

# HUMTEK 1. år

## Eksamensopgave i Design og Konstruktion (BK1)

### Problemkort, storyboard-læsevejledning og Designrationale

#### Indhold

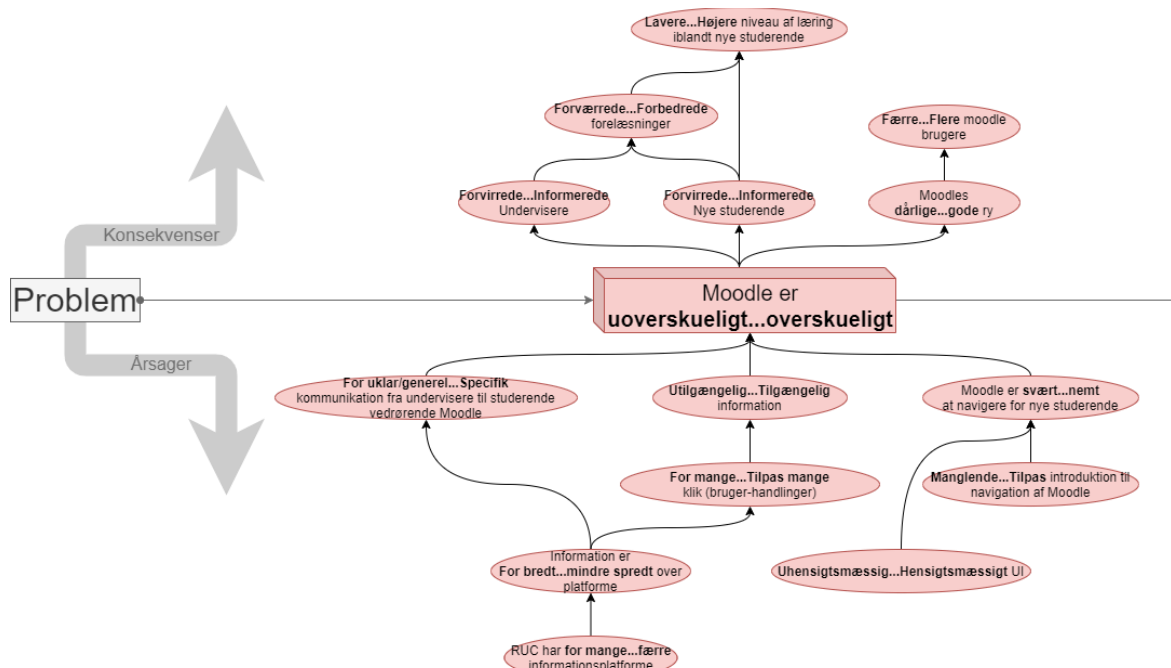
Problemkort: .....	2
Problems as difficulties .....	2
Problems as solutions .....	2
Problems as solutions: 3 (4) design-ideer identificeret. ....	3
Designrationale .....	4
Storyboard .....	6
Storyboard læsevejledning .....	6

