

# 04.04.02- Temadokumentation

## Camilla Gejl Olsen

### Contents

<b>User brief, research &amp; første prototype</b> .....	3
Forretningen .....	3
Forretningens KPI'er .....	3
Brugerne .....	4
Målgruppe .....	4
User Goals ifølge Frederikke Bender .....	4
User goals .....	4
Brugerrejsen .....	5
Site Map for Fronter .....	5
Brugertests .....	6
Testpersoner .....	6
Manuskript .....	6
Opgaver .....	6
Links til brugertests .....	9
Efterbehandling af brugertests .....	10
Resultater af de individuelle opgaver .....	10
Overordnet konklusion .....	11
Undersøgelse af konkurrenternes løsninger .....	11
Facebook .....	11
Første prototype af nyt Fronter .....	14
<b>Web prototype - Gruppe 3</b> .....	15
Gruppearbejdsdokumentation .....	15
Team Canvas .....	15
Trello board .....	15
Dokumentation af arbejdsproces .....	16
Screenshots af design- og kodeproces .....	16
Udvalgte kodeeksempler .....	16
Link til Adobe XD prototype .....	17

Link til web prototype .....	17
Test - interviewguide og analyse af testresultater .....	17
Manuskript.....	17
Test spørgsmål .....	18
Testresultater .....	18
Ændringsforslag på baggrund af test .....	19
<b>Design Sprint - Team Næbdyr .....</b>	<b>20</b>
Mandag Idegenerering; pick a target · decide .....	20
Idéer .....	20
Overvejelse af appen.....	21
Design Sprint-punkter .....	21
Tirsdag - Skitsering: sketch · decide · storyboard .....	24
Lightning demos .....	24
Sketching .....	26
Art museum.....	27
Heatmap.....	28
Speed Critique .....	29
Vote (straw poll).....	29
Onsdag - Storyboard · XD prototyping.....	30
Storyboard.....	30
To-do til onsdag.....	31
Torsdag - Færdiggørelse af prototype .....	32
Beskrivelse af den endelige app.....	32
Manuskript til test.....	32
Testresultater .....	33
Ændringer på baggrund af tests.....	36
Fredag - Pitch .....	36
Pitch efter NABC-modellen .....	36
Link til slideshow .....	37
Ændringsforslag på baggrund af pitch .....	38
Beslutninger foretaget i gruppen under processen.....	38

# User brief, research & første prototype

## Forretningen

"Forretningen" i denne sammenhæng er KEA, og målene er de mål KEA (eller mere specifikt Frederikke Bender) ønsker at opnå med Fronter.

### Forretningens KPI'er

KPI'er ud fra SMART-modellen

#### **SMART**

**Specifik**

**Målbar**

**Accepteret/attraktiv**

**Realistisk/relevant**

**Tidsbestemt**

- Vi skal øge antallet af elever, som benytter Fronter til kommunikation til andre elever, fra 0% til 75% inden for første halvdel af 2019.
- Vi skal lave et mere samlet og overskueligt sted at finde alle elever og ansatte, og herunder have udfyldt kontakt-information og billeder hos 100% af alle på KEA umiddelbart efter projektets afslutning.
- Vi skal øge informationen, som bliver sendt ud til elever gennem Student info, med 50% inden for første halvdel af 2019.
- Vi skal øge trafikken på "Student info" og sørge for, at previews af nyhederne gennemsnitligt bliver set af 50% af eleverne inden for første halvdel af 2019.

#### **Andre ønskede mål fra Frederikke Bender:**

- Åbne Fronter mere for udefrakommende virksomheder, som har et samarbejde med skolen, så de f.eks. kan se det materiale som eleverne har udarbejdet i en opgave for firmaet og følge med undervejs.
- Bedre mulighed for at måle, hvor meget Fronter bliver brugt, bl.a. ved at se hvor langt ud et dokument når og hvor mange der har åbnet det.
- Bedre mulighed til at bruge Fronter til en-til-en-kommunikation på en pålidelig måde, fremfor email.

# Brugerne

## Målgruppe

### **Elever**

Under uddannelse. Har brug for Fronter som værktøj til at finde skemaer, lektier og materialer, samt aflevere opgaver- og gruppeafleveringer.

### **Lærere/ledelse**

Har brug for Fronter til effektivt at kommunikere med eleverne, for at kunne få deres materialer ud til dem og dele tidsplaner og nyheder.

### **Eksterne personer/virksomheder**

For udefrakommende kan Fronter bruges til bl.a. at søge studentermedhjælpere.

Vi vil i vores brugertests og resten af denne opgave hovedsageligt fokusere på elevernes mål og elevernes oplevelse af Fronter.

## User Goals ifølge Frederikke Bender

Ifølge Frederikke Bender har man i sin tid valgt at bruge Fronter mere specifikt for at opfylde behovet for at uddele information og materiale til eleverne, og dermed have et centralt sted hvor eleverne kan gå tilbage og finde alt der er udleveret gennem alle semestrene på uddannelsen.

Hun nævner tre specifikke punkter, som Fronter bruges til:

- Eleverne skal bruge Fronter til at aflevere deres opgaver.
- Eleverne skal bruge Fronter til at finde undervisningsmateriale fra tidligere undervisning.
- Fronter skal bruges til at kommunikere fra "toppen" (ledelse og lærere) til de studerende.

## User goals

**Elevernes mål** er som udgangspunkt at få en uddannelse og komme ud på arbejdsmarkedet.

**Behaviour** indebærer at studere og engagere sig i skolen og undervisningen.

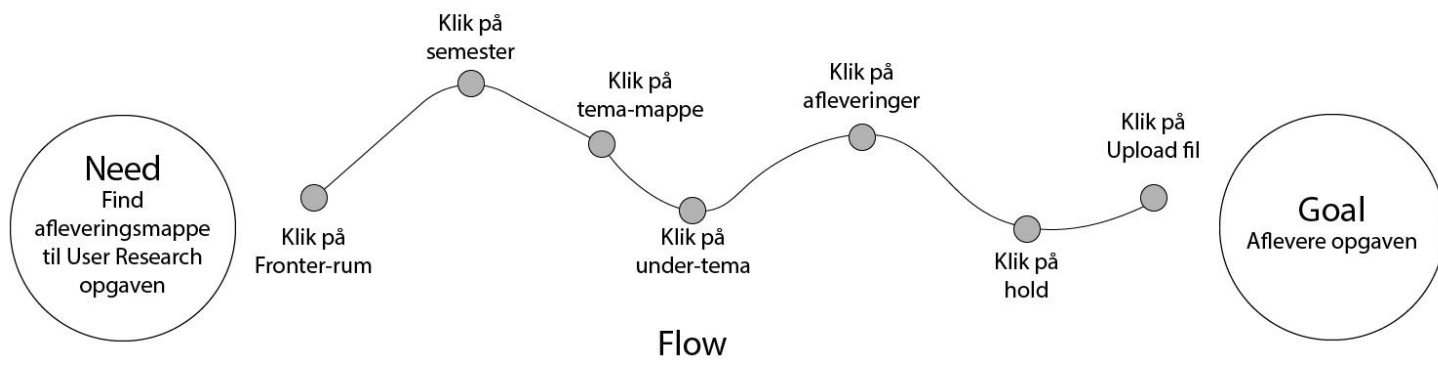
**Needs** er at følge med i undervisningen, lave afleveringer og forberedelse.

**Motivation** er, at en uddannelse kan hjælpe dem på vej mod at få et job de interesserer sig for, og muligheden for at tjene flere penge.

**Pain points** kan være, når de har problemer med at følge med i undervisningen. Ift. Brugen af Fronter kan det være problemer med internettet eller forvirring over Fronter-systemet.

# Brugerrejsen

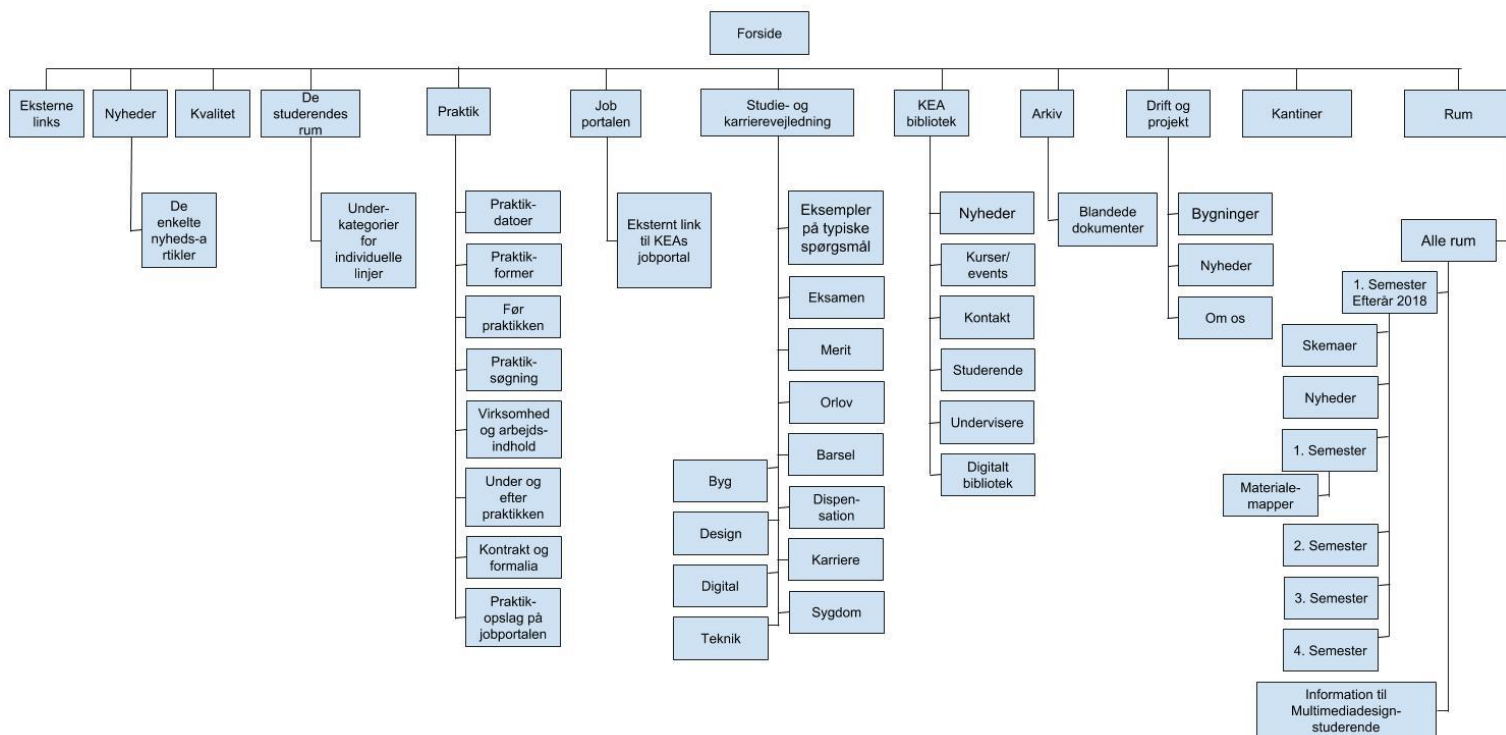
## User journey



**Scenarie - start**  
Er færdig med User Research opgaven og skal have den afleveret

**Scenarie - slut**  
Går ind i afleverings-mappen, vælger filen og trykker "Gem" for at aflevere

# Site Map for Fronter



# Brugertests

## Testpersoner

**Lisbeth:** 23 år. Studerer kandidat i Kommunikationsvidenskab og kulturformidling på Københavns Universitet på 4. semester. På uddannelsen bruger de systemet ----- til intern kommunikation, men kunne til dette formål også have brugt Fronter, og derfor passer hun i målgruppen.

