



PROJEKTRAPPORT

DESIGNSTUDIO MOBIL

Grupp 8
Abdullah Salman
Benjamin Olsson
Kajsa Ailm
Linda Jivsäter
Simon Axdorph

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Uppdraget	s. 3
Metodval	s. 4 - 5
Urval & Data	s. 6 - 9
Problem (UX Statement)	s. 10
Personahypotes	s. 11
Persona	s. 12
Scenario	s. 12 - 15
Design (Lösning)	s. 16 - 20
Användbarhetstester	s. 21
Designhistorik och skisser	s. 22
Avstämning	s. 23
Referenslista	s. 24
Empiri/Bilagor	s. 25 - 41

UPPDRAGET - STUDENTWEBB

Uppdraget som gruppen blev tilldelat var att förbättra [HH.se](https://hh.se) underflik "är student". Önskemål och specifikationer var att webbsidan skulle bli en ny webbsida separat från [HH.se](https://hh.se) istället för en underflik. Webbsidan skulle vara responsiv och ska ta hänsyn till mobila användare och deras behov.

Syftet med uppdraget är att skapa en webbsida som är för studenterna på Högskolan i Halmstad. Webbsidan ska vara strukturerad och endast ha med väsentlig information för studenterna. Visuellt ska designen vara simpel och modern med Högskolan i Halmstads korrekta färger. Målgruppen är studenterna på

Högskolan i Halmstad. Målet med uppdraget är att förenkla studenternas vardag genom att bidra med lättillgänglig information genom en enkel design och mobilanpassad layout.

Under projektet kommer gruppen att arbeta med Goal-Directed Design samt Scrum. Två olika metoder för att på bästa sätt fullfölja en lyckad designprocess.

METODVAL

Under denna designstudio har gruppen använt sig av två arbetsmetoder, Goal-Directed Design och Scrum. De tre första veckorna under designstudion arbetade gruppen utifrån Goal-Directed Design metoden. Denna metod innehåller sex olika steg, research, modeling, requirements, framework, refinement och support (Cooper, Reimann, Cronin, & Noessel 2014). Gruppen valde att använda Goal-Directed Design metoden eftersom gruppen använt sig av metoden i tidigare designstudio och har goda kunskaper kring den. Gruppen ansåg att de första steg som ingick i arbetsmetoden utvecklade gruppens användarstudier.

Ett exempel på ett steg i arbetsmetoden är research, vilket är det första steget (Cooper et al., 2014). Denna del går ut på att identifiera olika beteendemönster (Cooper et al., 2014). För att lyckas med det behövs det samlas in empiri genom olika metoder som exempelvis intervjuer, observationer och omvärldsanalyser (Cooper et al., 2014). Gruppen ansåg att sådan empiriinsamling är väsentlig för att lyckas finna beteendemönster bland blivande användare.

Scrum är en arbetsmetod som gruppen använde sig av de sista två veckorna under designstudion. Under denna period var det prototyputveckling och programmering som stod i fokus. Scrum är, till skillnad från Goal-Directed Design, inte en arbetsmetod som följer ett antal steg som skall genomföras (Rubin, 2012). Denna arbetsmetod går istället ut på att organisera arbetet i

en designprocess (Rubin, 2012). Gruppen valde att använda Scrum den senare delen av designstudion för att underlätta prototyputvecklingen och kunna organisera upp arbetet inför den slutgiltiga presentationen. Ännu en anledning var att få en överblick över vad som behövde genomföras, genom att skapa olika sprinter (Rubin, 2012).

Gruppen utvecklade en Sprint Backlog (bilaga J) för att planera upp hur lång tid det tar att utföra en sprints tasks (Rubin, 2012). Efter det gjorde gruppen en Task Board (Bilaga K) för att få en överblick över vad gruppen utfört och de uppgifter som ännu inte var genomförda. Gruppen ansåg att det var en utmaning att använda en Task Board eftersom det var svårt att förutse hur lång tid

de olika uppgifterna skulle ta.

Gruppen påbörjade även en Sprint Burndown Chart för att se om gruppen låg i fas i designprocessen (Rubin, 2012). Eftersom gruppen valde att fokusera på en Task Board fick gruppen ont om tid till att färdigställa Sprint Burndown Chart, därför blev denna inte färdig.

Gruppen delade ut de olika Scrumrollerna. I ett Scrumteam finns det en Product owner, Scrummaster och ett development team (Rubin, 2012). Gruppens beställare var product owner, vilket innebar att hon var ansvarig för vilka tasks som skulle utföras. Benjamin var Scrummaster. Hans roll var att stötta development team för att Scrums värderingar skulle användas korrekt. Kajsa, Linda, Simon och Abdullah ingick i gruppens Development Team. De var ansvariga för att designa, bygga och testa gruppens tasks.

URVAL & DATA

INTERVJUER

Högskolan i Halmstads webbplats har en bred målgrupp och därmed har användbarheten i designen försvunnit bland all information. Gruppen utförde intervjuer under två olika tillfällen med studenter från Halmstad högskola (se bilaga A). Sammanlagt genomförde gruppen 15 intervjuer under dessa två tillfällen. Gruppen ville utföra intervjuer i ett tidigt skede i designprocessen för att ta reda på användarens mål, behov och motivationer (Cooper et al., 2014). De första intervjuerna som utfördes var korta intervjuer med endast fem frågor. De senare intervjuerna var djupare och innehöll fler frågor. Alla intervjuerna var semistrukturerade intervjuer där fokuset låg på användbarheten på webbsidan hh.se "är student".

Efter att intervjuerna hade genomförts fick gruppen reda på att webbsidan i dagsläget endast används som en mellanhand för studenterna för att ta sig vidare till de andra webbplatserna som Blackboard, Studentportalen och studentmejlén. Anledningen till detta var att webbsidan hh.se "är student" innehöll alldeles för mycket information och i menyn fanns det bland annat upp till fyra underkategorier i ett flertal av flikarna. Det fanns heller ingen struktur eller logisk ordning på många delar av webbsidan, vilket användare upplevde förvirrande. Problemen som identifierades utifrån intervjuerna var att webbsidan är alltför ostrukturerad och överväldigande för att användarna ska orka använda den trots att webbsidan innehåller viktig information för just studenter. Detta innebar att all den information som fanns

utöver Blackboard, Studentladok och studentmejlerna inte användes i samma utsträckning. De funktioner som användare ibland tog del av var att hitta sitt schema, kursplaner och utbildningsplaner.

När gruppen frågade hur de upplevde navigationen blev svaren att när studenten väl lärt sig webbsidan är det inte svårt att navigera sig runt. Dock sa intervjupersoner att de första gångerna de befann sig på webbsidan var det svårt att hitta den informationen som söktes. Användare behövde alltså lära sig webbsidan för att kunna använda den vilket kan vara ännu en anledning till att studenter väljer att inte använda webbsidan.

När gruppen frågade om en mobilapplikation hade

bidragit till ett ökat användande blev svaren olika. Men majoriteten av intervjupersoner svarade ja, då de ville använda webbsidan i telefonen och ansåg att den i nuläget inte var mobilanpassad.

Gruppen fick flera svar kring vad intervjupersoner önskar att se på webbsidan. Dessa önskemål var att webbplatsen behövde bli tydligare, innehålla mindre och mer relevant information, få en tydligare bild över vad som fanns på webbplatsen, bli smidigare så det tar mindre tid att hitta information, bli mer anpassad till olika studenter och samla de olika systemen på ett bättre sätt.

Gruppen frågade vad användare ser som relevant information. Svaren som gruppen fick var att det innebar

deras aktuella schema, enkelt kunna boka salar och gästföreläsningar, se information från deras akademi, kursplaner och utbildningsplaner.

Utifrån dessa önskemål utvecklade gruppen den primära personas mål som var att enkelt kunna hålla koll på sina studier online, snabbt kunna hitta relevant information och ta examen och få ett bra jobb.