## Problemkort:

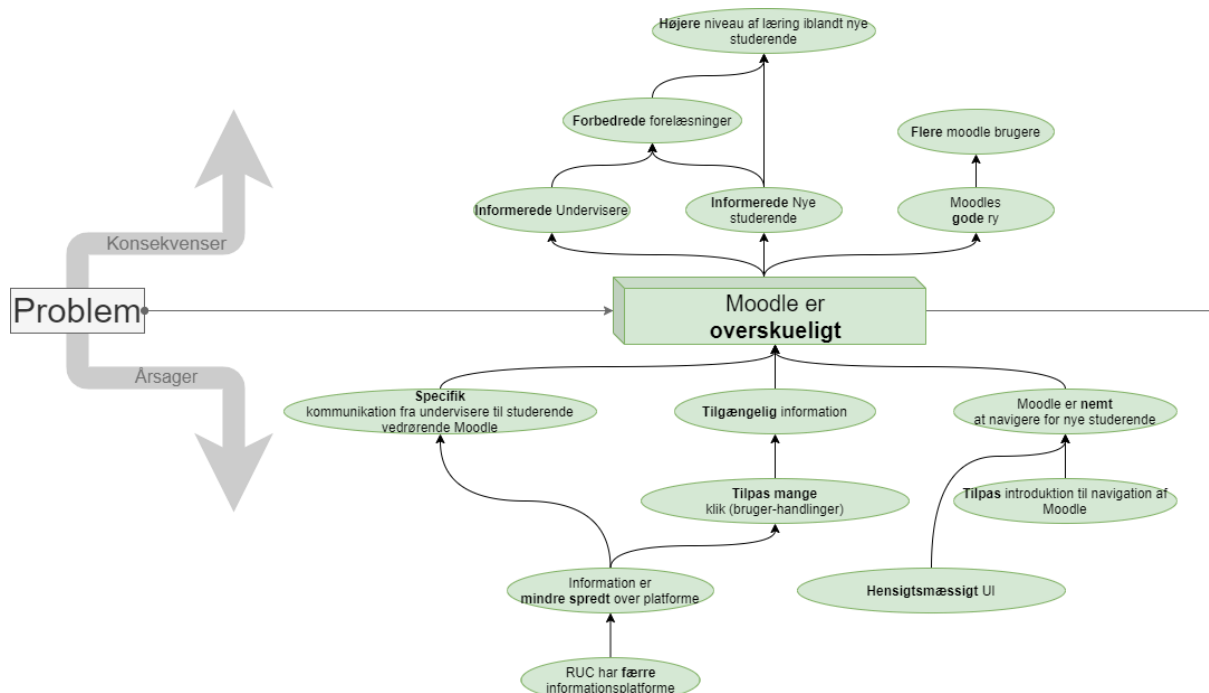
NB!: problemkortene er vendt 90 grader mod uret for at optimere brugen af plads på siderne, og for at gøre det lettere at se hvad der står på problemkortene.

(Vi regner med at der er en funktion til at vende pdf. Dokumenter i programmet i læser dette i... (Microsoft Edge har i hvert fald den funktion))

