

Prototyping Projekt 2017

Beskrivelse af rammer og praktiske informationer

Generelt om projektugen:

I løbet af ugen skal arbejdes med en designproces, baseret på Design Thinking og brugercentreret design. Processen skal involvere brugere, og skal munde ud i en prototype på et interaktivt produkt, baseret på en case.

Der arbejdes i grupper som sammensættes af akademiet.

Undervejs arbejdes der med research, ideudvikling og prototyping. Undervejs og i slutning af projektet dokumenteres og præsenteres i form af korte videoer.

Væsentlige punkter:

- Der arbejdes i grupper af tre(evt. fire) personer
- Projektet igangsættes mandag morgen kl. 9.00
- Projektet afsluttes med præsentation af videoer fredag kl. 13.00 (til ca. 14.30)
- Der anvendes en brugercentreret tilgang
- Der skal ikke kodes noget, men alene fremstilles papirprototyper og præsentation af disse
- Der skal fortrinsvis tænkes i en mobil anvendelse (skærmstørrelser som på telefoner)
- Det skal forventes at der hver dag skal bruges mindst en time på at sætte sig ind i nye metoder og teknikker der skal anvendes i den aktuelle fase
- Der er mulighed for vejledning. Tidspunkter for vejledning annonceres på fronter.
- Det er ekstremt vigtigt at man holder sig til faserne! Der lægges særlig vægt på researchfasen, og det er vigtigt at man venter med ideudviklingen til efter denne!
- Der skal undervejs udarbejdes to videoer. Videoerne kan optages med mobiltelefon, eller der kan lånes udstyr af akademiet. Lån af udstyr aftales med Carsten
- Casen er vejledende og peger ikke nødvendigvis på alle relevante problemstillinger.
- Casen rejser naturligt en række spørgsmål som kun håndværkere og/eller personer med erfaring som privat bygherre kan svare på. Det er ikke sikkert at man i gruppen har mulighed for at få svar på disse ting fra de relevante personer. I sådanne tilfælde må man gøre antagelser
- Projektet er obligatorisk, og deltagelse i alle faser er derfor nødvendigt. Ved fravær skal man, ud over at meddele dette til sin gruppe, også meddele det pr. mail til Niels og Carsten. Hvis en gruppe oplever problemer med et medlems aktivitet, skal Niels eller Carsten inddrages i denne problemstilling så tidligt som muligt, evt. via mail.
- I er velkommen til at indrette et hjørne hvor I arbejder, evt. i fællesrummet. Indretter I jer i klassen skal I være opmærksomme på at lokalet aflåses midt på eftermiddagen, samt at det ikke er tilgængeligt fra torsdag over middag.

Case:



Kurt skal have renoveret et badeværelse i et ældre hus. Kurt er gør-det-selv-mand og står selv for den største del af arbejdet. Men han kender sine begrænsninger, og ved at han skal have håndværkere til nogen af opgaverne, særligt det som kræver autorisation.

VVS-manden skal ordne rørarbejdet, elektrikeren skal trække ledninger, og mureren skal ordne fliserne så de kommer til at sidde lige.

Kurt laver aftaler med håndværkerne enkeltvis, og forsøger at sikre at alt er klar til at de kan løse opgaverne når de er der. Hvornår var det lige VVS-manden skulle komme, og hvad skulle være klar inden. Var det noget med at rørene skulle lægges på en bestemt måde for at elektrikeren kunne trække ledninger til lamper, stik og ventilator? Hvad var det nu han hed, ham som firmaet sender ud, og hvad var hans telefonnummer. Hvad har vi aftalt at han medbringer af materialer, og hvad skal Kurt sørge for at have købt inden? Var der aftalt noget med pris?

Mange boligejere der går i gang med renoveringsprojekter som involverer håndværkere oplever store udfordringer med at holde styr på aftaler og koordinere mellem de forskellige involverede.

Et par boligejere har derfor fået en ide til et koncept, der kan hjælpe både boligejeren og de involverede håndværkere.

Konceptet går på at lave et mobilt website, som kan hjælpe med at løse disse udfordringer.

Det kan således være et værktøj for private "bygherrer" ved nybygning og renovering.

