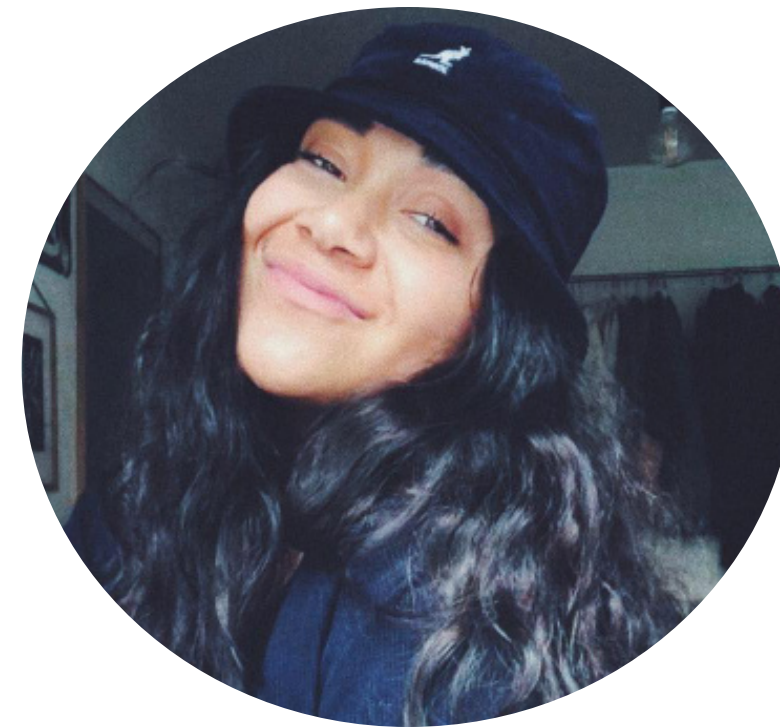


Gruppe 6.

C.R.E.A.M

Kirstine Aggergaard Leonora Roselil Jenny Sila Malik Grosos Emilie Dalgaard



PROTOTYPE

SLIDE

Problem område og research

Som en del af målgruppen, tog vi udgangspunkt i vores egne behov, men fandt også citater i undervisningsmaterialerne, som gjorde at vi kom frem til flere problemområder:

Praktik- og jobportal:

Problemområdet deromkring er, at alle studerende på KEA skal i praktik, og KEA har ikke en app hvor de samler eventuelle praktik- og studiejobpladser. Vi spurgte flere studerende om de var sikre på at få en praktikplads, hvor størstedelen faktisk stressede og var bange for, ikke at få en plads. Derfor kunne det være en god idé at lave en app hvor man samler virksomheder som søger både studiemedhjælpere og praktikanter.

KEA workshops:

Ud fra de materialer undervisere gav os, fandt vi et par problemstillinger hvor studerende gerne vil have mulighed for at arbejde på tværs af uddannelserne og et over-

blik over de muligheder KEA tilbyder: *“Jeg kunne godt bruge et større overblik over hvilke events og hvilke tilbud der er rundt omkring på KEA”* og *“Bedre fælleskab på tværs af udd.”*. Derfor fik vi idéen om en app, der havde overblik over workshops på alle KEA campus, og hvor man kunne tilmelde sig workshops på tværs af uddannelserne.

Projects:

Problemområdet her fandt vi til at starte med hos de materialer underviserne gav os. Igen var der et behov for arbejde på tværs af uddannelserne og udenfor skolen: *“Bedre fælleskab på tværs af udd.”* og *“Flere aktiviteter uden for skolens grund. Som kunne være linket op med noget undervisning”*. Samtidig spurgte vi to studerende på KEA Guldbergsgade om hvad de manglede, og de gav udtryk for, at de rigtig gerne ville have muligheden for at få hjælp til billeder eller fremvisninger af større projekter. Deraf kom idéen til

projects, hvor studerende vil hjælpe hinanden på tværs af uddannelse og kompetencer.

Studiemagasin:

Problemområdet her var, at der mangler samlet information vedrørende studiet, og en måde at blive informeret om hvad der sker på hele kea. Deraf kom idéen om et magasin der samlede events og indhold fra KEA evt interviews med gamle studerende om hvor de er i dag, samt nuværende studerende kunne tale om studie, projekter, fester og andet der sker på KEA. De forskellige afdelinger kunne have en side, med nyheder fra kantinen, workshops etc.

Lektiehjælp:

Ud fra problemstillinger undervisere gav os, faldt vi over: *“Fællesskab på tværs af KEA/MMD. Finde nogle med samme interesser som én selv. Frivillig-grupper. Tutor-delen - at man fx har kontaktoplysninger på nogle man konkret kan*

kontakte i tilfælde af spørgsmål.” som gjorde os opmærksomme på, at turtore om onsdagen muligvis ikke er nok. Derfor fik vi tanken om en app, hvor folk selv kunne ind og tilmelde sig, hvis de har overskud til at hjælpe andre studerende. Den skulle have en kalenderfunktion hvor man kunne melde sig på, så der er mulighed for hjælp alle ugens dage og ikke kun onsdage.

Survey:

Vi lavede derefter en survey hvor vi gik rundt til 27 medstuderende på KEA hvor vi pitched alle idéerne, og de skulle derefter stemme på den idé de synes der var mest behov for. Derfor kom vi frem til en uafgjort mellem praktik- og portalen og ‘Project’, så derfor trådte decideren ind med sin supervote og valgte ‘Projects’.