HEURISTISK UTVÄRDERING

Innan intervjuerna påbörjades utförde samtliga medlemmar i gruppen individuella heuristiska utvärderingar på webbsidan hh.se "är student" (Se bilaga C). Gruppen använde sig av Jakob Nielsens Heuristiker för att utföra utvärderingen [1]. Detta eftersom de tio heuristikerna kan bidra till att hitta vad som är bra och dåligt med gränssnittet.

Varje gruppmedlem gick igenom Nielsens Heuristiker och applicerade dem på webbsidan hh.se "är student". Efter varje utvärderingen gavs ett betyg på varje heuristik (Se bilaga C). Här fick gruppen reda på att navigationen fungerar helt okej men informationen på webbsidan är överflödig.

OMVÄRLDSANALYS

Gruppen utförde även omvärldsanalyser där inspiration samlades in från olika webbplatser. Två av webbplatserna som låg i fokus var webbplatsen för Högskolan i Kristianstad och webbplatsen för Högskolan Väst. Gruppen valde att lägga fokus på dessa två webbplatser eftersom designen var enkel men samtidigt informativ, vilket var något gruppen ville implementera till Högskolan i Halmstad studentsida. Dessa webbplatser hade också egna dedikerade studentwebbsidor, vilket var något vi ville sträva efter.

PROBLEM (UX STATEMENT)

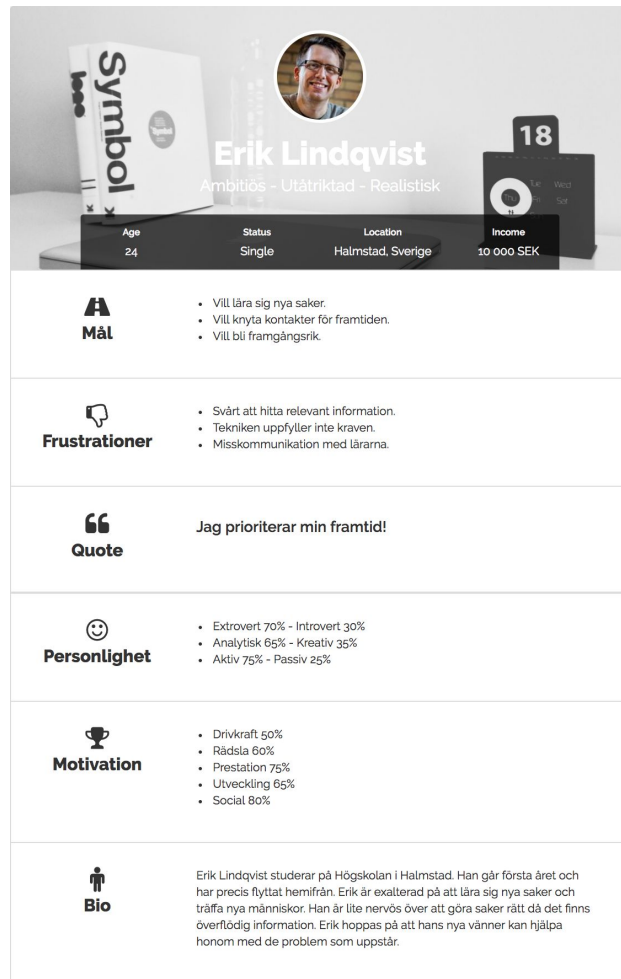
Syftet med tjänsten är att underlätta livet för studenter genom att samla de olika plattformar som Blackboard, Studentladok och studentmailen på samma webbsida. Underfliken “är student” innehåller i dagsläget alldeles för mycket information, vilket gör att studenterna inte orkar gå igenom det som finns på webbsidan även om informationen kan vara användbar.

Utmaningen för gruppen var att korta ner informationen och bara ha kvar det som är mest relevant för studenten. Utifrån intervjuerna var det mest relevanta funktionerna bland annat schema, personlig information för varje student och enkel navigering till andra plattformar.

En annan utmaning för gruppen var att vi själva är slutanvändare. Detta gjorde att gruppen var tvungna att vara objektiva till uppdraget och bara utgå från empirin och inte egna åsikter.

PERSONAHYPOTES

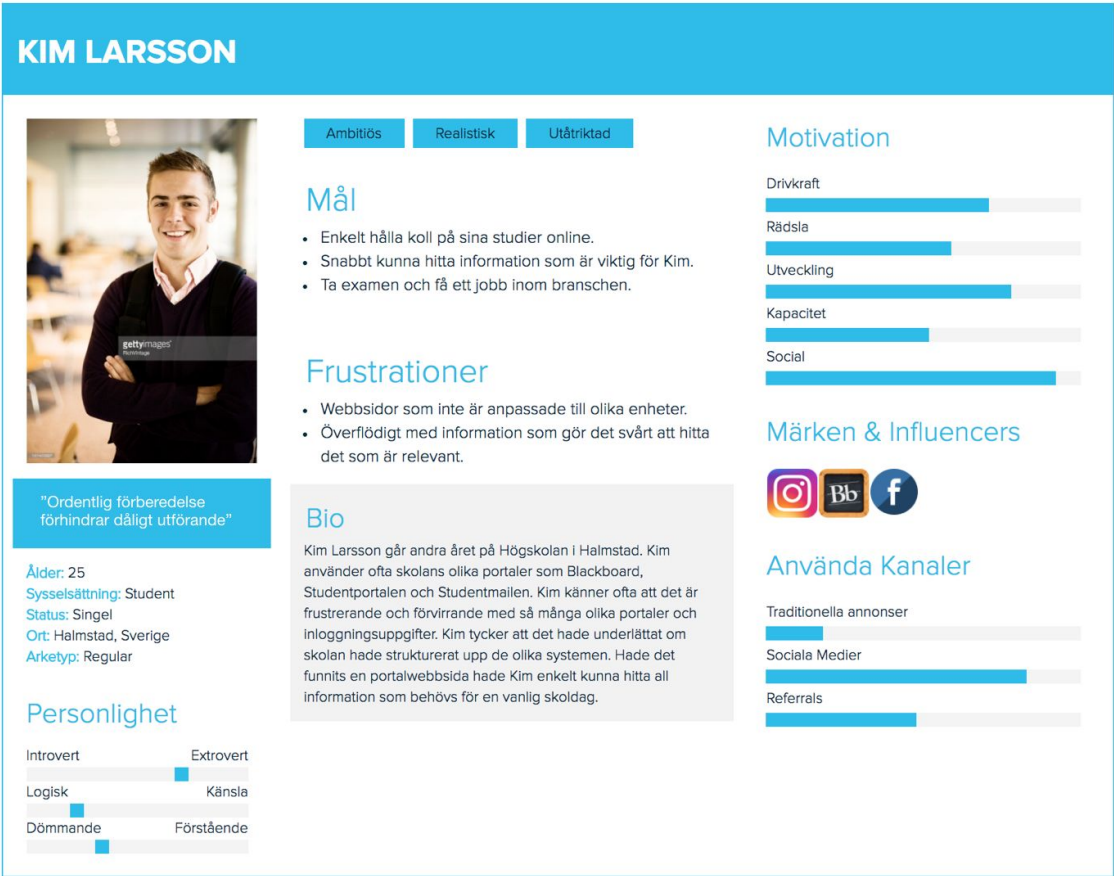
En personahypotes är det första steget mot att identifiera olika personas och försöka hitta ett beteendemönster (Cooper et al., 2014). Gruppen valde att skapa en personahypotes efter att gruppen utfört flera korta intervjuer som endast innehöll några få frågor. Gruppen sammanfattade intervjusvaren för att försöka hitta olika behov, mål och motivationer hos användarna. Utifrån svaren som gruppen fick skapade sedan en personahypotes.



Figur 1. Bild på gruppens personahypotes.

PERSONA

Personas används för att sammanställa och konkretisera användares mönster och behov (Cooper et al., 2014). Gruppen valde att skapa en persona för detta projekt då majoriteten av användare är studenter och gruppen anser att en sekundär persona kan kännas överflödig. Om en sekundär persona behövde skapas skulle gruppen då lägga mer fokus på användare som inte är studenter, exempelvis föräldrar eller vårdnadshavare. Eftersom gruppen ville fokusera på majoriteten av användarna utvecklades därför bara en primär persona.