Men kan man også forestille sig at der er en del der sigter på at gøre det lettere for håndværkeren? Skal håndværkeren kunne få overblik over de forskellige projekter som firmaet er involveret i. Hvem har lavet hvilke aftaler, hvornår og til hvilken pris osv.

Måske vil det ligefrem kunne blive så stor en fordel for håndværkeren at han opfordrer kunderne til at anvende systemet, måske endda ved at give lidt rabat?

Kan man oven i købet forestille sig at værktøjet kan være en fordel hvis det ikke kun er bygherren og den enkelte håndværker der kan se visse informationer, men sådan at nogen af informationerne kan deles på tværs så flere håndværkere kan se dem?

Som det fremgår, har de to kvikke boligejere allerede tænkt over en del, men de er ikke særligt konkrete og der er derfor en del ideudvikling og designarbejde at gøre før det kan blive et produkt der kan udvikles.

Opgaven her er at grave ned i problemstillingerne og tage beslutninger om hvad der er relevant (eller mest relevant at lave i en første version), og designe en konkret prototype.



Projektets faser:

Eableringsfase	Gruppen aftaler interne spilleregler og nedfælder disse i en gruppekontrakt. Endvidere lægges en foreløbig plan for ugens arbejde.
Researchfase	Der anvendes metoder og teknikker fra Field Guide To Human Centered Design til at forstå problemstillingerne i casen. Fasen afsluttes med at der skabes overblik over problemstillingerne, og disse præsenteres i en kort video. OBS – i denne fase arbejdes der IKKE med løsning af problemstillingerne
Ideudviklingsfase	Med udgangspunkt i problemstillingerne udvikles ideer til løsninger. Løsningerne centrerer sig om websites og mobil-apps.
Prototyping	Løsningerne konkretiseres som papir-prototyper
Testfasen	Løsningerne (papirprototyperne) testes med brugere
Præsentationsfase	Der udarbejdes en kort præsentationsvideo der med udgangspunkt i papir-prototyperne præsenterer gruppens løsningsforslag

Program for ugen:

Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
Introduktion af opgave	Research fortsat.	Introduktion til idegenerering og prototyping Kort introduktion til Balsamiq Mockup. Ideudvikling	Prototyping fortsat	Test Planlægning af præsentationsvideo Fremstilling af præsentationsvideo
Eableringsfase Researchfase påbegyndes	Researchfase afsluttes. Tidligst kl. 15 og senest kl. 17.00: Video uploades til padlet Herefter er det tilladt at gå i gang med ideudviklingsfasen	Prototyping	Prototyping fortsat Test Planlægning af præsentation	13.00 Præsentation af videoer og plakater

Mere om faserne

Eableringsfasen:

Det er væsentligt at alle grupper får sig godt etableret. Der skal laves en gruppeaftale/gruppekонтракт. Før denne udfærdiges skal I bruge lidt tid på at diskutere følgende spørgsmål for at opnå åbenhed og enighed om jeres forventninger:

1. Hvad er en god gruppe?
2. Hvor vigtigt er det faglige for jer? Hvor vigtigt er det sociale for jer?
3. Hvor meget tid vil I bruge på hjemmearbejde?
4. Hvad er det bedste ved at arbejde i en gruppe?
5. Hvornår kan det være svært at få et gruppearbejde til at fungere?
6. Hvad gør I, hvis et gruppemedlem ikke overholder jeres aftaler?
7. Hvad glæder I jer mest til ved projektarbejdet?

Herefter skal I formulere en gruppekонтракт. Emner kan være: Hvordan kommunikerer vi. Mødetider og steder. Arbejdsformer. Deling af arbejde og adgang til resultater, tilgang til gruppearbejdet og engagementet heri, sociale aftaler...

Endvidere skal der lægges en foreløbig plan for projektarbejdet. Forvent at I skal revidere planen undervejs, efterhånden som I bliver klogere på problemfeltet, og i tilfælde af at der opstår uforudsete muligheder og forhindringer.

Researchfase:

Litteratur til fasen: afsnittet "Conceptual Thinking" i bogen "The Principles and Processes of Interactive Design" (s. 34-41)

Endvidere skal anvendes teknikker fra Field Guide To Human Centered Design/designkit.org.

En del af teknikkerne på designkit.org præsenteres også med en video. Her er det vigtigt ikke kun at se videoen, men også at læse alt om teknikken!

