

# UX tema F19

## Design Sprint: Native app

04.03.01

afleveringsopgave

**Gruppenavn:** Team Uno

**Gruppemedlemmer:**

Emilie Ejersted, Caroline Holm, Linn Wollesen, Ulrikke Weidemann og Stine Pindbo Andersen

**Link til Adobe XD prototype:**

- <https://xd.adobe.com/view/27f92c73-871a-49ad-7e95-fa38184b8f4b-51c8/screen/8cdbb6bc-ecc9-42b3-aa81-9bdcfe504c3c/iPhone-X-XS-2>

**Link til vores pitch slideshow:**

[https://docs.google.com/presentation/d/1fupn\\_ZvhXZ0x8sbKjhOebP-Bc8YAwHAj9pnougmiAI/](https://docs.google.com/presentation/d/1fupn_ZvhXZ0x8sbKjhOebP-Bc8YAwHAj9pnougmiAI/)

**Problemformulering:**

Vælg en udfordring, som I kan se vil opfylde et behov hos de studerende, og som vil forbedre studiet eller studielivet for de studerende.

**Research:**

Vi startede med at lave brainstorm først individuelt og derefter som gruppe. Det gjorde vi for at få et hurtigt overblik over forskellige ideer og tiltag som kunne være relevante i forhold til vores problemområde, som er blevet beskrevet ovenfor. I den forbindelse lavede vi ligeledes en survey for at undersøge hvilke tiltag, de studerende som er vores målgruppe rent faktisk er interesseret i.

Gennem dialog i gruppe blev vi først enige om, at en kantineapp kunne være relevant - og vores udgangspunkt var taget fra en tidligere survey som lærenene havde frigivet til os. Efter videre research fandt vi ud af det var de fysiske rammer, der gjorde at kantien ikke er så attraktiv blandt de studerende. Det er ikke et “problem” som vi kan løse gennem en app, desårsag besluttede vi os for at lave en survey for at finde ud af hvilke behov de studerende rent faktisk havde. Det var en rigtig god løsning for os, hvorfor vi allerede fra start af fik undersøgt de studerendes behov gennem en survey af vores målgruppe, som er de studerende. Vi kunne derfor konkludere, at de studerende (som er vores målgruppe) fandt en app omhandlende “sociale arrangementer” mest eftertragtet. Vores survey blev lavet gennem Google Forms.

**Desuden kan vi ud fra vores survey konkludere at:**

- 20 individer har deltaget.
- 55% ville med stor sandsynlighed anvende en app, som givet et samlet overblik over KEA’s sociale arrangementer.
- Hvis man fik en invitation på en app, så er chancen stor for at 45% ville deltage i et event på andre KEA-campusser, mens 3% ikke ville.
- 25% ville højst sandsynlig ikke bruge en funktion, der gør det muligt at mødes med andre fra KEA til private arrangementer fx bytyre, ølbowling, aftenmad -

