

04.01.01 - Design sprint



Navn: **Lasse Stausgaard**

Hold: **A**

Tema: **04**

Prototype: <https://xd.adobe.com/view/d6ac62e1-a78c-416b-7f5b-5f7faf56e9f7-a09d/>

Design sprint - *Map*

Long term goal:

“Om 2 år er kea’s platform fuldt integreret med kea’s hjemmeside og fungerer som in tranet og undervisningsportalpå tværs af studier.”

Design sprinten er en 5-dages process som bruges til at svare på vigtige problemmatikker i virksomheder igennem design udvikling, opbygning af prototyper og afprøvning/testning af ideér sammen med kunder.

Vi bruger design sprint til at skabe specifikke målsætninger for et produkt eller platform og/ eller dets funktioner. Vi udvælger målsætninger og arbejder målrettet efter at finde løsninger til disse.

Hoved pointen er at få indblik i hvad slutbrugeren tænker om ens idéer/løsningen før man in- vesterer store mængder tid og penge i et projekt, og dens konkrethed gør at man undgår en- deløse diskussioner imellem sit team.

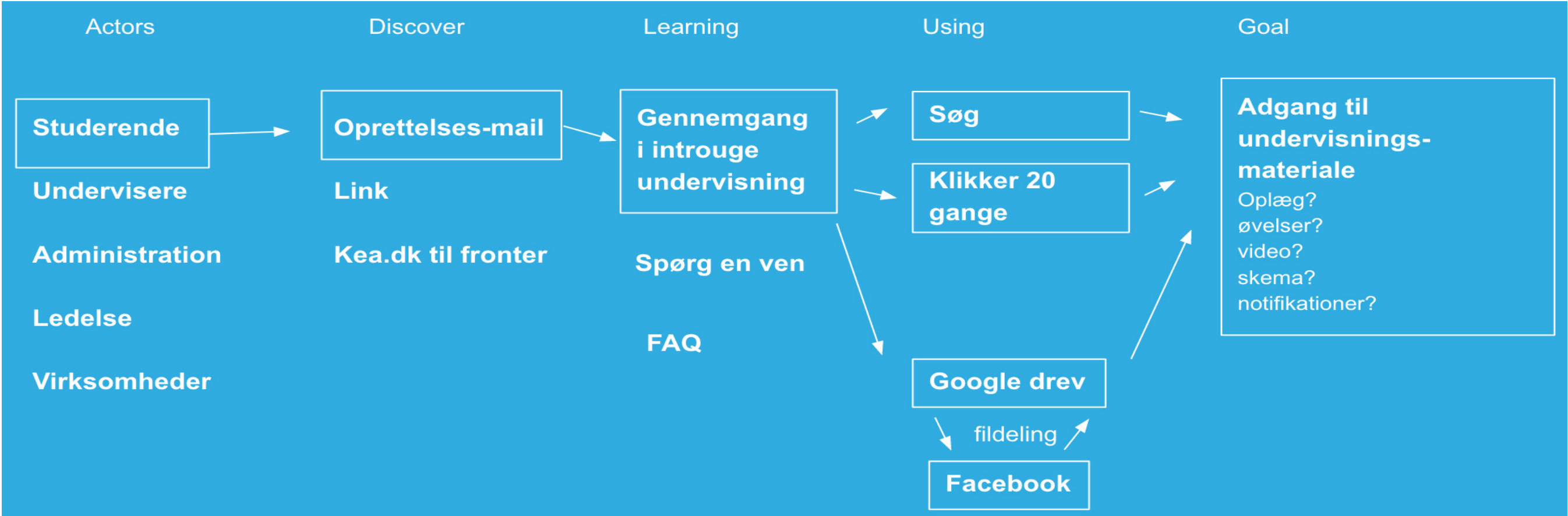
Vores design sprint

Vi undersøger problemmatikker omkring Fronter ud fra studerendes synspunkter og hvordan vi kan finde løsning til, eller forbedre disse problemmatikker,

Sprint questions:
Kan vi integrere alle nuværende platforme på et fælles site uden at gøre det uoverskueligt?