Figur 2. Bild på gruppens persona

SCENARIO

KONTEXTSCENARIO

Kim Larsson är 25 år gammal och studerar ekonomi på Högskolan i Halmstad. Kim har precis kommit hem från skolan och vill planera upp de kommande veckorna då Kim både jobbar och studerar samtidigt. Kim loggar in på sin profil på högskolans studentsida och klickar sig vidare till veckoschemat för kursen. Väl inne på veckoschemat kan Kim enkelt och smidigt planera upp de kommande veckorna. Kim ser att schemat är fullt och blir stressad över hur han ska hantera både jobb och skolan samtidigt. Kim känner att han vill ha hjälp med att hantera stressen och klickar sig därför in på högskolan

studentsida. Han klickar sig vidare till “Studenthälsa” och längst ner på webbsidan finner han den kontaktinformation han behöver för att både kontakta personalen där och hitta till Studenthälsan på högskolan. Kim bestämmer sig för att besöka studenthälsan imorgon och klickar på kontaktinformationen för att få upp en karta över var studenthälsan ligger på skolan. Kim känner sig lugnare över att han kan få hjälp med sin stress i skolan.

Kim vill även hitta sin utbildningsplan och klickar därför på ikonen “Studiestöd” för HH:s studentsida som ligger centralt på webbplatsen. Sedan klickar Kim vidare till “Sök Utbildningsplan och Kursplan”. Han skriver in sin utbildning och akademi och trycker på “sök”. Kim kan nu enkelt se och ta del av utbildningsplanen.

SCENARIO

KEY-PATH SCENARIO

Kim har precis avslutat en kurs och sitter i skolan och förbereder sig inför den kommande kursen. Han får en notis genom högskolans studentsida att registrera sig inför den kommande kursen på Studentportalen. Kim blir glad då han glömt att registrera sig och går snabbt in på sin profilsida på HH.se och klickar sig vidare till Studentportalen. När Kim är inne på sin profilsida passar han på att se vilken sal han ska vara i eftermiddag. Kim ser på profilsidan att han ska vara i sal F323 klockan 15:15. Kim känner att han inte vet var salen ligger och trycker därför på föreläsningen för att få upp

campuskartan och kan då se var salen ligger. Kim känner sig lugn igen och redo för föreläsningen.

Kim hör att hans klasskamrater pratar om en gästföreläsning som ska äga rum i slutet av veckan. Han undrar vad den kommer handla om och går in på akademisidan för ekonomi på högskolans studentsida. Väl där inne ser han att den kommer handla om affärssystem vilket han vill lära sig mer om. Kim anmäler sig genom sidan och känner sig glad över att han fick information om gästföreläsningen. När Kim väl är inne på högskolans studentssida ser han att han fått en notis från Blackboard. Kim passar på att klicka sig vidare till Blackboard för att se vad notisen handlar om. Han ser då att han fått godkänt på förra kursens hemtenta och känner sig stolt över sig själv.

SCENARIO

VALIDATION SCENARIO

Kim befinner sig i skolan och ska logga in på sin studentmejl. När Kim håller på att logga in får han upp en notis att hans användarnamn eller lösenord är felaktigt. Kim blir orolig då han behöver skicka iväg ett mejl så fort som möjligt. Kim väljer att gå in på sin profilsida på HH.se, där han redan är inloggad, och klickar sig vidare till IT-support. Väl inne på sidan klickar Kim sig vidare till Helpdesk och får upp en ny sida. Väl inne på Helpdesk kan Kim få hjälp om att byta sitt lösenord. Kim känner sig lugnare nu när han vet att han kan få hjälp att återställa sitt lösenord och kunna skicka mejlet.

Kim behöver skriva ut papper och går därför in på HH:s studentsida och klickar sig vidare till utskrifter. Han läser att han måste skapa ett utskriftskonto och följer instruktionerna som finns tillgängliga på webbplatsen. När han skapat ett utskriftskonto och fyllt på kontot med en summa pengar klickar han sig vidare till fliken "på skrivaren" där han får information om hur skrivaren fungerar och hur han kan skriva ut de papper han behöver. När Kim läst om hur skrivaren fungerar letar Kim upp närmsta skrivare på högskolan och skriver ut papprena.

DESIGN (LÖSNINGEN)

Den lösning som gruppen kommit fram till var att strukturera upp all den information som fanns på Högskolan i Halmstads studentsida. Målet var att skapa en webbsida som uppfyller användarens mål som i detta fall var att webbsidan skulle vara enkel att använda samt bara innehålla relevant information för studenter.

Gruppen började med att göra heuristiska utvärderingar på högskolans studentsida för att mäta användbarheten på webbsidan (se bilaga C) [1]. Gruppen utgick från Nielsens tio heuristiker och svaren visade att användbarheten var låg på webbsidan. Detta berodde på att navigationen var svår och det fanns överflödigt med

information på de olika undersidorna. Utifrån denna empiri ville gruppen skapa en webbsida där informationen var väl strukturerad, enkel och lättillgänglig. Utifrån intervjuerna fick gruppen reda på att webbsidan endast används som en mellanhand till andra system. En anledning till varför studenter valde att inte använda sig av webbplatsen var för att den var rörig och svår att navigera sig runt i. Här blev det ännu mer viktigt för gruppen att utveckla en webbsida med hög användbarhet och enkel navigation så studenter enkelt kunde hitta relevant information.

På startsidan valde gruppen att använda sig av tydliga ikoner för att studenter enklare skulle kunna navigera sig runt och inte överösas med flikar och underflikar (se bilaga E). Ikonerna kan göra det enklare för användare att förstå

innehållet. En genväg på startsidan är bland annat "Studenthälsa". Genom att skapa en ikon med en sjukhusväska kan det bidra till ökad förståelse över vad som ligger under den fliken (Koch et al., 2012). Ännu en genväg är husikonen på startsidan. Denna ikon valde gruppen att använda sig av för att underlätta för användare, då det är enklare att känna igen än att minnas information (Weinschenk, 2011). Gruppen valde att minska antalet genvägar och strukturera upp innehållet i de olika genvägarna. Detta valet gjordes för att minska mängden information som användaren behövde ta in på varje sida. Utöver ikonerna på startsidan har gruppen även skapat en hamburgermeny (se bilaga H). Denna funktionen ville gruppen utveckla för att skapa ytterligare en väg för att

hitta information. Detta eftersom användare vill hitta information så fort och effektivt som möjligt (Weinschenk, 2011). På startsidan finns även en sökfunktion, som ligger centralt på webbsidan. Utöver att ha sökfunktionen centralt på startsidan ligger den även i alla undersidors header.

Ännu en funktion som gruppen skapat på webbsidan är en progress bar. Denna funktionen hjälper användaren att komma ihåg var hen befinner sig på webbsidan (Weinschenk, 2011). Det kan även göra så att användare enkelt kan ta sig tillbaka till föregående steg (Weinschenk, 2011). Eftersom människans korttidsminne är begränsat kan en processbar göra användandet enklare (Weinschenk, 2011). För att göra webbsidan mer anpassad för studenter valde gruppen att skapa en profilsida och lägga in studentens aktuella schema,

bokningar och information om akademien (se bilaga F). Just dessa funktioner valdes utifrån de behov som uppkom under intervjutillfällena. På profilsidan kan studenten både se dagsschema och veckoschema. På så vis kan användaren genom ett klick se sitt schema, sina bokningar och information från akademien. Koch et al., (2012) nämner att användarens behov bör sättas i fokus. Ett behov hos användaren var att enkelt hitta kursplaner och utbildningsplaner, utifrån detta valde gruppen att skapa en ikon på förstasidan som kallades "utbildnings- och kursplaner". På nuvarande webbsida fanns det en flik för utbildningsplaner och en för kursplaner. Gruppen valde istället att sätta samman dessa till en gemensam. Detta för att minska mängden information användare behöver ta in på en och samma gång (Weinschenk, 2011).