**Martin:** 30 år. Uddannet webudvikler, og har fuldtidsarbejde inden for faget. Han kunne godt finde på at videreudanne sig yderligere, og passer derfor ind i målgruppen, da han selv kan ende med at komme ind på en uddannelse, som bruger Fronter.

## Manuskript

Vi er her for at lave en brugertest på Fronter, hvor jeg vil stille dig nogle opgaver, som du skal forsøge at løse. Det er til en skoleopgave, og vi filmer altså skærmen og optager lyd undervejs, så vi har mulighed for at gå tilbage og se al materialet efterfølgende.

Undervejs vil jeg gerne bede dig om at tænke højt – det kan godt føles unaturligt, men fortæl alt hvad du tænker og hvorfor du gør som du gør, eller hvis noget ikke er, som du forventede. Du må meget gerne være ærlig – det er din ærlige mening, som vi kan bruge til noget, når vi skal forsøge at forbedre hjemmesiden.

Dette er en test af hjemmesiden og ikke af dig – du kan altså ikke lave nogen fejl, og hvis du støder ind i problemer, er det hjemmesiden den er galt med.

Jeg vil hovedsageligt sidde på sidelinjen og lade dig forsøge at løse opgaverne selv, men du må sige til, hvis du får brug for hjælp undervejs.

Under alle opgaverne skal du tage udgangspunkt i, at du er elev på hold B.

## Opgaver

Generelt for alle opgaver: Testpersonen går på hold B på første semester.

Det estimerede antal klik er med det udgangspunkt, at man starter på forsiden. Antallet kan derfor godt være lavere i testen, da vi lader brugerne køre på med næste task direkte fra den skærm, de er på, for at skabe et bedre flow.

## Opgave 1: Find skema

Mål: Brug Fronter til at finde frem til skemaet for mandag d. 3. december.

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på "Rum"
- Klik på "Alle rum"
- Klik på "1. Semester Efterår 2018"
- Klik på "LINK TIL UGEPLAN: Hold A / Hold B"
- Klik på "WK49"

Tidsramme: Minimum 5 klik

Opgavetekst: Du vil gerne finde ud af, hvad du skal lave i skolen på mandag, så du kan forberede dig lidt på forhånd. Du skal derfor finde skemaet for dagen – mandag d. 3. december 2018..

## Opgave 2: Lav en gruppeaflevering

Mål: Lav en gruppeaflevering i mappen 04.01.02 - User research

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på "Rum"
- Klik på "Alle rum"
- Klik på "1. Semester Efterår 2018"
- Klik på "1. Semester"
- Klik på "E. Tema 04: Grundlæggende UX"
- Klik på "04.01 User research"
- Klik på "Afleveringer"
- Klik på "Afleveringer Hold B"
- Klik på "04.01.02 - User research"
- Klik på "Upload fil"
- Klik på "Upload enkelt fil"
- Klik på "Choose file"
- *Vælg test-filen på skrivebordet*
- Klik på "Tilpas brugere"
- Klik på "Gruppeaflevering"
- *I denne test vil vi ikke vælge gruppemedlemmer, da dette ikke er nødvendigt for at foretage afleveringen*
- Klik på "Gem"

Tidsramme: Minimum 16 klik

Opgavetekst: Sammen med din gruppe har du nu færdiggjort opgaven "04.01.02 - User research", og I har aftalt, at du skal aflevere det endelige dokument. Du skal derfor ind i afleveringsmappen, og lave en gruppeaflevering.

*Til denne test ligger der et dokument ved navn "test.txt" på skrivebordet på computeren.*

### Opgave 3: Find feedback for opgaven "01.01.03 Content til stilartsite"

Mål: Find frem til afleveringen "01.01.03 Content til stilartsite" og vis detaljer, så skriftlig feedback vises.

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på "Rum"
- Klik på "Alle rum"
- Klik på "1. Semester Efterår 2018"
- Klik på "1. Semester"
- Klik på "B. Tema 01: Grundlæggende webdesign"
- Klik på "01.01 Content"
- Klik på "Afleveringer"
- Klik på "Afleveringer Hold B"
- Klik op "01.01.03 Content til stilartsite (Ikke aktiv)"
- Sæt flueben i "Detaljer"

Tidsramme: Minimum 10 klik

Opgavetekst: Du har afleveret opgaven "01.01.03 Content til stilartsite" og vil nu finde den skriftlige feedback givet af læreren.

### Opgave 4: Find mail til Marie Dysgaard Christiansen

Mål: Find mailen til Marie Dysgaard Christiansen under "Deltagere"

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på "Rum"
- Klik på "Alle rum"
- Klik på "1. Semester Efterår 2018"
- Klik på "Deltagere"
- Find Marie Dysgaard Christiansen

Tidsramme: Minimum 5 klik



Opgavetekst: Du vil gerne sende en mail til Marie Dysgaard Christiansen, som er lærer på dit semester, og for at gøre dette, skal du først og fremmest finde hendes mail-adresse.

#### Opgave 5: Find link til KEAs digitale bibliotek

Mål: Find frem til siden "KEA BIBLIOTEK" og underpunktet "DIGITALT BIBLIOTEK", som linker videre til *bibliotek.kea.dk*.

Opgavens trin, optimalt:

- Klik på "Student info" (*Hvis man ikke allerede er her, da det er forsiden*)
- Klik på "KEA BIBLIOTEK"
- Klik på "DIGITALT BIBLIOTEK" eller scroll ned til det

Tidsramme: Minimum 2 klik

Opgavetekst: Du har hørt, at KEA har et online bibliotek, og vil gerne tjekke det ud, men for at gøre dette skal du blot kunne finde frem til det først.

## Links til brugertests

Brugertest 1: Lisbeth -

<https://www.youtube.com/watch?v=EvunJsJdWS8&feature=youtu.be>

Brugertest 2: Martin - <https://www.youtube.com/watch?v=JQZsVNsYujI&feature=youtu.be>

# Efterbehandling af brugertests

## Resultater af de individuelle opgaver

**Opgave 1: Du vil gerne finde ud af, hvad du skal lave i skolen på mandag, så du kan forberede dig lidt på forhånd. Du skal derfor finde skemaet for dagen – mandag d. 3. december 2018.**

Denne første opgave var den, der tog længst tid for begge testpersoner, da de først skulle finde ud af, at de skulle ind i "Rum". Dette føltes ikke intuitivt for dem, da de mente, at skemaet burde være lettere tilgængeligt.

**Opgave 2: Sammen med din gruppe har du nu færdiggjort opgaven "04.01.02 - User research", og I har aftalt, at du skal aflevere det endelige dokument på vejne af hele gruppen. Du skal derfor ind i afleveringsmappen, og lave en gruppeaflevering.**

***Til denne test ligger der et dokument ved navn "test.txt" på skrivebordet på computeren.***

Her fandt Lisbeth frem til andre steder, hvor der var information om afleveringer, og kunne ikke forstå, at hun ikke kunne aflevere disse steder. Det tog derfor lang tid at finde den rigtige afleveringsmappe.

For Martin gik dette lidt hurtigere, og han fandt hurtigt meningen i filstrukturen på Fronter. Til gengæld havde han problemer med at finde ud af, hvordan man tilføjede flere personer til en aflevering, og han følte ikke, at han blev bekræftet i, at opgaven faktisk var afleveret – dette fremstod ikke tydeligt.

**Opgave 3: Du har afleveret opgaven "01.01.03 Content til stilartsite" og vil nu finde den skriftlige feedback givet af læreren.**

Dette regnede Martin hurtigt ud, da han blot fulgte filstrukturen som i opgave 2.

Lisbeth fandt til gengæld tilbage til en side, hun fandt under opgave 2, hvor man kan se "evaluering" af opgaver. Her kunne hun ikke forstå, at man ikke kunne se den skriftlige feedback, når man ellers kunne se, om opgaven var bestået. Det tog hende derfor en del tid at finde frem til, at man skal finde den skriftlige feedback et andet sted.

**Opgave 4: Du vil gerne sende en mail til Marie Dysgaard Christiansen, som er lærer på dit semester, og for at gøre dette, skal du først og fremmest finde hendes mail-adresse.**

Her var første idé for dem begge at søge på navnet – og her kommenterede Martin direkte, at det er dét han gør, når han ikke føler, at interfacet fungerer ordentligt. Personen dukker dog ikke op med det samme, og Lisbeth måtte lede videre, og fandt til sidst frem til det under semesteret.

Martin fandt knappen "Kontakter" under søgningen, men kommenterede her på, at han var nødt til at søge igen, trods han allerede var inde under søgningen.

**Opgave 5: Du har hørt, at KEA har et online bibliotek, og vil gerne tjekke det ud, men for at gøre dette skal du blot kunne finde frem til det først.**

Dette fandt begge frem til meget hurtigt, så denne del af siden må umiddelbart siges at fungere fint.

## Overordnet konklusion

Begge testpersoner kommenterede på, at det ikke er særlig intuitivt, at man skal ind "Rum" for at finde de forskellige ting, og at man skal grave så dybt for at finde bl.a. skemaet. Begge testpersoner fandt også Fronter's kalender, og fandt det underligt, at skemaet ikke lå herunder.

Lisbeth brugte generelt længere tid på at navigere siden, og efter at have lavet opgave 2 fandt hun stadig ikke opgave 3 intuitiv, hvilket er et godt tegn på, at strukturen og funktionerne ikke fungerer ordentligt.

Begge testpersoner tyede til søgning undervejs, frem for at forsøge at navigere siden. Som Martin kommenterede på, er dette et tegn på, at interfacet ikke er intuitivt nok, når man hellere vil søge end at finde frem til det "manuelt".

