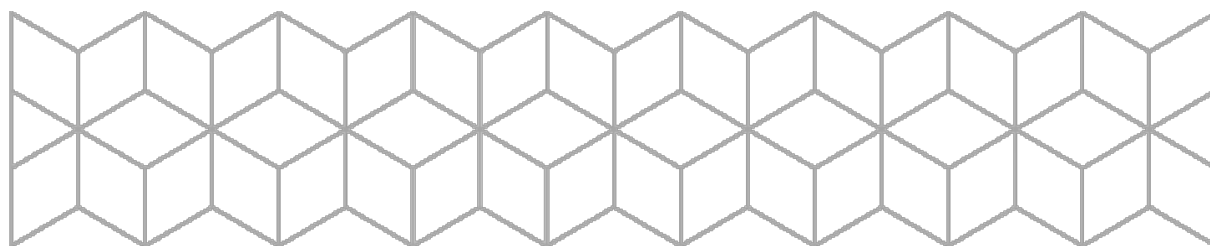


# SENSORVEILEDNING

<b>Emnekode:</b>	ITM11319-1
<b>Emnenavn:</b>	22H Designmetoder
<b>Eksamensform:</b>	Mappeeksamen
<b>Dato:</b>	6. desember, innleveringsfrist kl 15
<b>Faglærer(e):</b>	Daniela Blauhut
<b>Eventuelt:</b>	<p>Obligatorisk emne i bachelorstudiet i digitale medier og design og årstudiet i informasjonsteknologi (profil 3), 1. semester</p> <p>Dokumentinnhold: 1) Link til emnebeskrivelse, 2) oppgavebeskrivelser, 3) vurderingskriterier, 4) eksempler</p>



## 1) [Emnebeskrivelse](#)

Mappeeksamen i emnet består av to delprosjekter, heretter betegnet som DP1 og DP2.

DP1 ble introdusert i uke 36, DP2 i uke 41. DP1 inkluderer 5 leveranser og fokuserer på bruk av ulike visuelle verktøy og designmetoder for å formidle innsikt. DP2 inkluderer 7 leveranser og fokuserer på konseptutvikling. Karakteren settes basert på en helhetsvurdering.

## 2) OPPGAVEBESKRIVELSE DP1

**Bakgrunn:** Designprosjekt 1 (DP1) er ett av to mappeelementer og dermed del av eksamen i emnet Designmetoder.

**Mål:** Det overordnede målet er at studentene tenker og jobber som designere. DP1 fokuserer på første steget i enhver designprosess: *innsikts- og analysefasen*. Studentene skal være i stand til å identifisere og formidle behov ved å bruke ulike verktøy, samt utlede og formulere krav til potensielt nye løsninger.

**Oppgave:** I grupper på 2 studenter skal en av følgende to tjenester undersøkes og analyseres:

- A) Selvbetjeningstjenesten som høgskolens kantine tilbyr studentene og ansatte i og utenom ordinær åpningstid – fra inngang og valg av mat og drikke (fortrinnsvis kaffe) til selvbetjent betaling og utgang.
- B) Selvbetjeningstjenesten Spar Halden tilbyr sine kunder – fra valg av produkt til selvbetjent betaling og utgang.

Gjennomfør «feltarbeid» og utvikle en grundig forståelse for UI og UX design, brukere og bruks-kontekst.

Gå gjennom følgende trinn når dere jobber med prosjektoppgaven:

- 1. trinn:** Opplev selv og test selvbetjeningstjenesten dere har valgt. Identifiser potensielle utfordringer knyttet til tjenesten og formidle disse i form av et storyboard. Skisser fra hånd (analog eller digitalt) og supplert bildene med en storyline.
- 2. trinn:** Se på tjenestens helhet og beskriv brukerreisen idet dere tar brukers perspektiv. Se på alle skrittene i "reisen" en bruker gjør fra å informere seg om tjenesten til å betale matvare/produkt og forlate stedet. Visualiser tjenesten som prosess og legg vekt på kontaktpunkter brukeren møter underveis og eventuelle dårlige elementer (pain points) som kan ødelegge for hele tjenesten.
- 3. trinn:** Lær om tjenestens typiske brukere (studenter/ansatte/kunder), om deres erfaring med tjenesten, deres behov og eventuelle utfordringer. Hold dere nøytrale og upartisk; ikke la deres personlige erfaringer lede dere. Bruk observasjon og intervju som metoder. (Kommentar: Dere skal forstå, snarere enn å bare anta, hva potensielle problemer er. Det innebærer å snakke med og tilbringe tid med mennesker som er berørt av problemene.) Dokumenter deres funn og data ved hjelp av enten video (med tekst/voice overlay) eller bildeserie/bildemontasje og kontekstposter. OBS: Husk å be om skriftlig samtykke dersom personer er identifiserbare på hhv video og bilder!
- 4. trinn:** Basert på trinn 3 skal dere utvikle 3 Personas som beskriver typiske brukere av tjenesten. Husk at Personas er fiktive, men deres beskrivelser må i viss grad være forankret i deres empiriske funn fra trinn 3. Bruk illustrasjon eller foto for å illustrere fiktive brukere,

