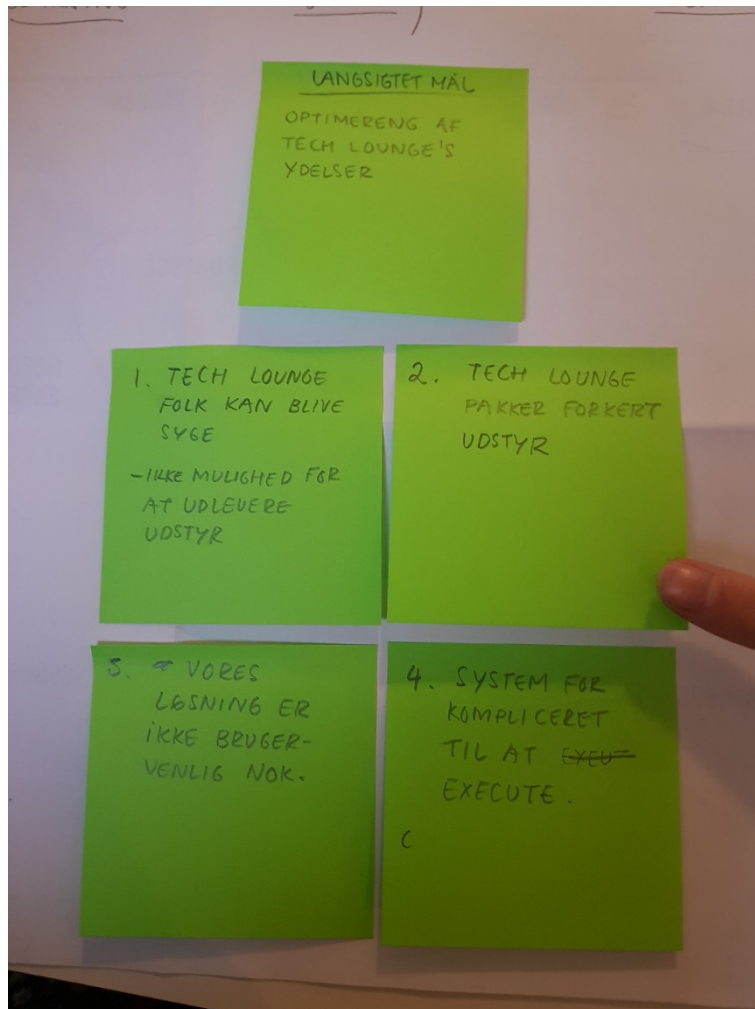
Designsprint arbejdsprocessen

Map: Long term goal, sprint questions, map, ekspertoplæg med HMW notes

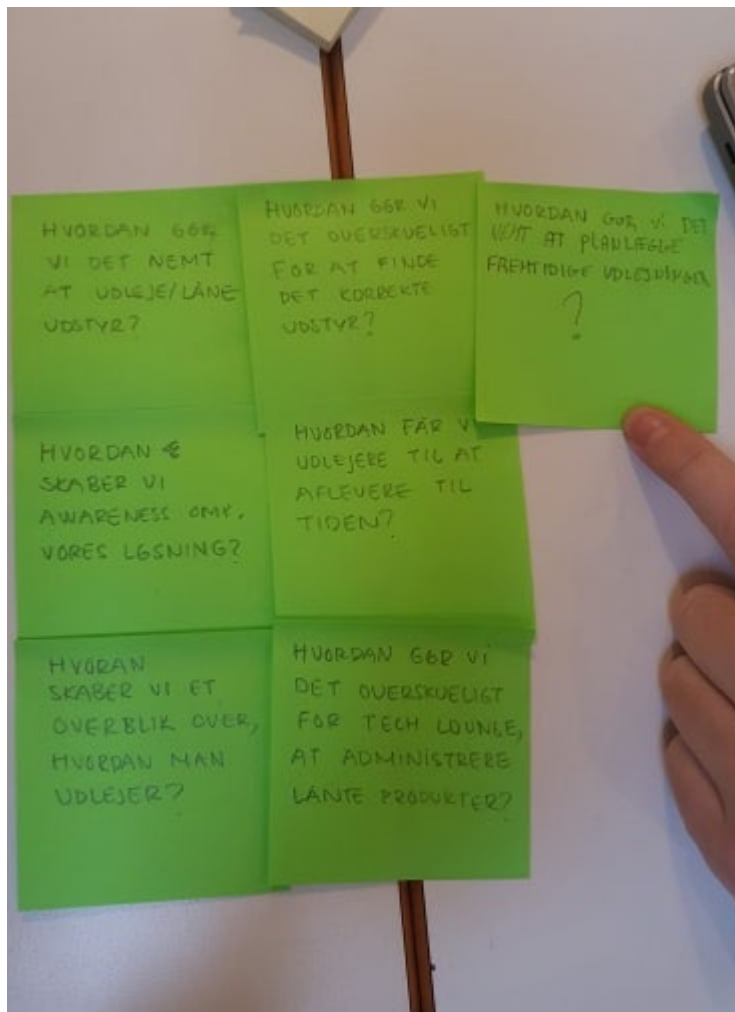
Map

Discovery -> Man opdager vores app ved at skulle låne/bruge udstyr

Goal -> Man låner udstyr via vores løsning



Long term goal med sprint questions

HMW questions

Team Canvas

Team Canvas

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

Team name **KARSTEN & CLAVS** Date **17/12-18**

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 What are our names and the roles we have in the team? STELLA LA MARIA SCHEER NOREEN FREDERIK FROST CHRISTIAN LUDER WEILE	COMMON GOALS What do you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded? At design en prototype som de studerende har forståelse sig at bruge i fremtiden	VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team? KOMMUNIKATION ÆRLIGHED	RULES & ACTIVITIES What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do? VI OPDATERER JÆVNLIGT HINANDEN KOMMUNIKERER Man skal have gaver med TIL ALLE Hvis man kommer for sent for sent = Here end 15 min over aftalt - møde tid, punk