Dessa funktioner valde gruppen att inkludera för att ge användaren alternativ över innehållet på profilsidan. När användaren klickar på en föreläsning kommer en pop-up ruta upp med information om föreläsningen så som klass, kurstillfälle och campuskarta (se bilaga F). Genom att ha funktioner som studenter vill ta del av på en egen profilsida kan det bli både smidigare och tidssparande. För att ta del av profilsidan behöver studenter logga in med samma inloggningsuppgifter som studenten har till andra skolsystem (se bilaga D). Detta ville gruppen initiera för att minska mängden information som studenter behövde komma ihåg (Weinschenk, 2011). Efter studenten loggat in en gång blir hen framöver automatiskt inloggad. Detta kan göra det enklare och smidigare för användare, då en inloggning på en liten skärm kan upplevas störande (Koch et al., 2012).

Gruppen ville även samla de olika systemen som studenter använder på denna webbsidan. Gruppen valde att lägga ikonerna för de olika systemen, Blackboard, Studentladok och Studentmejlen i en footer längst ner på webbsidan som följer med i alla de olika sidorna. Detta valet gjordes eftersom användare har lättast att nå den nedre delen av mobilen med tummen (Koch et al., 2012).

Efter empirin från intervjuer, omvärldsanalyser och heuristiska utvärderingar hade bearbetats skapade gruppen en webbkarta (se bilaga B) för att strukturera upp och få en överblick över vilka funktioner och vilken information som behövde finnas på webbsidan. Detta för att inte bidra med egna åsikter och skapa en webbsida

där användarnas behov står i fokus (Koch et al., 2012). Utifrån webbkartan och empirin som gruppen hade samlat in organiserade gruppen upp vilka funktioner som var mest väsentliga och vilka som inte var lika viktiga. De mest väsentliga funktioner är dels de sex ikonerna på startsidan samt funktionerna som finns på profilsidan.

Under designstudions gång genomfördes tre kritiksessioner. Kritik som gruppen fick var bland annat att sökfunktionen inte var tillräckligt framhävd och att tydliggöra ikonerna för vecko- och dagsschemat. Kritiken diskuterades i gruppen och utvecklade lösningen ytterligare. Detta gjorde gruppen genom att lägga sökfunktionen centralt på webbsidan och inte endast i headern. Detta kan underlätta för användaren då det skapar ännu ett sätt att hitta informationen

(Weinschenk, 2011). Gruppen utvecklade ikonerna för dags- och veckoschemat genom att ändra färgen på den vy som användaren är inne på. Detta kan underlätta då det bidrar till två alternativ istället för en i användandet av funktionen (Weinschenk, 2011). Eftersom designers inte ska ge för många alternativ till användare valde gruppen att inte länka hela schemat på profilsidan (Weinschenk, 2011). Detta eftersom det går att se hela schemat genom veckovyn.

ANVÄNDBARHETSTESTER

Gruppen genomförde åtta användbarhetstester på prototypen. Gruppen utförde användbarhetstesterna i skolmiljö. De uppgifter som testpersonerna skulle genomföra var att logga in och koppla konton, hitta sitt veckoschema och hitta Studenthälsans aktiviteter. Detta genomfördes med Think-Aloud metoden där testpersonerna berättade högt vad de tänkte när de navigerade sig runt på webbsidan. Detta bidrog till att gruppen fick en inblick i testpersonernas tankar.

Svaren gruppen fick var att ikonerna för veckoschemat var ottydligt och kunde förbättras genom att göra ikonerna mer synlig. Många testpersoner ville hitta Studenthälsans aktiviteter genom att klicka sig vidare i hamburgermenyn. Denna metod kan fungera i en helt färdigställd tjänst men

i prototypen fungerade inte denna funktion. Flera testpersoner förstod inte att de skulle klicka på husikonen för att ta sig vidare till startsidan i webbsidan för att sedan komma till Studenthälsan.

Efter användbarhetstesterna utvecklade gruppen ikonerna för veckoschemat och dagsschemat. Detta kan bidra till att det blir lättare för användare att förstå vad ikonerna betyder (Weinschenk, 2011).

Eftersom många studenter ville samla de olika skolsystemen på en webbsida valde gruppen att lägga dessa längst ner i en footer. Detta eftersom den nedre delen av mobiltelefonen är området som användare har lättast att nå (Koch et al., 2012).

DESIGNHISTORIK OCH SKISSER

Gruppen började tidigt under designprocessen med att diskutera olika idéer som de olika gruppmedlemmarna hade. Innan gruppen skissade fram olika idéer kom gruppen fram till vilka funktioner som webbsidan skulle innehålla i en webbkarta (se bilaga B).

Efter att gruppen samlat empiri började gruppen att skissa på hur webbsidan kunde se ut. Detta eftersom det är det mest väsentliga sättet att dela idéer och visioner med varandra (Löwgren & Stolterman, 2014). Gruppen satt tillsammans och skissade fram olika lösningar på den blivande tjänsten (se bilaga I). Detta valde gruppen att göra för att kunna få direkt respons från varandra

(Koch et al., 2012). Gruppen skissade på en whiteboardtavla och suddade och gjorde om mycket direkt på tavlan. Detta gjorde så att det inte togs många bilder på de olika skisserna.

AVSTÄMNING

Efter denna designstudio var färdig reflekterade gruppen vad som kunde gjorts bättre. Det som gruppen kom fram till var att tidigare i processen lära oss vad Scrum innebar och hur det fungerar. Detta eftersom när gruppen skulle börja arbeta med Scrum var gruppmedlemmarna osäkra kring hur det fungerade och därför tog det lång tid innan gruppen förstod hur arbetsmetoden fungerade. Hade gruppen börjat läsa om arbetsmetoden tidigare hade övergången från Goal-Directed design till Scrum blivit smidigare och gruppen hade sparat tid.

En utmaning som gruppen stötte på under designstudion var uppdraget. Detta eftersom gruppen inte fick tydliga

ramar kring vad beställaren ville att webbsidan skulle innehålla. På så vis behövde gruppen samla in empiri kring vilka funktioner som var väsentliga och vilka som inte var lika viktiga. Gruppen behövde även strukturera upp all den information som fanns på webbsidan, vilket var en utmaning då mängden information var stor och fanns ofta på fler platser än en. Detta blev en stor del av den första delen av designprocessen och någonting som gruppen tar med som en lärdom till framtida uppdrag. Ännu en lärdom för gruppen var att kunna vara objektiva mot uppdraget då gruppen själva är målgruppen.

REFERENSLISTA

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. Indianapolis, IN: John Wiley & Sons.

Koch, P. P., Rieger, S., Walton, T., Frost, B., Olsen, D., Kardys, D., . . . Sharp, R. (2012). *The mobile book*. Tyskland: Smashing Media GmbH.

Löwgren, J. & Stolterman, E. (2004). *Design av informationsteknik—materialet utan egenskaper*. Lund: Studentlitteratur.

Rubin, K. S. (2012). *Essential Scrum: A practical guide to the most popular Agile process*. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley.

Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. Berkeley, CA: New Riders.

[1] NN/G, Nielsen Norman Group. Hämtad 2017-11-24 från: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

BILAGA A

INTERVJUGUIDE 1

Använder du HH:s hemsida? ("är student")

- Varför använder du inte sidan?

Vad gör du på webbsidan?

Vad använder du den till?

Hur tycker du navigationen fungerar på webbsidan?

Har du upplevt några problem på webbsidan?

Finns det något du tycker är bra med webbsidan?

INTERVJUGUIDE 2

Vilken årskurs går du i?

Använder du HH:s webbsida? ("är student")

- Varför använder du inte sidan?
- Vad skulle kunna få dig att använda webbsidan?
- Vad gör du på webbsidan? Vad använder du den till?

När du använder hh.se använder du den på mobilen eller datorn?

- Varför använder du den på X?

Vilka funktioner är viktiga för dig på en webbsida som hh student?