## Undersøgelse af konkurrenternes løsninger

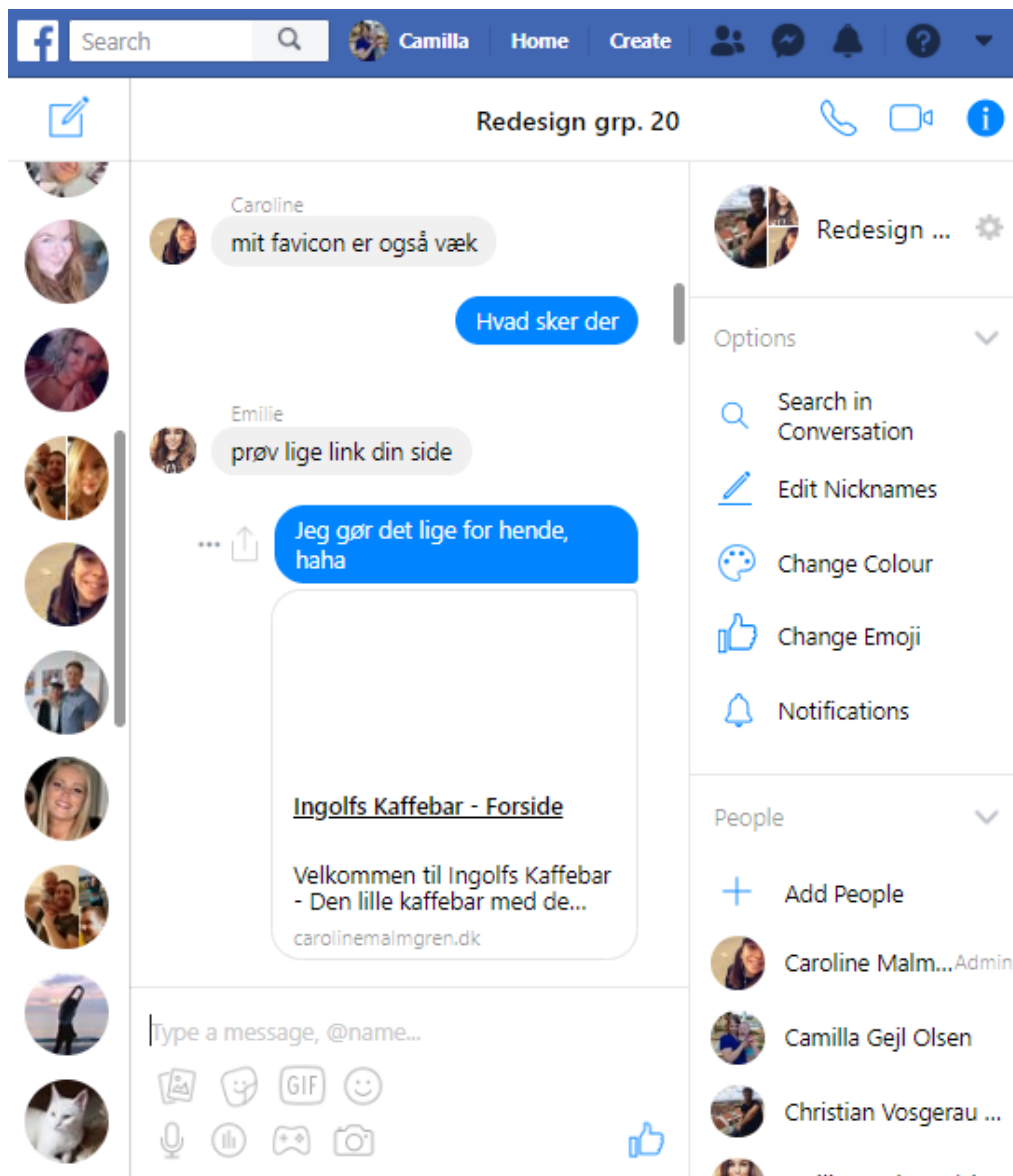
### Facebook

En af de mest brugte platforme for de studerende lige nu er facebook. Facebook er ikke lavet med samme formål som Fronter, men i skolesammenhæng bliver det bredt brugt til kommunikation mellem eleverne.

Her har facebook nogle store fordele i forhold til Fronter:

**Samtaler mellem brugere:** facebook er en god platform til at have samtaler en-til-en. Udover at man nemt kan have private samtaler, går billeder og lignende information det nemt at finde og genkende ens klassekammerater.

**Gruppesamtaler:** Ligesom man nemt kan have samtaler en-til-en, er det også nemt at oprette en gruppesamtale med alle medlemmerne i en afleveringsgruppe, og navngive samtalen til projektet.



**Facebook-grupper:** Udover de muligheder som facebook giver for gruppe-arbejde, er det også en god platform til formidling af information og generelle spørgsmål. Her har man nemlig muligheden for at oprette store grupper, som eksempelvis kan indeholde alle elever, lærere og andre, som kunne have interesse i at følge med. I nedenstående eksempel ses facebook-gruppen for vores semester, hvor der både deles information, tips, spørgsmål, og spørgeskemaer og lignende. Udover det helt faglige, bruges den også til annonceringer om de næste fester, skiture og meget mere, og er altså en platform som kan bruges til mange emner.

**KEA MMD E18 DK**  
Closed group

About  
Discussion  
**Peter's post**  
Chats  
Members  
Events  
Videos  
Photos  
Files

Joined ▾ Notifications Share ... More

Search this group

**Shortcuts**

- Games on Mindjolt
- UNO
- Fejrelse Af Barnet I Mid...
- Dansk Cosplay Society 1
- Disnerds 20+
- Bageglad! 20+
- Ferievikler - Send ell... 2
- Danske Gamer Girls. 1
- Writing Bad 20+
- Roskilde hjælper hi... 20+
- Pokémon Go Taastrup 1
- Galleri Vikdemor 15
- Roskilde - Køb og ... 20+

**Peter Lind** shared a link.  
Admin · Yesterday at 14:02

Det' sørme, det' sandt, de'ember! Og det betyder at der er julekalender. Så jeg har lavet en lille youtube-serie om det som julen i virkeligheden handler om: HTML, CSS og JavaScript! Hver dag bygger jeg videre på et program til at lave snevejr på skærmen - og jeg inviterer alle og enhver til at være med. Den er på engelsk for at hele verden kan se med, og niveauet kommer måske lidt over hvad 1.semester normalt ser, men det starter fra bunden, så vær velkommen, og husk at man altid kan stille spørgsmål i kommentarerne 🌧️❄️🌨️

**December Snow 01**  
YOUTUBE.COM  
The first episode of a series where I try to create a snow-filled screen using HTML, CSS and JavaScript. In this episode I create the night sky, and a single...

Karoline Krogsbøll and 26 others · 1 Comment · Seen by 38

Like Comment

**Peter Lind** NB: Nye afsnit kommer på Youtube hver dag kl 11:45 - jeg skriver nok ikke på Facebook hver dag

**ADD MEMBERS**  
+ Enter name or email address...

**MEMBERS** 143 members

**SUGGESTED MEMBERS** Hide

**Friends**

- Charlotte Dilling-Hansen Add Member
- Martin Dilling-Hansen Add Member
- Lisbeth Gejl Olsen Add Member

See More

**DESCRIPTION**  
Studiegruppe  
**GROUP TYPE**  
School or class

**LOCATION**  
Copenhagen

Facebook er ikke en direkte konkurrent til Fronter i det, som Fronter er skabt til – nemlig undervisning og læring. Facebook er således ikke en optimal platform til lagring af dokumenter, afleveringer, skemaer osv. Men ud fra ovenstående eksempler, opfylder facebook's kommunikationsformer alt i alt *mange* af de mål, som Frederikke Bender udtrykker et ønske om at få impleneret i Fronter: muligheden for, at eleverne kan finde hinanden; muligheden for kommunikation mellem eleverne; og muligheden for nemt at dele nyheder og vigtig information til et helt hold, med stor sandsynlighed for, at alle på holdet ser det.

# Første prototype af nyt Fronter

The dashboard features a dark sidebar with navigation items: Min forsider, Dashboard, Beskeder, Afleveringer, Dokumenter, Kontakter, Chat, Ugeplan, Hjælp, and Indstillinger. The main content area is titled 'Velkommen, John!' and includes a calendar for Friday, 07/12/2018. The calendar shows a schedule with events like 'MNI, MDC' at 08:30, 'Design-sprint' from 08:30 to 11:00, 'Frokost' at 11:45, 'Opsamling' at 13:30, and 'Fredagsbøf' at 15:00. Below the calendar are sections for 'Nyheder' (News) and 'Beskeder' (Messages), each containing placeholder text and a 'Læs mere...' link.

The dashboard shows a weekly schedule overview for 'Uge 49' (03/12/2018 - 09/12/2018). The sidebar is identical to the previous screenshot. The main content area displays a grid with columns for each day of the week: Mandag 03/12/2018, Tirsdag 04/12/2018, Onsdag 05/12/2018, Torisdag 06/12/2018, Fredag 07/12/2018, Lørdag 08/12/2018, and Søndag 09/12/2018. The grid shows a repeating schedule of events: 'MNI, MDC' (08:30), 'Design-sprint' (08:30-11:00), 'Frokost' (11:45), 'Opsamling' (13:30), and 'Fredagsbøf' (15:00) on Fridays. A 'Ugeplan' button is visible in the sidebar.

<https://xd.adobe.com/view/9bdbdd19-8cfb-4597-73c3-2ac54e338777-ede4/?fullscreen>

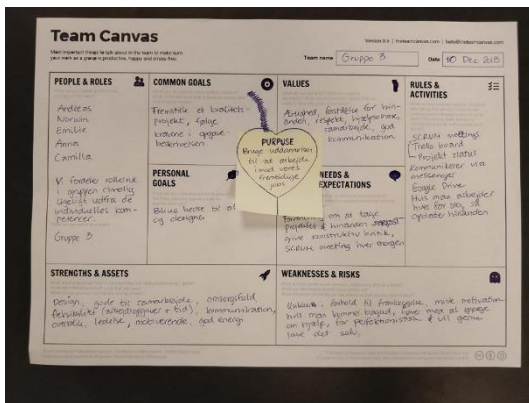
# Web prototype - Gruppe 3

Andreas Braun - Anna Helene Riis Lundstrøm

Norwin Alberto - Emilie Brask Madsbjerg - Camilla Gejl Olsen

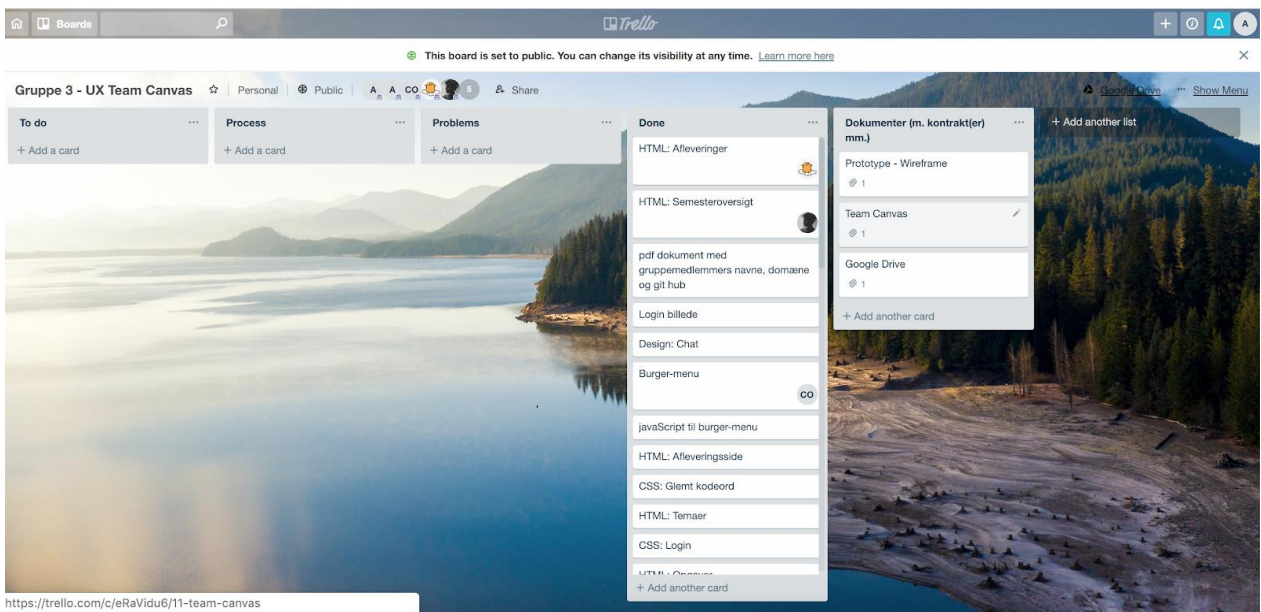
## Gruppearbejdsdokumentation

### Team Canvas



### Trello board

<https://trello.com/b/oWWTdXiQ/gruppe-3-ux-team-canvas>



# Dokumentation af arbejdsproces

## Screenshots af design- og kodeproces

<https://drive.google.com/drive/folders/1NxX0nqLJPIzLPMQEneknm900UaDeRdFp?usp=sharing>

## Udvalgte kodeeksempler

### Burger-menu

Vores burger-menu-icon i headeren er en .png, som ligger inde i en <div> med classen .header\_menu ( [Link til HTML](#) ). Selve menuen, som skal vises og skjules, ligger i en <section> med id'en #burger\_menu, som starter med classen .hidden, som indeholder CSS'en display: none ( [Link til HTML](#) ).

