

Design Sprint

Gruppe 1

Problemområde: Studielivet på KEA

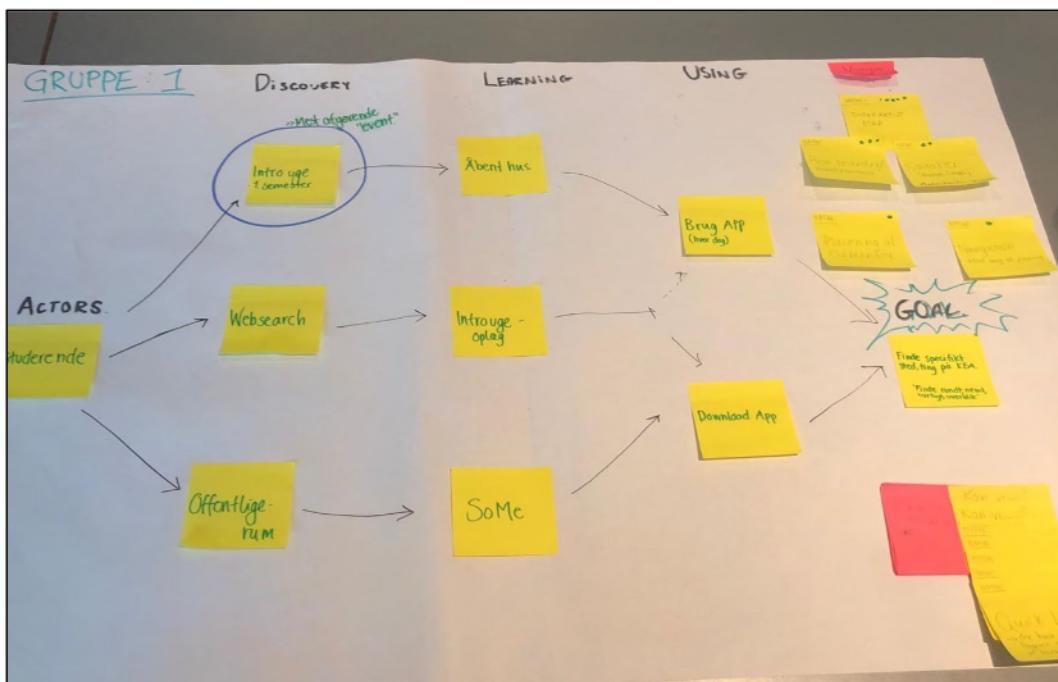
Vores problemstilling i forhold til studielivet blev:

Alle studerende på KEA skal kunne finde rundt på skolerne.

Denne problemstilling opstod, da alle i gruppen var enige om at det var svært at finde rundt på skolen første dag, samt de efterfølgende uger. Her ønskede vi en rundvisning af lærer eller elever. Derfor kunne vi godt have brugt den app vi har valgt at udvikle – en app med et kort over KEA bygningerne, med en guide til nærmeste toilet, trappe, café osv.