PERSONAL GOALS What are our personal goals? Christian: at lave en god app Maria: At lave en flot prototype Stella: vil gerne blive bedre til XD Frederik: at lave en browser udlæg prototype/design	NEEDS & EXPECTATIONS What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? KOMMUNIKATION HJÆLPE HINANDEN	STRENGTHS & ASSETS What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team? VI FUNGERER GODT SAMMEN VI ER ÆRLIGE OVERFOR HINANDEN VI ER ALLE KOMPETENTE OG ANSVARLIGE, DESPITE SOVE	WEAKNESSES & RISKS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face? VI ER ALLE GLADE FOR AT SOVE VI skal arbejde

© 2018 theteamcanvas.com. Created by Alexey Ivanov, Dmitry Voloshchuk
 Team Canvas is inspired by Business Model Canvas by Strategyzer.

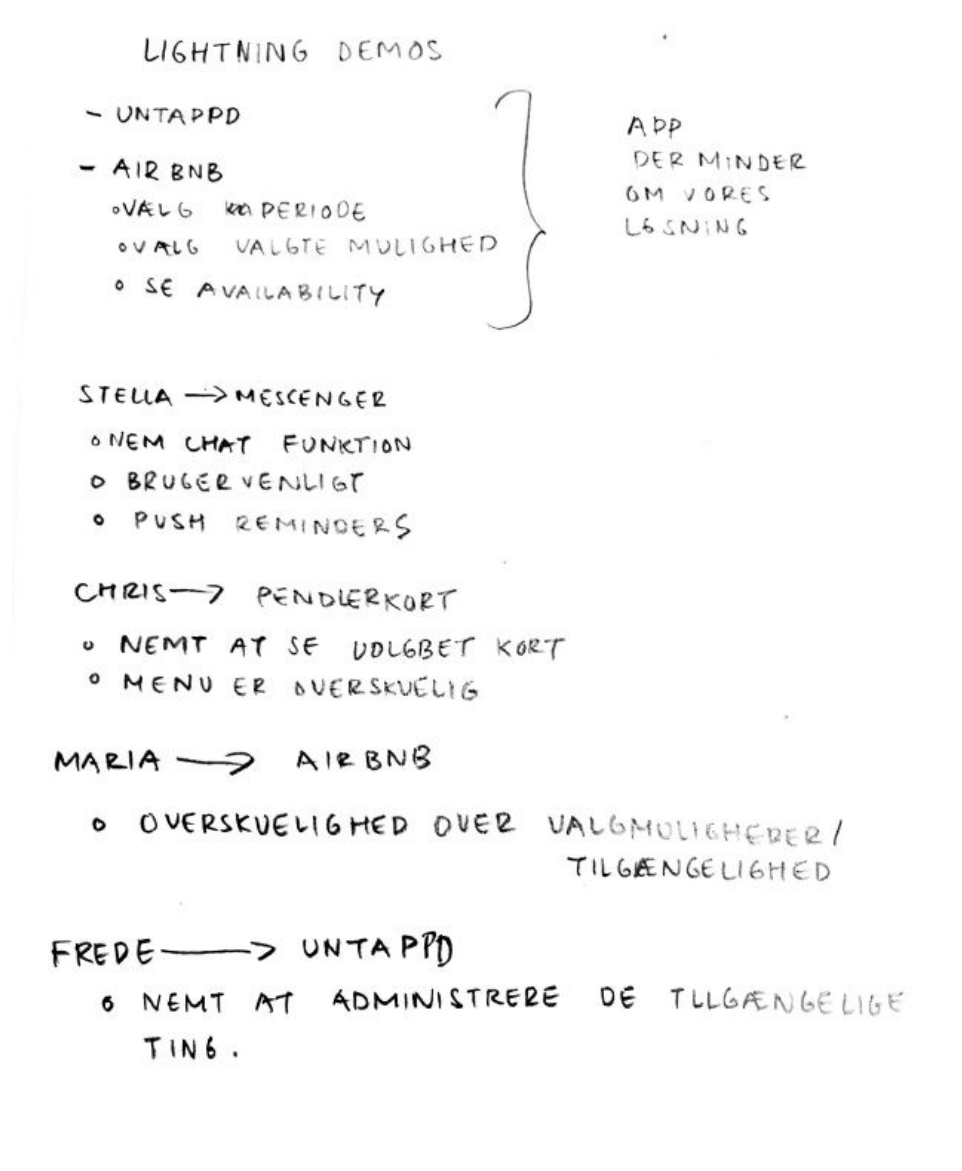
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Sketch: lightning demos, the 4-step sketch