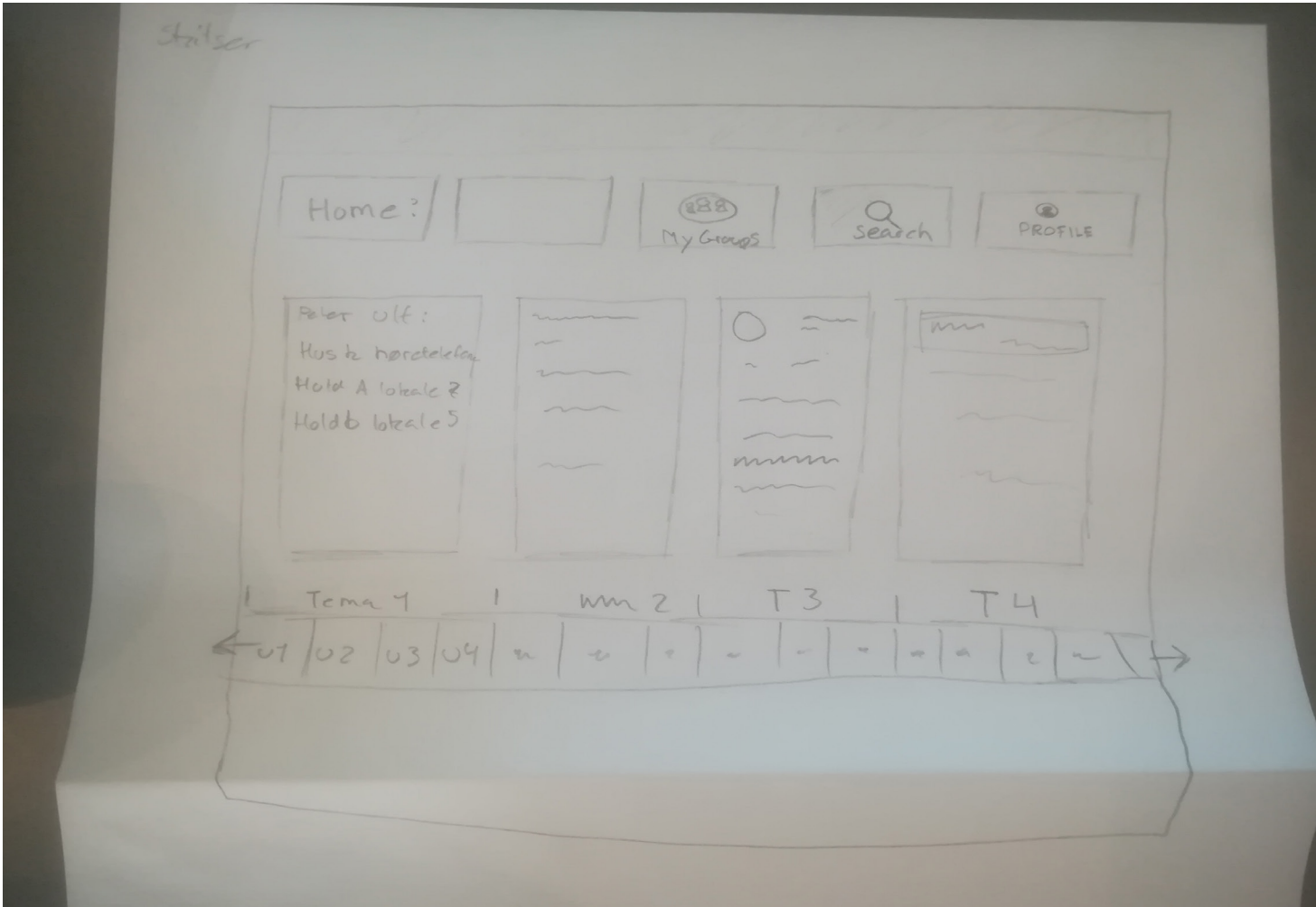
Kan vi lave en bedre kalender funktion?

Kan vi samle nyheder, notifikationer, meddelelser og skræddersy dem til brugeren?