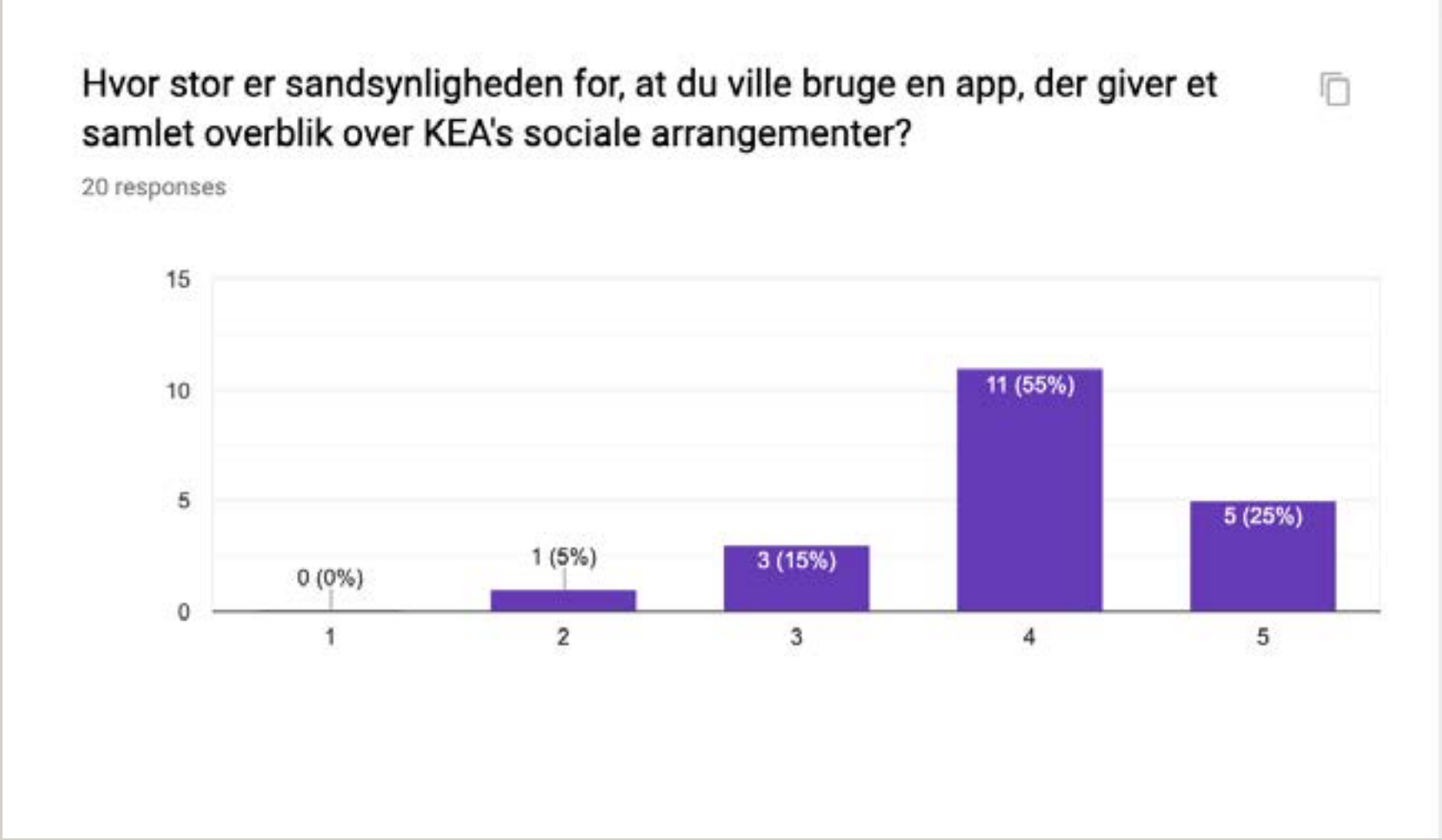
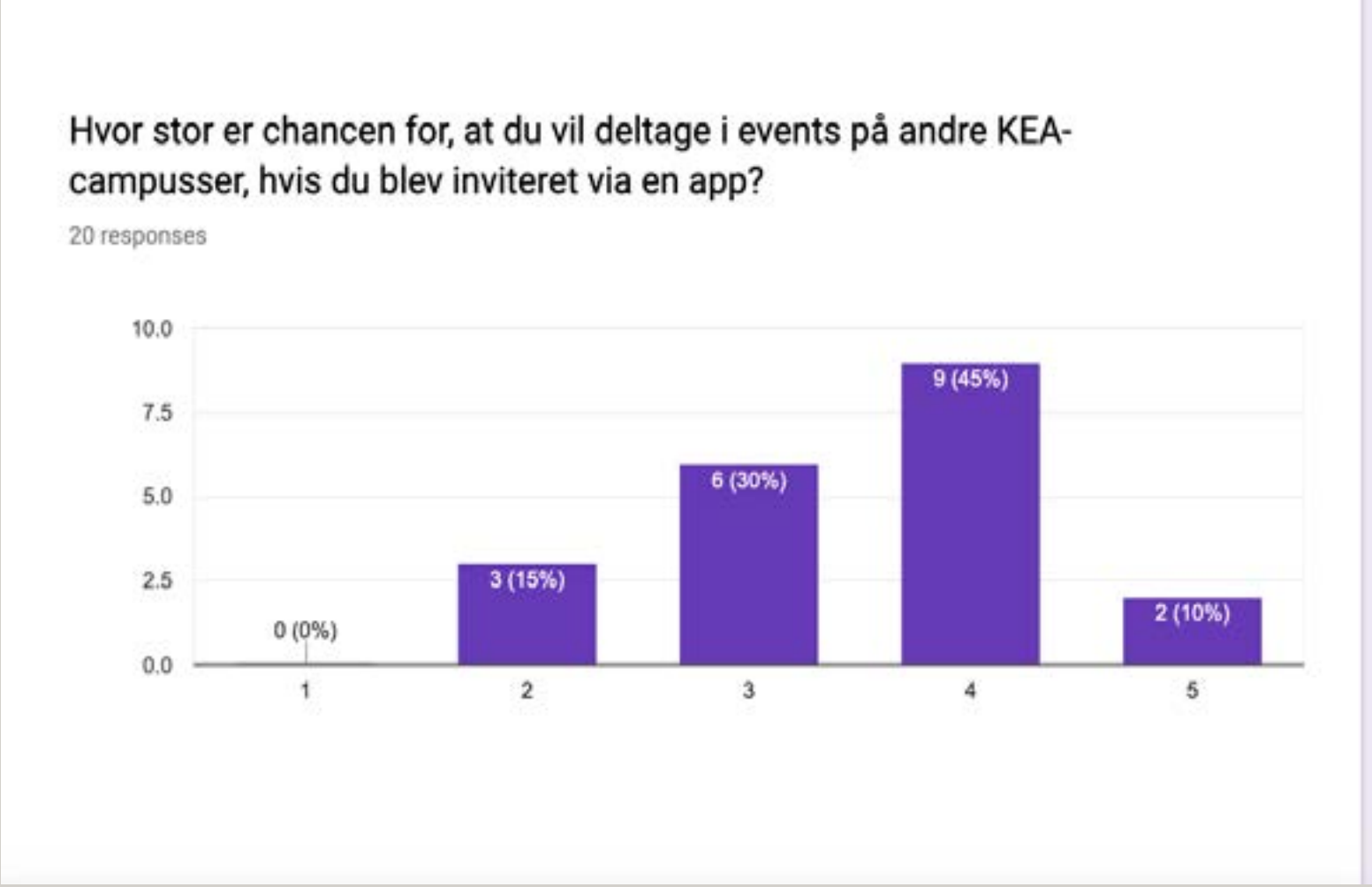
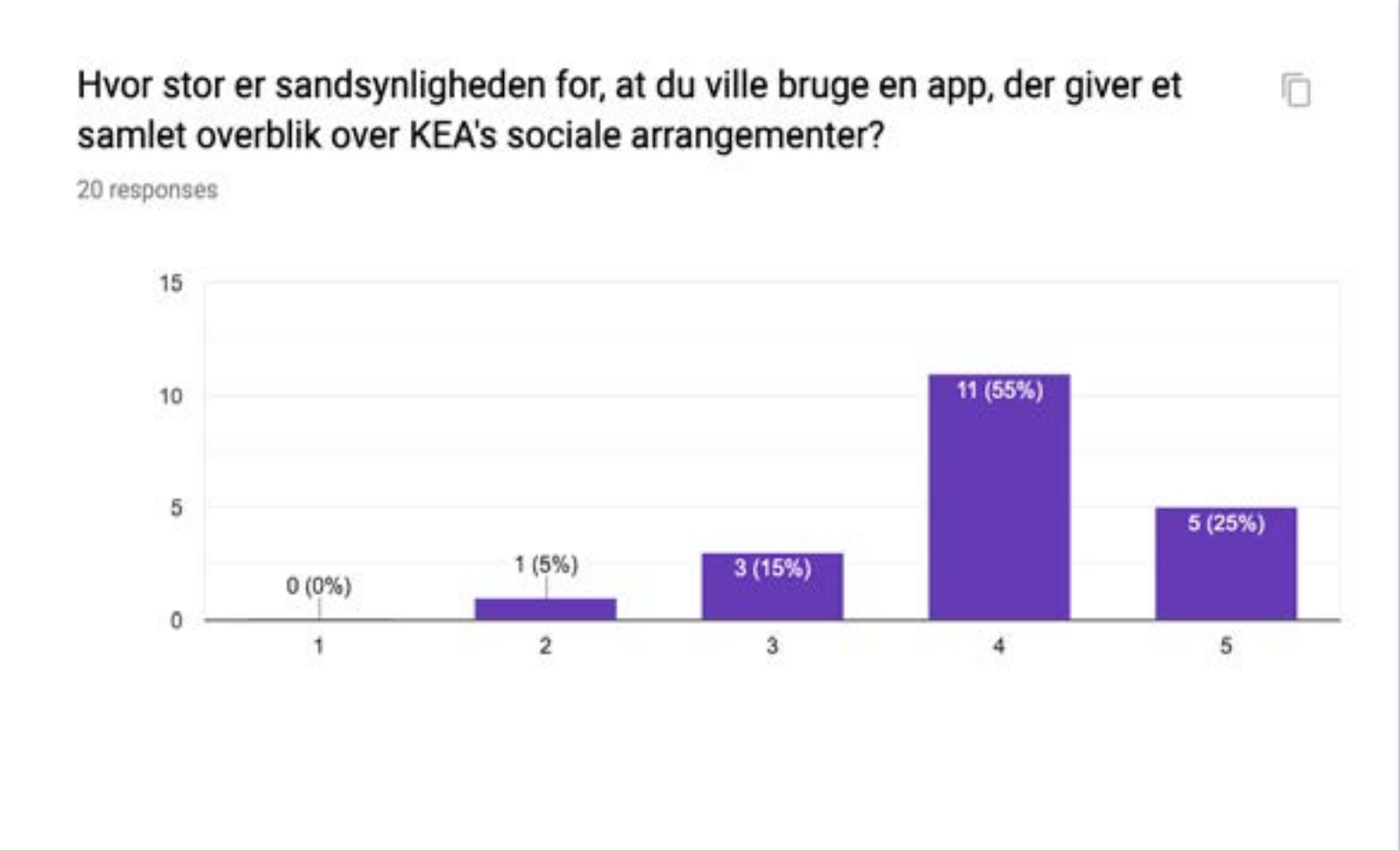
# UX tema F19