Link til vores lightning demos

<https://docs.google.com/document/d/1f3QbgQq13HLwg2Erf2nOHraIV4TMwdYCfZH16jWUblg/edit>

Vores korte lightning demo

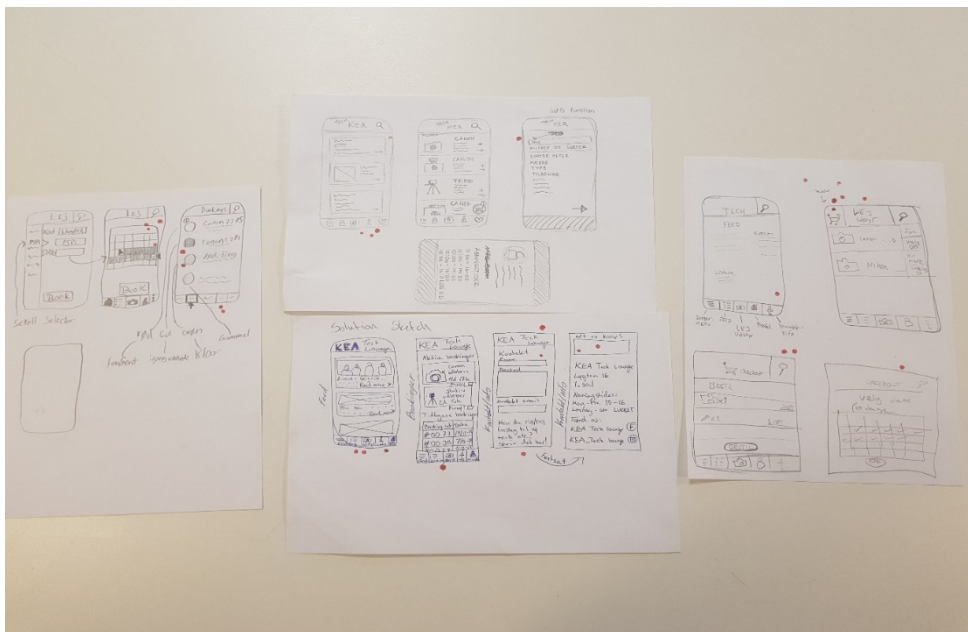


Decide: Artmuseum, heatmap, speed critique, vote (straw poll)