Design sprint - Sketch

Første Sketch

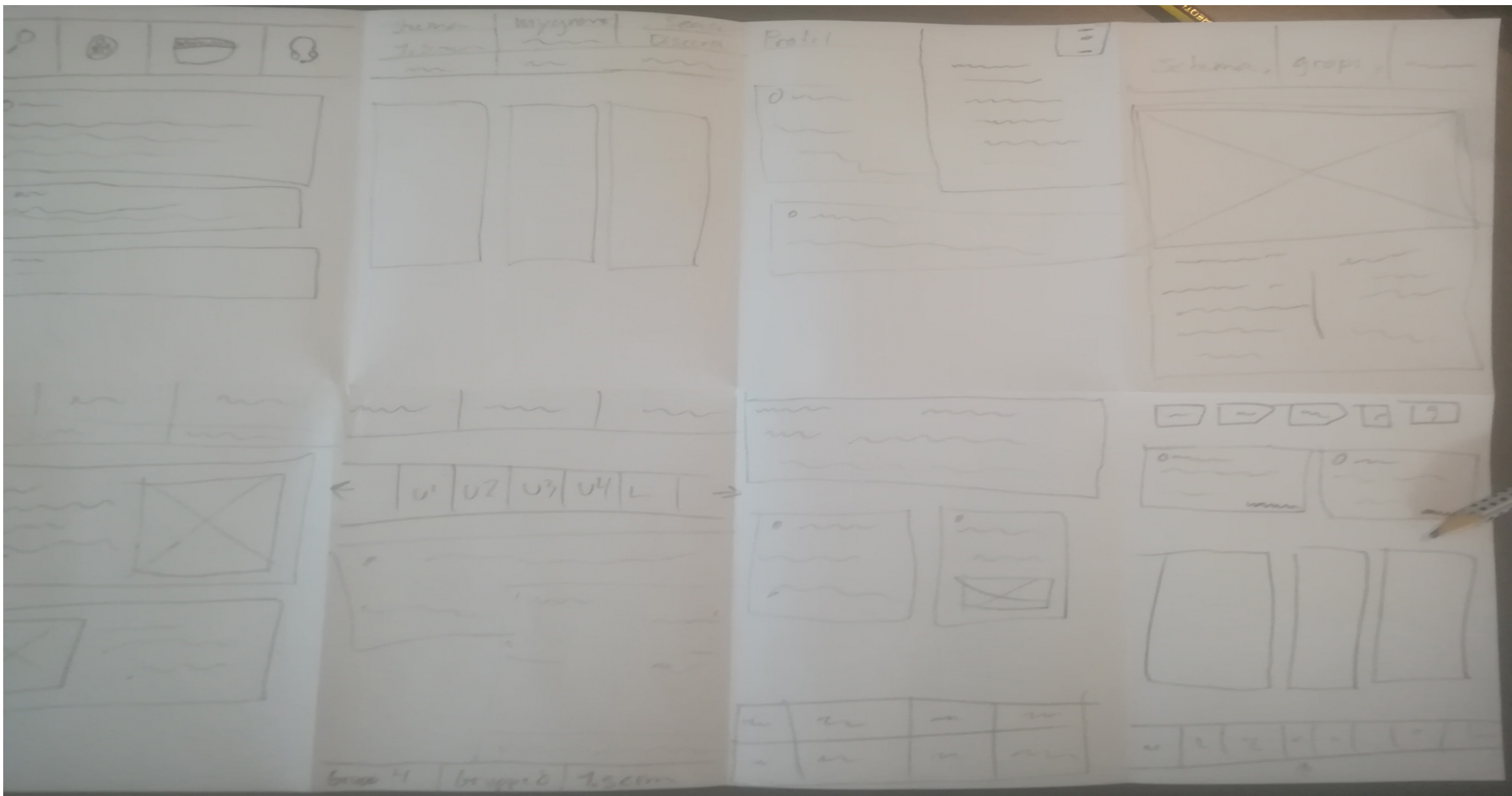


Crazy 8 Sketch

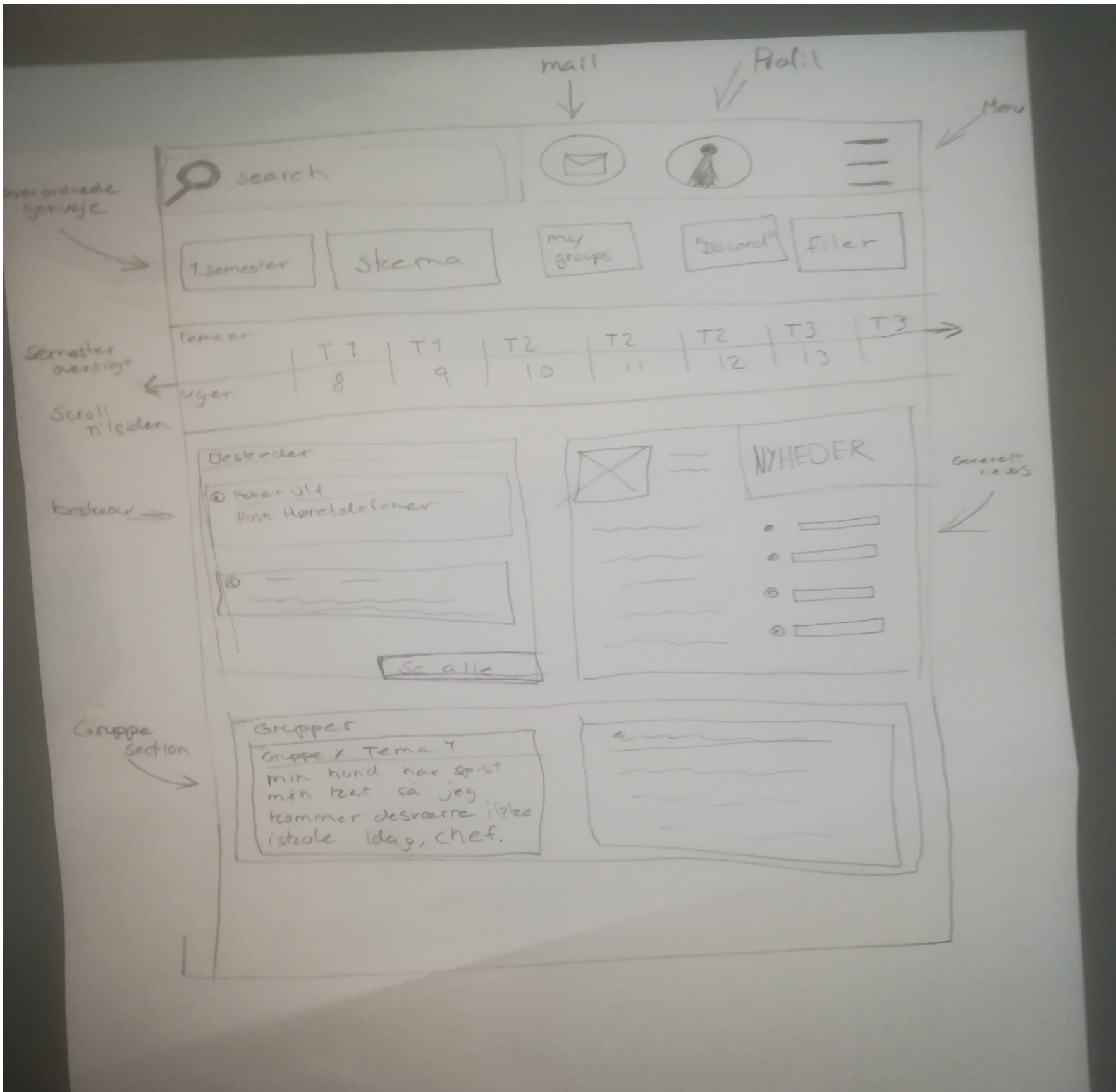
Denne sketch synes jeg er interessant da den tvinger til at afprøve sin kreativitet. Man prøver først at holde sig indenfor sin egen idé, men til sidst tvinges man til "bare at tegne" uden at tænkte over det.

Det giver nogle uventede resultater, og hjælper med at se ens idéer i et andet perspektiv.

Den er god til at skabe alternative tanker omkring det endelige produkt ift. hvad man havde forestillet sig inden man gik igang.



Endelige sketch inden decide fasen.