For at få det hele til at fungere har vi brugt javascript. Dette javascript bruger eventListeners til at tilføje og fjerne .hidden-classen på <section id="burger\_menu"> samt <main id="content">, som er den klasse, som indeholder al indholdet på siden udover header og menu.

( [Link til javascript](#) )

```
39 <div class="header_img header_menu">
40 
41 </div>
```

```
46 <section id="burger_menu" class="hidden">
47 <div class="menu_link">
48 <a href="skema.html">
49 Skema
50 </a>
51 </div>
52 <hr>
53 <div class="menu_link">
54 <a href="assignment_1.html">
55 Afleveringer
56 </a>
57 </div>
58 <hr>
59 <div class="menu_link">
60 <a href="">
61 Lektier
62 </a>
63 </div>
64 <hr>
65 <div class="menu_link">
66 <a href="contacts.html">
67 Chat
68 </a>
69 </div>
70 <hr>
71 <div class="menu_link">
72 <a href="">
73 Mail
74 </a>
75 </div>
76 <hr>
77 <div class="menu_link">
78 <a href="">
79 Nyheder
80 </a>
81 </div>
82 <hr>
83 <div class="menu_link">
84 <a href="">
85 Indstillinger
86 </a>
87 </div>
```

```
1 window.addEventListener("load", showPage);
2
3 function showPage() {
4 console.log('Showing the page');
5 document.querySelector('.header_menu').addEventListener('click', showMenu);
6 }
7
8 function showMenu() {
9 console.log('Remove hidden');
10 document.querySelector('#burger_menu').classList.remove('hidden');
11 document.querySelector('.content').classList.add('hidden');
12 document.querySelector('.header_menu').removeEventListener('click', showMenu);
13 document.querySelector('.header_menu').addEventListener('click', hideMenu);
14 }
15
16 function hideMenu() {
17 console.log('Remove hidden');
18 document.querySelector('#burger_menu').classList.add('hidden');
19 document.querySelector('.content').classList.remove('hidden');
20 document.querySelector('.header_menu').removeEventListener('click', hideMenu);
21 document.querySelector('.header_menu').addEventListener('click', showMenu);
22 }
```



## Skrivefelt i chatten

([Link til HTML](#))

Grunden til at vi har valgt at benytte os skrivefeltet i chatten, er pba. muligheden for at kommunikere med andre studerende gennem websiden. Den er opbygget af klasser og inputs; klasserne laver kasserne, mens inputs fortæller kassernes egenskaber omkring hvor man skal skrive. Selve chatboksen med skrivefeltet i, er sat i positionen fixed som bottom: 0, så den sidder fast i bunden af skærmen, og ikke selve siden.

Chatboksen har også ikoner under skrivefeltet, hvor man har mulighed for at bruge kameraet til at sende en video eller billede til modtagerne, vedhæfte billeder fra fotoalbummet, sende lyd-besked og vedhæfte filer. Selvfølgelig, også en send-knap yderst til højre, nederst i chatboksen.

## Font

Vi har valgt `font-family: "Helvetica Neue", Helvetica, Arial, sans-serif;`, da det er den kode, KEA's hjemmeside bruger.

## Link til Adobe XD prototype

<https://xd.adobe.com/view/cc9ad7fa-54e6-4a73-5054-33e145d044be-baab/>

## Link til web prototype

[https://camillagejl.com/kea/04-ux/04\\_03\\_01\\_prototype/login.html](https://camillagejl.com/kea/04-ux/04_03_01_prototype/login.html)

## Test - interviewguide og analyse af testresultater

### Manuskript

Vi er her for at lave en brugertest på vores nye KEA platform, hvor jeg vil stille dig nogle opgaver, som du skal forsøge at løse. Det er til en skoleopgave, og vi filmer altså skærmen og optager lyd undervejs, så vi har mulighed for at gå tilbage og se al materialet efterfølgende.

Undervejs vil jeg gerne bede dig om at tænke højt – det kan godt føles unaturligt, men fortæl alt hvad du tænker og hvorfor du gør som du gør, eller hvis noget ikke er, som du forventede. Du må meget gerne være ærlig – det er din ærlige mening, som vi kan bruge til noget, når vi skal forsøge at forbedre hjemmesiden.

Dette er en test af hjemmesiden og ikke af dig – du kan altså ikke lave nogen fejl, og hvis du støder ind i problemer, er det hjemmesiden den er galt med. Jeg vil hovedsageligt sidde på sidelinjen og lade dig forsøge at løse opgaverne selv, men du må sige til, hvis du får brug for hjælp undervejs. Under alle opgaverne skal du tage udgangspunkt i, at du er elev på hold B.

## Test spørgsmål

- Du er på vej hjem fra skole og skal tjekke hvornår du skal møde i morgen, hvad gør du?
- Du sidder hos lægen og vil tjekke hvornår du skal aflevere din næste aflevering, hvad gør du?
- Du hygger derhjemme og vil gerne lige tjekke op på hvad der sker af nyheder, hvad gør du?
- Du sent på den og vil gerne lige informere din gruppe om det, hvad gør du?

## Testresultater

Vi lavede brugertest på tre testpersoner fra KEA. Det er derfor brugere, som kender til Fronter og også til den opgave, vi skulle løse. Alle vores testpersoner synes, at designet af prototypen var flot og stilrent. De klarede sig fint igennem de tasks, vi stillede dem, og generelt følte de, at navigationen var nem og overskuelig.

De kunne godt lide vores farvevalg og billedet på login-siden. De var glade for de mange forskellige flows, vi havde lavet, og at der var mange ting, der virkede i prototypen. Af andre detaljer, som vores testpersoner lagde mærke til, kan nævnes KEA-logoet, som virker som en "gå-til-forsiden-knap", fluebenene ved afleverede afleveringer og en overskuelig burgermenu.

Testperson 1 syntes, at der mangler en personlig oversigt, hvor man kan se sin egen profil, login informationer osv. Testperson 2 fandt det forvirrende, at der var et punkt både for afleveringer og for lektier, fordi det for hende gav mere mening at sætte det sammen under ét punkt. Testperson 3 syntes at nogle af farverne i skemaet ikke gav mening, fordi det lignede, at man allerede havde haft de timer. Hun foreslog at bruge en lys farve til timer, der var overstået og en mørk farve til de timer, man ikke har haft endnu.

## Ændringsforslag på baggrund af test

- Ændre lup-ikonerne, da de ligner søge-ikoner. Evt. til "..."-ikon.
- `alt=""` tags på alle billeder, inklusiv ikoner.
- Ændre lektions-farverne til at være ens eller tættere på hinanden. De forskellige farver gav forskellige "problemer" for forskellige folk: én syntes det lignede, at de "lyse" lektioner var overståede lektioner, og en anden syntes det lignede, at de forskellige farver havde en slags forskellige kategorier.
- Man kunne overveje at slette "lektier"-punktet, da det skaber forvirring om, at de afleveringer man skal have afleveret jo også er "lektier" men ikke er til at finde derinde.
- Headeren kunne godt sidde fast i toppen af skærmen, i stedet for at forsvinde, når man scroller.

# Design Sprint - Team Næbdyr

Norwin Alberto - Maj Roslyng Larsen - Iben Bording Nielsen -  
Camilla Gejl Olsen

## Mandag

### Idegenerering; pick a target · decide

#### Idéer

- Kommunikationsplatform
- Spørgeskemaer og templates til hele 1. semester ift vores pitching
- Vejledningskø -app;
  - Tinder inspireret – swipe højre hvis det er et ja, og swipe venstre hvis ikke interesseret
  - Afskærme problemer, altså skrive sig på de problemer man har tilfælles sammen med andre, og sætte sig sammen for at få hjælp.
  - Underviserne følger køen
  - Kommentar-knap(et plus tegn) ift køen, som studerende kan tilføje for at hjælpe de andre
  - Kategori-opsætning: “Man skriver et slags opslag, hvor der står “er der nogen der har brug for hjælp ift noget kodning?”, hvis lærerne ikke er tilgængelige i øjeblikket”
- Gruppedannelses-app
  - Tinder inspireret – swipe højre hvis det er et ja, og swipe venstre hvis ikke interesseret
  - Afskærme kompetencer og gruppemedlemmernes antal
  - Anonymt

Valget er **vejledningsappen**.

- Ideen er at man sagtens kan få hjælp, selvom hvis man er ikke tilstede på skolen
- Det skal være tilgængeligt døgnet rundt
- Der skal være mulighed for at slette køen gennem lærerne, fx hvis en studerende har været i køen i 72 timer i træk
- Man kan arkivere sit eget og andres spørgsmål, som kan følge med i, og skrive noter dertil
  - Mulighed for at vælge og vælge fra spørgsmålet
- Et søgefelt
- Spørgsmålene kan man gå tilbage til hvis det er man gerne vil se dem igen; et selvstændigt, inaktivt arkiv man kan kigge igennem igen
- Automatisk slettet inden for en tidsgrænse