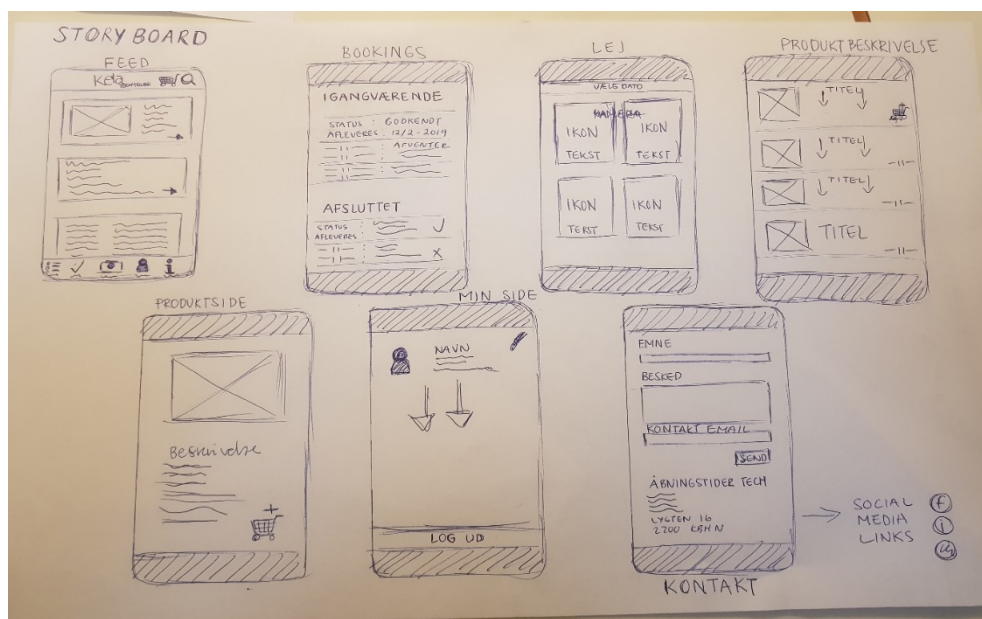
Artmuseum, speed critique, vote

Vi følte det var svært at dokumentere visuelt, disse 3 punkter, så vi blev enige i gruppen om, at snakke om det. I forhold til vores artmuseum præsenterede vi hver vores sketch, hvilke features de hver i sær havde, efter gennemførte vi speed critique delen, hvor vi evt. Stillede spørgsmål, ifht. Hvis der var features, som man ikke helt forstod. Tilsidst stemte vi på, hvilke vi synes var umiddelbart bedst, og derind kommer vores heat map