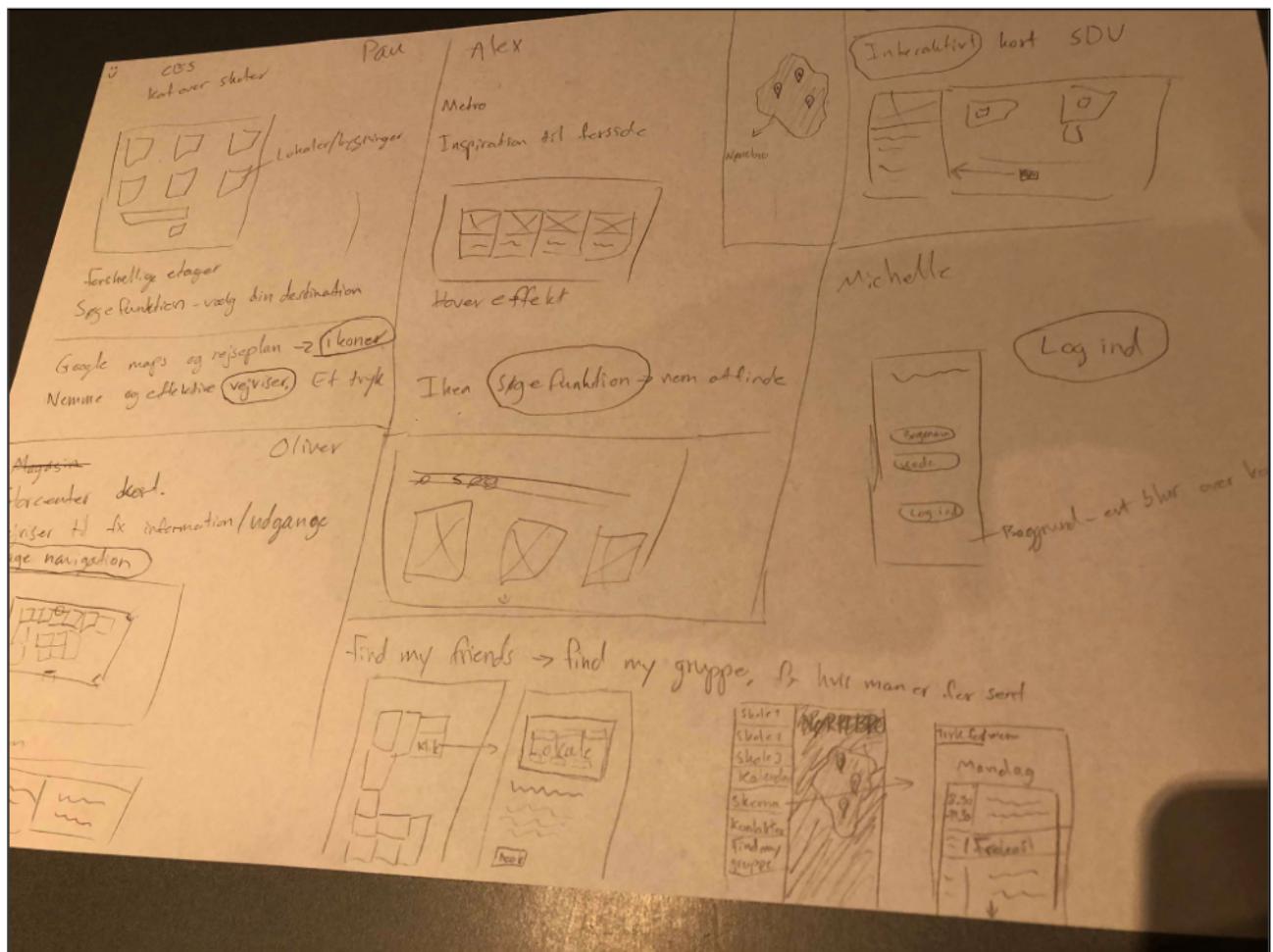
Design sprint dag 1 - Understand:

Fredag startede vi ud med at kortlægge et problem, hvor vi lavede sprint-questions samt et map ud fra. Gennem research lavede vi også 'How might we-questions' – som gjorde os klogere på hvad vi skulle være opmærksomme på i forhold til vores idé. Og samtidig også om det kunne være et realistisk mål, at få alle vores elementer med.



Design sprint dag 2 - Define:

Mandag sketch. Vi startede dagen med at finde eksempler og ideer (lightning demos, part 1) der allerede var lavet, og kiggede på elementer vi kunne overføre til vores egen idé. Her fremlagde vi vores ideer, og samlede dem. Se *billeder herunder*.