## Design Sprint: Native app

04.03.01

afleveringsopgave

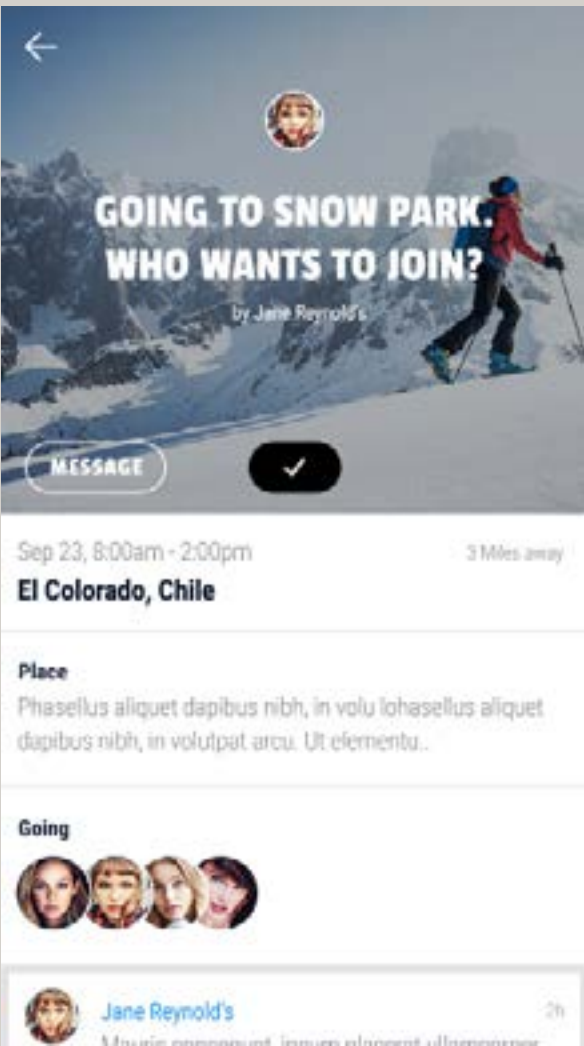
### Grafisk materiale af vores survey





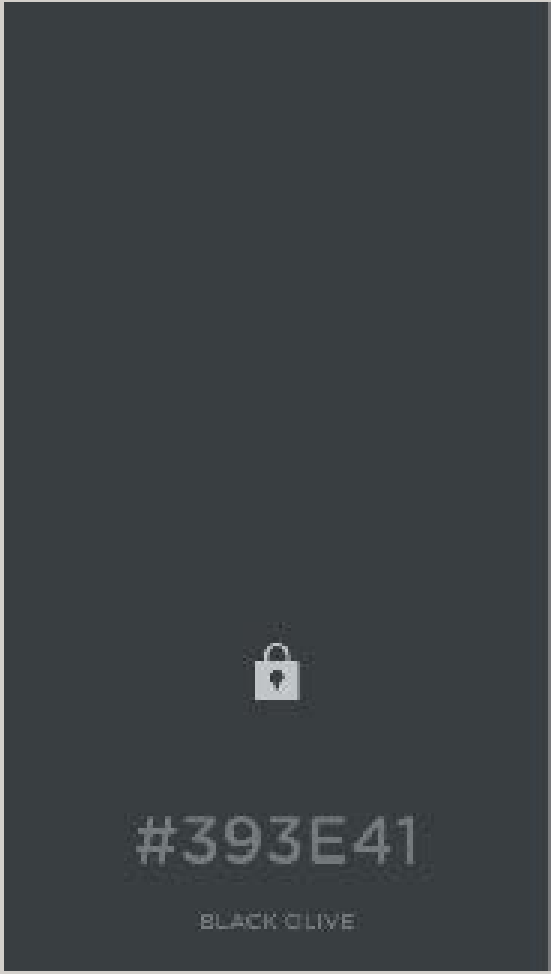
## Style Tile

### Stil inspiration



Vores inspirationskilder udtrykker alle en minimalistisk og overskuelig stil, der gør det nemt at navigere rundt på platformen og vi har her især haft fokus på at designe simple UI-elementer.

### Farver



Vi har valgt ovenstående farver, da de er neutrale og ikke associeres sammen med allerede eksisterende virksomheder som fx. den blå farve, der benyttes af Facebook, Twitter, Outlook mv. Farverne harmonerer med hinanden, på trods af kontrasterne mellem den lyse/mørke og røde/blå. og fremstår ikke forstyrrende.

### Typografi

**Helvetica Bold**  
Helvetica Light  
*Helvetica Italic*  
Bold Italic  
**Condensed Bold**

Vi har valgt at benytte den meget kendte font, Helvetica, da vi mener den rent desingmæssigt passer ind i den ønskede stil. Ved at bruge de forskellige versioner, så som bold og light, har det været muligt at skabet enkelt og gennemført udtryk. Og det er ligeledes en rød tråd at anvende samme skrift, men den fleksibilitet gør det muligt at tilføje forskellige udtryk.