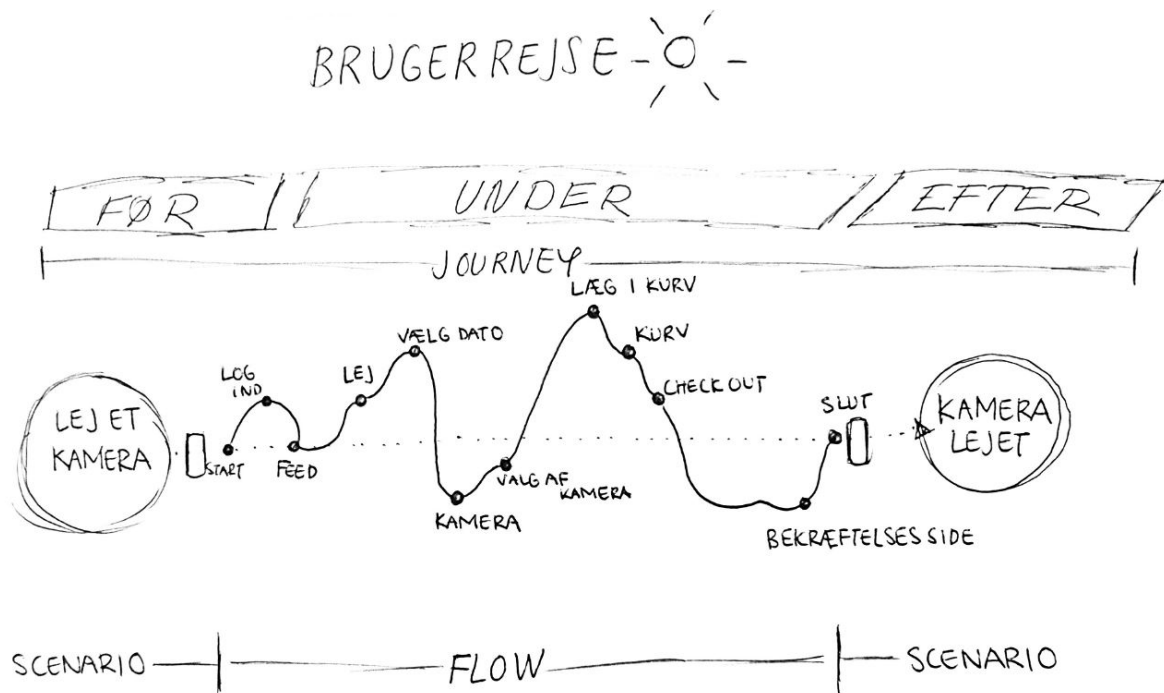
Heatmap



Storyboard



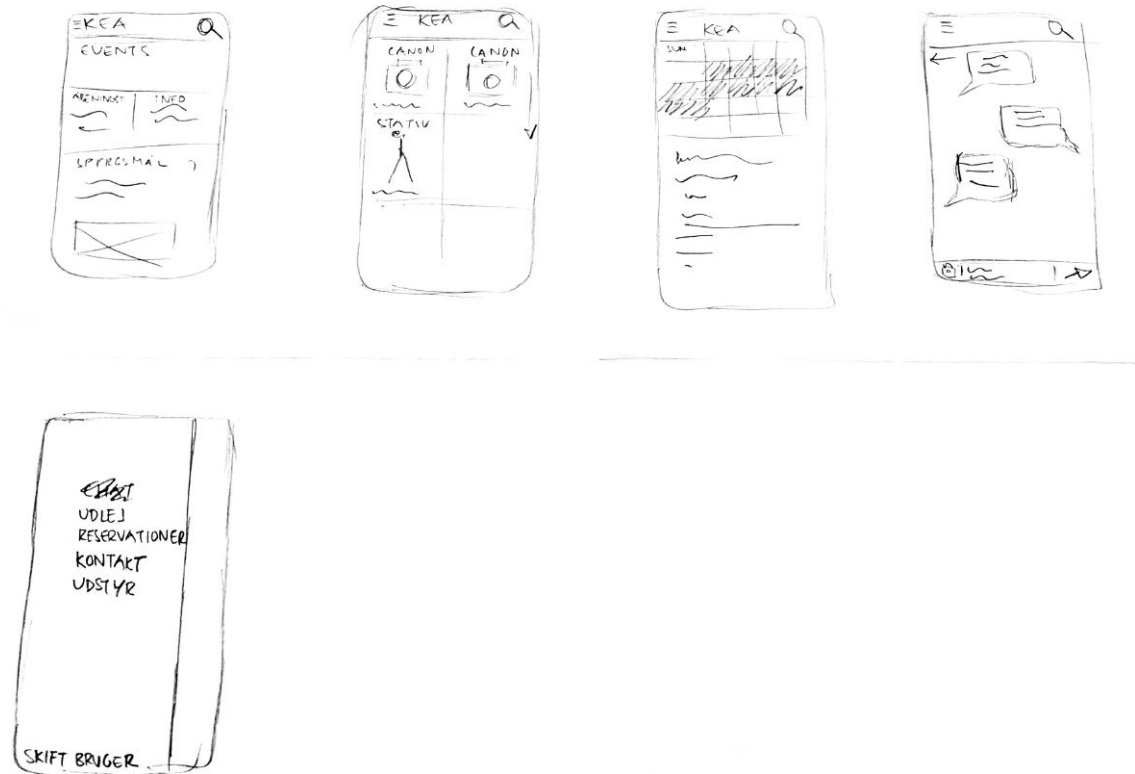
User journey



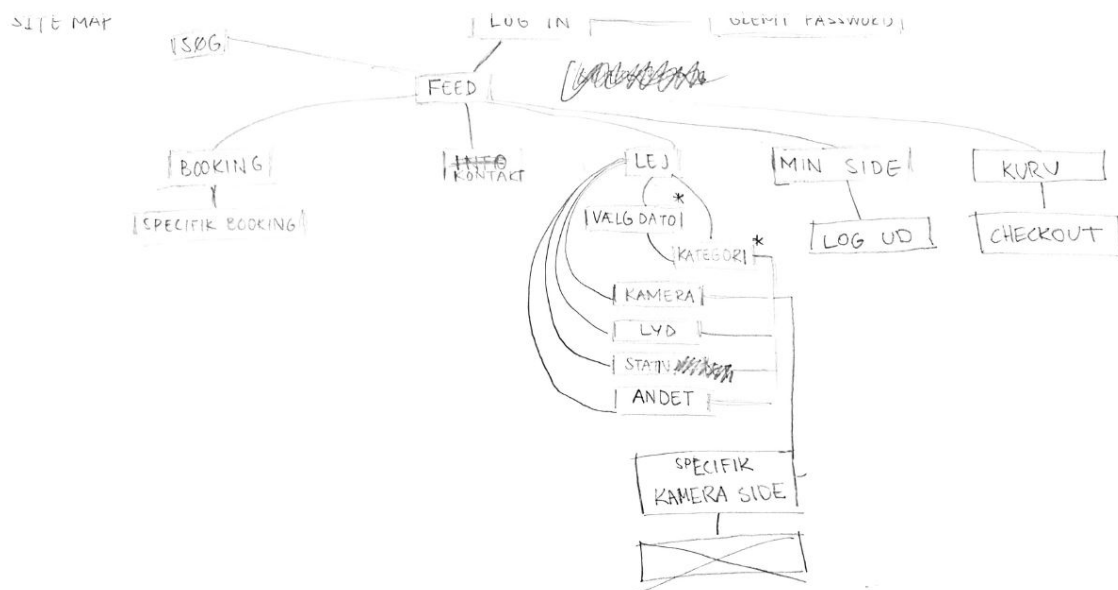
Solution sketch



Crazy 8 (som blev til crazy 5 for vores vedkommende)



Site map



Prototype i Adobe XD

Prototype version 1

<https://xd.adobe.com/view/1483620a-db81-4c22-6783-73c98248d499-62b2/?fullscreen>

Prototype version 2

<https://xd.adobe.com/view/83352dc5-afb7-41f9-6353-38c3e7c94575-f504/?fullscreen>

Test: brugertest, find problemområder og lav forbedringer til version nr. 2

Interviewguide til vores prototype

- Byd velkommen
- Introducer dig selv
- Introducer og forklar vores løsning
- Introducer projektet og hvad det skal bruges til
- Fortæl der bliver filmet og optaget lyd undervejs
- Forsikre testpersonen om at det ikke er testpersonen der skal testes, men at det er jeres løsning
- Det er helt okay at lave fejl
- Sig endelig til hvis testen skal stoppes, eller der er spørgsmål testpersonen ikke ønsker at besvare eller forstår.

Under testen

- Noter testpersonens handlinger - kun på papir
- Hvornår bliver testpersonen irriteret, forvirret mm.? - Observer
- Mind testperson om at tænke højt
- Beskriv mimikken: ansigtsudtryk, bevægelser, lyde

Spørgsmål til testpersonen

1. Find din igangværende bestilling som har ordrenr. 1544
2. Lej et CANON EOS 5D, ved brug af dato muligheden. Du skal leje fra d.9 januar.