og beskriv brukernes varierende behov og atferd. Vurder hvilken informasjon som kan være relevant i kontekst av tjenesten dere undersøker.

- 5. trinn:** Formuler en problemstilling basert på deres funn fra trinn 1-4 og lag deretter en kravspesifikasjon til et potensielt forbedret konseptforslag. Vurder funksjonelle krav, brukerorienterte krav, designrelaterte og eventuelt tekniske krav. Avgjør i tillegg kravenes vektning.

**Sluttleveranse:** DP1 består av 5 elementer:

- Storyboard med minst 6 frames og storyline
- Brukerreise som visuelt og verbalt illustrerer brukeropplevelsen
- Video (med tekst/voice-overlay) eller bildeserie/bildemontasje + kontekstposter
- 3 Personas som representerer typiske brukere
- Kravspesifikasjon til et potensielt forbedret konsept
- (De som ønsker, kan legge ved f.eks. en protokoll eller et sammendrag fra intervjuene. Lever og merk det i så fall som vedlegg.)

**Innlevering:** DP1 skal avsluttes i uke 40 og leveres i Canvas. Tilbakemeldinger gis muntlig under veiledningstimen. Eksamensinnlevering er i uke 49 og foregår i Inspira. Det er mulig å forbedre elementer fra DP1 fram til eksamensinnlevering, men det anbefales å jobbe fokusert med neste delprosjekt etter uke 40. Alle prosjektelementene skal riktig betegnes, samles i en ZIP-mappe og leveres som 1 ZIP-fil i hhv Canvas og Inspira.

## OPPGAVEBESKRIVELSE DP2

**Bakgrunn:** Designprosjekt 2 (DP2) er ett av to mappeelementer og dermed del av eksamen i emnet Designmetoder.

**Mål:** Det overordnede målet er at studentene tenker og jobber som designere. DP2 fokuserer på andre steget i enhver designprosess: *utviklingsfasen*. Studentene skal være i stand til å utvikle visuelt attraktive designforslag som imøtekommer bestemte krav og produsere interaktive konsepter for kommunikasjon og testing.

**Oppgave:** I grupper på 2 studenter (samme grupper som DP1) skal det jobbes med temaet LÆRING. Studentene skal utvikle et interaktivt digitalt produkt i form av en nettside eller mobilapplikasjon som formidler kunnskap på en interessant, engasjerende og morsomt måte. Produktet skal gjenspeile studentenes forståelse for gode Gestaltregler og designprinsipper. Studentene kan velge blant følgende retninger:

- Læringsapp/nettside for barneelever som tar sikte på lese-, regne- eller språkferdigheter
- Læringsapp/nettside for studenter som tar sikte på studieverktøy, f.eks. studieteknikker, organisasjon av hverdagen (tasks, to-dos, reminders, kalender), organisasjon av ideer og tanker

Studentene kan velge en annen vinkling, men den skal være knyttet til temaet LÆRING. Forslag til selvvalgt retning må innleveres til faglærerne innen torsdag 20. oktober for godkjenning.

