

HCI - Individuel Aflevering

Peter Heilbo Ratgen

9. november 2020

Gennem designsprintet afveg vi flere gange fra den gængse proces. Dette var med varierende succes, og ikke nødvendigvis meningen.

1 Fordele og ulemper i processen

Mandag Mandag manglede vi at lave How Might We Notes fra kommentarerne som vi fik fra eksperterne. Hvis vi havde gjort dette kunne vi måske nemmere få sat nogle problemstillinger vores Miro board. Disse problemstillinger kunne vi have brugt senere til at lave et bedre og mere veludviklet produkt.

Tirsdag Vores sketching process var lidt rodet, hvor vi ikke helt fik fulgt den udstukkede linje. Vi fik startet med lightning demos dette gav et godt indblik i hvilke andre tjenester der eksisterer ude i verden allerede nu, og hvordan disse fungerer. Vi kiggede også på en side om Elgiganten der havde interessante pointer omkring kategorisering. Viaplay havde en god måde at sortere film på. Dette gav os bedre input for at kunne forsætte med at skitsere videre i processen. Dog var der nogle misforståelser omkring processen her, så der forekom en sammenblanding af de sketches vi skulle lave efter vi skulle beslutte om vi skulle "divide or swarm".

Vi fik ikke aftalt om vi skulle "divide or swarm" på forskellige punkter i vores map, da endte vi med at vi alle fokuserede på forskellige elementer. Det havde været bedre hvis vi i fællesskab decideret havde besluttet os for at "divide or swarm" bestemte punkter i mappet, dette havde formentlig givet en mere struktureret måde at arbejde på.

Dernæst optegnede vi hver især nogle grove skitser omkring at søge på film. Dette var en proces der fungerede rigtig godt, dette der var særlig godt var at alle blev hørt omkring deres idéer og tanker omkring siden layout og andre interessante koncepter som folk i gruppen kom op med.

Efter vi havde sketched og præsenteret vores idéer fortsatte vi til Crazy 8's. Dette var en øvelse der fungerede særlig godt til at generere nye og anderledes idéer. Dette er da man har så kort tid til at tegne otte forskellige skitser at man er nødt til at tegne præcis det der falder én ind. Dette var med til at generere den måde man kan vælge streamingtjenester på, så dette var en meget udbytterig øvelse. Vi diskuterede og forklarede herefter vores Crazy 8's og hvad vi tænkte med hver tegning vi havde lavet, dette var med til at give en fælles forståelse for hvad vi hver især gjorde sig af tanker.

Vi med det samme til vores solution sketch. Problemet her var at vi alle ikke fik lavet en solution sketch for hver vores idé. I stedet blev i fællesskab enige hvilke elementer der skulle med i sketchen ud fra vores tegninger. Dette underminerer dog tanken om at skulle sketche og at alle har noget at bidrage med. Det havde været bedre hvis vi havde lavet en solution sketch hver, i stedet for at der var ét enkelt gruppemedlem der sad og tegnede på solution sketchen. Og den solution sketch vi fik lavet var også for pæn i forhold til hvad der egentlig forventes af en solution sketch. Derudover kunne det have været godt med flere forklaringer til den solution sketch der blev udarbejdet.

Onsdag Onsdags dotvoting blev i stedet gjort på vores skitser i stedet for solution sketches. Hvis vi havde gjort dette på solution sketches havde det formentlig været nemmere at lave et mere detaljeret storyboard. Det havde også givet bedre mening siden der allerede ville være knyttet kommentarer til disse løsninger.

Storyboardet var en gode måde at visualisere brugerens flow på vores side. Storyboardet gav et godt overblik, selvom det ikke var meget specifikt, hvad angik det grafiske. Hertil kommer kommentarerne der var knyttet til storyboardet, der gjorde det nemmere at sætte sig i brugerens sted og forstå brugerens rejse igennem systemet, fra start til slut.

Torsdag Torsdag omhandlede at bygge en prototype der kunne brugertestes. Her arbejdede vi sammen i Figma. Her var det lidt problematisk at vi ikke alle kunne arbejde sammen og måtte sidde i hold af tre med en computer for hvert hold i stedet for at alle kunne arbejde på en side hver for hurtigere at kunne få udbygget en bedre prototype.

Men det at få konkretiseret vores skitser og storyboard i Figma fungerede rigtig godt. Specielt at kunne få interagere med prototypen på et meget tidligt stadie i udviklingsfasen, således at man måske kunne skrotte dele af systemet uden at skulle spille noget egentlig udviklingsarbejde. Dermed er det lettere at iterere på designet.

Fredag Fredag omhandlede testning af prototypen som vi havde bygget fredag. Processen omkring testningen af holdenes forskellige prototyper fungerede godt, da der efter hver test var tid til at diskutere det testende holds opdagelser i forhold til at hvad de testede personer havde givet udtryk for. Her kunne interviewerne også sparre for at fortælle hvad der var gået godt, samt hvilke formuleringer der gav de mest anvendelige svar. Det var åbne spørgsmål som gav de bedste og mest anvendelige svar.

Det fungerede også godt med at der var én interviewer og to der tog notater for omkring hvad testpersonen gjorde og sagde.

2 Fremtidige sprint

Sketching At bruge papir i sketchingprocessen i stedet for digitale værktøjer er noget jeg vil tage med i fremtidige designsprints. Det giver en frihed at alle er på alle niveau, hvad angår værktøjer. I et fremtidigt designsprint vil det lægge mig på sinde at der ikke er nogen der skal anvende farvetuscher eller lignende, således at alle kan deltage på samme fod. For hvis ikke alle deltager med de samme forudsætninger hvad angår værktøj, vil man underbevidst altid være disponeret for at vælge den der ser mest "færdig" ud.