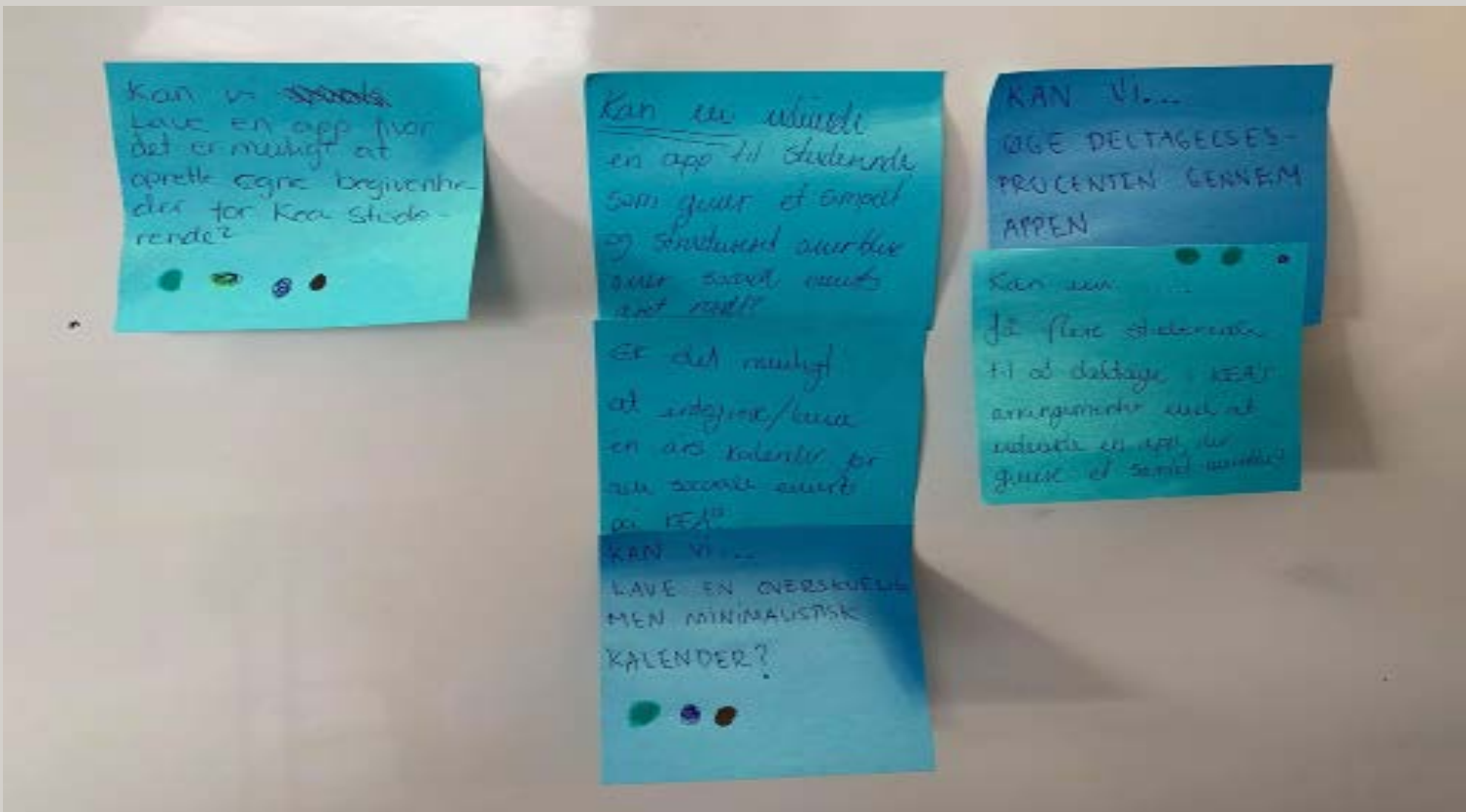
## Designdokumentation af design sprint

### Long Term Goal:

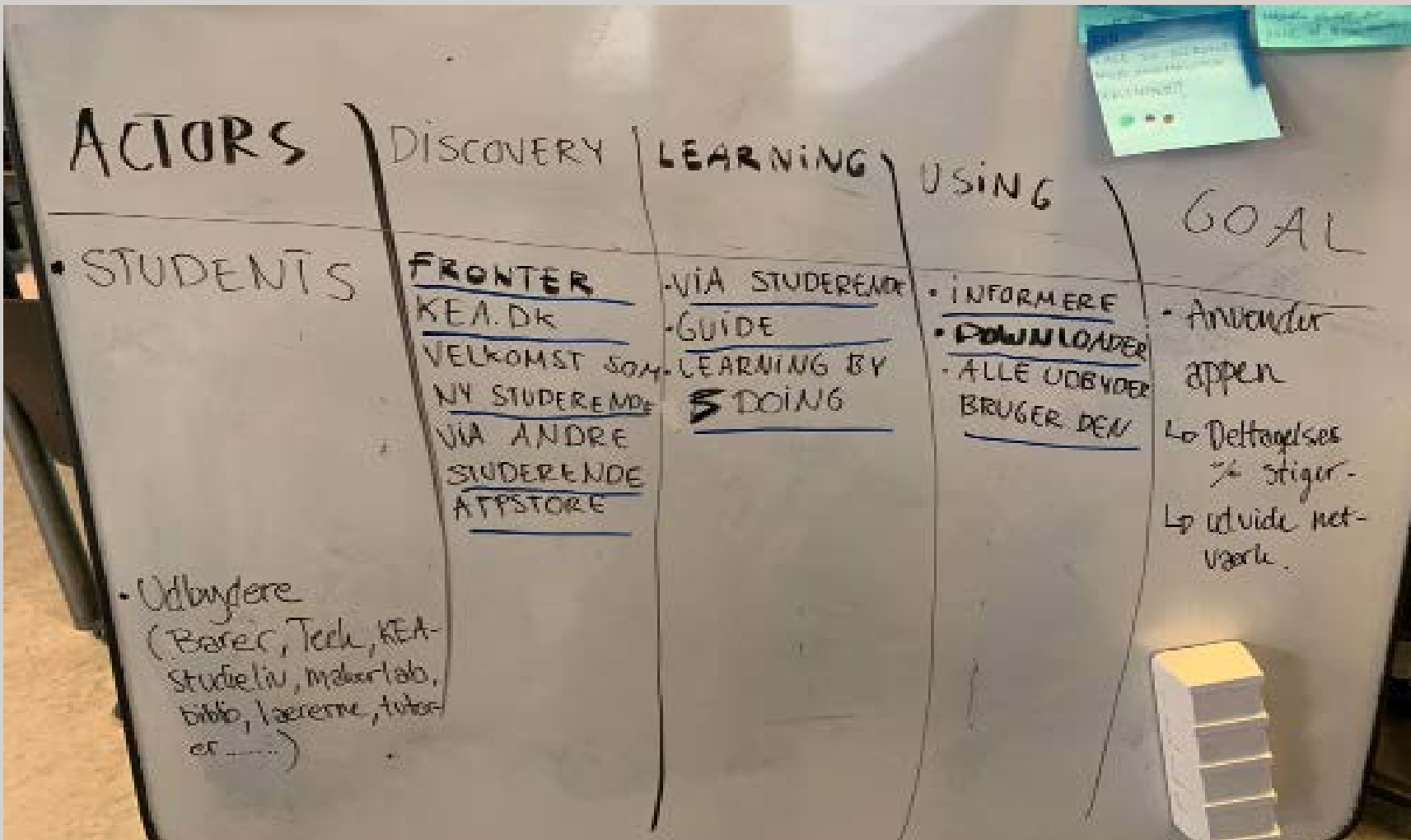
Om to år har KEA en app, som indeholder alle sociale events på tværs af studier og campusser, som kan bruges af studerende.

### Sprint questions inkl. udvælgelsesdokumenation

1. Kan vi lave en app, hvor det er muligt at oprette egne begivenheder for KEA studerende?
2. Kan vi udvikle en minimalistisk års kalender, som giver et simpelthen og struktureret over alle sociale events på KEA?
3. Kan vi øge deltagelsesprocenten ved KEA's sociale arrangementer igennem app'en



### Map-dokumentation



Primære actors: Studerende

Sekundære: Barer, Tech-Lounge, KEA-studieliv, Makerlab....

Discovery: Fronter, KEA.dk, velkomst som ny studerende, appstore

Learning: Via andre studerende, guide, learning by doing

Using: Infomere, downloader, alle udbydere bruger den

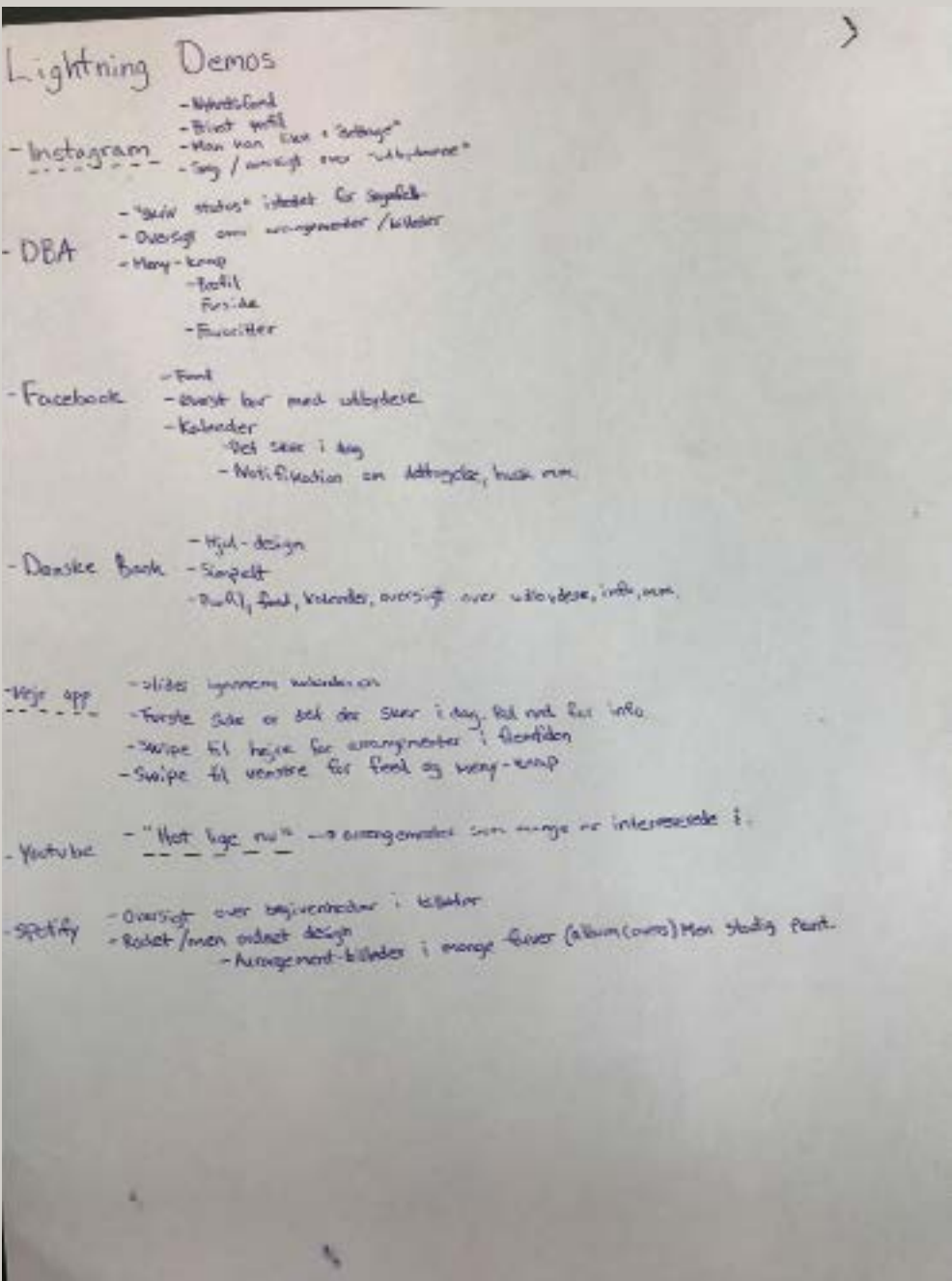
Goal: Studerende anvender appen, hvilket medfører at deltagelsesprocenten bliver højere og kan udvide ens sociale netværk på KEA.