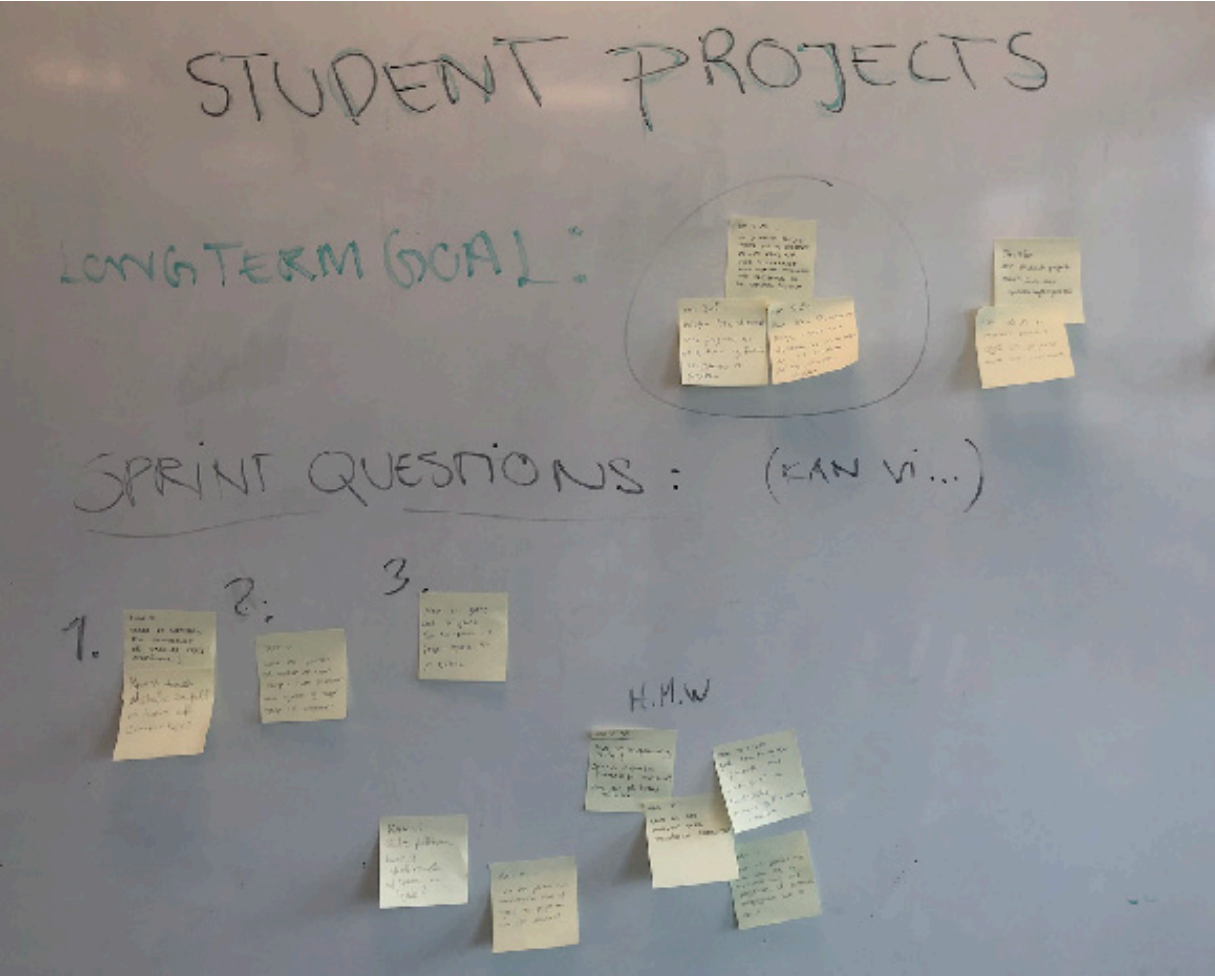
DESIGN SPRINT

MAP-FASEN

Arbejdsprocessen

Vi fulgte trinene i map-fasen. Alle skrev på en post it seddel hvad de mente “Long term goal” skulle være. Alle skrev øverst på post it sedlen “Om to år...”, alle hængte deres seddel op og læste dem op. Vi stemte om det “long term goal” de synes bedst om
Decideren bestemte i sidste ende med sin “supervote”
Næste trin var “Note and vote” Vi skrev “Sprint questions” på post it sedler. Øverst på hver seddel skrev vi: “Kan vi...”
Alle hængte deres sedler op og læste dem op uden at kommentere dem.
Vi have tre “dot-votes” . De tre spørgsmål der havde fået flest stemmer, blev dermed vores sprint questions.
De to første trin af map-fasen tog rigtig lang tid for os. Vi havde virkelig svært ved at spore os ind på hvilke spørgsmål, vi synes var bedst, men vi valgte at

gemme dem der var valgt fra, til når vi skulle lave hmw. questions.
Da vi endelig kom til map-fasen gik det meget bedre og vi blev hurtigt enige om vores goal. (se map).
Vi skrev derefter nogle kritiske H.M.W spørgsmål ned omkring appen, som kunne gøre stien mere målrettet.