I utviklingsprosessen skal gruppene gå gjennom følgende trinn:

- 1. trinn:** Lag dere en kravspesifikasjon. Definer målet med tjenesten og hva brukerne skal oppnå (brukerrelaterte krav). Bestem hvilke kjernefunksjoner og hvilke sekundære funksjoner deres digitale produkt skal ha (funksjonelle krav). Bestem etter hvilke prinsipper for god design produktet skal utvikles (designrelevante krav). Eventuelt definer tekniske krav (spesiell form for logg inn, spesiell plattform, spesiell enhet etc.).
- 2. trinn:** Design et Moodboard til inspirasjon for videreutvikling. Minimumskravet er en digital bildekollasj. Interaktive elementer hhv flere informasjonsnivå omfattes ikke av minimumskravet, men er positive. Tenk på målgruppen deres samt hensikten til produktet dere skal designe.
- 3. trinn:** Lag en skjematisk oversikt over appens/nettsidens oppbygning og struktur og visualiser det store bildet (informasjonsarkitektur). Dere velger selv om dere vil tegne fra hånd, tegne digitalt eller bruke online verktøy/maler.
- 4. trinn:** Produser en en low-fidelity papirprototype med minst 6 app-skjermsskisser. Skissene skal inkludere en innloggingsskjerm, startskjerm og statistikkskjerm (for å vise relevante data til brukeren, f.eks. læringsprogresjon). Tegn fra hånd!
- 5. trinn:** Utvikle en high-fidelity interaktiv prototype av konseptet deres. Prototypen må være klikkbare. Mer avanserte interaksjoner og overganger er positive, men ikke krevd. Verktøy/programvare for design og prototyping velges selv.
- 6. trinn:** Basert på trinn 4 skal det i neste trinn utvikles en high-fidelity interaktiv prototype av konseptet deres. Prototypen må være klikkbare (minimumskrav). Mer avanserte interaksjoner (f.eks. skrolling) omfattes ikke av minimumskravet, men er positive. Verktøy/programvare for design og prototyping kan velges selv, men vi anbefaler Figma.
- 7. trinn:** Lever en skriftlig dokumentasjon på maks 2 A4-sider. Skriv et sammendrag av utviklingsprosessen og redegjør for resultatet.

**Sluttleveranse:** DP2 består av 7 elementer:

- Kravspesifikasjon over ønskede produktegenskaper
- Digitalt moodboard som inspirasjon for produktutvikling
- Skjematisk oversikt over struktur og oppbygning av produktet (informasjonsarkitektur)
- Skisser av minst 6 app-skjerner/sider (inkludert innloggingsskjerm, startskjerm, statistikkskjerm)
- High-fidelity interaktiv prototype (leveres som fil eller skjermopptak/video)
- Bilde- eller videodokumentasjon av brukertest
- Maks 2 A4-sider prosessdokumentasjon og redegjørelse for resultat

**Innlevering:** DP2 avsluttes i uke 49 og leveres sammen med DP1 i en samlet eksamensmappe **i Inspera**. Eksamensdato er 06. desember, og filene må innleveres **innen kl 15.00**. Alle elementene skal riktig betegnes, samles i en ZIP-mappe og leveres som 1 ZIP-fil.

### **3) VURDERINGSKRITERIER**

DP1 teller 50% og vurderes i henhold til oppgavens overordnede mål samt leveransene definert i oppgaven: Storyboard (10%), Brukerreise (10%), Video/Bildemontasje (10%), Personas (10%), Kravspesifikasjon (10%).

Det legges spesiell vekt på studentenes evne til å gjennomføre «feltarbeid» og utvikle en grundig forståelse for brukere og brukskontekst samt uttrykke det gjennom visuelle designmetoder.

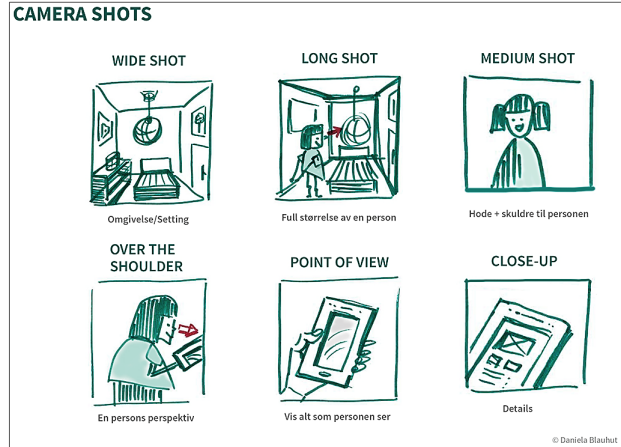
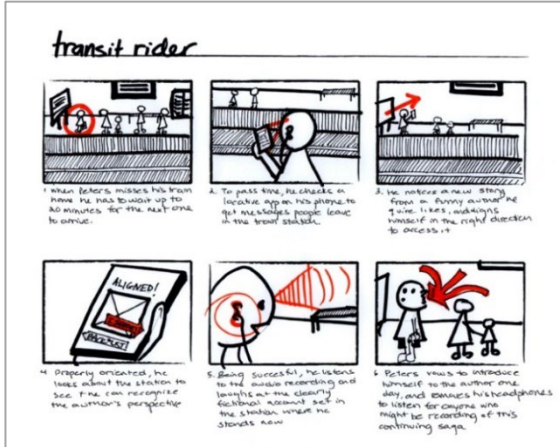
DP2 teller 50% og vurderes i henhold til oppgavens overordnede mål samt leveransene definert i oppgaven: Kravspesifikasjon (7,15%), Moodboard (7,15%), Skjematisk oversikt/IA (7,15%), Skisser/Papirprototype (7,15%), Interaktiv hi-fi prototype (7,15%), Bilde/Videodokumentasjon av brukertest (7,15%), Prosessdokumentasjon (7,15%).