Researchfasen er måske den vigtigste fase. Her skal I dykke ned i problemstillingerne og forsøge at forstå dem.

Fasen er en fase hvor nysgerrighed og opmærksomhed er vigtig!

Det er ekstremt vigtigt, at man ikke forfalder til, at udvikle løsninger - det hører til i næste fase!

Først anvendes "Framing your Design Challenge". Jeres framing printes ud, og hænges op hvor I arbejder.

I kan selv vælge de mest hensigtsmæssige teknikker. Det kan eksempelvis være "Interview" og "immersion" efterfulgt af "Download your learning" suppleret med "Share Inspiring Stories" og sluttet af med "Create Frameworks".

Nogle problemstillinger kan anskues fra to vidt forskellige perspektiver. I sådanne tilfælde vil håndværkerens og bygherrens perspektiv på den samme udfordring ikke nødvendigvis være den samme. For at kunne foreslå en optimal løsning, der rent faktisk gør livet lettere for begge skal man derfor forsøge at anskue det fra begge vinkler.

Selvom man ikke nødvendigvis har adgang til at tale med en håndværker eller bygherre om det, kan man godt forsøge at sætte sig i deres sted, og tage deres perspektiv.

I slutningen af denne fase skal I sikre jer et overblik over den viden I har fået samlet og struktureret.

Se teknikker som "

I skal producere en meget kort video der fokuserer på de problemstillinger I vil fokusere på (som ikke nødvendigvis er alt hvad I har fundet ud af).

Videoen, der altså fortæller hvilken "pain" I vil løse, lægges på youtube, og på en Padlet der ligger på adressen: <https://padlet.com/ckbogner/q0y55vu110lu>. Bemærk at videoen tidligst må lægges op kl. 15 – udnyt tiden og få mest muligt med. Videoen skal senest være uploadet kl. 17.

Først når videoen er uploadet må man gå i gang med ideudvikling.



Ideudviklingsfasen

I denne fase anvender I forståelsen af problemstillingerne. Her ~~må~~ skal I være løsningsorienterede. I udvikler ideer til løsning af problemstillingerne.

Det er ikke sikkert at I når omkring alle problemstillinger, og I skal derfor starte med at vælge hvad det er I vil forsøge på at løse.

Det kan betale sig at være opmærksom på at udvælge problemstillinger der peger på en sammenhængende løsning.

Det er muligt at I med fordel kan veksle mellem denne fase og prototyping (og test). Måske får I også brug for kortvarigt at springe til research, for hurtigt at få svar spørgsmål der dukker op undervejs.

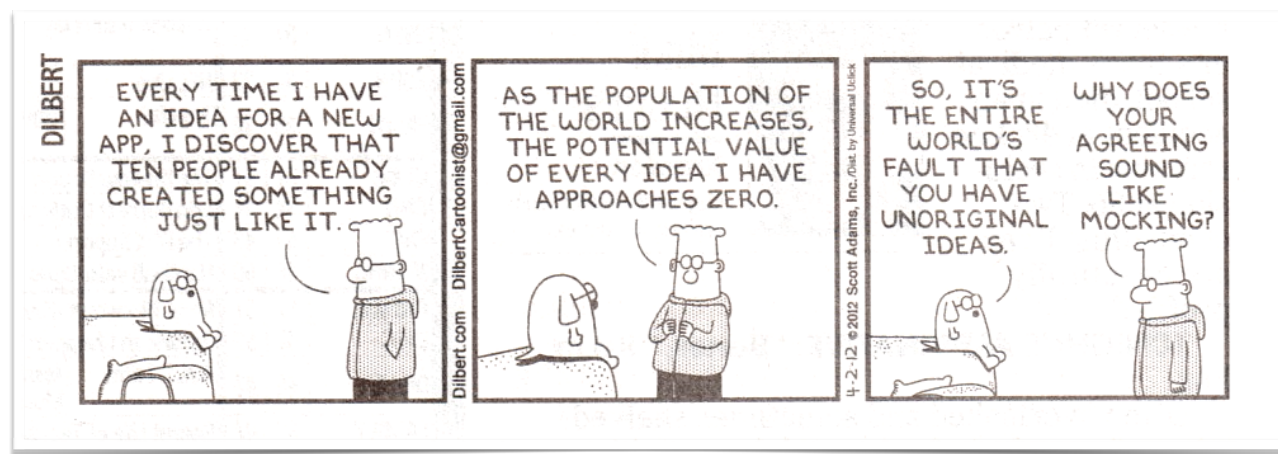
I det hele taget er det ikke vigtigt at I kun gennemløber faserne en gang, man kan altid springe tilbage og gøre noget grundigere. Blot skal man ikke springe frem, og eksempelvis ideudvikle før man har gennemført en research.