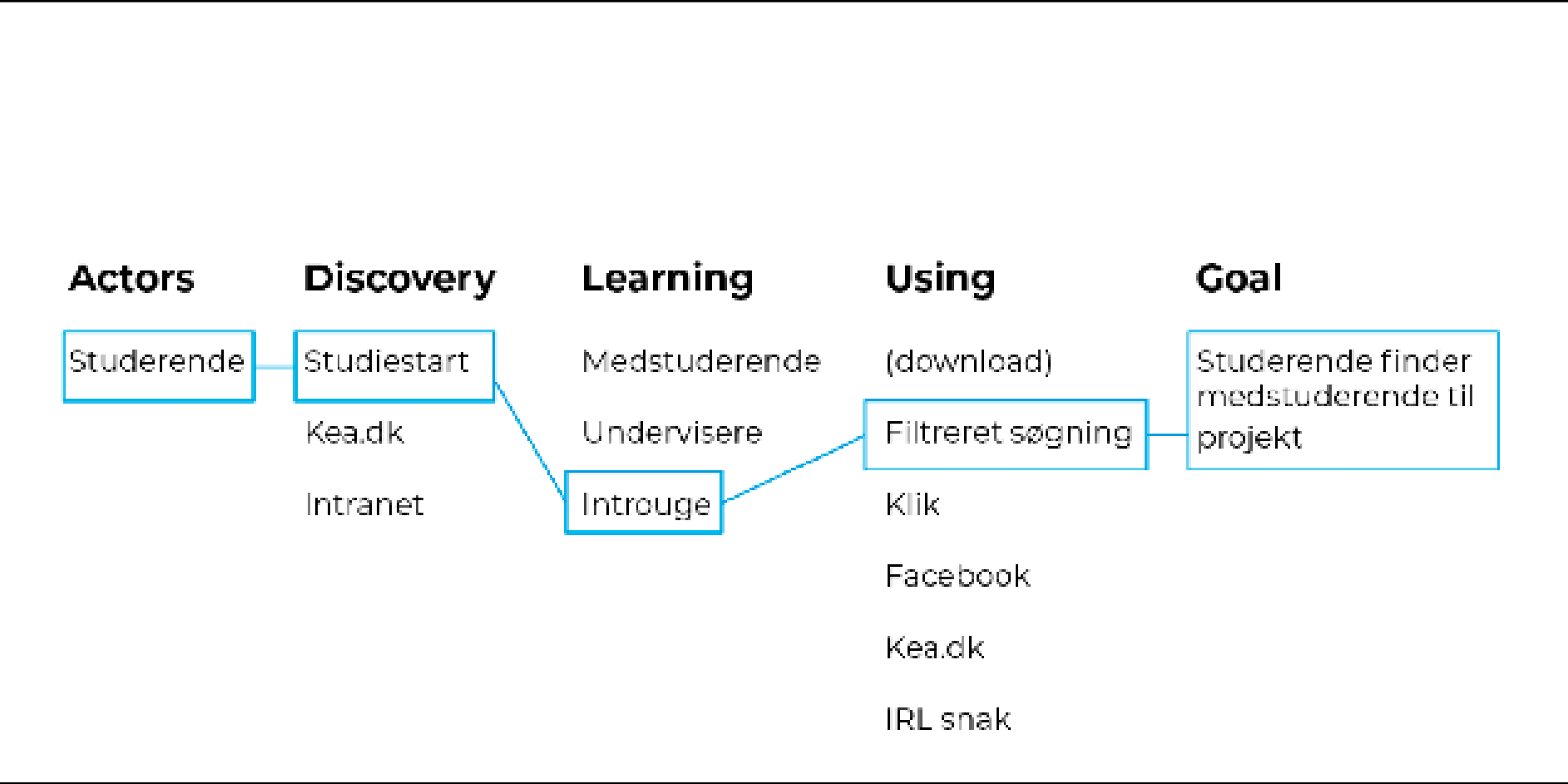


Long term goal:

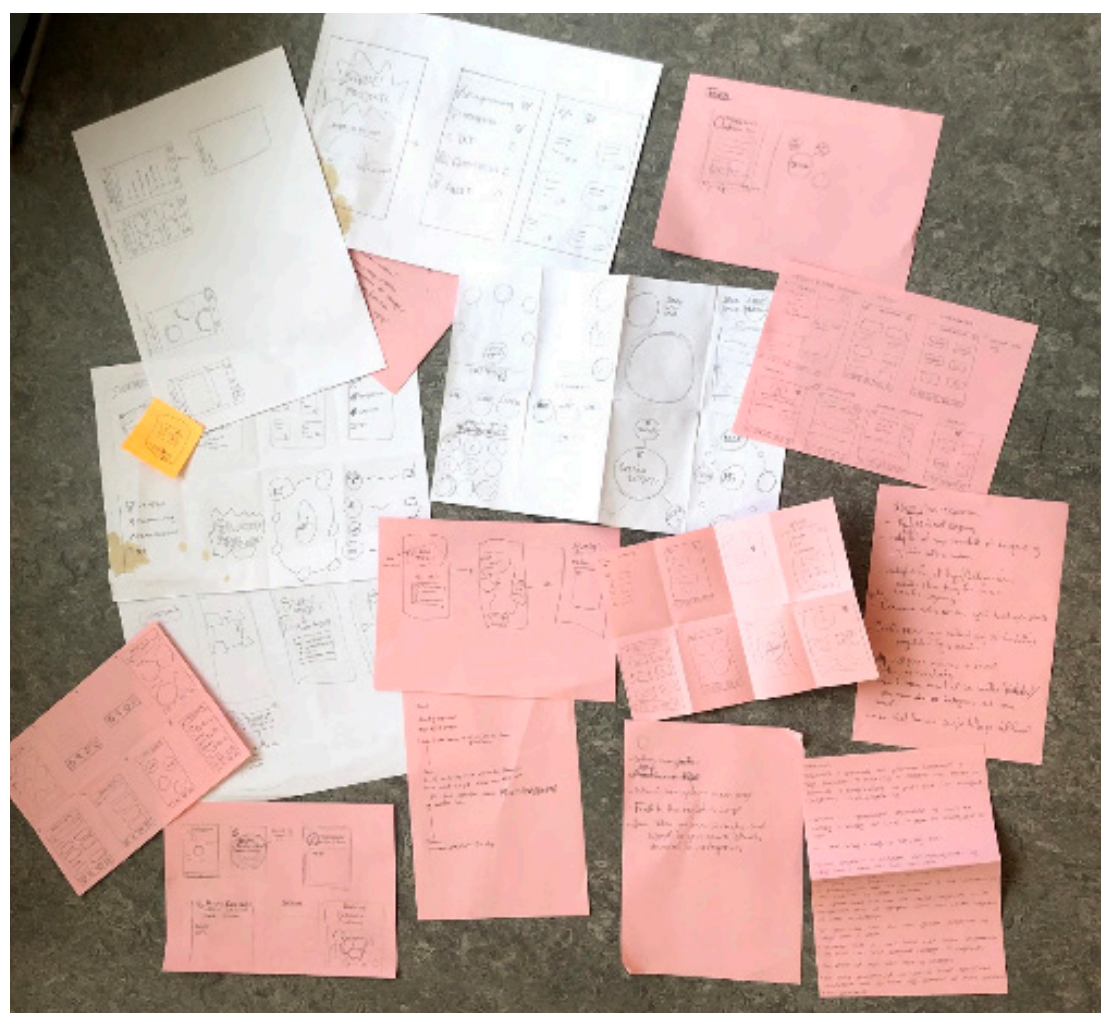
Om to år vil ‘projects’ vil være en integreret del af KEA’s app, hvor studerende kan hjælpe hinanden med projekter på og udenfor studiet.

Sprint questions:

Kan vi skabe et netværk på tværs af KEA’s afdelinger?
Kan vi lave en portal på tværs af KEA’s afdelinger hvor studerende kan hjælpe og søge hjælp til projekter?
Kan vi gøre det simpelt for aktører at søge hjælp til projekter?



SKETCH

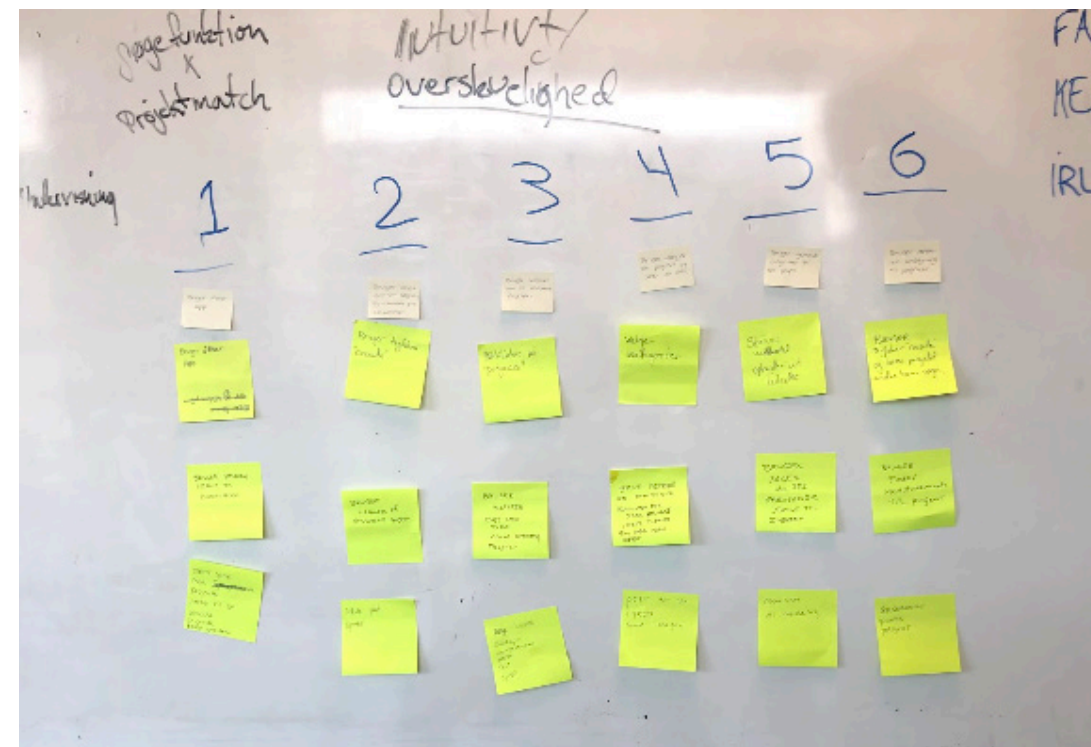


Beskrivelse af sketch-fasen:

I sketch-fasen startede vi med lightning demos, hvor vi alle researchede forskellige apps og web-sites. Vi inkorporerede de gode funktioner fra lightningsdemos til vores whiteboard. Vi fandt nogle specifikke sites og præsenterede dem for hinanden, hvor vi pointerede hvilke funktioner der fungerede godt.