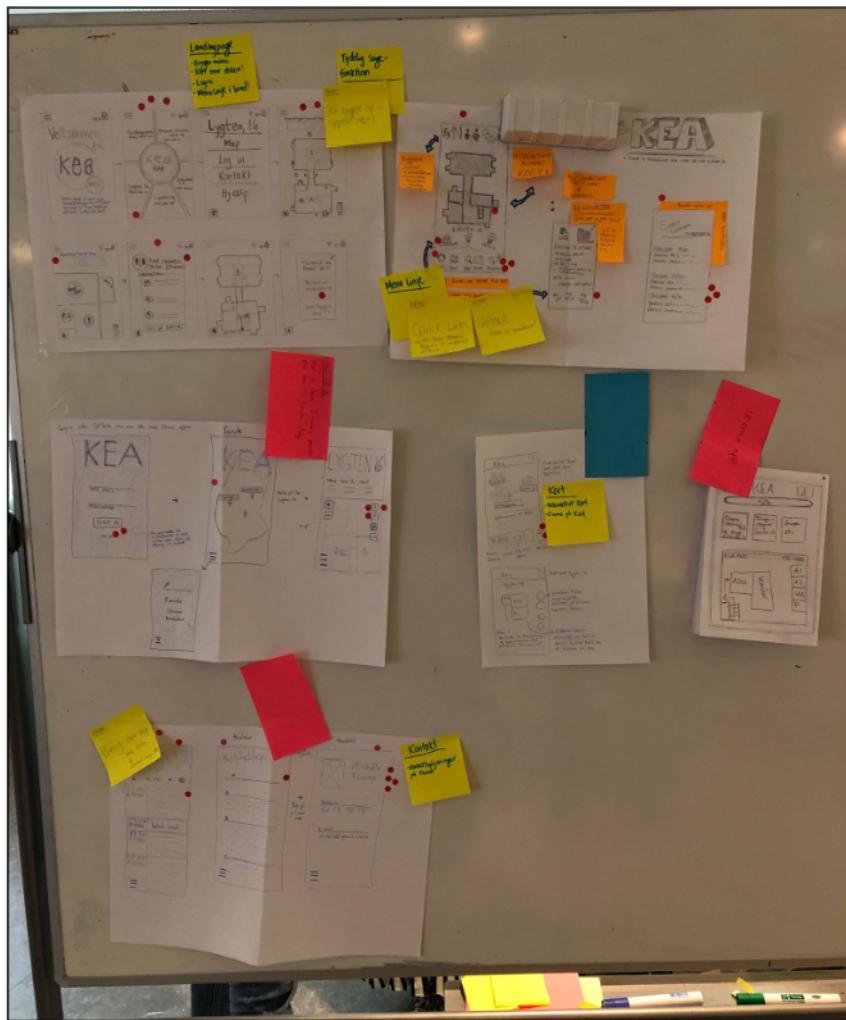


Herefter udførte vi notes, ideas og crazy 8 – for at komme nærmere vores egen app.

Dagen sluttede af med, at vi alle lavede vores egen sketch af den prototype vi syntes vi skulle have – den skulle være klar til fremlæggelse for resten af gruppen tirsdag.

Design sprint dag 3 – Decide:

Tirsdag handlede om at vi skulle udvælge vores konkrete løsning. Her havde vi et artmuseum, hvor vi alle udstillede de sketch's vi havde arbejdet på individuelt.