Teknikkerne i ideudviklingsfasen kan være:

"Brainstorming" – følg "Brainstorming Rules"!

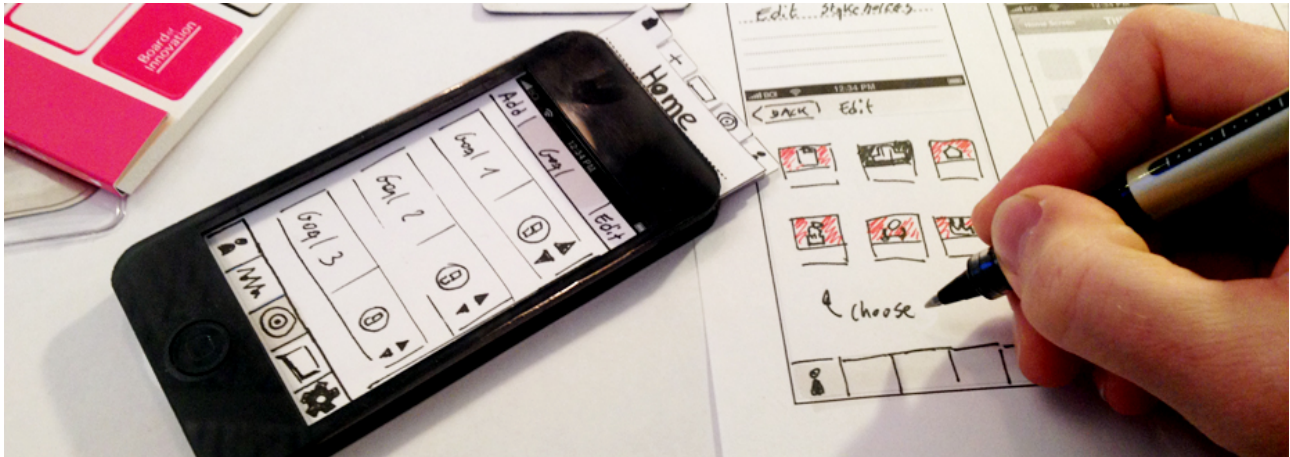
Prøv evt. omvendt brainstorming, hvis I føler at det er vanskeligt at komme i gang med ideudviklingen.

Der kan hentes inspiration til flere ideudviklingsteknikker på: <http://digibox.innofactory.dk/>, brug eksempelvis teknikken "Ide-stafet" herfra (der kan hentes skabelon til print).



Prototypingfasen

I denne fase fremstilles en prototype. Der er valgt at det skal være i form af en papirprototype. Det er derfor i dette projekt ikke tilladt at lave en elektronisk prototype, hverken som kode i HTML/CSS eller i eks. Photoshop.



Læs om Papirprototyper i bogen "The Principles and Processes of Interactive Design" afsnittet "Creating Prototypes and Wireframes" s. 50-55 (Men se også gerne s. 42-49 for inspiration). Se også videoer (samlet ca. 24 minutter) <https://www.lynda.com/User-Experience-tutorials/Tips-paper-prototyping/534422/577197-4.html> på Lynda.com

Det kan være tilrådeligt at starte ud med at lave et "Storyboard", som det er beskrevet på designkit.org

Prototyperne kan udformes med pen og papir, og man kan vælge at bruge Balsamiq Mockup til noget af det.

Hav Jacob Nielsens 10 Heuristikker (s. 59 i "The Principles and Processes of Interactive Design") i tankerne under udarbejdelsen af interaktionen i prototyperne.

Undgå mumletekst (Lorem ipsum), men forsøg så vidt muligt at formulere brugbare tekster.