Sketch:

Lightning demos

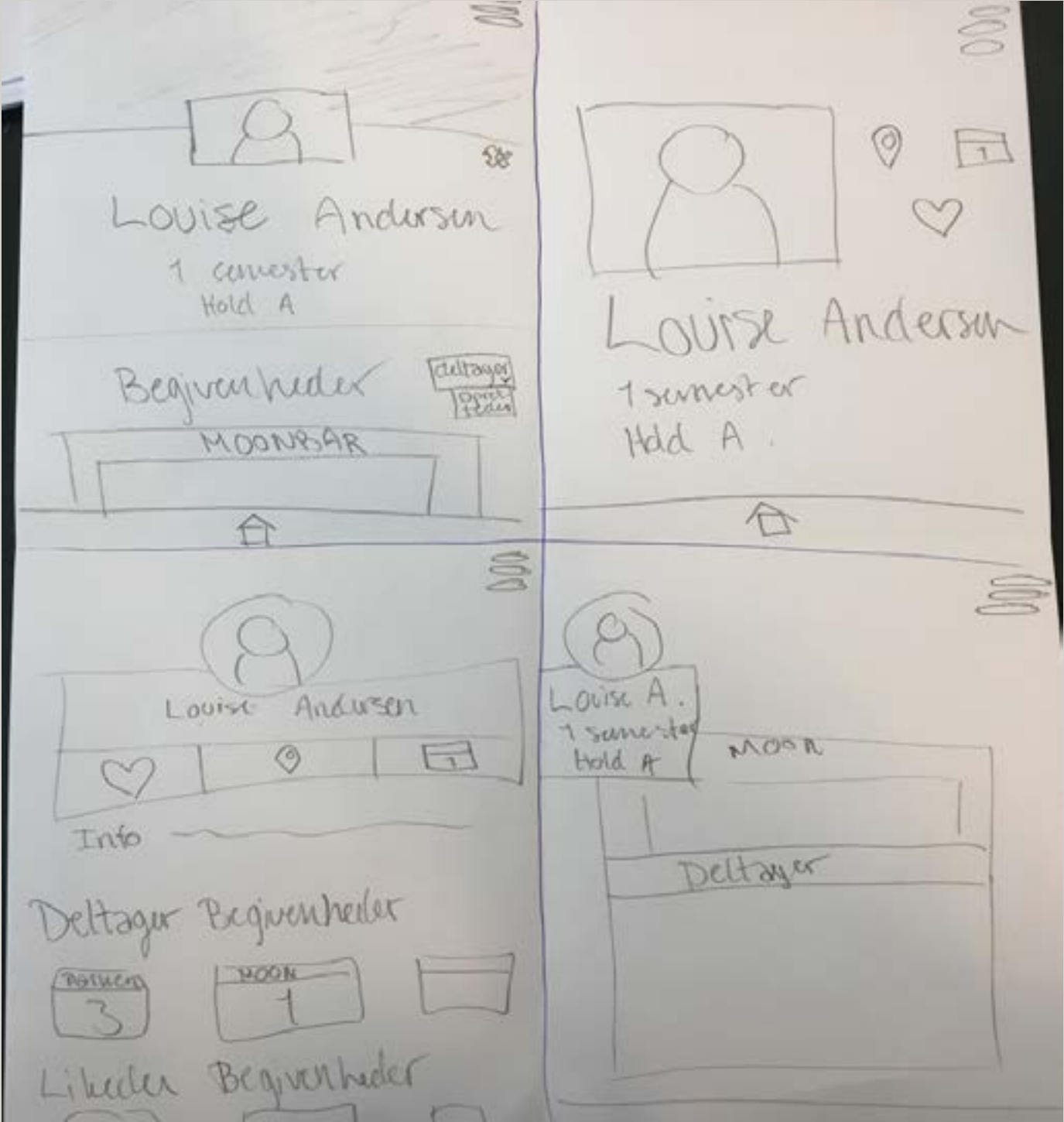
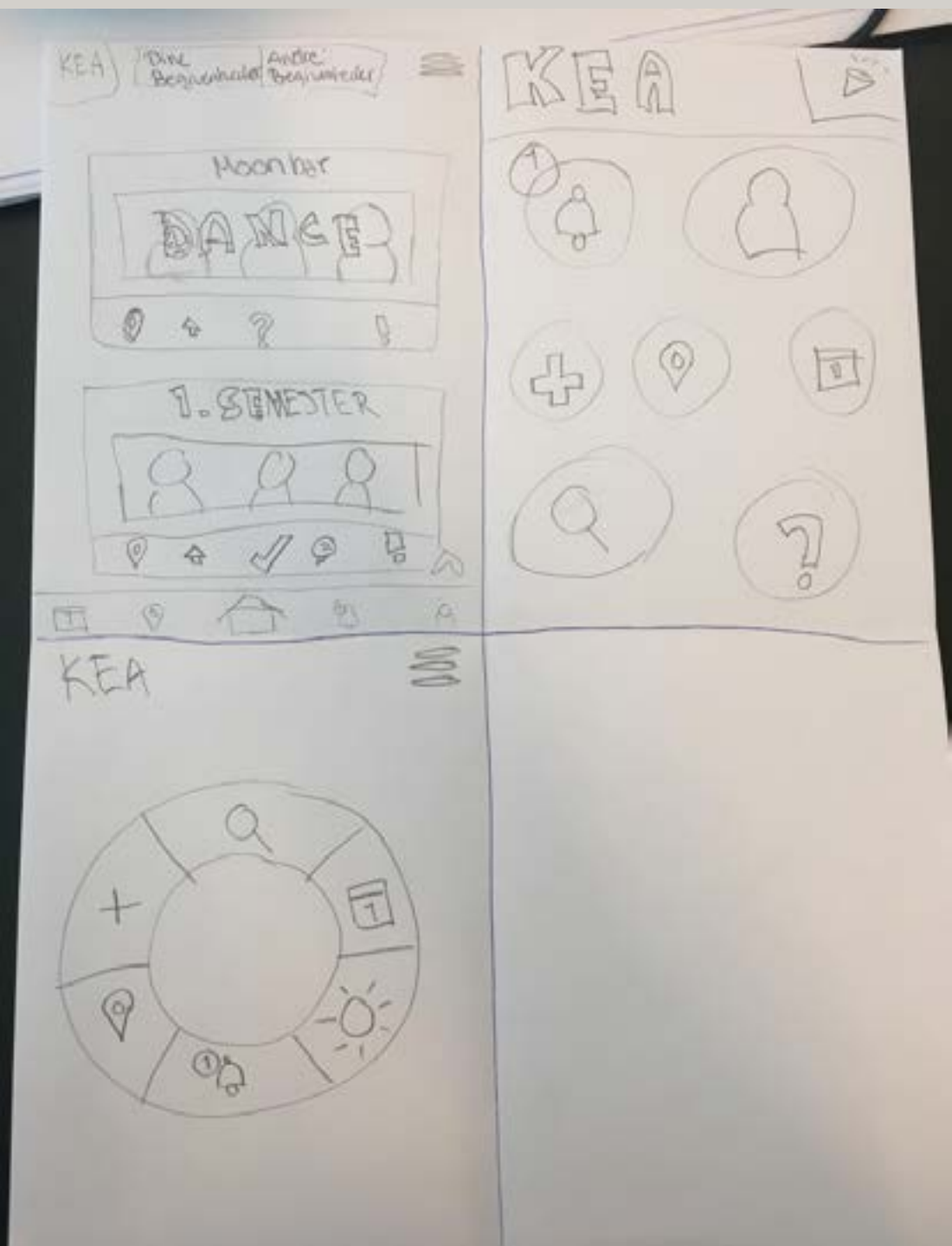
Dokumentation til højre viser en af medlemmernes lightning demos med grundig beskrivelse samt korte stikord af hvilke ideer, som hun er blevet inspireret af. Den generelle inspirationen kommer både fra sociale apps, men også informative app – såsom vejr-appen på Iphone og Danske Bank-appen.



I gruppen lavede vi alle sammen hver vores lightning demos og forklarede dem for hinanden og viste inspirationsbilleder. Det var en rigtig fed måde, at blive inspireret på fordi man blev præsenteret for ideer og features som man måske ikke selv havde tænkt på eller kendte til. Det giver også en større inspirationskilde.