- Varför är dessa funktioner viktiga för dig?

Hade du använt webbsidan mer om det var en app med allt samlat?

BILAGA A

Stöter du på några problem i skolvardagen?

- Hitta salar, schema, byggnader med mera.

Om du har problem eller frågor om något skolrelaterat vet du vem du ska vända dig till?

BILAGA B

WEBBKARTA

Hamburgermeny : Shortcuts

- Blackboard
- Studentportalen (ladok)
- Studentmejl
- Sökfunktion
- Inställninga
- Profil

Profilsida

- Dagens schema/Veckoschema + länk till
 - Hur man söker schema
- Akademiinformation

- Pop-up med kursinformation + campuskarta
- Inloggning till bibliotek
- Kalender, anmälda föreläsningar, evenemang

“Är Student” förstasida

- Nyheter om skolan, vad som händer + utexpo
- Kalender

Studenthälsan

- Nyheter från studenthälsan/Höstens aktiviteter + Andrum
- Vanliga bekymmer / Hälsovägledning?
- Kort info om alla bekymmer och djupare info eller hjälp vid klick
- Kris & Sorg + Länkar

- Testa din livsstil
- Om du blir sjuk
- Försäkring
- Var och öppettider + personal

Bibliotek

- Låna böcker
- Ladda skrivarkort
- Kopieringsinfo för biblioteket

Studentstöd

- Examination
 - Tentamen
- Tillgodoräknande
- Schema

- Kursbevis
- Studieavbrott
- Praktik (för de som har det)
- Terminstider
- Studenter med funktionsnedsättning
- Blanketter A-Ö
- Språkutveckling/Hjälp
- Boka Grupprum
- Studier utomlands
- Akademier
- Campuskarta
- Stipendier
 - Lektor Sten Fåhrés

IT-Support (IT-stöd)

- Helpdesk
 - Ärende till Helpdesk
- Studentkonto/Profil
 - Hantera studentkonto
- Nätverk/Wifi
- Schema
- E-post
- Personligt filutrymme
- Onlinetjänster
- Utskrifter
- Ladda ner program
 - Mathematica m.m
- Regler
- Passerkort

Kurs- och Utbildningsplaner

- Beskrivning

Studentliv

- Halmstad Studentkår
- Högskolan
- Programföreningar
- Övriga föreningar

Examen

- Examensbevis
- Regler
- UTEXPO
- Examensblanketter

BILAGA C

Kajsa		
Nielsens Heuristiker	Betyg	Kommentar
Visibility of system status	4/5	Webbsidan indikerar tydligt vart man befinner sig med musen, lyser upp flikar, ändrar färg, osv. Sidan indikerar också när du håller musen över en länk. En förbättring hade kunnat vara att webbsidan indikerar när den "laddar" istället för en helt blank vit sida.
Match between system and the real world	3/5	Ordvalen på webbsidan är enkla och läsbara för alla. Det finns dock ingen logisk ordning på webbsidan och allt ligger på lite konstiga ställen. Exempelvis att i menyfältet när man har klickat på "är student" är den första fliken "välkommen till oss" vilket tar en till en sida som är helt orelevant för en student som redan pluggar på skolan.
User control and freedom	5/5	Det är lätt att gå fram och tillbaka på webbsidan då det finns nästan för många alternativ för samma funktion. Det finns även alltid en tillbakalänk samt två stycken menyer som alltid är tillgängliga. Stödjer "undo och redo".
Consistency and standards	4/5	Det mesta följer samma stil och färger men det som hade kunnat förbättras är utseendet på knappar och länkar. De har länkats olika sidor ett flertal gånger men länkarna ser olika ut på alla ställen. Kan vara förvirrande.
Error prevention	4/5	Webbsidan ger bra stöd som alternativ i sökfältet vilket minskar felsök. Dock finns det inget sätt att komma tillbaks till hh.se när man väl har råkat klicka på en utav länkarna.
Recognition rather than	2/5	Väldigt svårt att navigera sig och komma ihåg

Figure 3. Bild på gruppmedlems utvärdering.

recall		var alla funktioner är till för och hur man hittar saker. Tar lång tid innan man kommer ihåg "en väg" att hitta något. Enklaste sättet är att bara använda sökfältet då det andra är förvirrande.
Flexibility and efficiency of use	1/5	Använder du webbsidan för första gången är sannolikheten ganska stor att du stänger ner den igen. Det är alldeles för mycket text och information överallt vilket är väldigt förvirrande för en "nybörjare". Du använder sidan som mest effektivt när du har blivit "van".
Aesthetic and minimalist design	2/5	Färgvalet är minimalistiskt och simpelt men resten är väldigt stökigt. Det är alldeles för mycket text och annan information som ligger på konstiga ställen. Mycket överflödigt information.
Help user recognize, diagnose and recover from errors	-	-
Help and documentation	-	-

Benjamin		
Nielsens Heuristiker	Betyg	Kommentar
Visibility of system status	5/5	Finns inte så mycket att visa förutom hover över knappar.
Match between system and the real world	4/5	Studenter som läser sidan borde förstå vad orden betyder. Strukturen på sidan är inte optimal med en miljon underflikar och följer ingen ordning.
User control and freedom	3/5	Det kan vara väldigt svårt att hitta tillbaka till föregående sida man var inne på innan då det finns för många sidor att gå in på. Går alltid att klicka på är student för att komma tillbaka.
Consistency and standards	3/5	Några av sidorna tar en till nya sidor som, "Välkommen till oss" som ändrar designen och layouten på sidan totalt. Alla sidor använder samma font, färg etc.
Error prevention	4/5	Inga felmeddelanden då det inte går att göra så mycket fel.

Figure 4. Bild på gruppmedlemmars utvärderingar.

BILAGA C

		Det svåraste med sidan är att hitta dit man ska.
Recognition rather than recall	2/5	Eftersom det är så många underlikar gör det att användaren måste komma ihåg vart som ligger vart. Hur många underlikar och länkar ska användaren behöver klicka på.
Flexibility and efficiency of use	2/5	Finns inte jättemycket som hjälper användaren att arbeta snabbare. Måste klicka <u>genom</u> alla flikar.
Aesthetic and minimalist design	3/5	Vissa sidor ser ganska ok ut men andra är bara helt täckta av text vilket oftast gör att användaren inte orkar läsa. Istället för att försöka få ner alla "Länkar" på en sida finns det som sagt för många underlikar istället.
Help user recognize, diagnose and recover from errors	5/5	Inte hittat några felmeddelanden, svårt att se om de fungerar eller inte.
Help and documentation	3/5	Finns en del funktioner som hjälper användaren inne på om webbplatsen. Informationen är ganska konkret och lätt att följa.

Linda		
Nielsens Heuristiker	Betyg	Kommentar
Visibility of system status	4/5	Användare kan tydligt se vad som sker på webbsidan genom att menyn och de olika knapparna byter färg när användare håller musen över dem. Det är även tydligt att se var man befinner sig, genom att titta på de olika stegen uppe till vänster. En förbättring kan vara att minska antalet flikar och knappar på sidan för att öka tydligheten, då det finns både en meny till vänster och flera knappar mitt på sidan.
Match between system and the real world	5/5	Webbsidans språk är lätt för användare att förstå och använder sig inte av ord och fraser som användare inte är bekanta med.
User control and freedom	4/5	Användare kan gå tillbaka på sidan genom att klicka på de olika "stegen" uppe till vänster.

Figur 5. Bilder på gruppmedlemmars utvärderingar.