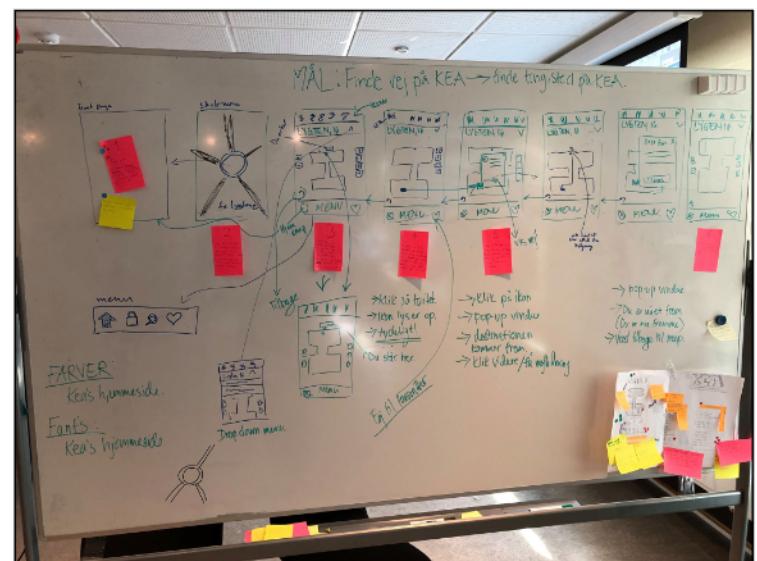
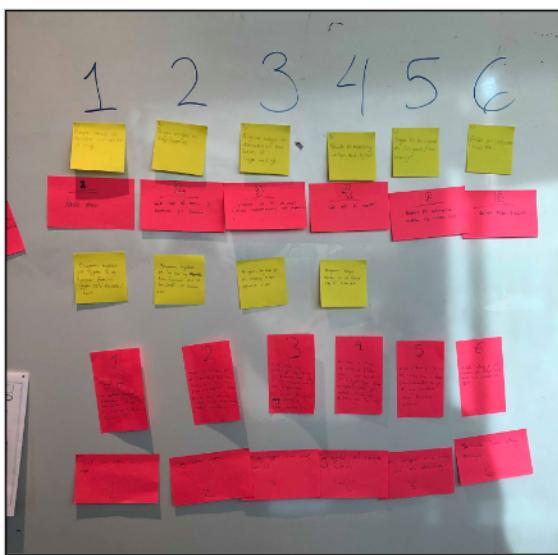
Ud fra det stemte vi over flere gange, til der til sidst kun var én sketch tilbage, som vi valgte som vores design – vi lånte dog få ideer fra andre sketch også. *Vores udvalgte sketch, ses på billedet herunder.*



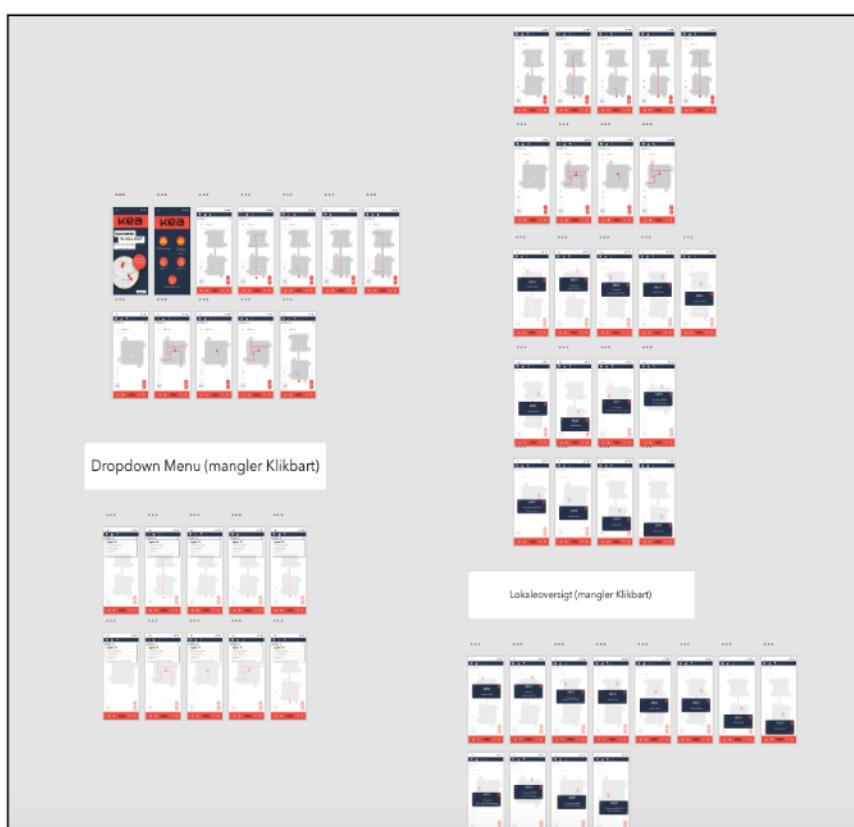
Design sprint dag 4 – Prototype:

Onsdag stod i prototypens tegn, og ideen skulle udvikles i Adobe XD. Den skulle gøres klikbar, og være så realistisk som mulig.