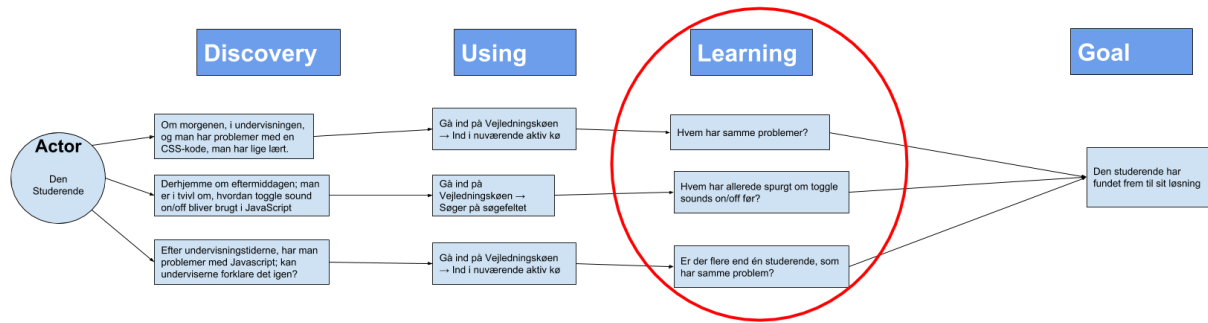
## Overvejelse af appen

- Native features
- Brugernes brugssituation og brugskontekst
- Designet (ens på alle sider)
  - Forside – Opslag
    - En knap til nuværende kø, hvor man kan klikke sig videre med bedre overblik over, hvem der står på, og hvilke problemer de studerende gerne vil have løst
  - Arkiv
    - Gemme sine egne og andres spørgsmål
  - Generelt arkiv
    - Ift forrige, inaktive spørgsmål
  - Selve køen
    - Oversigt over spørgsmål
    - Emner (evt mulighed for opdeling med filtre)
    - Mulighed for at stille spørgsmål
    - Mulighed for at kommentere på spørgsmål
    - Mulighed for at “følge” spørgsmål
  - Menu
  - Hvilke features er nødvendige? (undgå feature creep):
    - En tilbageknap så begge platforme har mulighed for at gå tilbage
    - Menu’ens placering

## Design Sprint-punkter

- Long-term goal
  - Vejledningskøen; alle skal bruge det inden for et år
- Sprint questions
  - Hvordan kan vi gøre appen nemt at navigere sig rundt i?
  - Hvordan kan vi gøre appen til en mulighed for de studerende i at hjælpe hinanden på tværs
  - Hvordan kan vi sørge for, at flere elever kan få glæde af de samme svar?
- Map ([Link](#))
  - Situationer:
    - I undervisning med noget kodning
    - Derhjemme med nogle overvejelser af hvordan man brugte toggle sound on & off i JS?
    - Udenfor undervisningstiden, men studietiden, hvor mange har problemer med javascript; kan underviserne forklare det igen?

## Map



- Ekspertoplæg m. HMW notes
  - Gruppen har kigget på dokumentet med svar fra spørgeskemaet stillet til 1. semester holdet, og vi har taget udgangspunkt i, at der bliver savnet struktur på studiet. Derfor har vi gjort sådan, at vi tager "struktur" punktet videre til vores app.

Vi har interviewet 6 KEA studerende og har fået følgende respons (*Nogle var mere detaljeret end andre*)

### #1 studerende:

- Hvad synes du om KEA's vejledningskø?
  - Jeg synes det er meget irriterende at man nogle gange skal vente i flere timer til at få hjælp med et spørgsmål. Også fordi der tit er folk der har de samme spørgsmål som en selv. "Spild af tid"
- Ville du ønske der var en bedre løsning?
  - Helt sikkert en bedre løsning ville hjælpe.
- Hvilke funktioner synes du en bedre løsning skulle indeholde?
  - Måske mulighed for at hjælpe andre, hvis men kan. Altså elever mellem elever.

### #2 studerende:

- Hvad synes du om KEA's vejledningskø?
  - Den er meget kedelig, og fantasiløs. Den tager alt for lang tid at vente på en lærer bare for at få løst sit problem.
- Ville du ønske der var en bedre løsning?
  - At det går meget hurtigere. Ud fra personlige erfaringer, hjælper det meget at få hjælp fra andre studerende, som kan løse sit problem, man har siddet med i flere timer.
  - Mulighed for at få fælles hjælp, hvis flere sidder med et spørgsmål.
- Hvilke funktioner synes du en bedre løsning skulle indeholde?
  - Igen mulighed for at få fælles hjælp, hvis man har det samme spørgsmål.

### #3 studerende:

- Hvad synes du om KEA's vejledningskø?
  - Den tager lang tid at komme igennem. Der må være en nemmer at få hjælp, så man ikke skal sidde i kø i 3 dage.
- Ville du ønske der var en bedre løsning?
  - "Ja det kan du tro jeg ville"
- Hvilke funktioner synes du en bedre løsning skulle indeholde?
  - At elever kan hjælpe hinanden. Måske mulighed for at gemme et spørgsmål på en eller anden måde.

### #4 studerende:

- Hvad synes du om KEA's vejledningskø?
  - Det er tidskrævende, meget demotiverende at stå kø, når der er så mange mennesker i kø. Man vil gerne have hjælp fra underviserne, men man gider bare ikke at stå i kø i flere timer, og til sidst ikke får den hjælp, man ønsker sidst på dagen, når de tager hjem kl. 13.15
- Ville du ønske der var en bedre løsning?
  - Det sparer tid, får hurtigere hjælp generelt.
- Hvilke funktioner synes du en bedre løsning skulle indeholde?
  - Bare bedre flexibilitet med hjælpen.

### #5 studerende:

- Hvad synes du om KEA's vejledningskø?
  - Designmæssigt er den helt håbløs, man har slet ikke lyst til at gå ind på den.
  - Funktionsmæssigt kan den jo umiddelbart hvad den skal kunne - man kan stille sig i kø til lærerens hjælp. Problemet er bare, at det snildt kan tage 4 timer at komme igennem køen, hvis man da overhovedet når det den dag. Jeg er selv blevet hjemme fra dage, hvor vi kun har haft vejledning, simpelthen fordi jeg ikke gider tage afsted når det ikke engang er sikkert, at jeg når at få hjælp. Så den er langt fra effektiv.
  - Og så har den bare nogle uheldige tweaks, såsom at når man er gået ind i et rum kan man ikke komme ud af det igen... Det kunne bestemt godt gøres bedre!
- Ville du ønske der var en bedre løsning?
  - Ja, for man har faktisk ikke så meget lyst til at bruge den. Det er jeg heller ikke sikker på, at lærerne har, for ofte bruger de slet ikke selv køen, så man skal prøve at fange dem i stedet, og det er bare heller ikke holdbart.
- Hvilke funktioner synes du en bedre løsning skulle indeholde?
  - En bedre løsning skulle være lidt mere visuelt attraktiv, og lettere at finde rundt i for lærerne, for ofte får man også fat i en lærer som faktisk ikke kan hjælpe på det område.
  - Derudover tror jeg også, at lærerne bruger virkelig meget tid på at svare de samme spørgsmål 10.000 gange, da vi jo arbejder på de samme opgaver. Det

kunne være smart, hvis de på en eller anden måde kunne "gemme" og dele deres svar eller noget i den retning, i stedet for at forklare det igen og igen.

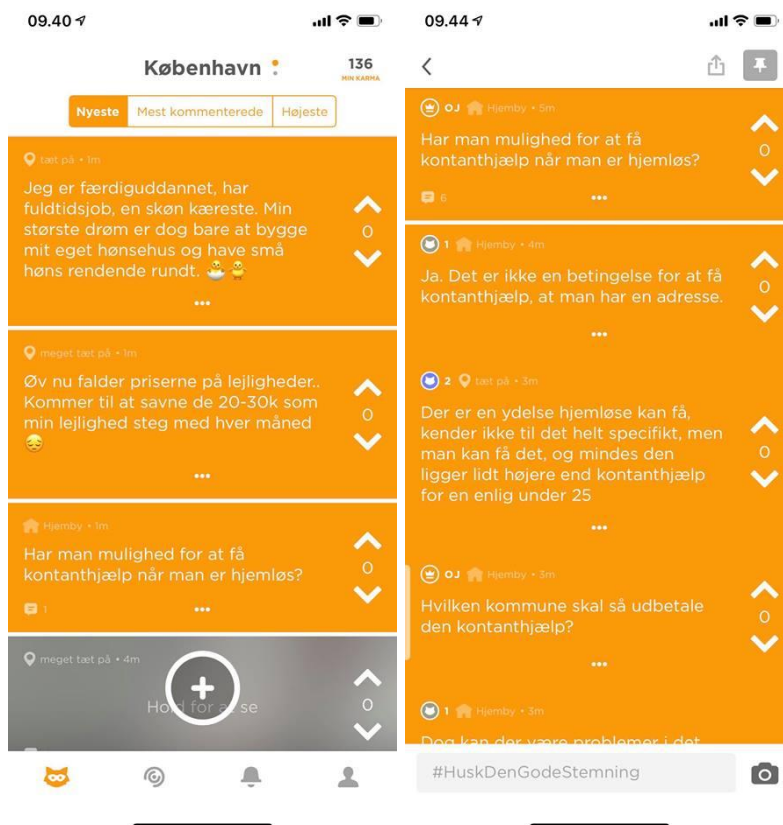
#### #6 studerende:

- Hvad synes du om KEA's vejledningskø?
  - Det fint med en oversigt over hvem står i kø, men irriterende at man ik ved hvornår det ens tur om det er om 10 min eller en time
- Ville du ønske der var en bedre løsning?
  - Hel klart
- Hvilke funktioner synes du en bedre løsning skulle indeholde?
  - Aner det ærligt ikke, kender jo ikke noget der minder om

## Tirsdag - Skitsering: sketch · decide · storyboard

### Lightning demos

- Jodel – inspiration til måden at stille spørgsmål op på i app'en.





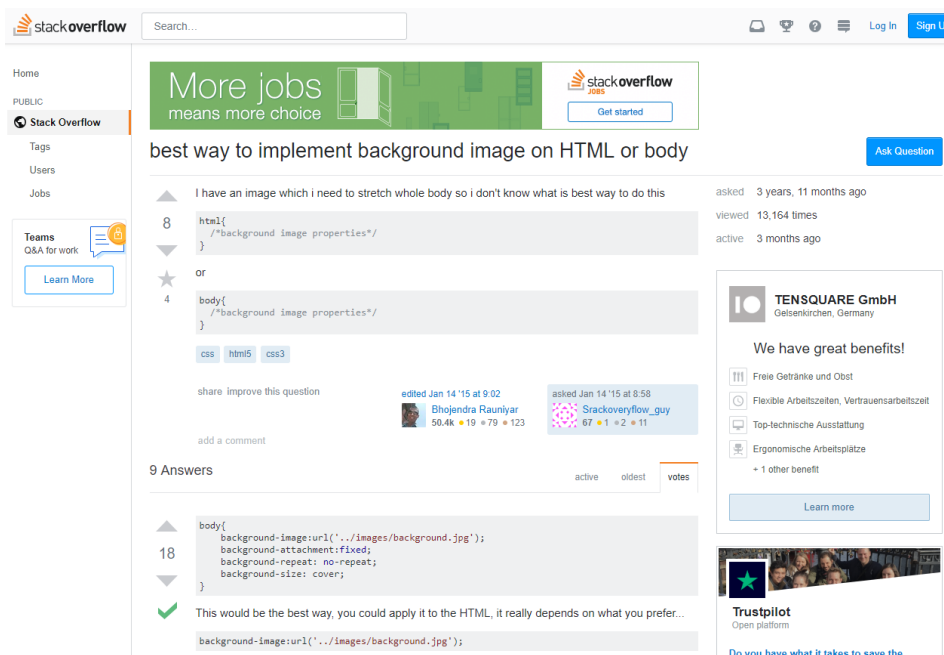
- **Noter – inspiration fra hvordan noter for eksempel ser ud på appel telefoner.**