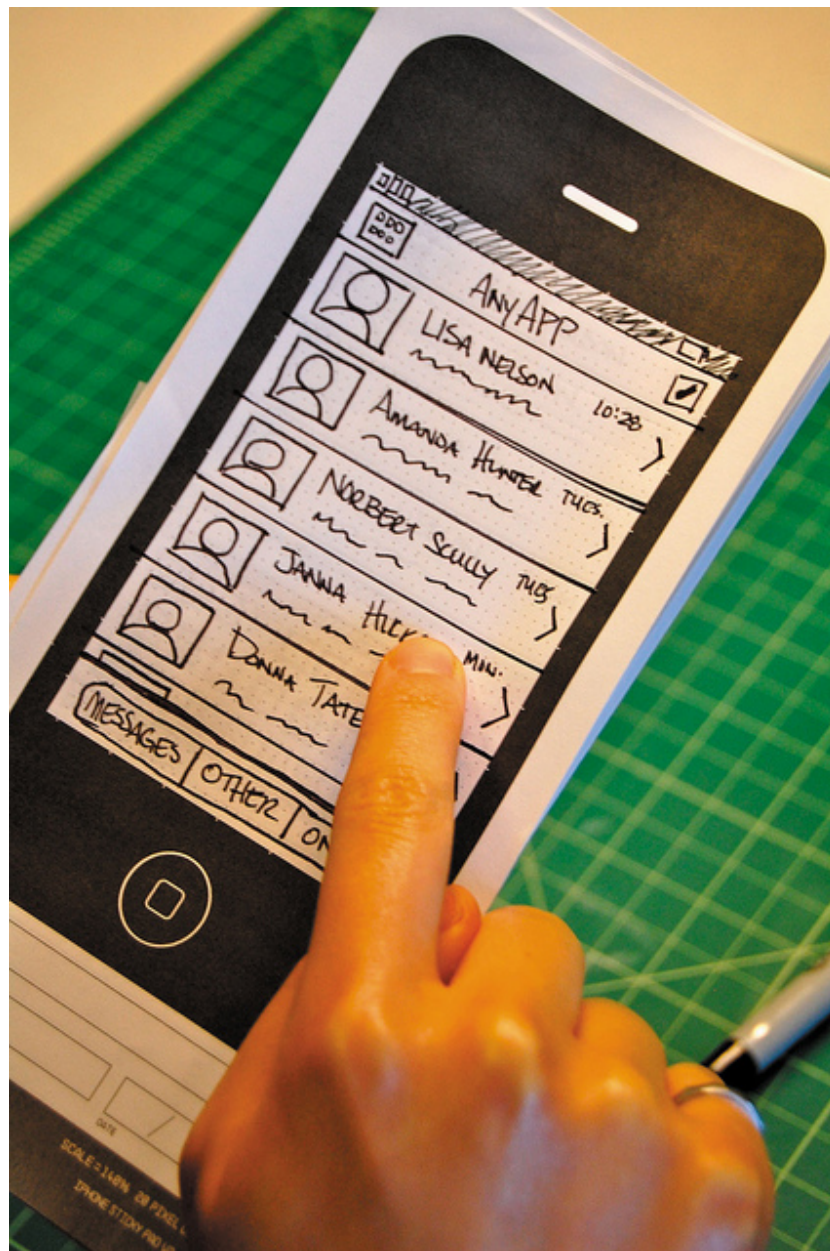
Testfasen

I denne fase testes papirprototypen. Den mest relevante test er tænke-højt-testen. Læs om den i bogen "Testmetoder".

Som nævnt under ideudviklings- og prototyping-faserne kan det være en fordel at skifte mellem disse faser flere gange, for at ramme den bedste løsning.

Læs: "The Principles and Processes of Interactive Design" s. 55.

Og afsnittet om tænke-højt-test i Usability testing.



Præsentationsfasen

Her skal jeres løsningsforslag præsenteres for beslutningstagerne.

I skal fremstille en video der kort og præcist formidler jeres løsningsforslag. Videoen må maksimalt have en varighed på 5 min.

Videoen er rettet mod idemændene, der på baggrund af præsentationen skal vurdere om de vil gå videre med ideen.

Videoen lægges på Youtube, og på denne padlet: <https://padlet.com/ckbogner/l73vb4sbvue5>