Det legges spesiell vekt på studentenes forståelse for gode Gestaltregler og designprinsipper, som skal gjenspeiles i sluttproduktet, samt studentenes evne til kritisk refleksjon i designprosessen.

#### 4) EKSEMPLER (DP1)

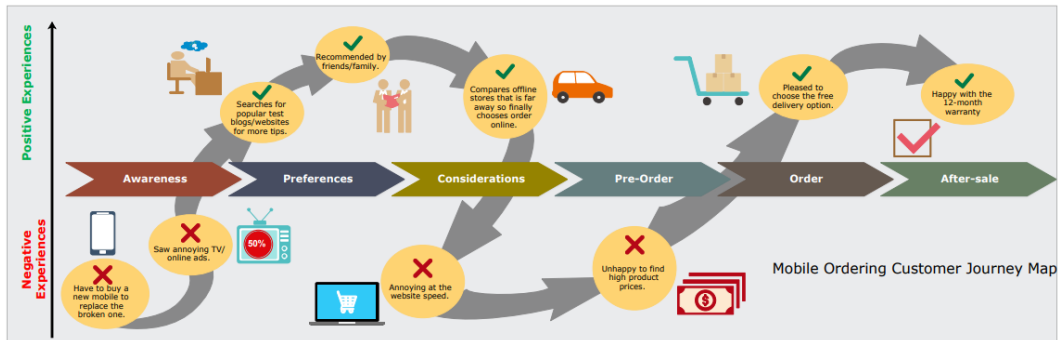
Kommentar: Eksemplene under har ingen tematisk tilknytning til oppgaven, men skal illustrere et forventet «håndverksnivå» som ville tilsvare karakter A/B.