Link til prototype: https://xd.adobe.com/view/8c86a1c5-e9a5-494a-7911-6eaa8e80a61f-fab7/screen/b2c32e18-d1ae-4ea7-b9a8-8484544f5436/Map?fbclid=IwAR2tj9amYu384q8mlcUNoWKzU5INrK_Jx005u0LM9AC8PO1HUOicep81kdE



På billedet vores prototype designet i Adobe XD.

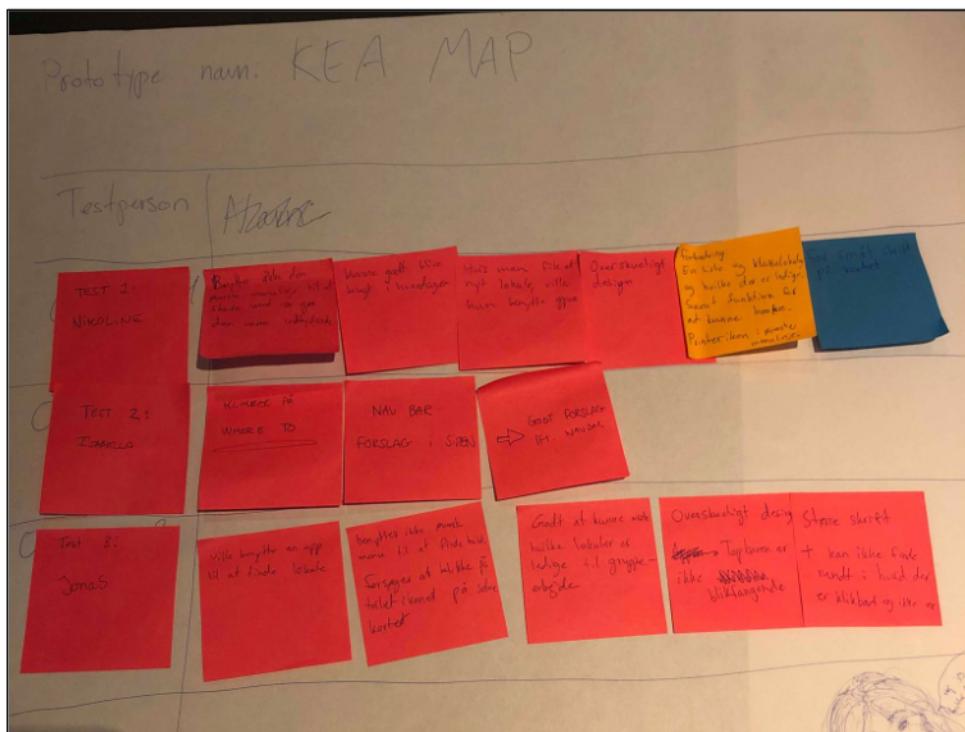


Design sprint dag 5 – Validate:

Torsdag – sidste dag inden pitch. Her skulle prototypen testes på brugere. Vi skulle finde ud af hvad der fungerede godt, og hvad der fungerede mindre godt ved vores prototype. Vi fik rigtig god respons, samt konstruktiv kritik under vores Five acts interview.

Indsigter: Folk kunne ikke finde den øverste menu bar. Den ville de gerne have flyttet, så ikonerne måske kommer ned i bunden.

Folk klikkede også på ikonerne på selve kortet, fordi de forventede at de ville være klikbare.



Konklusion:

I vores prototype er der taget stilling til design, farver, fonte og placering af elementer. Vi har været meget opmærksomme på at vi har designet i mobil format, og har derfor valgt at placere menulinjen i bunden af appen. Derudover har vi valgt at gå med et simpelt og enkelt design, og en app med få funktioner for ikke at forvirre brugeren. Vores app henvender sig primært til studerende på 1.semester, da vi selv oplevede at det var svært at finde rundt i starten. Studerende på andre semestre kan også benytte sig af vores app, hvis de skal finde rundt på andre skole end den de er vant til at være på.