Design sprint - *Decide*

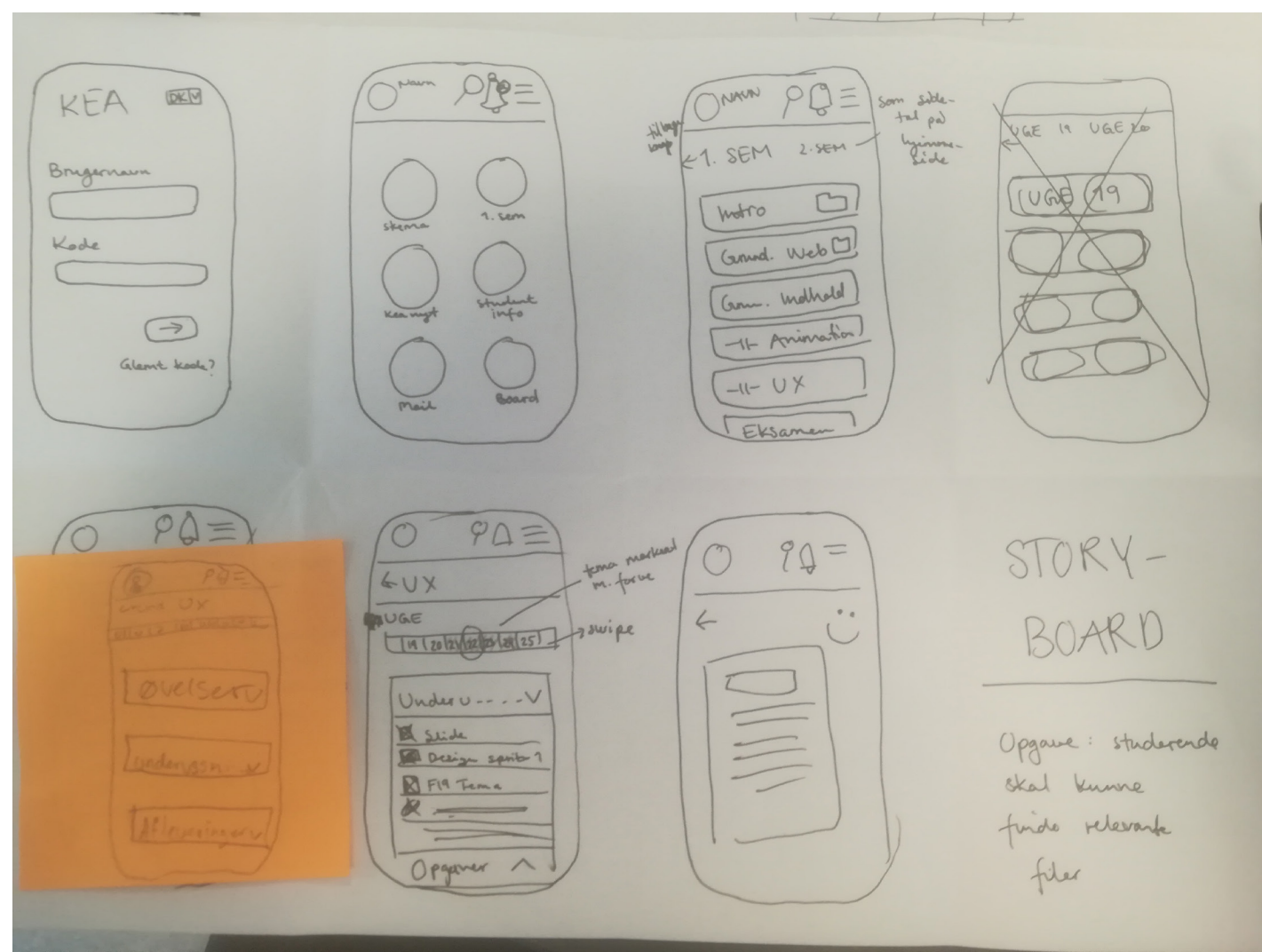
Design udvælgelsen foregår ved at alle anonymt afgiver deres stemme til den løsning de finder best.

Herefter blive de løsninger med flest stemmer diskuteret og til sidst bliver der valgt en løsning som alle kommer til at arbejde ud fra.