- **Stack Overflow**

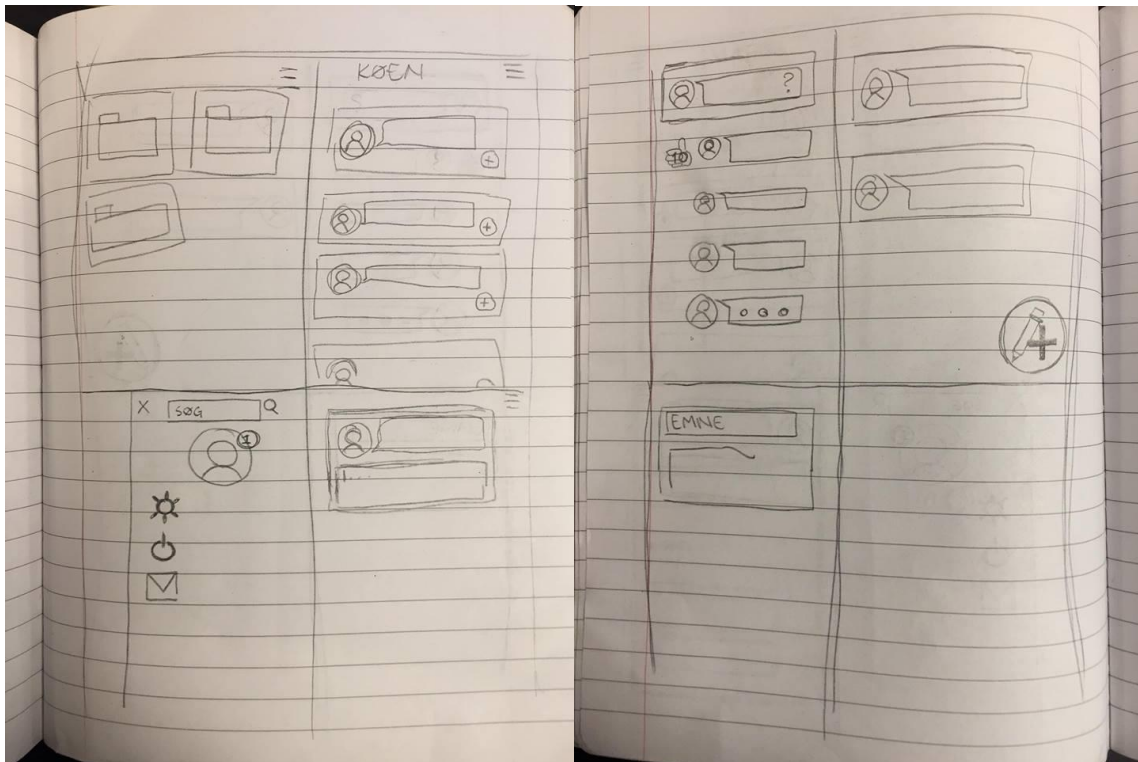
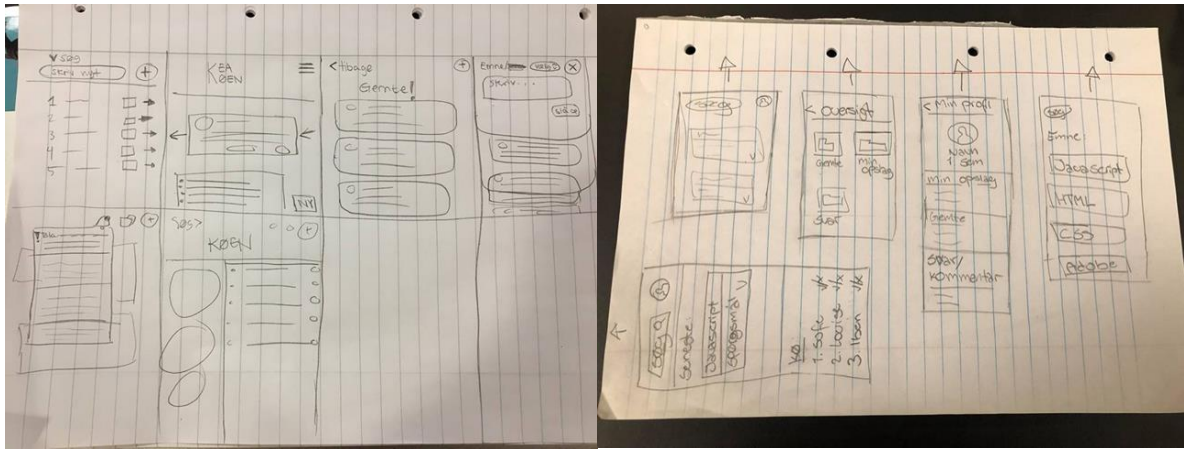
Stack Overflow er en hjemmeside, hvor man kan stille spørgsmål om kodning. Her kan man sætte kode ind så det bliver stillet “pænt” og overskueligt op – hvilket også kunne være fedt at have som en del af vores app.

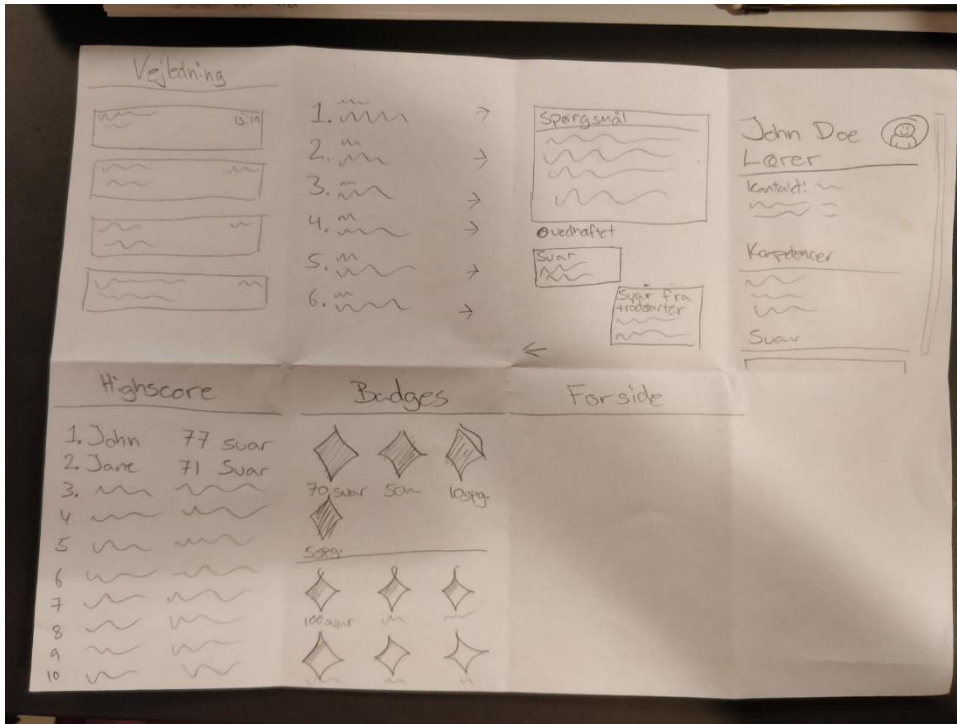
<https://stackoverflow.com/questions/27939027/best-way-to-implement-background-image-on-html-or-body>



# Sketching

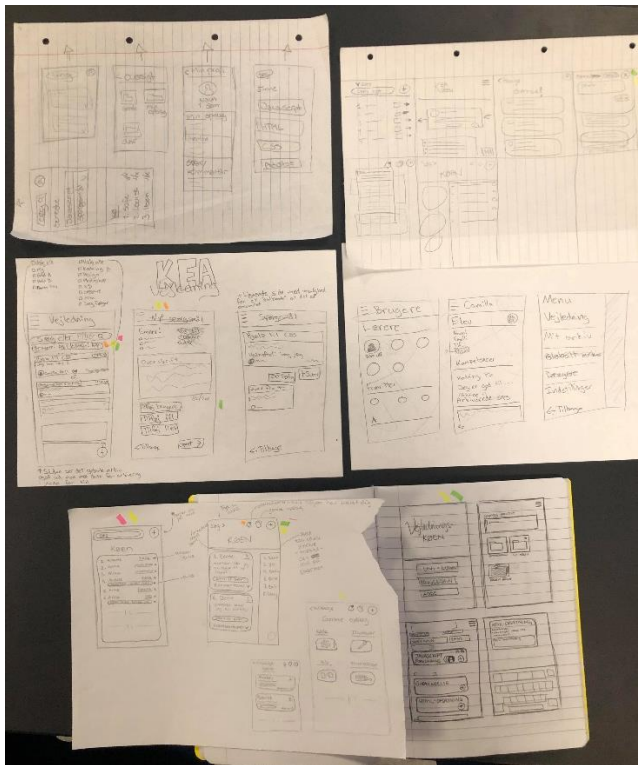
- Crazy 8s





## Art museum

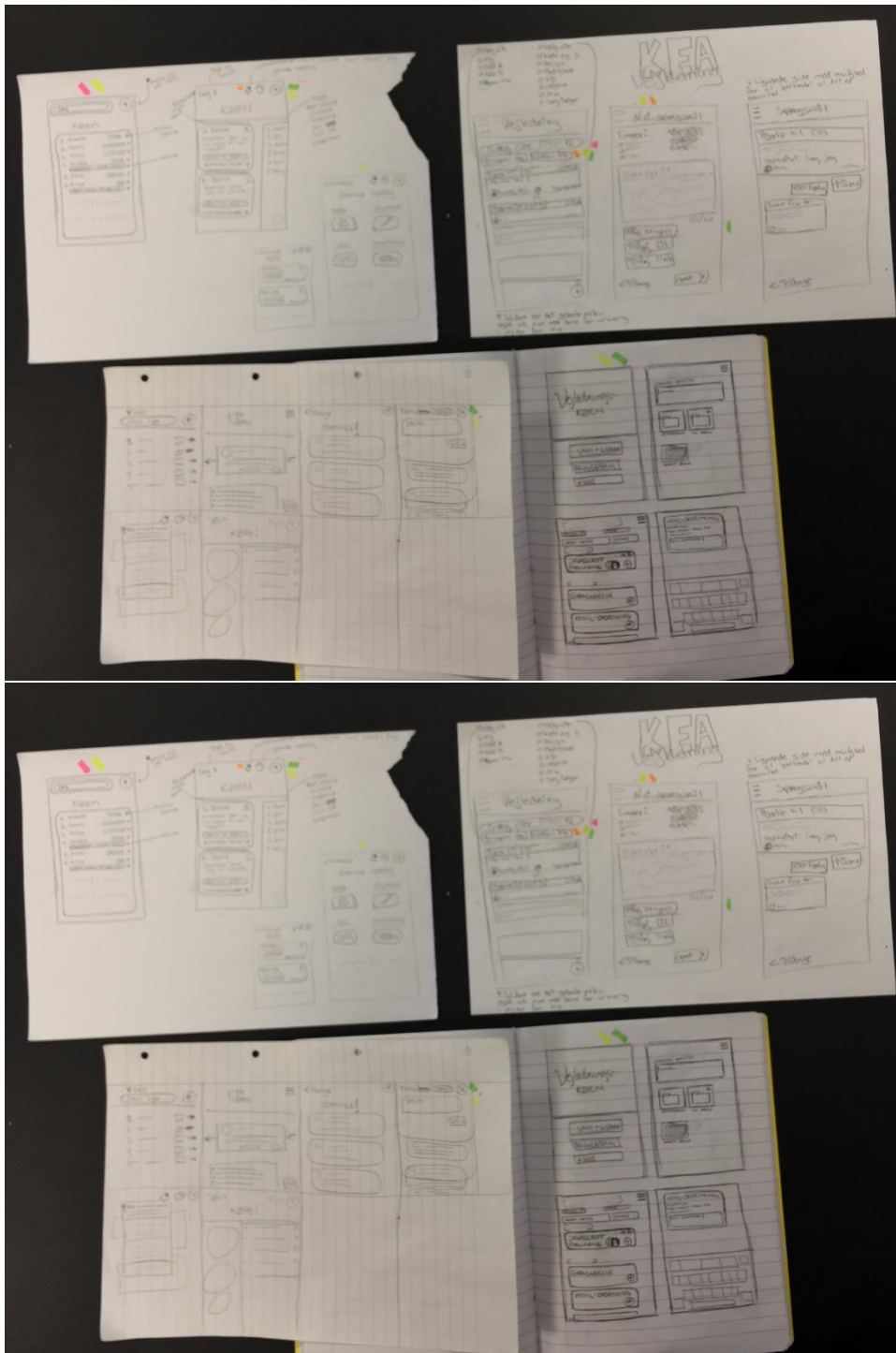
- Solution sketches



Oversigt over de skitser, der er blevet tegnet blandt gruppemedlemmerne.

