

Individuel Aflevering

Human Computer Interaction

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 sketchet 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.

Vi havde dog en "Rumble", hvor vi besluttede hvorvidt vi skulle fortsætte med en eller to prototyper. Hvor den skulle være rettet imod bruger der vidste, hvad de ville se, og den anden skulle være rettet mod brugere der ikke vidste hvad de ville se. Her var det meget positivt at have en konkret diskussion

omhandlende hvorvidt det ville være godt at bruge kræfter på to prototyper. Her blev det besluttet at der formentlig var det bredeste publikum til brugere der vidste hvad de ville se.

Et andet kritikpunkt er at vi ikke fik knyttet et brandnavn til prototypen.

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 brugeren 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 interviewererne 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.

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.

Et værktøj der fungerede særligt godt, og som jeg uden tvivl ville bruge i et fremtidigt designsprint er "Crazy 8's", som bidrager til at give andre perspektiver på eksisterende idéer.

I et fremtidigt designsprint ville det formentlig give et bedre udbytte at følge processen der blev foreskrevet mere nøjternt. Dette vedrører særligt processen om "The Four Step Sketch". Et andet punkt hvor jeg i et fremtidigt designsprint ville fokusere på at holde gruppen til processen som foreskrevet er omkring at udarbejde solution sketches hver især. Her vil flere solution sketches bidrage til at få flere idéer ned på papir i stedet for at de udelukkende ender som grove sketches. Det vil også sørge for at alle i gruppen bliver hørt og får præsenteret deres idéer på en mere færdig vis, end hvis de udelukkende forbliver grove skitser.

Noget vi i gruppen dog gjorde brug af der gik imod den foreskrevne linje i bogen var at fremvise vores noter og Crazy 8's sketches. Dette fungerede godt, og var med til at skabe et forum for debat og diskussion om, hvad der var godt eller skidt ved de forskellige sketches. For at gøre dette igen vil det dog være vigtigt at være i et selskab hvor man er åben for kritik og kan tale frit. Derfor er det selvfølgelig en afvejning om det er en god idé om man vil vise sine sketches før man har færdiggjort sin solution sketch.

Storyboarding Onsdag arbejdede vi som beskrevet med storyboard. Her ville det klart have været bedre, hvis vi hver især havde lavet solution sketches. Her kunne vi have haft en mere meningsfuld proces med dotvoting, hvis vi i stedet havde brugt nogle solution sketches, i stedet for de grove sketches. Da vi fælles havde udarbejdet en solution sketch, var der heller ikke nogen grobund for debat omkring solution sketches. Udover dette ville jeg i et fremtidigt designsprint inkludere kommentarer direkte på storyboardet.

Prototyping Som foreskrevet anvendte vi Figma til at kreere prototypen. Figma vil jeg helt sikkert bruge til at prototype i et senere designsprint, da det er et godt værktøj til hurtigt at lave en testbar prototype.

Test af prototypen At teste prototypen digitalt var en succes, og en måde at teste på hvor der undgås at rykke fysisk rundt, hvilket kan være et forstyrrende element, i stedet kan gruppen med det samme samles i et virtuelt rum og diskutere testens resultat.

Opsummering Generelt set har afvigelserne ikke været positive, i et næste designsprint skal afvigelserne gerne minimeres og processen som foreskrevet følges mere nøje for at få et bedre resultat. Dog er det en fordel at dele viden fra sketches med sprintteamet, når det er muligt.