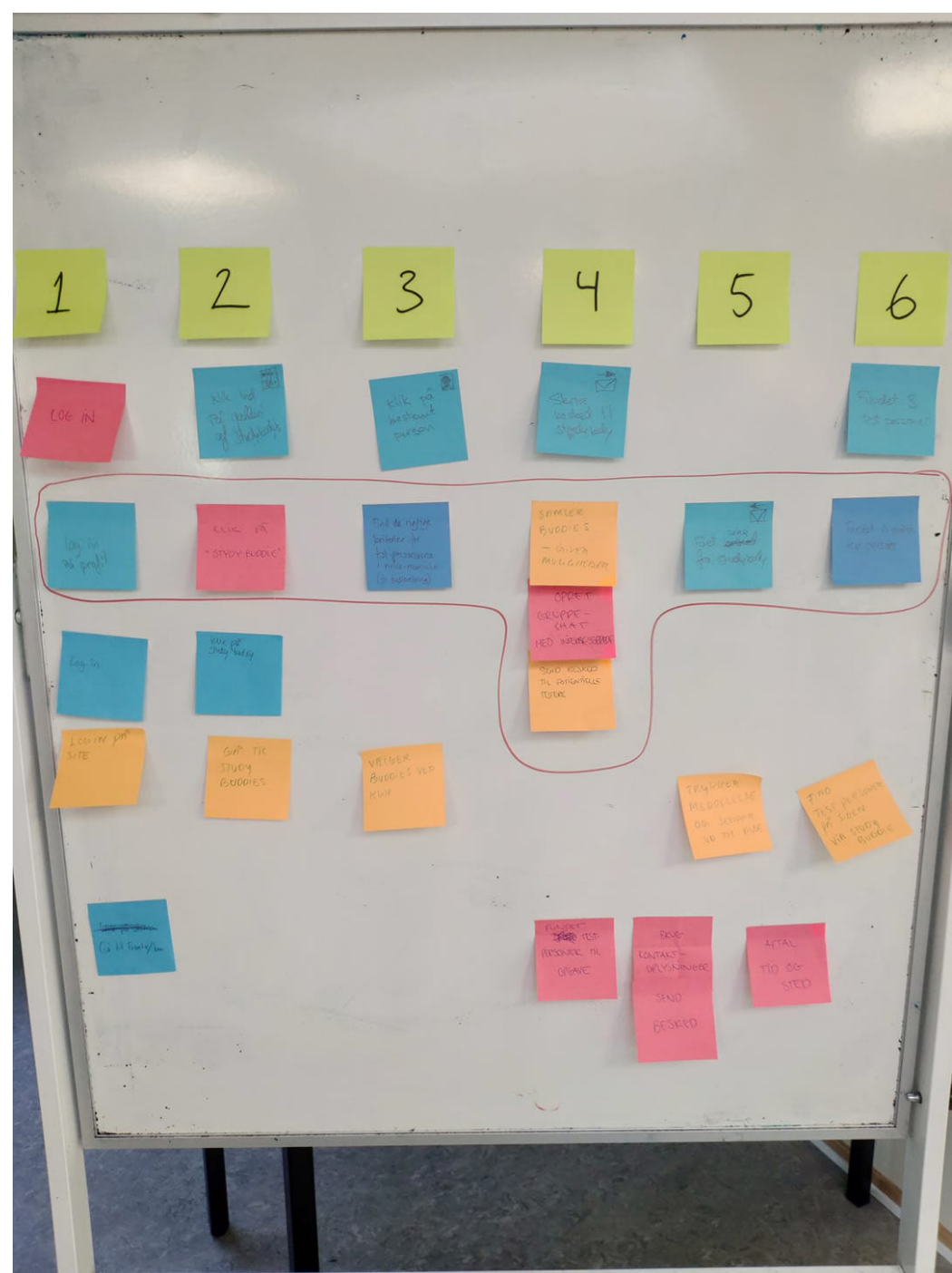
Jeg synes udvælgelsen fungerer godt i de indledende faser, hvor alle stemmer anonymt og der bliver diskuteret hvad der fungerer og hvorfor, samt at man selv får inspiration eller andet perspektiv på hvordan problemet kan løses.

I vores tilfælde synes jeg at sidste fase, altså selve udvælgelsen af den endelige løsning skulle tages for hurtigt og ikke blev gennemdiskuteret, hvilket resulterede i et valg der måske kunne have set anderledes ud havde vi haft mere tid.

Herefter opdeler vi hver især en række steps som vi mener vil være en passende stig igennem vores kommende brugergrænseflade, og dette danner rammen for vores storyboard som herefter udvikles.



Storyboard



Design sprint - *Prototype*

Link

<https://xd.adobe.com/view/d6ac62e1-a78c-416b-7f5b-5f7faf56e9f7-a09d/>

Design sprint - *Test & Learn*

I sidste del af design sprinten afprøver vi vores løsninger på kunder

Den opgave der blev stilt til kunder, var:

Studerende skal kunne finde relevante filer

Respons på testen:

Pros:

Kunne godt lide ugeplan i toppen af “fil-menuerne”

At de kunne filtrere i hvilke filer der blev vist ift. uger

At man derved ikke skulle “gå tilbage” når man bladrede igennem filer.

Filstrukturen var genkendelig da den lignede den nuværende struktur på Fronter.

Cons:

For feminine farver

Mangler ikoner på forsiden

Kunne godt have haft forside-genvejs-ikonerne i burgermenu’en.

Mangler link/sammenhæng imellem sociale medier/platforme.

Undervisnings platform som linkedin, youtube kunne man godt have med.

Der kunne godt være flere elementer der kunne afprøves end blot én vej til filerne.

Hvorfor lave en test?

Vi laver et test for at teste brugerens oplevelsen af vores løsning.

Er det let at finde rundt?

Er det overskueligt?

Giver ikoner/tekst mening?

Er der elementer de forventer ville gøre noget andet/føre dem et andet sted hen end hvad man selv har tænkt?

Formålet er jo netop at iagttage og analysere mens ens løsning bliver afprøvet af nogen som enten aldrig har set sådan et produkt før, eller har andre forudsætninger og forventninger til den eller de platform som testes.