# Heatmap

De udvalgte skitser:



Der er blevet voteret på

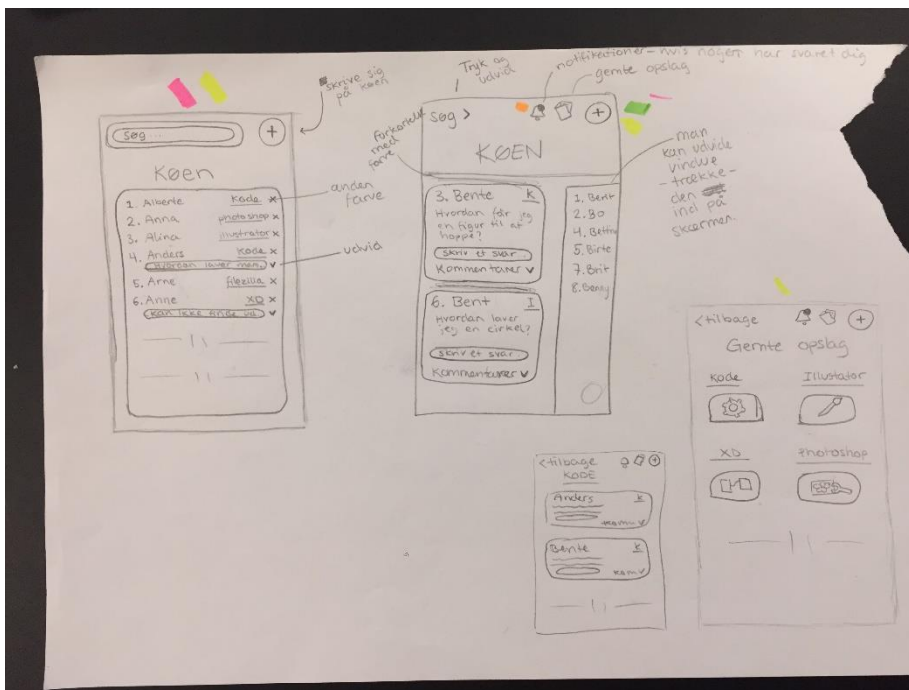
- Søgefelt-konceptet (øverst, venstre skitse)
- Søgefeltet med filtre før man endelig søger (øverst, højre skitse)
- Notifikationsknap/-ikon (øverst, venstre skitse)
- Forsiden med login (nederst, højre skitser)

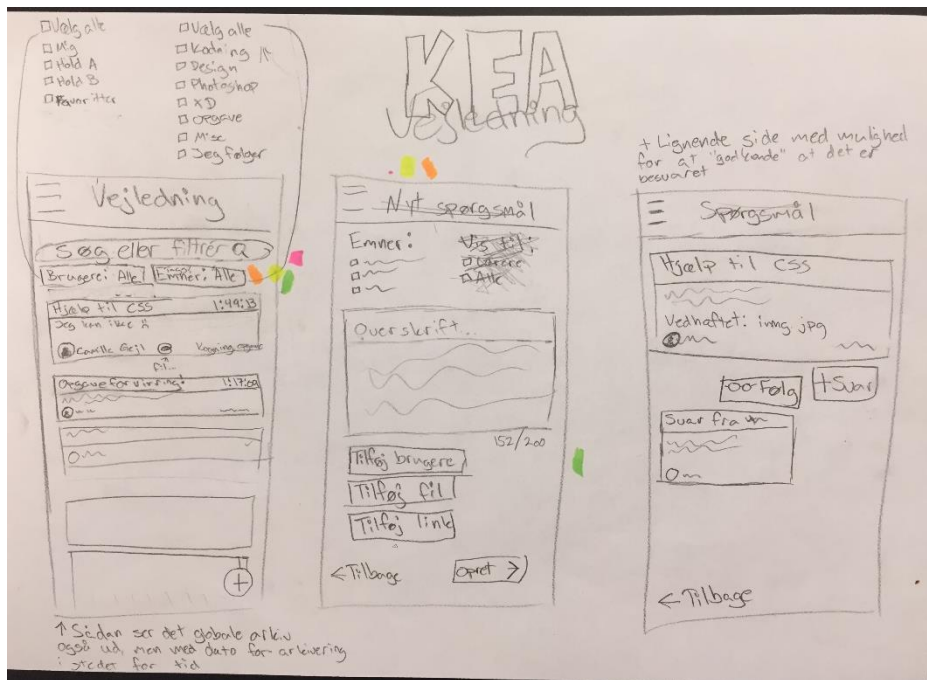
- Man logger ind, så man kan gå ind i sin classes, sådan man ikke går i de andres semestres køer.
- Skriv spørgsmål opstillingen (øverst, højre skitse)
  - Man kan tilføje flere studerende på spørgsmålet.
  - Man kan sætte et overordnet emne på spørgsmålet; fx kun kode.
- Plusknappen bliver lavet om til et krydsknap/fortryd-knap (nederst, venstre skitse)
  - Plusknappen er et ikon til at oprette et spørgsmål selv. Når undersiden med at skrive et nyt spørgsmål, er fortryd-knappen et kryds. Altså plusset drejer, så det bliver et kryds.

## Speed Critique

Der var ikke spørgsmål under Speed Critique, da gruppemedlemmerne pitched deres skitser på en forstående måde. Derfor er der ikke meget mere dokumentation til det.

## Vote (straw poll)



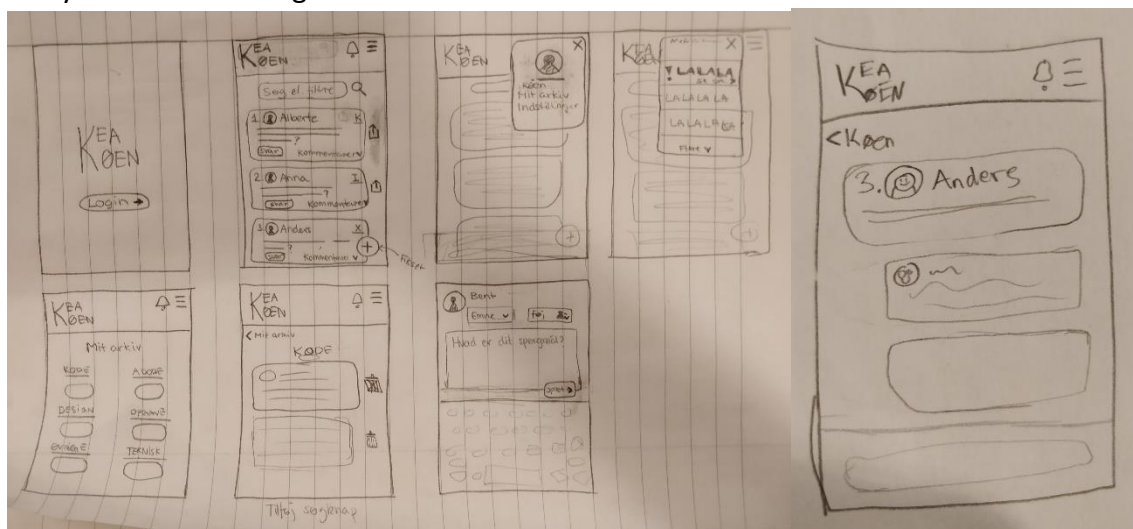


Ud fra de udvalgte skitser (se heatmap), er de to øverste skitser blevet taget videre sammen til at lave solution skitsen, som alle har været enige om at tegne. Begrundelsen for at de to øverste skitser er taget med videre, er fordi selve billedet af projektet er de skitser, som gruppen mest forestiller sig i at læne sig op ad.

## Onsdag - Storyboard · XD prototyping

### Storyboard

Storyboardet bliver taget ud fra solution skitsen.



Vi har fået tegnet vores solution sketch, hvor vi har b.la. gjort overvejelser af:

- Tiden af hvornår spørgsmålet er blevet oprettet;
  - Enten på forsiden af køen eller på undersiden af den spørgsmål, man har klikket på
- Farver på emnerne, når man tagger sit spørgsmål under et emne, fx kode som er i blå.

## To-do til onsdag

Sider:

- KEA KØEN "forside" (Maj)
- Forside/vejledning (Maj)
- Se/kommenter på spørgsmål (Iben)
- Nyt spørgsmål (Norwin)
- Mit arkiv oversigt (Camilla)
- Mit arkiv (Iben)

Overlays:

- Tastatur (Norwin)
- Burger-menu (Maj)
- Notifikationer (Maj)
- Søg med emner i vejledning (Camilla)

Andet:

- KEAKØEN logo (Iben)

---

De individuelle opgaver, som gruppemedlemmerne er blevet tildelt ift. siderne på XD, laves hjemmefra og dernæst samles sammen til torsdag, hvor storyboard også vil blive lavet i fællesskab.

Problemer, som gruppen har stødt på:

- Farver på spørgsmålene i køen, om de skal være der eller ej.

# Torsdag - Færdiggørelse af prototype

Gruppen sætter deres opgaver sammen inden i XD, mens der bliver snakket om hvis der skal være farver eller ej med på appen. Der er blevet opklaret, at der skal være farver på oversigten af emnerne, hvorpå at farveboblerne skal fylde helt ud.

Testopgaverne bliver lavet sammen, før kl. 11 hvor prototypen vil blive testet.

## Beskrivelse af den endelige app

Vores mål med KeaKøen er, at den skal kunne hjælpe både elever og lærere til at gøre vejledningsprocessen mere effektiv.

Hovedkonceptet er, at man kan skrive sit spørgsmål i appen, hvor spørgsmålet bliver tilgængeligt for alle elever og lærere på de relevante hold. Udover at være i én samlet kø, giver man også sit spørgsmål et emne, som man kan filtrere efter.