		Denna funktion gör det enkelt för användare att gå tillbaka på sidan. En förbättring kan vara att göra dessa stegen tydligare.
Consistency and standards	4/5	Om man håller musen över "är student" så kommer en meny upp som är likadan som den befintliga på sidan. Detta kan skapa förvirring då användare kan undra om de är samma eller leder till olika saker.
Error prevention	4/5	Det finns inga 'error preventions' på sidan. Det är svårt att göra fel på webbsidan vilket kan vara en anledning till att de inte finns.
Recognition rather than recall	5/5	De olika funktionerna och valen som man kan göra är tydliga och tillgängliga i alla olika sidor.
Flexibility and efficiency of use	1/5	Webbsidan är inte effektiv eller flexibel att använda då det krävs många klick för att ta sig till olika funktioner.
Aesthetic and minimalist design	1/5	Designen är inte minimalistisk, det finns väldigt mycket information som användare måste ta in, vilket kan vara onödigt och överflödigt.
Help user recognize, diagnose and recover from errors	2/5	Eftersom det inte finns några error meddelande så kan inte sidan hjälpa användare vid eventuella error.
Help and documentation	2/5	Det kan vara svårt att hitta dokumenten som hjälper användare, men det finns några stycken.

Abdullah		
Nielsens Heuristiker	Betyg	Kommentar
Visibility of system status	4/5	Det finns en meny till vänster <u>av</u> sidan med olika flikar som även har under flikar. Den är responsiv och informerar användaren på vad som händer dock för mycket information att man blir förvirrad.

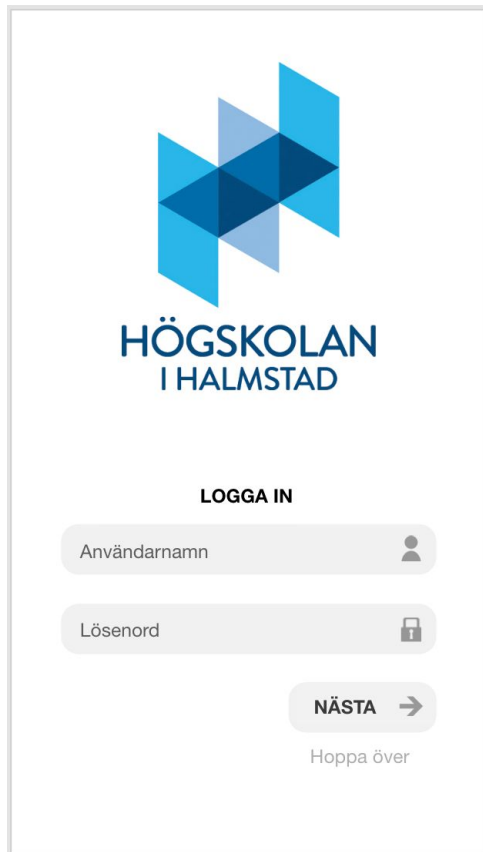
Figur 6. Bilder på gruppmedlemmars utvärderingar.

BILAGA C

Match between system and the real world	5/5	Jag tycker att sidan pratar användarens språk. Man blir inte förvirrad av layouten det är dock mycket text och information som man kan förkorta.
User control and freedom	1/5	Det finns ingen funktion för att "undo" det man har gjort men man kan alltid trycka på tillbaka knappen på browsern.
Consistency and standards	4/5	Det finns olika funktioner och knappar som leder till samma sida på hemsidan.
Error prevention	5/5	Finns inget som en användare kan göra för att få en "Error" meddelande
Recognition rather than recall	5/5	Det finns inga funktioner som är helt nya för användarna.
Flexibility and efficiency of use	2/5	Hemsidan innehåller för mycket text och information och en användare kan bli förvirrad på grund av det.
Aesthetic and minimalist design	2/5	Det finns mycket information som är icke relevant till hemsidan och kan skrivas på andra flikar.
Help user recognize, diagnose and recover from errors	5/5	Finns ingen "ERROR" meddelande för att det är svårt att göra fel på hemsidan.
Help and documentation	5/5	

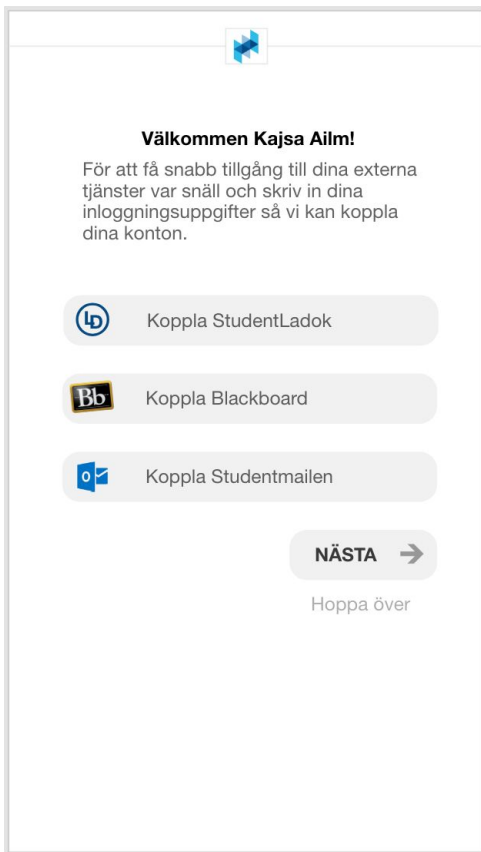
Figur 7. Bild på gruppmedlems utvärdering.

BILAGA D



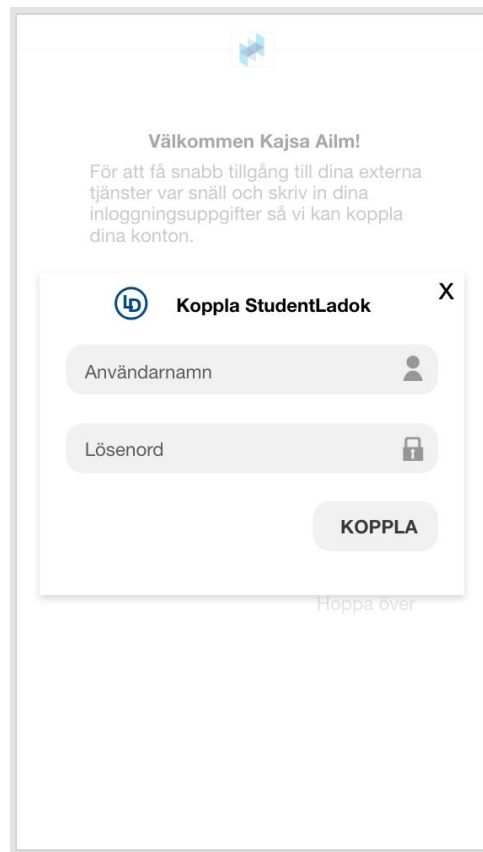
The login page features the Högskolan i Halmstad logo at the top, which consists of a stylized blue geometric design above the text "HÖGSKOLAN I HALMSTAD". Below the logo, the text "LOGGA IN" is centered. Underneath, there are two input fields: "Användarnamn" (Username) and "Lösenord" (Password), each with a corresponding icon (a person for username and a padlock for password). At the bottom, there is a "NÄSTA" button with a right arrow and a link "Hoppa över" (Skip).

Figur 8. Bild på webbsidans inloggningssida



The connection page features a small blue geometric logo at the top. Below it, the text "Välkommen Kajsa Ailm!" is centered, followed by a paragraph: "För att få snabb tillgång till dina externa tjänster var snäll och skriv in dina inloggningsuppgifter så vi kan koppla dina konton." Below this, there are three buttons: "Koppla StudentLadok", "Koppla Blackboard", and "Koppla Studentmailen". At the bottom, there is a "NÄSTA" button with a right arrow and a link "Hoppa över" (Skip).