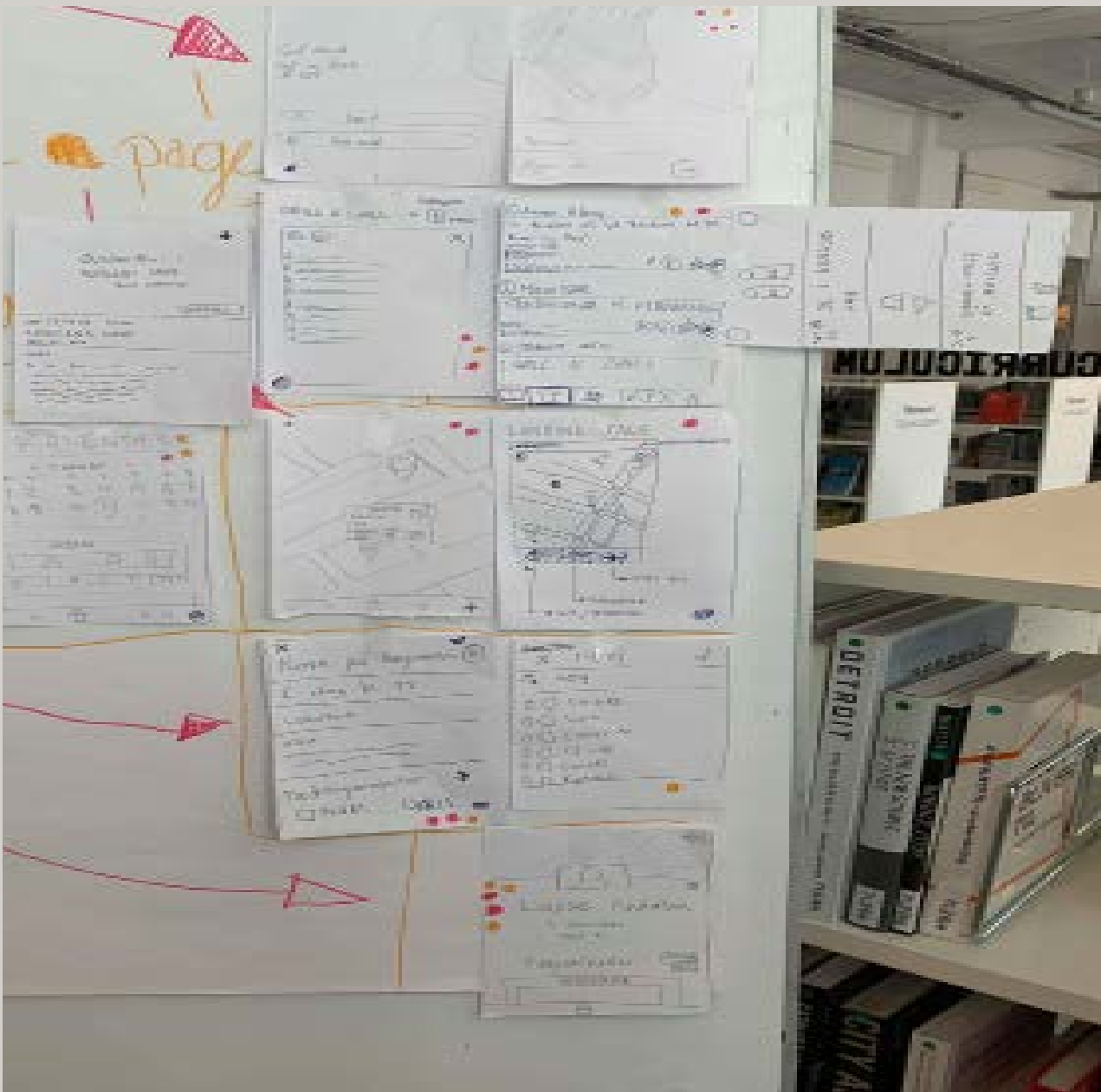
The Four-Step Sketch

Nedenfor ses en af vores øvelser af “the four-step sketch”. Vi brugte alle øvelserne, men vi vil gerne fremhæve crazy 8s. Grunden til at vi synes at den øvelse er ekstra interssant er, at man ikke har mulighed for at gennemtænke eller vente på en kreativ ide. Øvelsen bevirker at ideerne skal komme hurtigt og tankerne/skitserne bliver umiddelbare og ærlige i sit udtryk. Derudover er det også rigtig fedt at sammenholde alle ens ideer at samme funktion og dermed udvælge hvad der er i samme stil samt hvilket udtryk man godt kan lide.



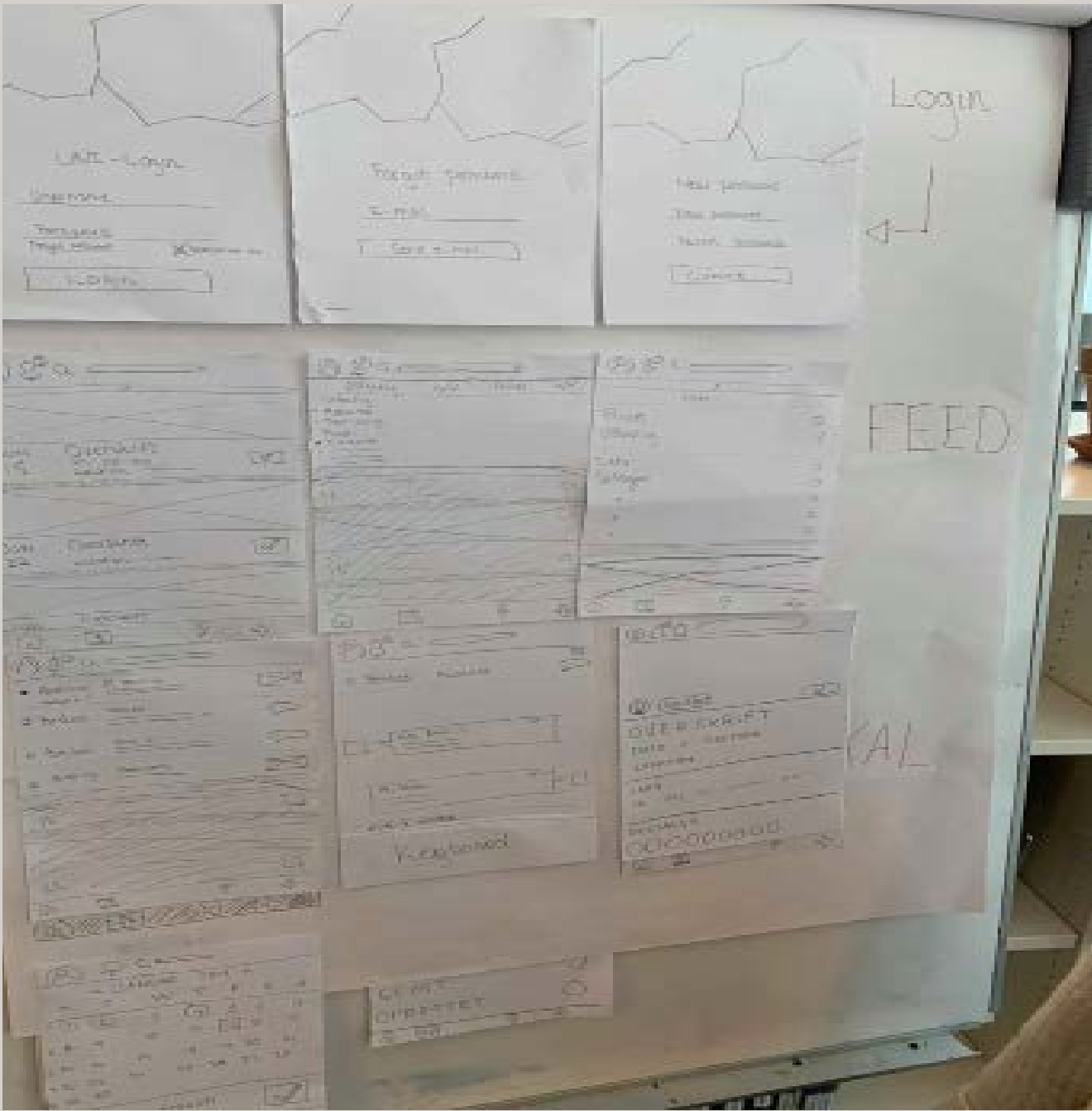
## Decide

Billedet til venstre viser de skitser, som vi har udvalgt efter vores Art Museum, Heatmap og Speed Critique. Denne del af design sprintet var brugbart fordi man første gang fik et visuelt udtryk på gruppens ideer og samtidig var det også spændende at se hvor forskellige ens ideer var. Vi har dokumenteret alt, men udvalgt at vedhæfte de vigtigste processer.