Der er nu tre forskellige måder, man kan få hjælp på:

1. Man kan vente på, at man bliver nr. 1 i køen, og få hjælp af en lærer.
2. Man kan få hjælp fra andre elever, som kan kommentere på ens spørgsmål og hjælpe gennem appen.
3. Man kan få hjælp fra andre elever, som kan komme over til en fysisk i klassen og vejlede, som en lærer ville have gjort det.

Det, at man kan få hjælp fra andre elever, skal hjælpe alle med at komme hurtigere i køen. Derudover kan man følge andre spørgsmål og gennemse gamle spørgsmål, så de samme spørgsmål ikke behøver at blive besvaret igen og igen.

Som motivation for at bruge appen og hjælpe andre er, at når en elev skriver sit spørgsmål og kommer ind som nr. 5 i køen, vil han/hun jo komme hurtigere igennem køen til læreren ved at hjælpe de andre elever som ligger først!

## Manuskript til test

- Intro til sig selv – hvem er jeg, hvor jeg kommer fra - og testens formål
- Fortæl at det er okay at ikke være på den 100% siden, altså det er okay hvis man ikke kan finde rundt eller finde ud af det, da de skal kunne fortælle, hvad der kan forbedres på siden

### Opgaver til testpersonen

1. Log ind, åben burgermenuen og luk den igen
2. Tjek for notifikationer, og luk den igen



3. Skriv nyt spørgsmål
4. Se dit eget opslag (Bente)
5. Svar Emil 2 gange
6. Gå tilbage til køen
7. Gå til mit arkiv og kig på dine gemte opslag under "kode"
8. Slet et opslag
9. Gå tilbage til køen

## Testresultater

### *Observant 1s noter*

#### Lauge – testperson 1:

1. Klikker sig fint ind - enkelt
2. Hurtigt og nem forståelse
3. Fandt ikonet til nyt spørgsmål --> nem navigation
4. Hurtigt og nem forståelse -->
5. Tøvende lidt efter at have fuldført opgaven i udtrykket
6. Klikker sig fint igennem
7. Lidt forvirret
8. Sletter Albertes
9. Nemt kommet igennem

#### Kommentarer og feedback

- Logoet er ikke i midten, hans øje er irriteret
- Synes selv, at den nuværende kø semesteret har, fungerer fint som det er; men ideen med at andre studerende kan hjælpe hinanden er en bedre løsning, en bedre konkurrent ift. online versionen af køen
- God feature med at gemme andres opslag
- Det kan være for grønt på forsiden – feedback

#### Frederik – testperson 2:

1. Nem forståelse og klikker sig nemt igennem
2. Fundet nemt og hurtigt
3. Nem forståelse af ikonet indikerer til et nyt spørgsmål
4. Nemt og hurtigt
5. Troede man kunne trykke på knappen til at "gemme opslag", men fandt den endelige knap
6. Fint og nemt
7. Kom frem til burgermenuen nemt samt mit arkiv undersiden

8. Gik fint igennem
9. Også fint igennem

#### Kommentarer og feedback

- Det med at få specifikt hjælp
  - Det er smart at have detaljer med i spørgsmål for underviseren
- Login skærm fint

#### Gustav - testperson 3:

1. Gik fint, giver god mening.
2. Gik fint, giver god mening - men mangler scroll-funktion.
3. Fandt + med det samme, og fik hurtigt oprettet.
4. Kunne først ikke helt regne den ud, fordi + også er at lave et nyt opslag, men nu også at svare.
5. Hurtigt gjort.
6. Fandt det hurtigt.
7. Fandt det hurtigt.
8. Fandt det hurtigt.

#### Feedback

- Det er dejlig nemt. Bryder sig ikke om den grønne farve, og beskriver den som "gusten" og slim-agtig. Udover det, et dejligt simpelt layout.
- Gem opslag-knappen lignede en del-knap eller lignende.
- Er i tvivl omkring konceptet om, at lærerne kan følge med, at ting bliver arkiverede osv. Det er ikke gjort helt klart.
- Det nye opslag, som testpersonen skriver, burde komme nederst i køen i stedet for øverst.
- Blev forvirret omkring logoet, som siger "KeaKøen", men læste det som "Kea øen" - og tænkte straks på "Kea Love Island" eller lignende.

#### *Observant 2s noter*

##### Lauge:

- Han trykker først på login - "enkelt" Det giver mening med burger i hjørnet, irriterende at den ikke er i midten.
- Han trykker på klokke - det giver mening.
- Trykker på plusset i hjørnet - hurtig til at oprette.

- Han trykker på se opslag - nemt, giver mening.
- Går tilbage til køen.
- Kan ikke helt finde gemte opslag. Prøver søgefunktionen. Prøver burgermenu - Det var ikke helt åbenlys.
- flot med farverne.
- Hurtig til at slette et opslag.

#### Feedback

- Køen på fronter fungerer godt i forvejen. Men det er godt at man kan hjælpe hinanden, i stedet for kun at stå i kø.
- Det skal måske lige forklares - at det er en kø.
- Efter forklaring, vil han gerne bruge appen.

#### Frederik:

- Finder nemt ud af opgaverne.
- Synes det er fedt at der kommer et keyboard op når man skal skrive et spørgsmål eller svar på spørgsmål.
- Måske mulighed for at svar hver enkelt person.

#### Feedback

- Synes der er okay overskueligt
- Måske lidt mere specifik for hvilken lære til hjælp.
- Smart med emne og farverne matcher.
- Måske lidt udoverskueligt for lærende.
- Menu (måske klokke og brugermenu) skal lave større.

#### Gustav:

- "Brugermenu giver god mening"
- "kan man ikke rolle ned i notifikation?"
- Finder nemt rundt på siden
- Blev lidt forvirret da han skulle svar Emil
- Forvirrende at det er den samme knap til både at oprette et spørgsmål og til at svare med.

#### Feedback

- Dejligt nemt, men den grønne farver falder ikke i god jord.
- Dejligt simpelt med boks Gem: måske pilen er på vej ind i kasse.
- Måske ældste først "måske det andet bare er at hoppe over i køen".
- Smart koncept.
- "Vil heller bruge jeres app i forhold til den kø der findes nu."
- Vil klik på flere ting. logo, måske for meget love island

## Ændringer på baggrund af tests

- Vi har ændret gem opslag-ikonet, så pilen peger indad i stedet for udad, da vi fik af vide at det lignede en del-knap i stedet for en gem-knap.
- Vi har gjort det mere tydeligt, hvem der står først i køen, og gjort, så det nye spørgsmål man skriver i prototypen kommer nederst i køen. Dette har vi gjort ved at gøre følgende:
  - Vi har ændret datoerne på de forskellige spørgsmål i prototypen, så det øverste spørgsmål har stået der i længst tid.
  - Vi har sørget for, at når brugeren laver et nyt spørgsmål kommer det ned i køen.
  - Når man har lavet et nyt spørgsmål og kommer tilbage til køen, kommer der en pop-up som fortæller, at ens spørgsmål ligger nederst i køen.

## Fredag - Pitch

### Pitch efter NABC-modellen

Opmærksomhed:

- En historie om køen på kea; hvad er køen, hvad var vores første håndindtryk og hvad er køens udseende? De lange køer fra morgen til eftermiddag.
- Problemet med køen på fronter; de lange køer, nogen har samme problemer med noget af opgaverne, og forsøger at få hjælp fra underviserne uden at vide, at andre ikke har brug for samme hjælp

Needs:

- En kø, hvor vi kan tjekke, om andre har stillet spørgsmålet før.
- En kø, hvor vi kan få hjælp fra andre elever og ikke kun de travle lærere.
- En kø, hvor vi kan gå sammen om spørgsmål og lærerne kan slippe for dobbeltarbejde.
- Effektivisering!

Approach:

- KeaKøen - en app på mobilen - bygger på en teori om, at eleverne gerne vil hjælpe andre for at hjælpe dem selv. Hvis du lægger et spørgsmål op, og ligger nr. 10 i køen, er det fristende at hjælpe dem der er foran dig, så læreren ikke behøver at hjælpe dem, men kan komme hurtigere til dig.
- Når du stiller et spørgsmål, kan du både få svar fra en lærer, når det bliver din tur, eller fra en elev som lige falder over dit spørgsmål og kan hjælpe.
- Du kan følge med i køen og skrive kommentarer derinde til andre studerende, hvis de ikke kan løse deres problem, men netop du ved hvordan man gør.

- Det øger også mere interaktionen mellem studerende og formindsker antallet inden i køen, så alle kan få hjælp som de har brug for inden skoletiden slutter. Det kan gavne både undervisere og studerende.
- Man kan arkivere opslag og søge efter opslag som andre studerende har sat ind.
- Appen er stillet op på den måde, at spørgsmålene deles op i emner, hvor der er kode, design, opgaver, (...), så man har en nem oversigt over, præcis hvad man søger efter. Hvis ikke, kan man gå til andet, hvis det er at man har problemer med fx sit brackets program.

#### Benefits:

- Med appen kan man få hjælp til sine opgaver, man er i gang med. Man kan søge efter tidligere, inaktive spørgsmål
- Man kan få hjælp fra andre, i stedet for altid at skulle vente på lærerne.
- Man kan gå sammen om spørgsmål, så lærerne kan slippe for dobbeltarbejde og dermed arbejde sig hurtigere igennem køen.

#### Competition:

- I den nuværende vejledningskø kan man sidde og vente i flere timer, fordi så mange elever skal have hjælp fra så få lærere. Der er ikke mulighed for at få sit spørgsmål ud til andre elever, så man kan få hjælp fra dem, og lærerne bruger unødvendigt meget tid på at svare de samme spørgsmål flere gange, fordi eleverne ikke har kommunikeret.
- På facebook kan du omvendt søge hjælp fra dine venner – men dine venner bliver nemt distraherede af kattevideoer, og derudover er de jo heller ikke længere i uddannelsen end du selv er, så måske de slet ikke er i stand til at hjælpe dig... så du har brug for en lærer. Som kommer om 5 timer.

#### Action:

- Download appen! Jo flere vi er, som bruger appen aktivt, jo mere effektiv bliver appen for os alle. Spred budskabet om, at vi skal hjælpe hinanden - både for vores egen og for andres skyld.

## Link til slideshow

<https://docs.google.com/presentation/d/1Kd0YqQN7ejrErDt0E18hHqpoE8GD-WAwBezwnp7OdZ8/edit?usp=sharing>

## Ændringsforslag på baggrund af pitch

- Muligheden for at vedhæfte billeder derinde, så det er lettere for andre at hjælpe
- Mangler funktioner til at kunne "lukke" ens besvarede spørgsmål
- Designet kunne optimeres

## Beslutninger foretaget i gruppen under processen

Undervejs, har gruppen diskuteret om forskellige funktioner, som skal inddrages i appen. Fx. funktionaliteten med at tage billeder af sit problem, og vedhæfte det sammen med sit spørgsmål. Denne idé er ikke blevet taget med, da der er blevet snakket om, at der ville være en forskel på at have hjælp til en lille kode-del, som man bare kan sætte ind eller et større, teknisk problem, hvor man er nødt til at være tilstede for at kunne undersøge. Ift. Større ting vil vi i stedet opfordre mere til at være fysisk til stede og se på hinandens problemer.

Der er blevet snakket om, at varigheden af appens spørgsmål, der bliver lagret i appen efter de er besvarede, varer en måned før det bliver slettet, så det ikke "fylder".