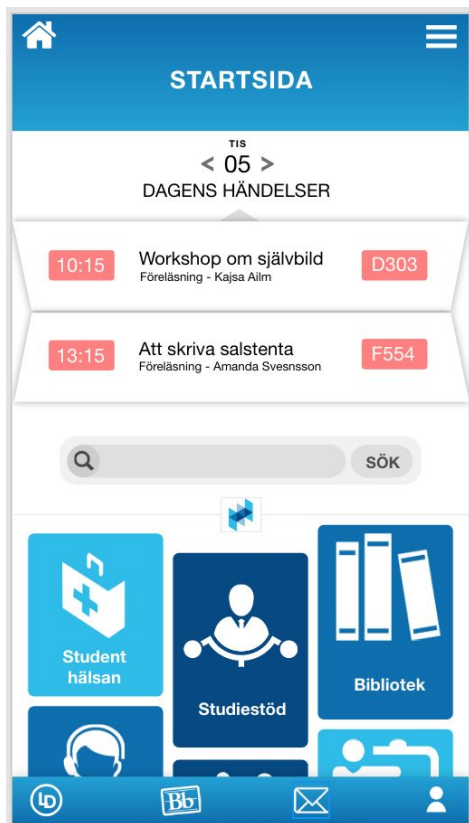
Figur 9. Bild på webbsidans kopplingssida



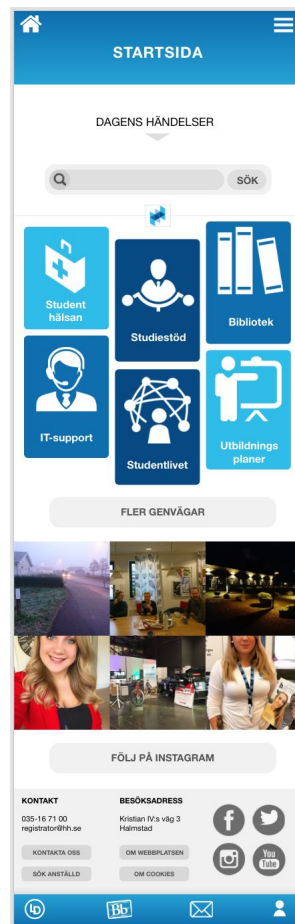
The StudentLadok connection modal features a small blue geometric logo at the top. Below it, the text "Välkommen Kajsa Ailm!" is centered, followed by a paragraph: "För att få snabb tillgång till dina externa tjänster var snäll och skriv in dina inloggningsuppgifter så vi kan koppla dina konton." Below this, there is a modal box titled "Koppla StudentLadok" with a close button (X). Inside the modal, there are two input fields: "Användarnamn" (Username) and "Lösenord" (Password), each with a corresponding icon (a person for username and a padlock for password). At the bottom of the modal, there is a "KOPPLA" button. Below the modal, there is a link "Hoppa över" (Skip).

Figur 10. Bild på koppling till StudentLadok

BILAGA E

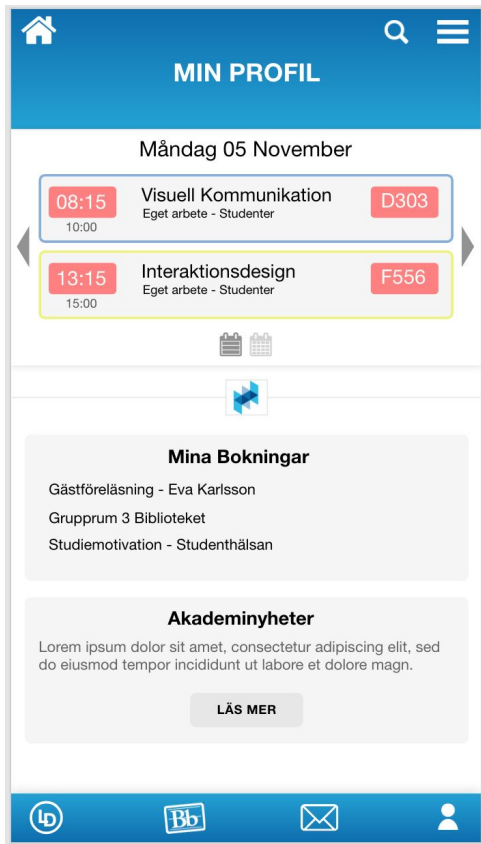


Figur 11. Bild på webbsidans startsida

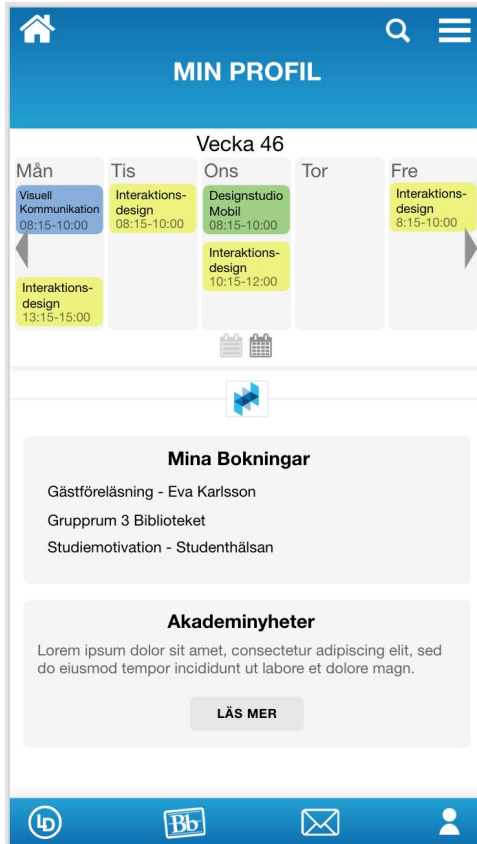


Figur 12. Bild på webbsidans hela startsida vid skrollning

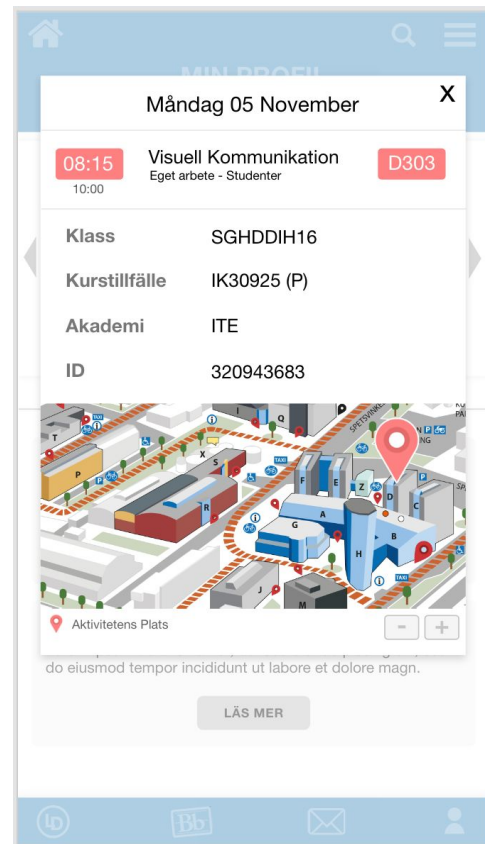
BILAGA F



Figur 13. Bild på webbsidans profilsida

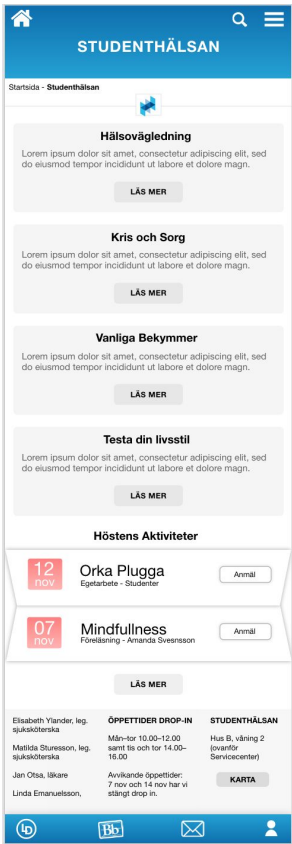


Figur 14. Bild på schemats veckovy

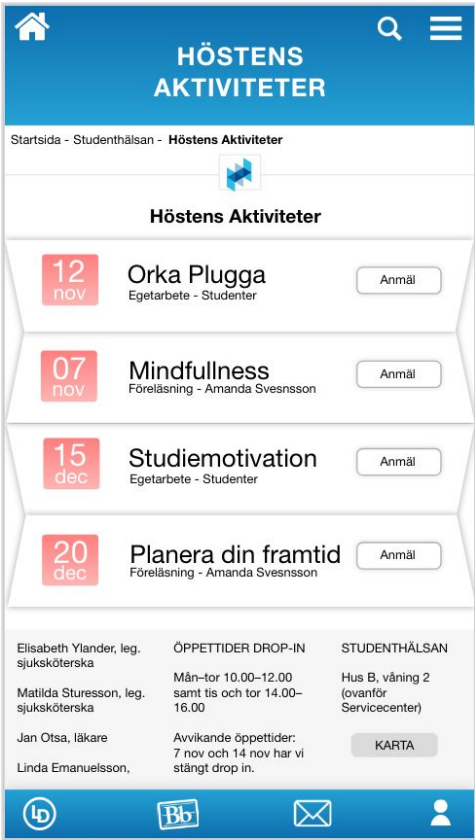


Figur 15. Bild på schemats pop-up ruta

BILAGA G



Figur 16. Bild på kategorin “Studenthälsa”

