## Iteration 0

I et projekt, som benytter agile metoder, er der oftest gjort brug af en såkaldt ’iteration 0’, hvor al forberedelsen inden projektets reelle start tages hånd om. Dette betyder denne iteration oftest er enkritisk fase for resten af projektets forløb, da denne danner grundlag for både planlægning, design og produktet.

I dette projektforløb var gruppen fastbesluttet på at gøre stort brug af en iteration 0, da et tidligere projekt led under manglen på denne. Derfor blev den første uge, som var tilrådighed, brugt til dette formål. Iterationen bestod af mange elementer, hvoraf størstedelen var design og udarbejdelse af idéer til produktet. Sidst i ugen bestod arbejdet i at arbejde med spikes, som der kommes mere ind på senere.

Om mandagen d. 25/11, som var opstarten på projektforløbet, stod programmet på brainstorm og idégenerering, hvor vi på klassen arbejdede igennem flere brainstorming metoder. Disse metoder resulterede i adskillige idéer, og efter filtrering skulle de bedste idéer fremlægges for klassen. Efter fremlæggelserne skulle alle elever stemme på deres favoritidé fra hver enkelt gruppe, hvilket resulterede i den endelige idé, som blev grundlaget for projektet. Idéen blev udspecificeret, der blev lavet de første mockups på papir, som skulle hjælpe med at illustrere funktionaliteten.

Dagen efter gik med emnet prototyping, hvor hovedfokus lå på persona og målgruppe.

Prioritering af produktbacklog

Scope, brainstorm, prototyping, træning og spikes

Hvordan brugte vi det?

Hvad fik vi ud af det?