3. Se nærmere produkt beskrivelse af CANON EOS 5D
4. Skriv en besked til tech lounge
5. Log ud

Efter testen

1. Hvordan var din generelle oplevelse?
2. Hvad synes du om det visuelle udtryk?
3. Hvad synes du fungerede godt/mindre godt?
4. Har du selv nogle forslag til forbedringer?

Beskrivelse af testdeltager**1. Testperon: Nick, 23 år, arbejder hos Call Me**

- Nemt og overskueligt. Effektivt at bruge.
- Store knapper gjorde det synligt og klart, hvor man skulle hen. Farverne var lidt grå, lidt lommeregner-agtigt.
- Testpersonen synes det fungerede godt med de få klik man skulle foretage sig – det var meget intuitivt, og let forståeligt.
- Dato knappen skulle måske have været et ikon man kunne trykke på. Testpersonen synes ikke det var så synligt at first glance.

2. Testperson 2: Mouad, KEA studerende

- Ikke helt åbenlyst hvordan man kommer tilbage til hovedmenuen
- Leje af kamera fint - dato forvirrende - mangler lidt at det skal være tydeligt at man skal vælge den først
- Lægger ikke mærke til at man kan vælge dato - mere målrettet ifht at man skal ind og leje kamera
- Hans kendskab til app og teknologi gjorde at han fandt det, men det var ikke fordi knappen skreg til himlen
- Information var nemt at finde, log ud var ligeledes forholdsvis nemt

Generel oplevelse: Skal vænne sig til appen (Lej udstyr ikonet er forvirrende)
Harmonisk udtryk generelt - stilrent - passer sammen - fint

Hvad fungerede godt: Kontakter lige til.