#### Storyboard (eksempel og tekniske grep)



Ukjent kilde

#### Grafisk/illustrativ brukerreise (variant a)



Mobile ordering customer journey map. Kilde: edrawsoft.com

#### Grafisk/tabellarisk brukerreise (variant b)

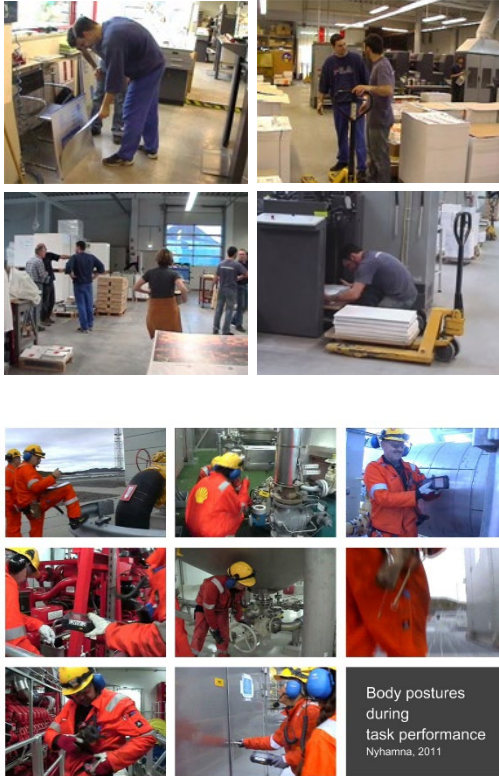
	<p><b>Anne, 42 år</b>                  Scenario: Anne jobber med innkjøp i en bedrift som produserer plaststoler. Hun har akkurat deltatt i møte der ledelsen informerte om at bedriften ønsker å innføre tiltak for å bli mer miljøvennlige. Anne diskuterer dette med noen kollegaer.</p>			<p><b>Forventninger</b>                  Anne har stressendes arbeid dager, og har ikke mye tid å sløse med. Derfor må bestillingene av råvarer gjøres så hurtig som mulig.</p>	
<b>Sted på reisen</b>	Bli kjent med applikasjonen	Kikker på applikasjonen	Registrerer ny bruker	Bestiller ressurs	Får kontakt med selger
<b>Aktivitet</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kollega tipser om Ressursbanken</li> <li>Ønsker å undersøke om bedriften kan kjøpe sekundærmaterialer fra Ressursbanken</li> <li>Gjør et google-søk og går inn på nettsiden</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Leser suksesshistorier om å spare penger</li> <li>Leser "hvordan fungerer det?"</li> <li>Går inn på annonsesiden</li> <li>Bruker filter og søker for å finne ønsket type plast</li> <li>Går inn på annonse med ønsket materiale</li> <li>Prover å sende bestilling</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Må registrere ny bruker for å kjøpe materialet</li> <li>Fyller inn bedriftsinfo</li> <li>Registrerer BankID</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kommer tilbake til bestillingssiden</li> <li>Sender bestilling</li> <li>Får beskjed om at bestillingen er sendt til selger</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Får mail fra selger om at bestillingen er godkjent, og bestillingen vil mottas innen to virkedager</li> </ol>
<b>Følelser og behov</b>					
<b>Potensial og utfordringer</b>	På hvilke måter kan brukerne bli kjent med Ressursbanken?	Finne riktig filter kan være utfordrende	Krav om brukerregistrering og BankID kan føre til at brukere med dårlig tid forlatter applikasjonen ved dette steget.	Brukeren vet ikke hvem selgeren er før bestilling, og må vente på svar fra selger.	Brukeren kan bli usikker om ingen opplysninger om selger blir gitt før bestillingen er godkjent.

Figur 70 Brukerreise for en førstegangskjøper.

Ressursbank. Kilde: Bacheloroppgave Industriell design, HiØ

## Bildeserie/Bildemontasje + Kontekstposter (alternativt video)

*Kommentar: Hvis studentene velger å kombinere bildeserie og kontekstinformasjon på et artboard/canvas, er det greit, så lenge bilder og kontekst kommer tydelig fram. I dette trinnet skal det ikke brukes skissering, grafikk eller bare tekst, men foto eller video.*



Eksempler på bildeserie/bildemontasje

Eksempler på kontekstposter (som skal supplere en gitt bildeserie)

## Kravspesifikasjon

Requirement category	Requirement	Comment	Priority
Functional/Features	Login	Two-factor authentication required	high
	Startpage with access to different views	Access to different functions or views	high
	Listview of work tasks, including detail view		high
	Filtering the listview	e.g. Person/department, day/period	high
	Search function		medium
	Chat functionality connected to work tasks	May be additional functionality, places greater demands on the organization	low
Technical	Progressive web application		high
	Operative system: Windows, Linux, Mac OS	Cross-platform	high
	Devices: PC, phones, tablets		high
	Login: Bank ID, password		high
	Application maintenance and support	Expansion and/or modification of the applications functionality, debugging	medium

Requirement category	Requirement	Comment	Priority
Design-oriented	Usability/high ease of use	Apply design principles and Gestalt laws of organization	high
	Consistent design and interaction style	Harmonize visual design and interaction mechanisms with the customer's existing software solution	medium
User-oriented	Achieve required goals effectively and efficiently		high
	Reliability	Continuous elimination of bugs that may influence issues with system components	high
	High performance	App load speed matters	high
General	Provide high utility value for users		high

*Fiktiv kravspesifikasjon i kontekst av app-utvikling*

#### *Generelle kommentarer:*

Det finnes templates for det meste, f.eks. i Figma. Hvis studentene bruker chart, - brukerreise- eller storyboard templates er det greit, så lenge de tilpasses eget prosjekt og mål og ikke bare kopieres 1:1. Det er imidlertid ikke greit å bruke f.eks. Storyboard creator software.

Noen studenter vil/kan ikke tegne. Hvis de leverer hybride skisser (en kombinasjon av fotografi og skissering), f.eks. i storyboard, er det greit.