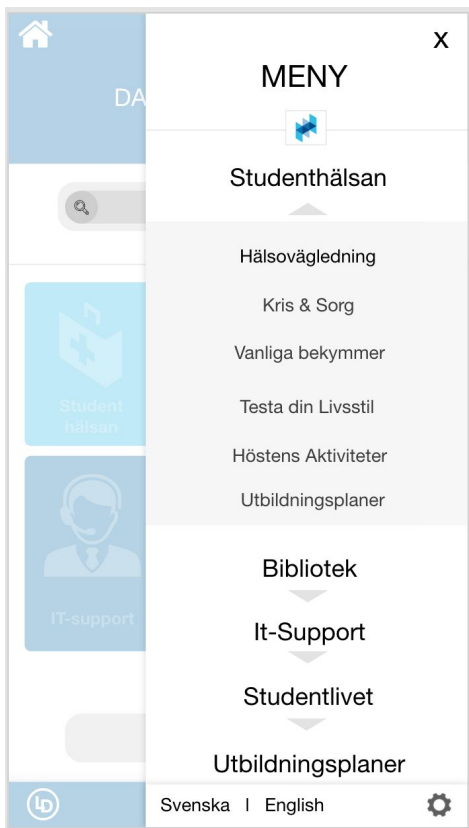


Figur 17. Bild på Höstens aktiviteter “läs mer”



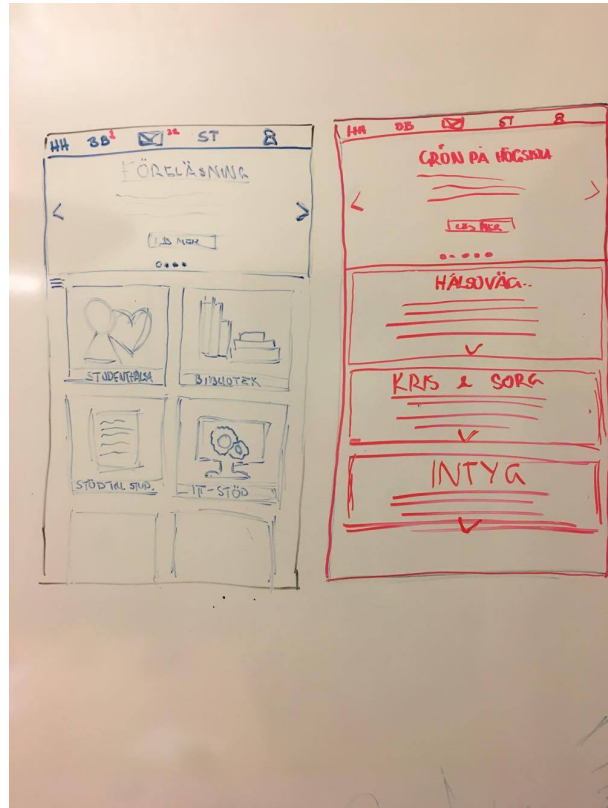
Figur 18. Bild på underfliken “Hälsövägledning”

BILAGA H

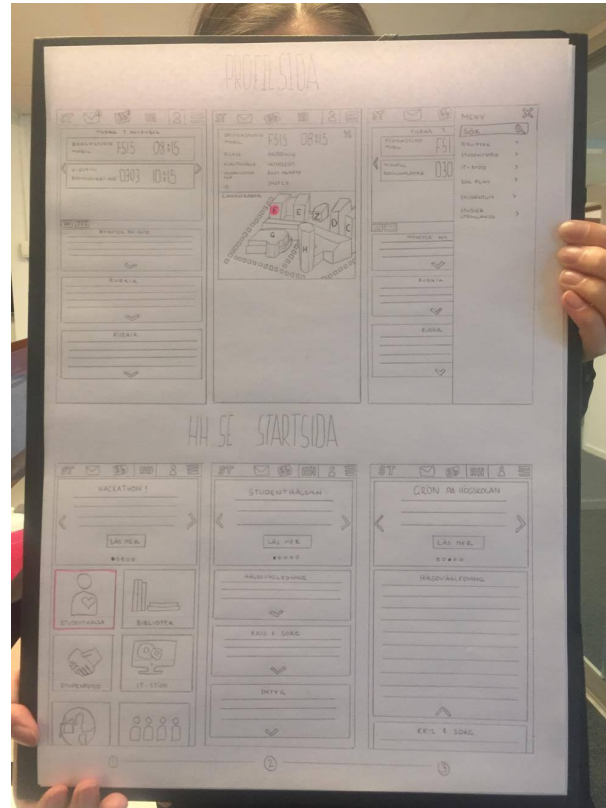


Figur 19. Bild på hamburgermenyn

BILAGA I



Figur 20. Bild på tidigt utvecklad skiss



Figur 21. Bild på senare utvecklad skiss

BILAGA J

Uppdrag	Tasks				Beräknad tid
XD Profilsida	Schema interaktivt (klikbart) TID: 1h	Informationsrutor (Bokningar osv) TID: 1h			2h
XD Studenthälsan	Bestämma utseende TID: 2h	Informationsflikar dropdown TID: 2h	Kontaktinformation (karta) TID: 2h		6h
XD Hamburgarmeny	Ändra storlek TID: 30m	Ändra färg TID: 30m	Dropdown TID: 1h		2h
Koda startside	Schema "dagens händelser" TID: 5h	Sökruta TID: 1h	Kategoriblock TID: 3h	Footer med kontaktinformation & Sociala medier TID: 3h	12h
Koda Profilsidan	Schema interaktivt (klikbart) TID: 5h	Informationsrutor (Bokningar osv) TID: 2h			24h
Koda Studenthälsan	-				24h
Koda Hamburgarmeny	Interaktiv TID: 3h	Dropdownflikar TID: 2h	Länkar till hh.se etc TID: 2h		24h
Text	Redovisning TID: 3h	Projektrapport TID: 3h			24h
					TOTALT: 120h (Fyra dagar)

Figur 22. Bild på gruppens Sprint Backlog

BILAGA K

Uppdrag	Tasks to do				Tasks in progress		Tasks completed			
XD Profilsida							Schema interaktivt (klickbart) TID: 1h	Informationsrutor (Bokningar osv) TID: 1h		
XD Studenthälsan							Kontaktinformation (karta) TID: 2h	Bestäm utseende TID: 2h	Informationsflikar dropdown TID: 2h	
XD Hamburgar meny							Ändra storlek TID: 30m	Ändra färg TID: 30m	Dropdown TID: 1h	
Koda startsida							Sökruta TID: 1h	Kategoriblock TID: 3h	Schema "dagens händelser" TID: 5h	Footer med kontaktinformation & Sociala medier TID: 3h
Koda Profilsidan							Schema interaktivt (klickbart) TID: 5h	Informationsrutor (Bokningar osv) TID: 2h		
Koda Studenthälsan	-									
Koda Hamburgar meny							Interaktiv TID: 3h	Dropdownflikar TID: 2h	Länkar till hh.se etc TID: 2h	
F Text							Redovisning TID: 3h	Projektrapport TID: 3h		