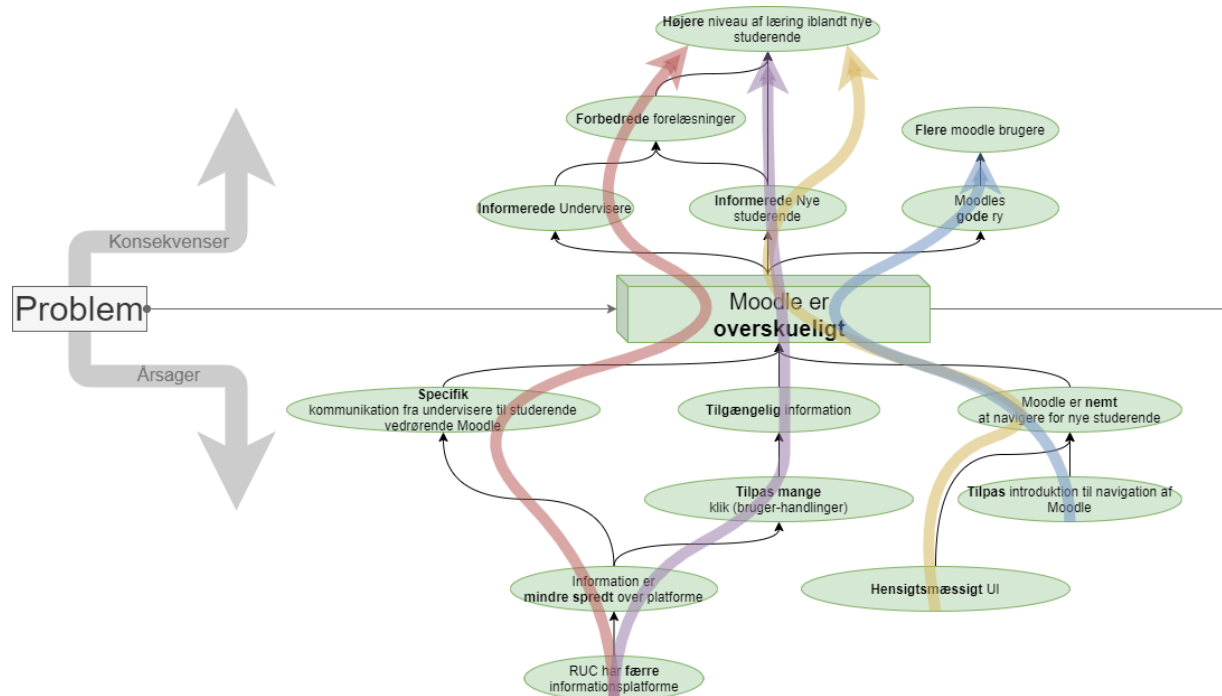
## Problems as difficulties



## Problems as solutions



Problems as solutions: 3 (4) design-ideer identificeret.



På problemkort "Problems as solutions: 3 (4) design-ideer identificeret" har vi angivet 3 designløsninger, (Lilla, Gul og Blå pil), som beskrives i vores designrationale. Den 4. designløsning er en variation af den Lilla designløsning, som også beskrives i designrationalet.

## Designrationale

Vi har i vores gruppe beskæftiget os med vores semesterprojekt, der omkranser brugen af Moodle fra nye studerendes perspektiv på RUC. Vi har taget udgangspunkt i og observeret, at Moodle ikke er designet efter et affordance princip da det ikke er intuitivt, hvor de forskellige informationer man skal hente på Moodle befinder sig. Ifølge affordance, skal designet være simpelt og forståeligt, hvilket det ikke er. Moodles designsynspunkt er godt, men alt for kompliceret og forvirrende, da der skal for mange "clicks" til, for at nå til den information man vil hen til. Vi har konkluderet deraf at Moodle ikke virker hensigtsmæssigt fra et designperspektiv, da det er designet til at skulle hjælpe studerende på RUC. Desværre forvirrer, og skaber Moodle frustration hos nye studerende, ved at have et uhensigtsmæssigt userinterface, som ikke er bygget efter designprincipper der gør det overskueligt at fremsøge relevant information, som man ønsker i forhold til kurser, pensum og forelæsninger. Dette problem har vi taget udgangspunkt i ud fra vores problemkort (CCM).

I vores problemkort har vi valgt at centrere problemet "Moodle er uoverskueligt" som vores hovednode. Ud fra dette har vi taget udgangspunkt i problemkortets teori ift. "årsager" og "symptomer." Vi har tre kæder, der forbinder symptomnoderne til vores problemnode. Disse tre noder består af "forvirrede undervisere", "forvirrede nye studerende" og "Moodles dårlige ry". Disse tre symptomer fører alle tre til konsekvenser, der ikke er hensigtsmæssige. Vender vi derimod problemkortet om kan vi ud fra vores nye vendte problemkort, arbejde med følgende designløsninger: "Færre informationsplatforme" (Lilla pil), "Hensigtsmæssigt UI" (Gul pil) og "Introduktion til navigation af Moodle" (Blå pil) (Vi har herudover en variation af "færre informationsplatforme" design-ideen, som vælger at prioritere undervisere som fokusgruppe i stedet for nye studerende (Rød pil)). Ud fra disse tre designløsningerne har vi konkluderet at arbejdet med et nyt hensigtsmæssigt UI giver mest mening og vil bringe det største udbytte ift. løsningen af vores problem. Årsagen til at vi har valgt netop denne designløsning er, at ift. lovgivning, skal RUC vælge den billigste løsning når det kommer til valget af deres informationsplatforme, hvilket også resulterer i de mange informationsplatforme, derfor er det ikke muligt for RUC at have færre informationsplatforme. Derudover ville det være overflødigt med en introduktion til navigation af Moodle, da vi ville kunne opnå samme resultat ved at lave et nyt og hensigtsmæssigt UI, hvor vi gennem god affordance slet ikke behøver en introduktion til Moodle.