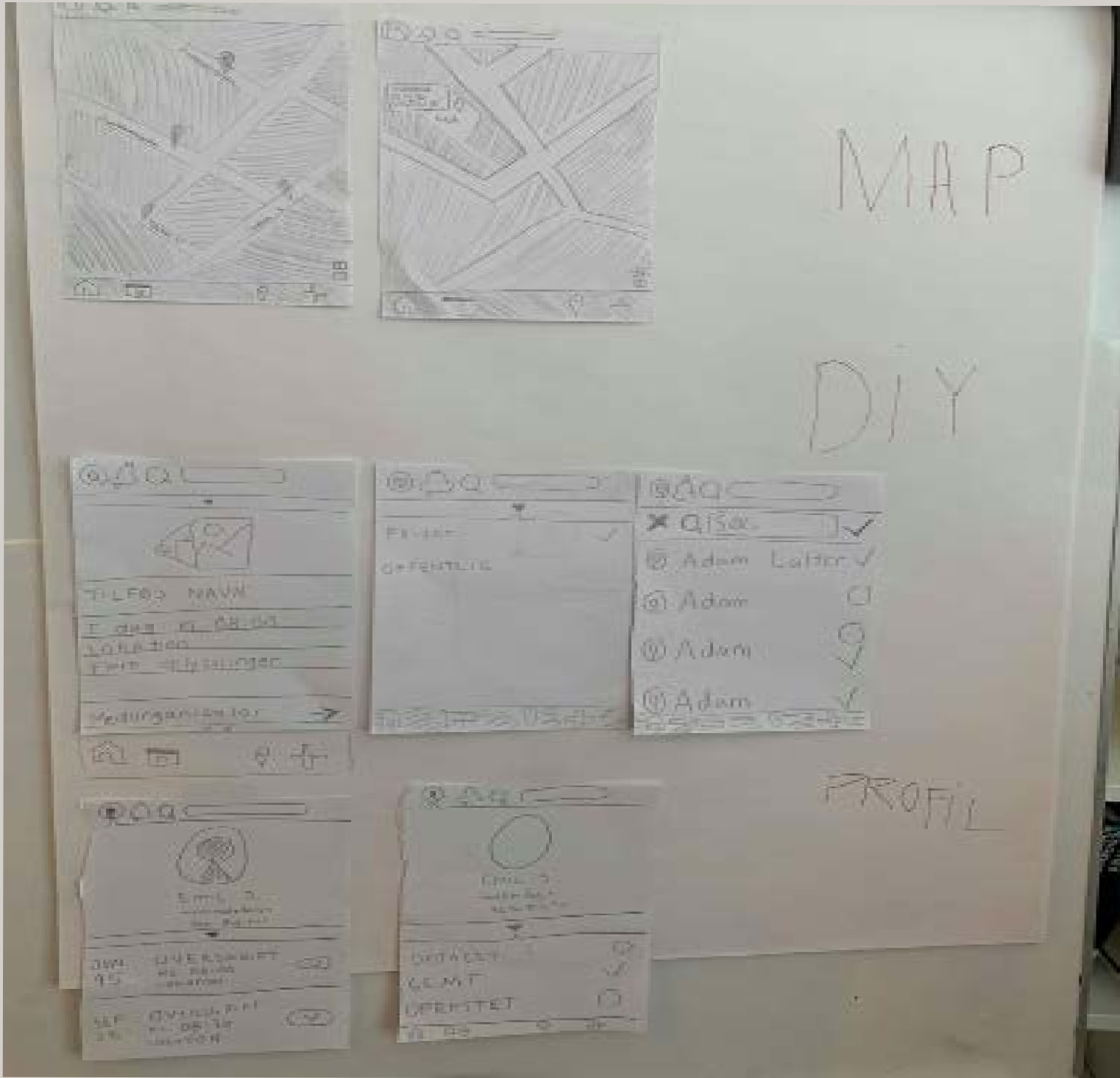
## Storyboard

Vi ville gerne lave vores storyboard så detaljeret som muligt på trods af at det kun er en skitse. Dette har vi gjort, så vi kunne skabe et mere visuelt billede af vores prototype og på den måde havde et mere ensartet udgangspunkt når vi skulle i gang med Adobe XD. Til højre på billederne kan ligeledes ses en “overskift”, som stemmer overens med skitsens indhold. Vi brugte lang tid på denne fase, hvorfor vi gerne ville overveje funktioner og selve user flow på appen.

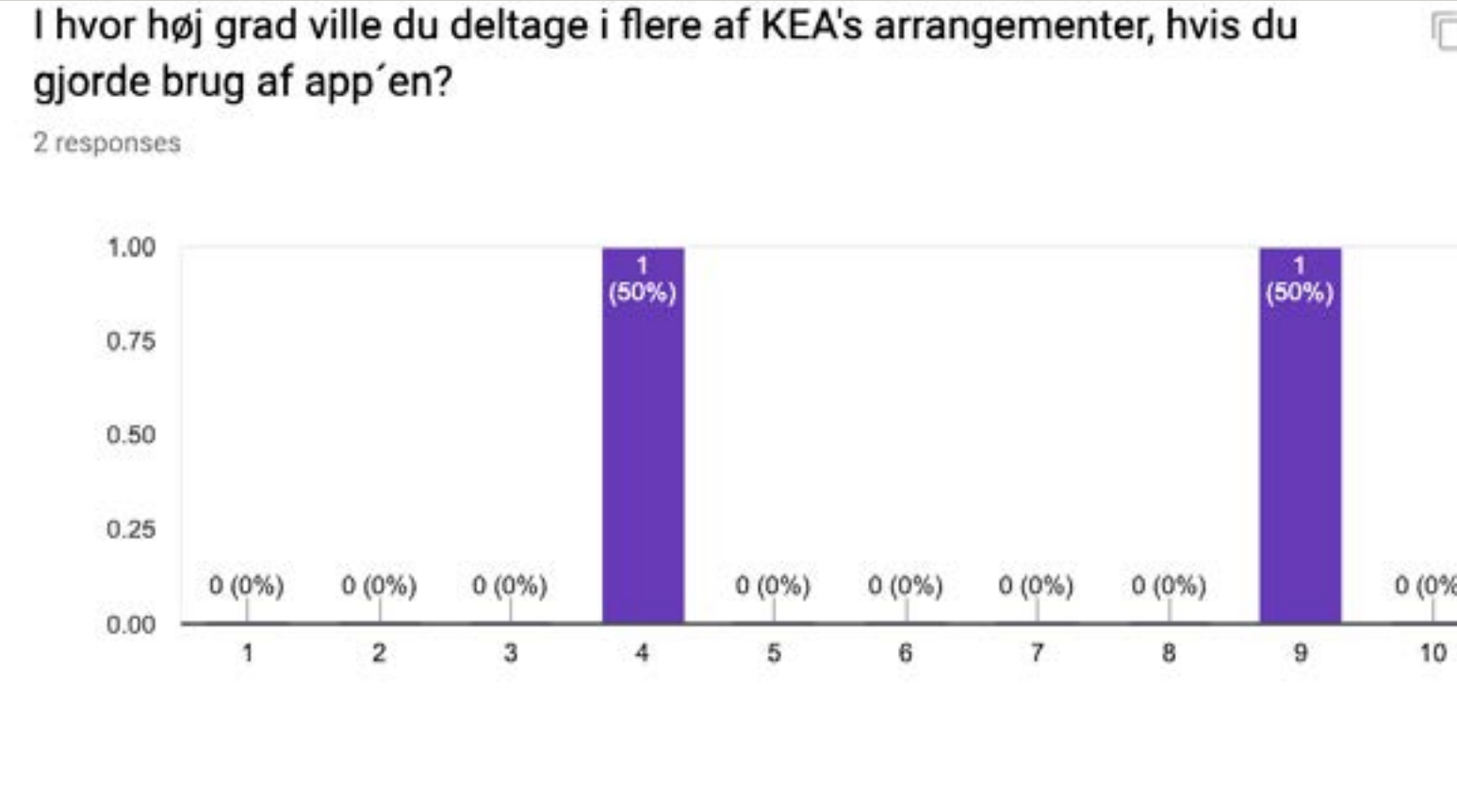
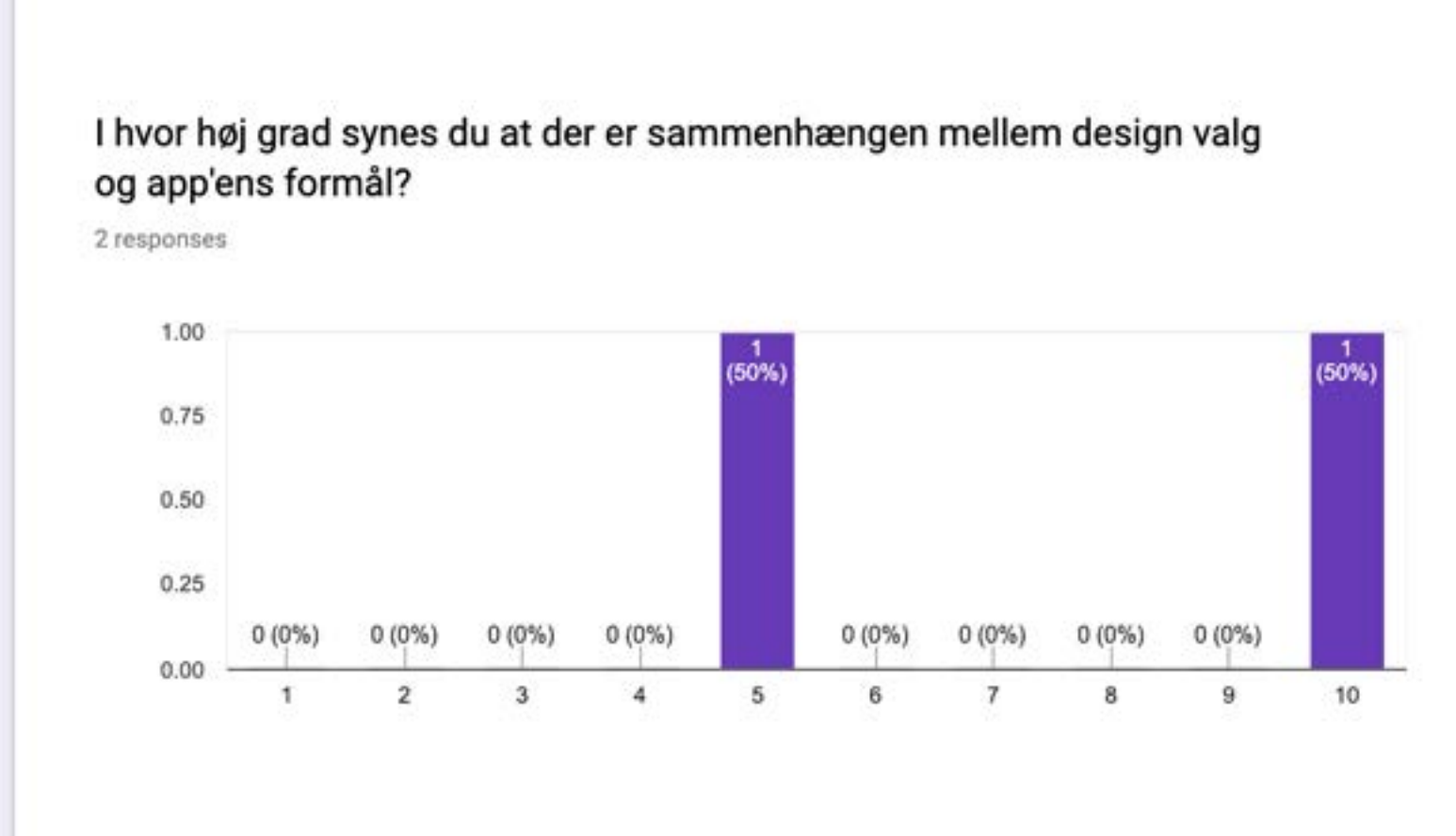