Derefter lavede vi four-step sketch, hvor vi lavede startede med ,notes hvor ivs t, gik videre til ideas, crazy 8s og solution-

DECIDE



Art Museum

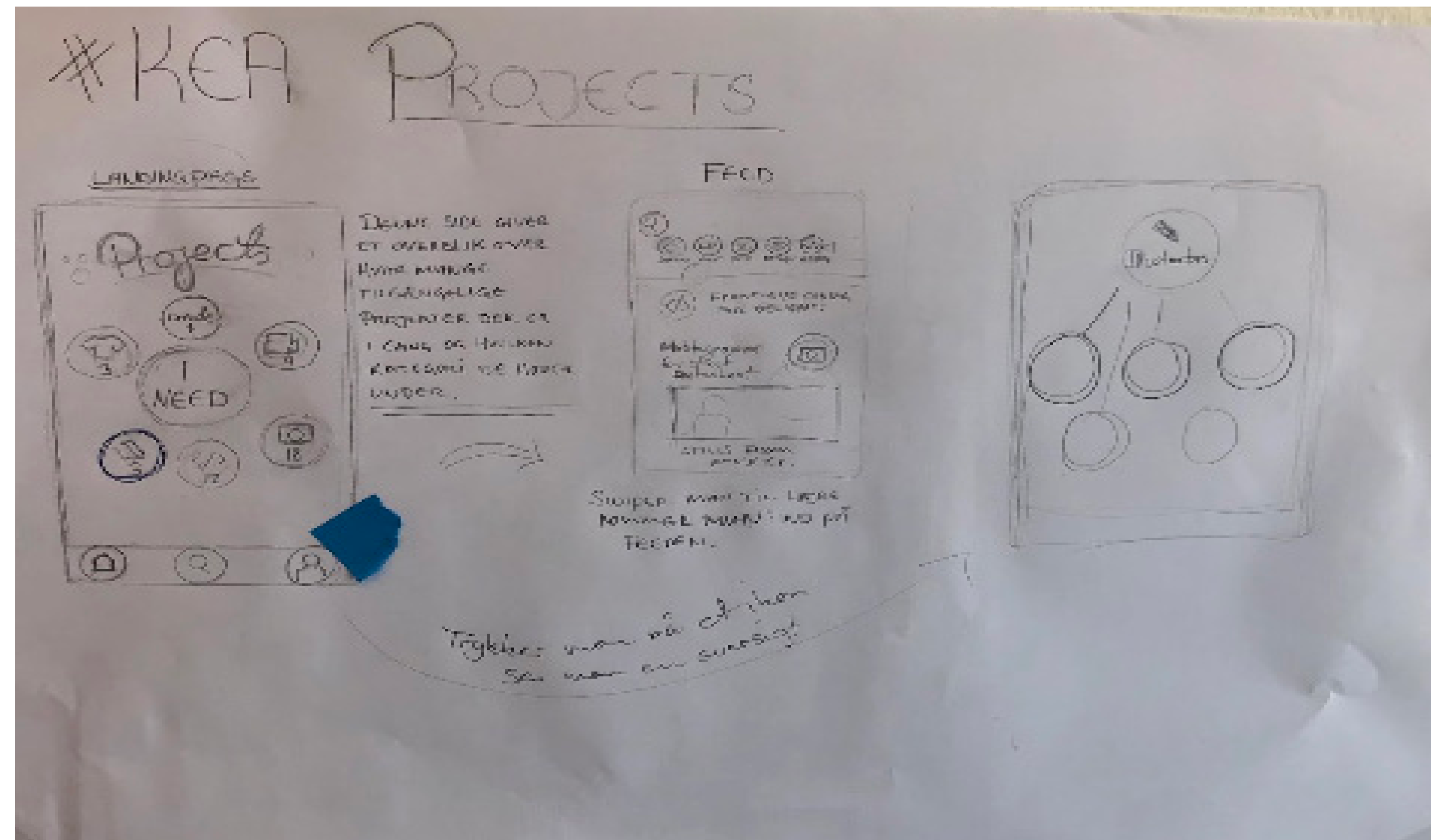
Vi hang vores solution sketches op og satte prikker ved de ting vi godt kunne lide. Der var flere der havde lige mange stemmer, så decideren valgte en solution sketch, som vi tog udgangspunkt i. Vi har dog endt med at bruge elementer fra alle sketches, da vi fandt nogle kritikpunkter som manglede i den udvalgte solution sketch.

