**Design thinking – Projekt**

Det overordenede emne for dette projekt var ”Udlån og Reservation” og vores gruppe bestod af Mie, Tobias og mig selv. Selve Design thinking konceptet er baseret på 5 faser

* Empathize
* Define
* Ideate
* Prototype
* Test

Det er en process for at få en forståelse for et specifiks problem område man arbejder med. Når man starter på en designthinking process er det for at løse et problem, som folk ikke nødvendigvis ved de har.

Godt eksempel på dette var da Henry ford (Ansvarlig for masseproduktion af biler og kendt for at udbredde privat ejerskab af biler) at hvis han havde spurgt folk om hvad de ville have, ville svaret være ”hurtigere heste”

Så kernen i design thinking er at tænke brugeren først. Brugeren vil aldrig komme med en løsning på et problem, da de kun kan trække på de erfaringer de allerede har. De skal istedet kunne bridage til vores forståelse af et problem, så vi kan komme med en nytænkede løsning.

**Vores proces**

Dette var det andet store projekt vi havde på klassen, og skulle fokusere på Design thinking udelukkende I 5 dage. Vi startede med at lave en etablering af forventninger af hvordan og hvorledes vi ville håndtere udfordringer.

[Billede gruppe]

[Billede tobias] [Billede Mie]

**Empathize / Dyb forståelse** – Vi startede med at brainstorme udfra ”udlån og reservation” for at sætte os ind i hvad vi egentlig tænkte omkring den sætning. Vi sejlede rundt og ud af vores lille indrettede boks, og havde egentlig fokus kun på at tænke hvad der kunne ske.

Vi endte på et fokus der hed foredragsholdere og bestluttede os for at gå ned på Skive bibliotek for at se om det var muligt at fange en for at få en snak omkring hvordan de håndterede det. Udover det forsøgte vi at tage kontakt til Tanja Bonde fra Kultur Center Limfjord uden held, men fik faktisk fat i Nicklas Borgen som vi havde et telefon interview med

**Define / Definer problemet** – Denne process fik vi opsummeret i en video som en del af selve projektets opgave.

<https://www.youtube.com/watch?v=i1PQYw12Cxc&list=PLiqkuqn3C3Vm-AYTzAKeDJxnluk3mN9aO&index=2>

<https://www.youtube.com/watch?v=P5f152pVhTw&list=PLiqkuqn3C3Vm-AYTzAKeDJxnluk3mN9aO&index=1>

[Billede grundlag][Billede gruppe2]

[Billede – Nicklas] [Billede – Skive bib]

**Ideate / Ide fasen –** Vi startede med så mange andre ting i dette projekt med en brainstorm. Alt blev smidt på, ingen fordomme om dumme tilgange eller ideer. Alt hvad vi simplethen tænkte det kunne være interessant at have med røg på.

Det var ikke ”Tilladt” at fokusere på en idé førend denne del af processen, så I løbet af ugen når vi fik en idé røg den på en post it og på en væg eller i en bog så den ikke distraherede fra den process vi befandt os I på daværende tidspunkt.

[Billede idevæg][Billede ide brainstorm]

**Prototype –** Med grundlaget i en app, satte sammensatte vi en liste over ting denne skulle indeholde, hvordan UI og flow skulle være

Åben - Login - Navn / Password Boks - Ny bruger

Facebook/Google/Twitter login mulighed for at hente data

Godkend at App må tilgå Placering, kamera, kontakter, maps, GPS, beskeder, messenger, notifikationer muligt og kører i baggrunden.

Kort der viser dig som dot når åben. Menu højre hjørne nederst. Google AR type view i simple 3D ala Ingress.

Menu indeholder:

Profil

Favoritter

Beskeder

Bedømmelser

Notifikationer

Point

Opret som foredragsholder

Indstillinger

Profil - Navn/Efternavn/Telefon Nr/E-mail/Lav ny password

Beskeder - Beskeder fra andre på samme system med ny/Indbakke/udbakke/Kladder/Gemte

Bedømmelser - Mulighed for at bedømme tidligere besøgte foredrag, med stjerner samt review

Notifikationer - Menupunkt der viser dine nye notifikationer direkte i appen

Point - Tjener point baseret på foredrag deltaget i, samt afgivning af bedømmelser. Kan byttes til rabat %’er til andre betalte foredrag

Opret some foredragsholder - Har du noget på hjertet og et sted at snakke, så kan du oprette dig selv som foredragsholder og kontakte diverse venues i nærheden.

Indstillinger - Hvordan appen opfører sig og reagere

Baseret på udgangspunkt I appen lavede vi en User journey mapping hvor vi havde touchpoints hvor vi havde mulighed for at påvirke folk igennem appen og processen

[Billede user journey map]

Vores map delte sig I slutning i 2, 1 hvor den fangede an og en anden hvor den ikke gjorde. Dette gav et rigtigt godt grundlag for vores prototype.

Dernæst printede vi en masse papir telefoner og begyndte at udfylde dem i værkstedet.

I mens vi arbejde med prototypen lavede vi små tests, der rent faktisk viste os nogle faldgrupper. Vores testpersoner ville af og til trykke på ting vi ikke havde lavet/overvejet, så vi nåede faktisk at lave 2 iterationer af vores prototype.

Kort video omkring dette: <https://www.youtube.com/watch?v=B8RhhmTeD9c&list=PLiqkuqn3C3Vm-AYTzAKeDJxnluk3mN9aO&index=3>

Pitch af vores APP ”Mod nye horisonter”

<https://www.youtube.com/watch?v=Qpy8ehURRdU&list=PLiqkuqn3C3Vm-AYTzAKeDJxnluk3mN9aO&index=4>

**Test –** Efter vores længerevarende protoype gik vi igang med at teste yderligere. Baseret på vores tidligere tests igennem forgående sektion var der ikke mange faldgrupper. Nærmest hver eneste ting der var I prototypen kunne interageres med. Faktisk virkede det som om, fordi vi havde vores prototype ”hurtigt” færdig kunne vi tillade os at teste og opdatere, hvilket endte med at give et ret omfattede billede af selve appen.

[Billede APP oversigt]

Kort video omkring appen: <https://www.youtube.com/watch?v=vzbhocSsZC4&list=PLiqkuqn3C3Vm-AYTzAKeDJxnluk3mN9aO&index=5>

*Refleksion: Vores uddannelse er en meget digital en af slagsen. Men i dette projekt havde vi nærmest ikke computeren åben en eneste gang. Det var forfriskende, spændende og må nok erkende at en uge føltes som om det er for lidt. Det er en vanvittigt spændende måde at arbejde med projekter på. Jeg tror det jeg rigtigt godt kunne lide ved dette, er at det er bruger baseret først og fremmest og med meget fokus på at løse et problem som andre folk har. Det afspejles måske også lidt i det arbejde jeg har haft i 11 år, at hjælpe folk med at løse de problemer de kommer med mig med, selvom de egentlig ikke helt er klar over hvilket problem de gerne vil løse.*

*Jeg tror den retning jeg gerne vil tage efter afslutning af multimediedesigner bliver noget indenfor kvalitativ research/User Experience/Design thinking. Det har også været den sidste del af projektet med skrivning jeg gør og har lidt udskudt det pga i mit hovede har det været noget af det der har fyldt mest ifht hvor spændende og interessant mennesker er.*