For at eksemplificere vores designløsning af vores problemkort, har vi lavet et produkt-orienteret Storyboard, som viser hvordan vores ideelle design af Moodle's UI benyttes. Hele idéen bag vores Storyboard er at vise hvor nemt og overskueligt Moodle's UI kunne være, hvilket vi også demonstrerer i Storyboardet, bl.a. ved at det er nemt at opsøge relevant information ift. hvad som det er, man vil finde ud af og at det, mere eller mindre, er selvsigende hvor du skal klikke, for at nå frem til det du leder efter og at du desuden ikke skal klikke ret mange gange, for at nå frem til det. Derudover demonstrerer det også generelt set, overskuelighed over dine kurser, kursusgange og materiale dertil - ting som du overordnet set, skal have styr på til dit studie, men desværre, som Moodle er nu, kan være meget forvirrende, hvilket ifølge vores problemkort, fører til forværrede forelæsninger og forringet læring. Af den grund er det tydeligt at vores mål for vores design er at skabe et nyt userinterface for Moodle, der kan gøre det markant nemmere for nye studerende at navigere, søge information og danne overblik over individets studie på RUC. Netop som beskrevet gennem vores Storyboard.

## Storyboard

Storyboardet afleveres som bilag, og er navngivet "Make moodle great storyboard XX-XX". De uploades som 5 separate jpg. Filer, for at forsikre at man kan læse de forskellige celler (grundet jpg. komprimering). "XX-XX" angiver hermed celle-numre, fra XX (eksempelvis 7) til XX (eksempelvis 12).

### Storyboard læsevejledning

Med et produktorienteret storyboard vælger vi at fokusere på vores ide' om det færdige produkt, og hvordan vores målrettede brugere ville bruge det. Ud fra AJ&Smarts' "design SPRINT-metodik hack") ville det forstås som et "user-test flow".

Dette user-test flow tager udgangspunkt i hvordan vores målrettede bruger ville (eller rettere bør) gøre brug af vores produkt, og vil derfor kunne hjælpe os i vores designproces.

Storyboardet skal altså beskrive en ideel brugeroplevelse af vores produkt, vi beskriver herunder cellerne (nummeret) i vores storyboard, og dermed vores formodede bruger-forløb. De fleste celler beskrives i sammenhæng af hinanden, altså i klynger, som angivet med bindestreger imellem deres numre:

1-11:

Vi antager at brugeren er vågen, gerne vil opnå overblik over deres kommende kursusgang, og er logget ind via Intra:  
Brugeren navigerer sig til vores produkt via Intra, og herfra begynder vi at beskrive vores reelle produkt, altså vores redesign af Moodle's hjemmeside-brugerflade:

12:

Vores nuværende re-design af Moodles' forside forsøger at omprioritere information til brugeren, og omprioriterer derfor visse informationer til at være et andet sted end forsiden.  
Vi erstatter de nævnte forside-informationer med en kursusoversigt og et kursus-gangsskema (inspireret af Outlooks internetkalender).

13-15:

En studerende skal kunne klikke på en specifik kursusgang for at få den studenter-relevante information til at kunne forberede sig.  
Denne information er altså direkte forbundet til den specifikke kursusgang brugeren kikkede på.

16-22:

Vi antager at en velforberedt og aktivt-deltagende studerende opnår højere faglighed.

23:

Vi angiver her et nyt behov hos brugeren for at kunne illustrere en anden måde at bruge vores produkt på:

24-26:

Eksamensopgave i design og konstruktion:  
Problemkort, Storyboard-læsevejledning og Designrationale

I stedet for at klikke på en specifik kursusgang på kursusgangs-skemaet klikker brugeren denne gang på et specifikt kursus de er tilmeldt...

27-28:

I stedet for at for overblik over en enkelt kursusgang i løbet af et kursus, kan studenten i stedet få et overblik over hele det givne kursus de er tilmeldt.

Her vil de også kunne læse på kursusbeskrivelsen, pensumlisten og studieordningen.

29-30:

Det ville lede til et samlet niveau af overblik iblandt studerende, og hermed et højere faglighedsniveau iblandt studerende. (og eventuelt til en mere positiv association til Moodle iblandt nye studerende)