6 action step

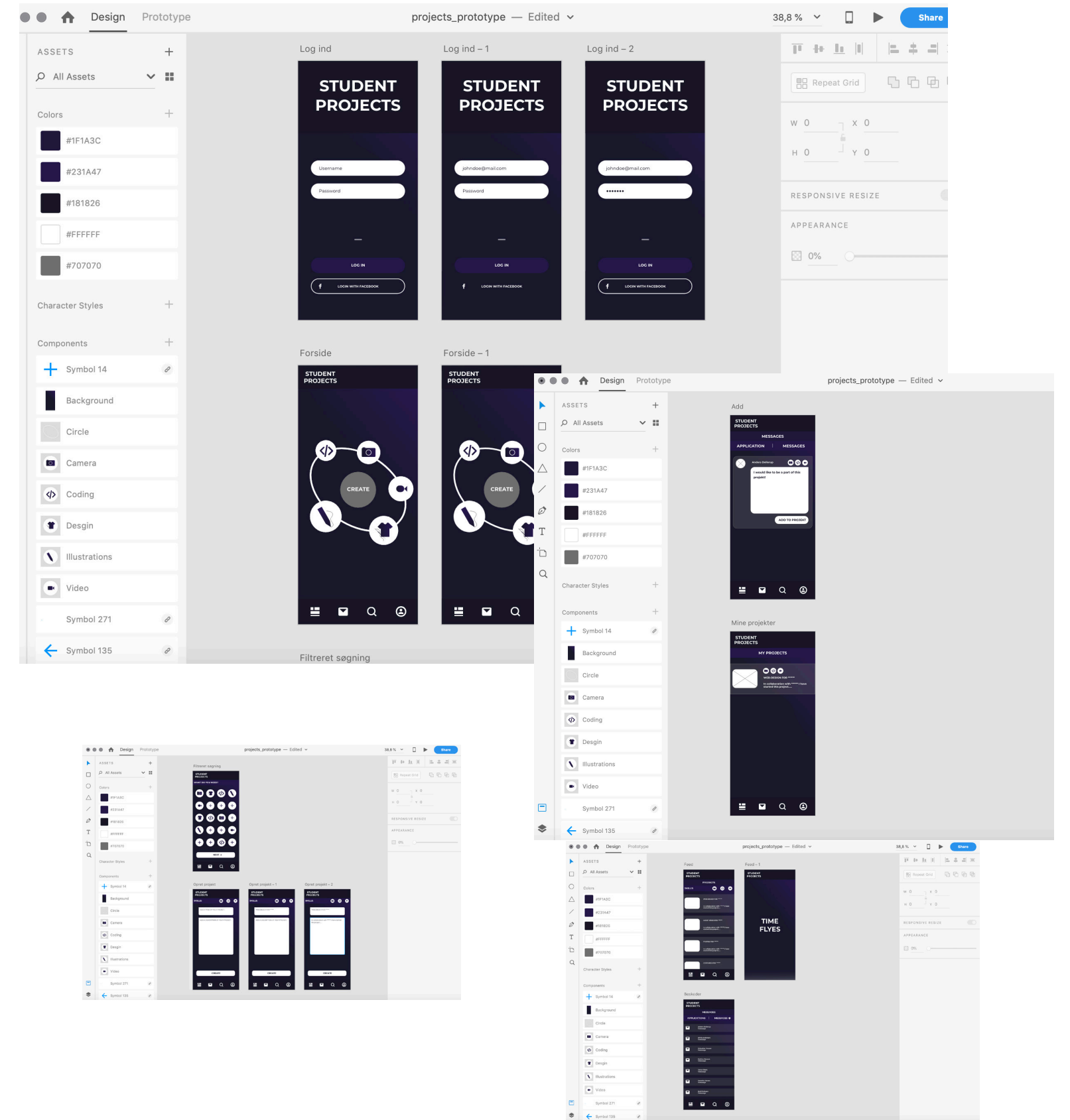
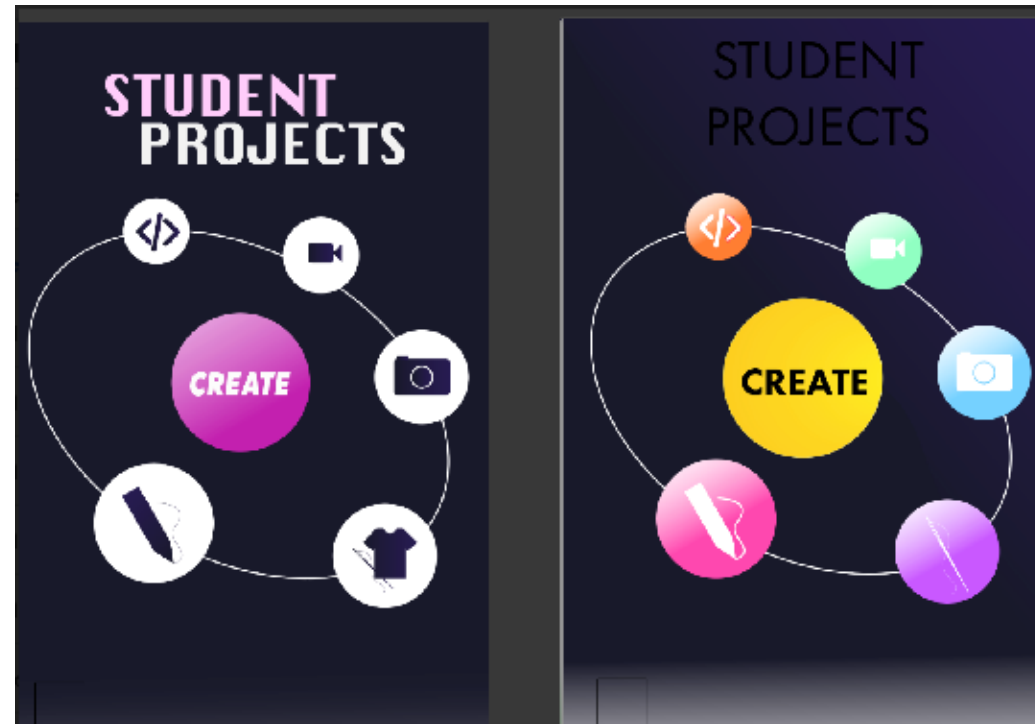
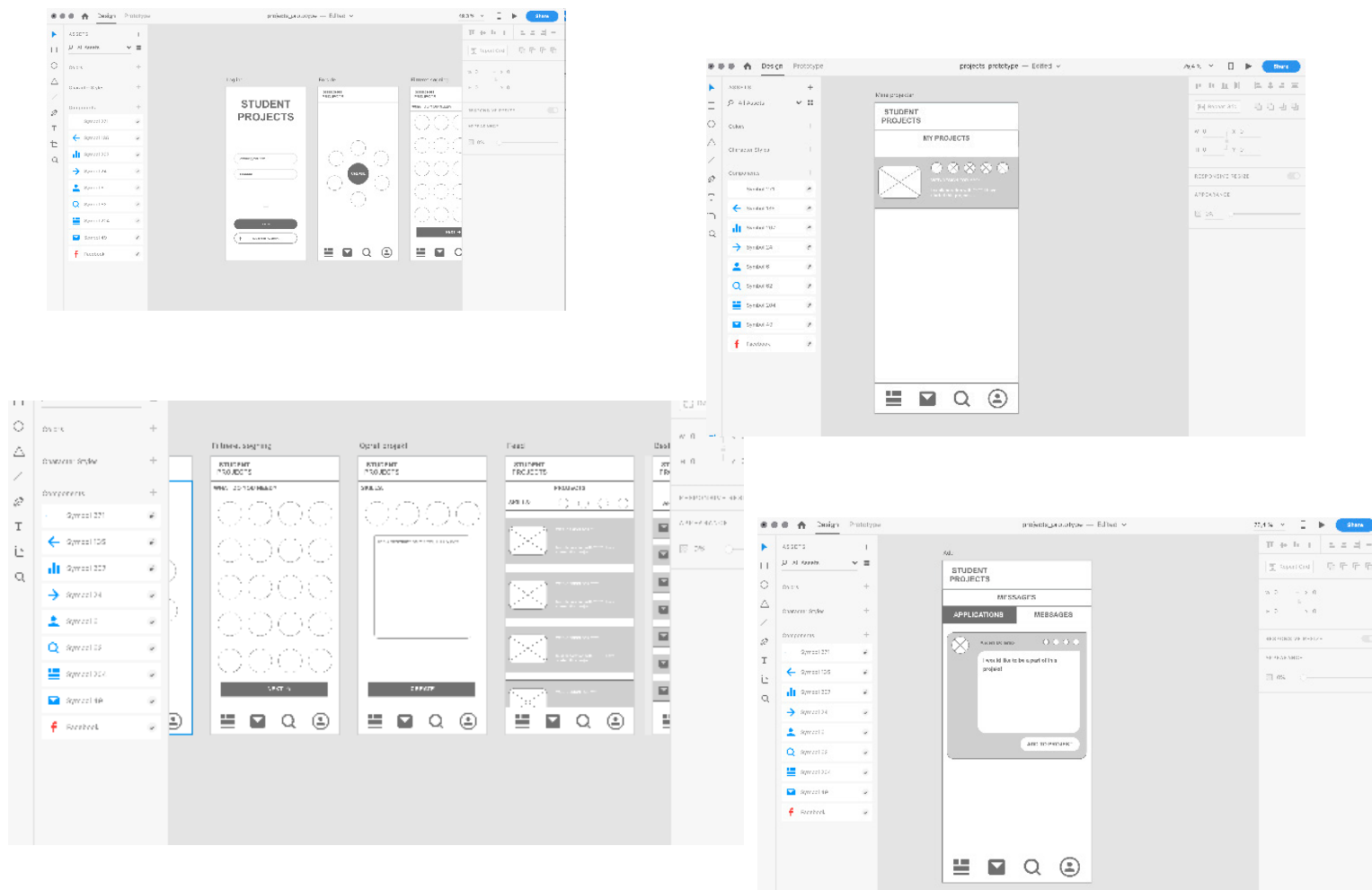
Vi skrev vores idéer på post-it's og fik blandet lidt i løsningsforslagene og decideren lavede en helt ny sti.