Mindre godt: Kamera ikon (forvirrende fordi det normalt bliver brugt i kontekst) - selve bestillingsprocessen lidt forvirrende (specielt dato)

3. Testperson: Aisling, 19 år, KEA studerende

- Godt farve valg
- Godt overblik over div. Ting
- Testpersonen virker umiddelbart ikke til at have problemer med vores test
- Meget intuitivt

Testpersonen kan dog umiddelbart gøre overvejelser om, at dato knappen KAN være forvirrende, men fandt ikke selv noget problem med det.

Visuelle udtryk, meget tro keas visuelle stil. Ikke så meget daller.

Åbningstider kunne måske ligge på forsiden?

Evt. nogle flere funktioner under min side. Evt, anbefalinger baseret på forrige bookings?

4. Testperson: Diana, KEA studerende

- Glad for designet og detaljer.
- Forstod ikke helt bookingsiden.
- Har svært ved at finde dato knappen.
- Skulle lige guides gennem bestillingssiden
- Overskueligt, forvirring vedrørende home siden, fint design intuitivt, lidt for store menu knapper.
- Meget kea i designet. Vil gerne ha set en unik side der repræsenterede tech lounge. Mangler lidt visuelt fra Tech lounge.
- Menu knapper lidt store

Konklusion

Dato knappen skaber - selv efter vores version 2, stadig forvirring. Udover dette, virker det, baseret på vores testpersoner, at vi har designet en intuitiv app, der er tro KEAs visuelle udtryk.

Pitch

Step 1: Identificer et problem (Slide 2)

Vi identificerede et "problem" vi gerne ville løse med udlånsprocessen af udstyr i tech lounge. Det er ofte tidskrævende, at man skal stå i kø og evt bruge sin pause på det

Den nuværende process er et ark papir, man udfylder, som er oplysninger KEA i virkeligheden allerede har via UMS

Det er omstændigt, og en forældet måde at opbevare informationer på, da de ikke ligger tilgængeligt digitalt nogen steder, og sidst men ikke mindst, er det næsten pinligt at en KEA Digital afdeling der har med noget af det allernyeste teknologi at gøre, skriver låneaftaler ned med papir og blyant.

Step 2: Identificer et problem (Slide 3)

Der var mange veje vi kunne gå med denne her app, og vi måtte virkelig begrænse os ifht ikke at falde i feature creep fælden.

Den funktionalitet vi derfor har valgt at fokusere på er selve udlånsprocessen.

Det var vigtigt for os at app'en blev nem at tilgå og en vigtig funktion vi ville have med er muligheden for at tjekke "lagerstatus" i en given periode, hvis man for eksempel skal låne et kamera i Slut januar kan man allerede nu gå ind og se hvor mange der er reserverede kontra ledige og booke.

Appen gør det også nemmere for kea studerende på de andre adresser at finde ud af hvad der er tilgængeligt - den gamle process krævede enten at tage til Lygten 16 eller skrive en mail (undersøg om de har et tlf nummer - i så fald stadig mere ubelejligt at skulle finde det først) hvilket ikke er specielt effektivt.

Også kommenter på push beskeder der minder en om afleveringsfrister

Admin side også let at tilgå så der bliver opdateret tilgængeligt antal osv og feed

Urealistisk drøm men nice to have; Et system ala postnord pakkebokse hvor en medarbejder lægger det reserverede i en box udenfor tech lounge og man så får en hent kode så hvis der skulle opstå problemer (man har ikke mulighed for at være der inden for tech lounges åbningstid fx eller tech lounge medarbejder er syg eller tech lounge er lukket pga arrangement eller andet) kan man bare hente det i boksen i hele lygten 16s åbningstid (der skal være mulighed for også at vælge mellem dette og personlig udlevering hvis man fx vil ha vejledning til udstyret man låner

Step 3: Prototypen (Slide 4)

- Visuelt udtryk (kea farver) - enkelt design uden krummelurer
- Lavet til brugeren der ved hvad de skal bruge og bare vil ha den hurtigste process muligt
- Kommenter gerne på en webbrowser også (hvornår er behovet; når man er i skole, ergo er computeren også vigtig)

Link til pitch-slideshow

<https://documentcloud.adobe.com/link/track?uri=urn%3Aaaid%3AAscds%3AUS%3A9d056ca7-dd9e-4a29-bf53-f02bc013585b>