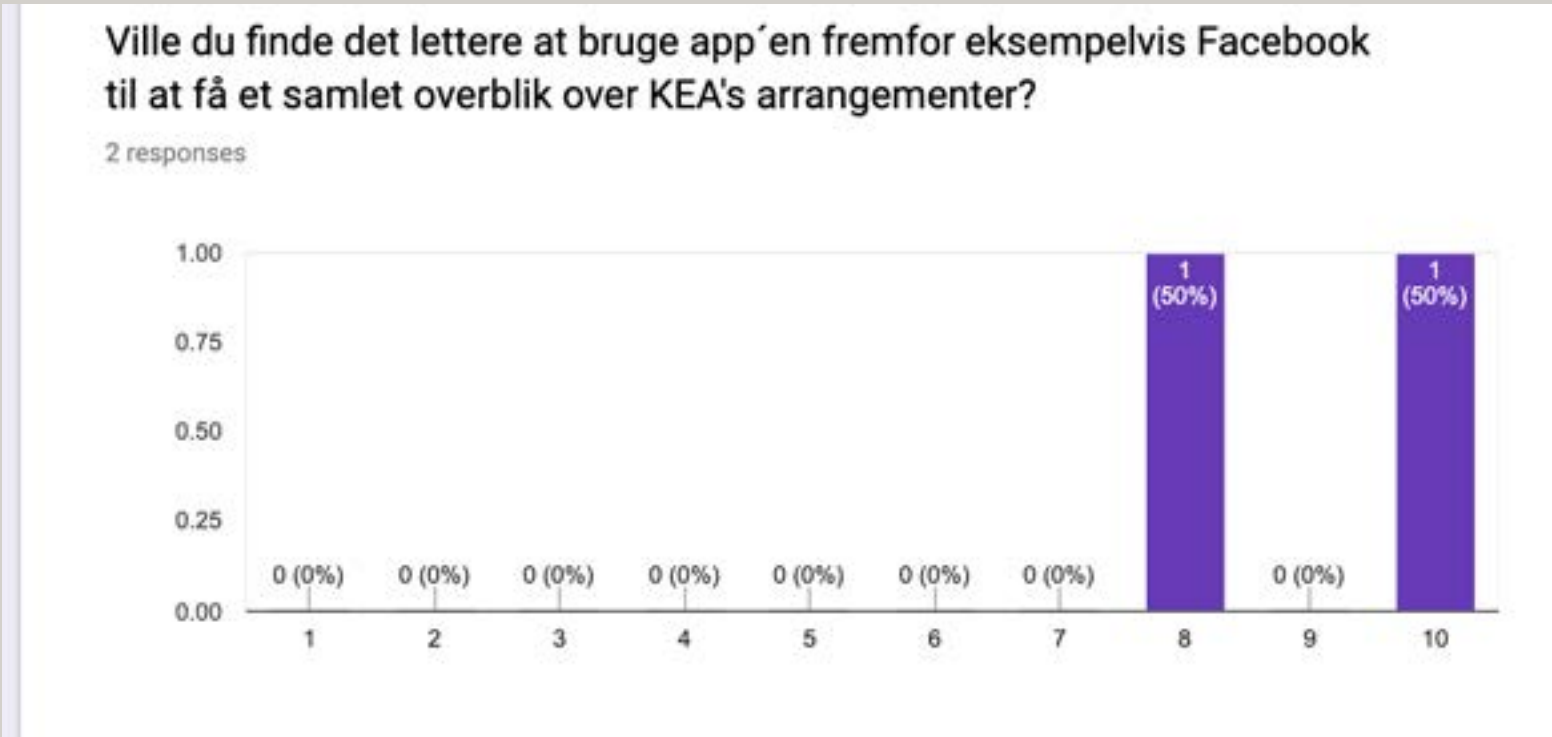


Storyboard fortsat



Test





## Problemområder efter test

Teksten viste, at vores prototype stadig havde et par fejl og mangler. Svarpersonerne finder synes i nogen grad eller i høj grad, at der ikke er sammenhæng mellem designvalg og tema i appen. Design valget skulle gerne være med til at understrege appens budskab og funktion, hvilket her ikke er tilfældet.

## Hvad kan vi forbedre?

I resultatet af testen er der to forbedringspunkter. En respondent har skrevet i spørgeskemaet “den er kedelig”, hvilket vi formoder er rettet til designet. Vi har valgt at gøre brug af afdæmpede farver, hvilket ofte signalerer stabilitet og jordnærhed.

Efter nærmere undersøgelse af målgruppen er vi nået frem til, at vi kunne have anvendt mere kraftige farver og flere kontraster, som ofte appellerer i højere grad til unge mennesker.