Ud fra den nye sti udarbejdede vi vores storyboard. Vi fik her "bygget" den sti vi gerne vil have vores bruger igennem.

Vi havde lidt svært ved at komme igennem de 6 actions steps, det skyl-des lidt forvirring samt at vi kørte 2 faser på 1 dag. Derved lærte vi at man sagtens kan finde på noget godt ved at gøre designsprintet kortere, men at der er en grund til at det er 5 dage frem for 4.

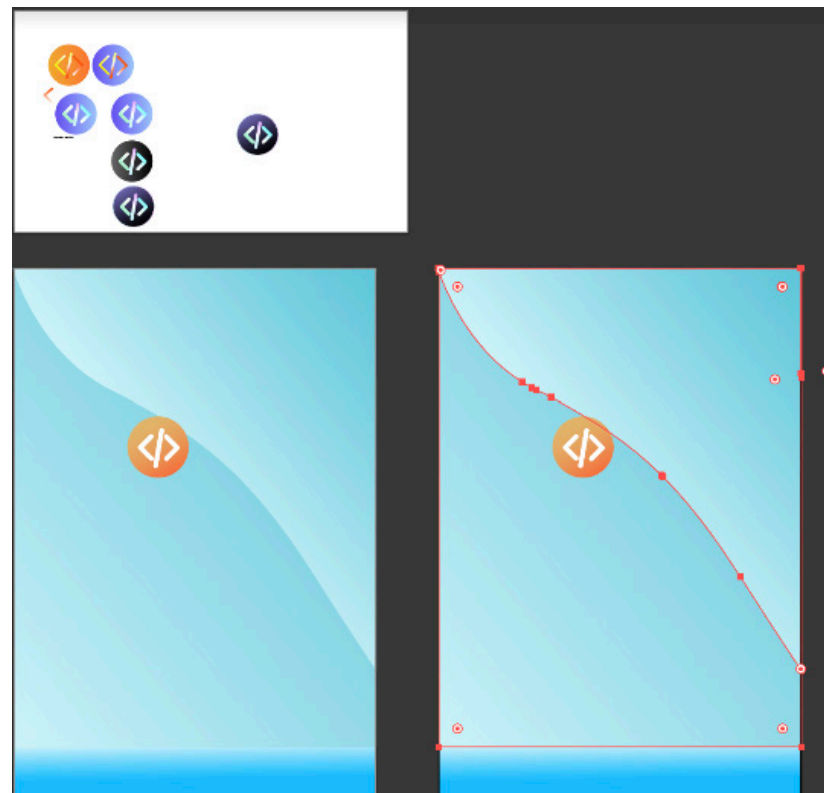


PROTOTYPE



Skelet:

Det første vi gjorde med prototypen var at lave et skelet direkte ud fra vores storyboard.



Valg af farver og fonte:

Andre i gruppen sad i illustrator og prøvede farver og fonte af.

Implementering af udvalgt design

TEST

Test and learn

1. Friendly welcome

Hej og velkommen til testen af PROJECTS. Vi vil gerne teste vores prototype af på dig, og høre hvad du synes om den? PROJECTS er en ny app der gør det muligt at netværke på tværs af fagområder, og finde lige det man står og mangler til sit projekt via filtreret søgning.

2. Context questions

Hvilke websider bruger du på dit studie?

- Fronter, fronter, facebook, google drev, pinterest, weshare, w3 schools, milanote.com

Bruger du nogle sider til at netværke professionelt?

- Social media, facebook, linkedin, freelancer.com.

Mangler de websider du bruger nogle funktioner?

- Free stuff, det er svært at finde nogle der deler den samme hobby

som en selv. som twetter under hashtags. lidt lige som reddit.

Er du god til at eksekvere på dine ideer?

- Vi har ikke så meget erfaring, men ja det er vi gode til.

- Jeg går tit med den første og det kan godt være et problem fordi der kunne være bedre.

- Ja jeg er god til det.

Hvordan kan dit studie gøre lettere for dig at starte og deltage i projekter?

- Jeg har brugt mit eget netværk indtilvidere, flere møder med start-ups der kan hjælpe.

- Kea har ikke kommunikeret ud med det så godt.

- Gøre det lettere at høre om kea events.

- Eller lave en app..

Hvad kunne gøre det lettere for dig at føre projekter ud i livet?

- Have et godt produkt og indhold det rigtige hold.

- At vide hvor man kan gå hen og få hjælp. guidelines.

- De oplyser om hvad man kan blive men det er mest i starten.

- De mangler at følge op på samtaler og holde events på top-ups.

3. Introducer prototypen

For at gøre det lettere at føre sine projekter ud i livet,

Har vi skabt PROJECTS. App'en gør lettere at skabe direkte kontakt til andre med de kompetencer man leder efter til sit projekt.

Her kan man hurtigt skabe opmærksomhed omkring sit projekt og finde kvalificerede samarbejdspartnere på tværs af faggrupper.

4. Tasks

Du skal oprette et projekt, hvor du tilføjer skills: foto, kode og video.

Derefter tilføjer du en titel samt beskrivelse og uploader et foto og send dit projekt ud i feeden.

Du åbner beskeder og tilføj en kvalificeret ansøger til dit projekt.

TEST

5. Debrief (Resultat af testpersoner)
Tak for din deltagelse :)

*Jeg er nysgerrig på hvad du synes om prototypen?
intuetiv logisk userfriendly
den var inovativ, en ide der ikke er set før, smart måde at samle folk til hjælp.*

*Er der noget der kan ændres?
søge efter folk uden at oprette projekt.*
- Føler ikke at jeg skal trykke på den i midten, det skal være mere iøjenfaldende. tekst der er forklare.

Er det noget du vil bruge?
- Ja
- Ja helt klart, man kan sidde i en gruppe hvor man har brug for en der er mega god til et ting.
- Godt til eksamensgrupper.

Er det noget du mangler i de andre websites du bruger nu?
- Det kunne bruges som en ekstra feature hos allerede eksisterende

sider.
- Ja, for fronter er lort.

Hvad synes du om designet?
- Simpelt, god start, men det kan være bedre.
- Kreativt og får en til at tænke kreativt.
- Change mood. Det mørke og lilla er ikke så godt.
- På den ene side kan godt lide elementer, på den anden side kan det blive meget mørkt. Lyst om dagen og mørkt om aftenen.
- Kan godt lide farverne.

Hvordan var siden at finde rundt på?
- Let.
- Nem, men knappen create var svær at gennemskue.

Føler du dig mere motiveret til at fører projekter ud i livet?
- Måske, mere nu at den fungere.
- Hvis den fandtes så ja.

Hvordan vil du bedømme ud fra 1 - 5 hvor 5 er bedst.

Design: 2-3-3-3

Koncept: 4-4-5-5

Brugervenlighed: 5-4-4-4

Testet på mobil. 4 testpersoner.

Refleksion over test:

Vi synes vi fik en rigtig god respons på vores test af prototypen. Det overordnede som appen står for, skinner igennem og det var folk store fans af.

Vi fik dog lidt negativ respons i form af, at vores design er meget mørkt, og det tog vi til overvejelse om vi skulle ændre.

Den respons vi fik, gav også gode tanker i form af, hvor stor platform faktisk kunne blive, og hvilke behov den ellers ville kunne løse.