

DOKUMENTATIONSSITE

Lasse Stausgaard, Christina Jørgensen, Peter Møller, Asta Vittrup & Rebecca Nylin

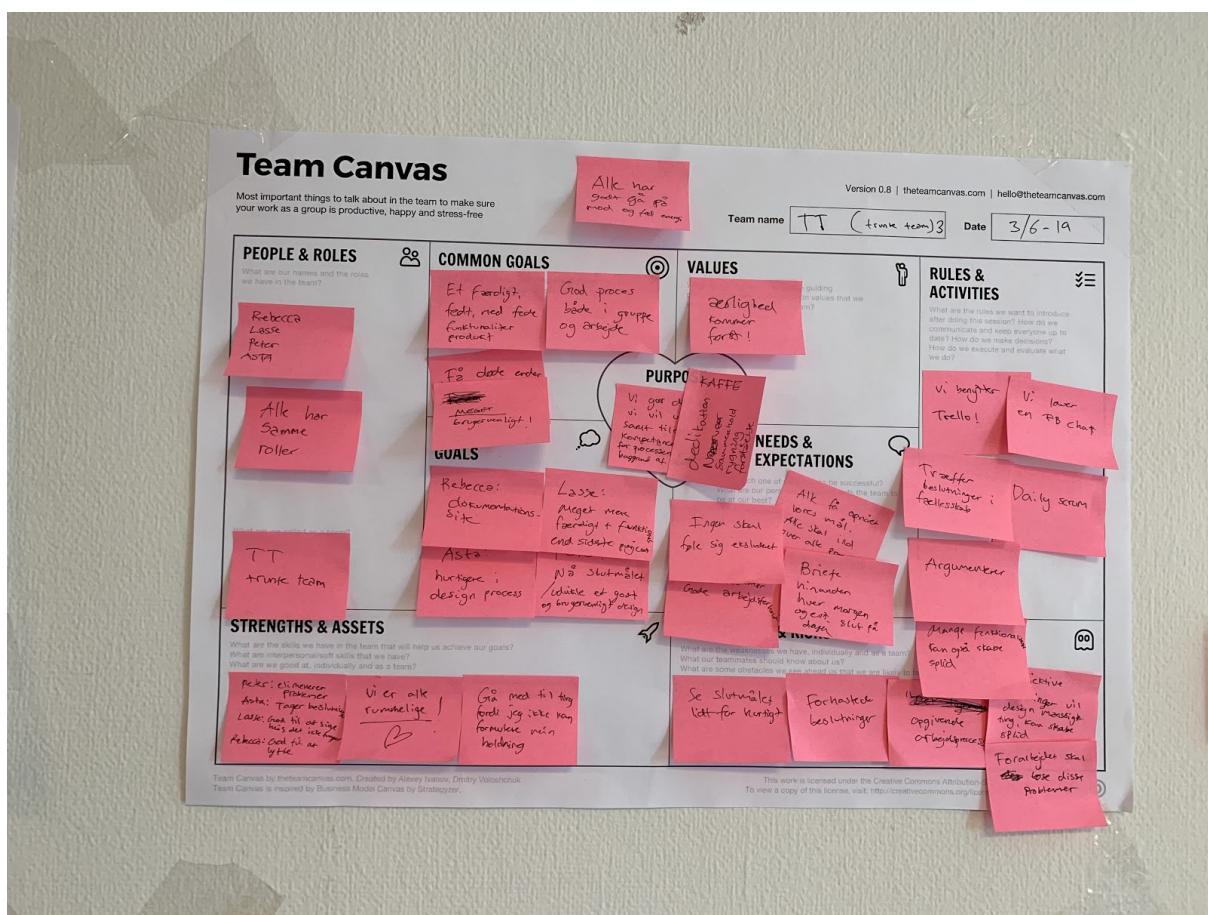
Link til til prototype:

<https://xd.adobe.com/view/ca87e3d3-f50c-450b-416e-0ba157f0c25d-bcb6/>

Link til slideshow:

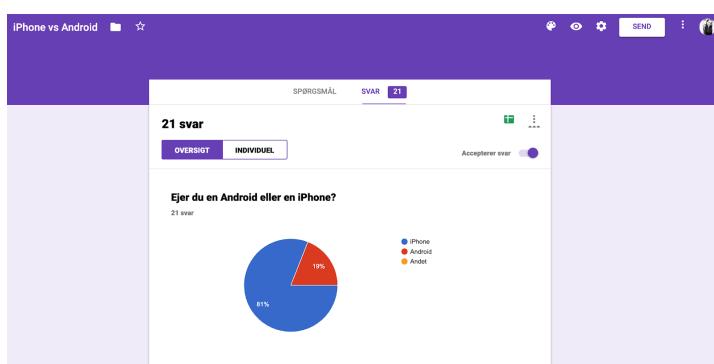
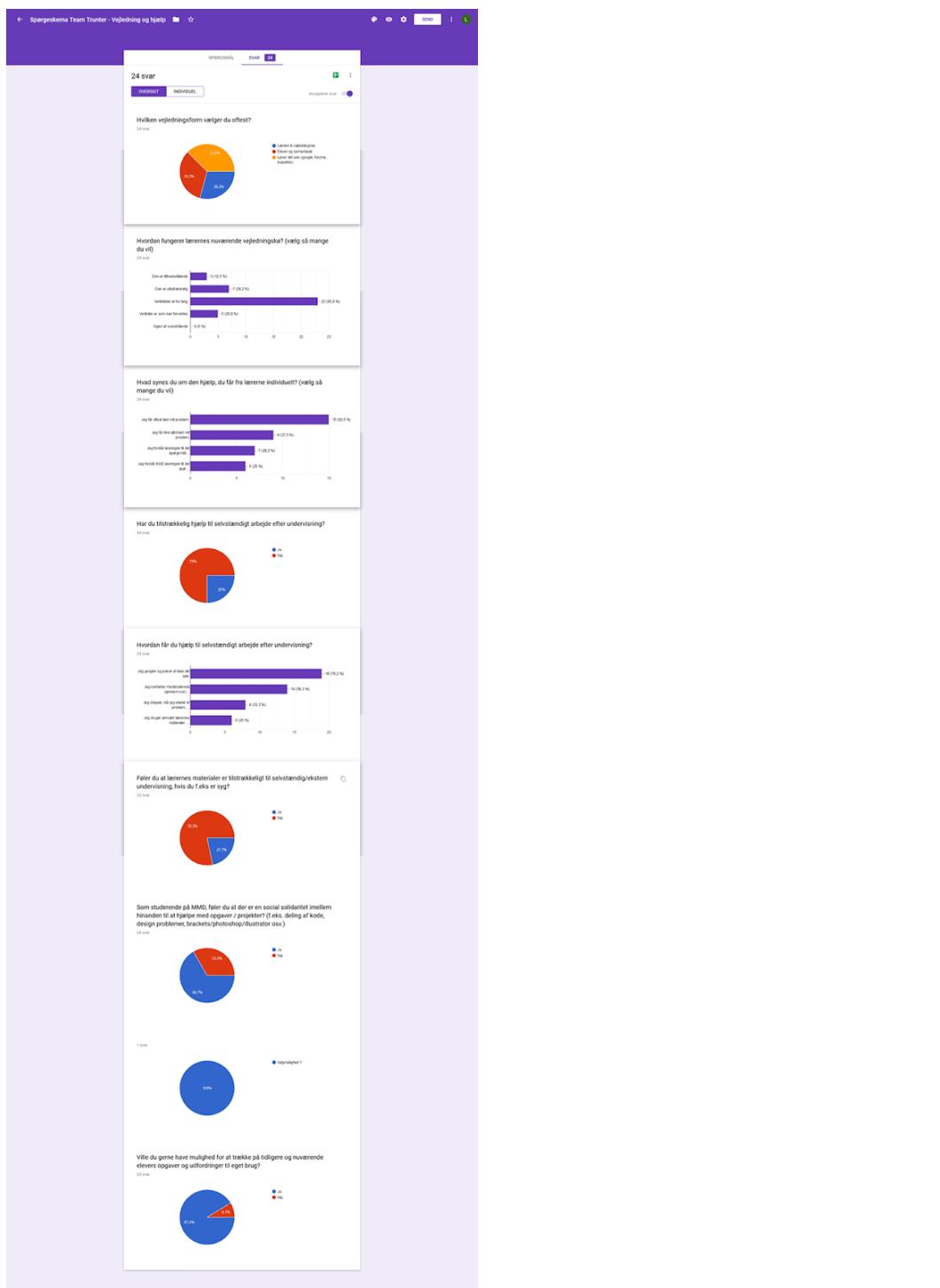
https://docs.google.com/presentation/d/1uZ_NCnuV-LL8pK_LbJXBIB6iFbpt5-YxqrN_qqGYml/edit?usp=sharing

Dag 1 - research og map



Første dag i sprint ugen startede ud med, at vi lavede research vha. to surveys. Vi havde en formodning om, at der var mangel på hurtig vejledning og hjælp blandt de medstuderende. Ud fra det ville vi gerne udvikle en native app. For at se om den formodning vi havde holdte stik, lavede vi en survey hvori vi spurgte om der var mangel på dette. Vi brugte lang tid på at brainstorme og skrive post-it ned ift. spørgsmålene, da vi gerne ville lave forarbejdet så dybdegående som muligt.

De resultater vi kunne høre ud af, holdte stik med vores formodning, og så lavede vi endnu en survey for at se om vi skulle designe til en android eller iPhone. Se surveys nedenunder.



Efter research gik vi i gang med map fasen.

Vi startede med at lave vores long term goal som lyder “*Om 2 år har KEA en platform som understøtter vejledning og ressourcer på tværs af årgange.*”

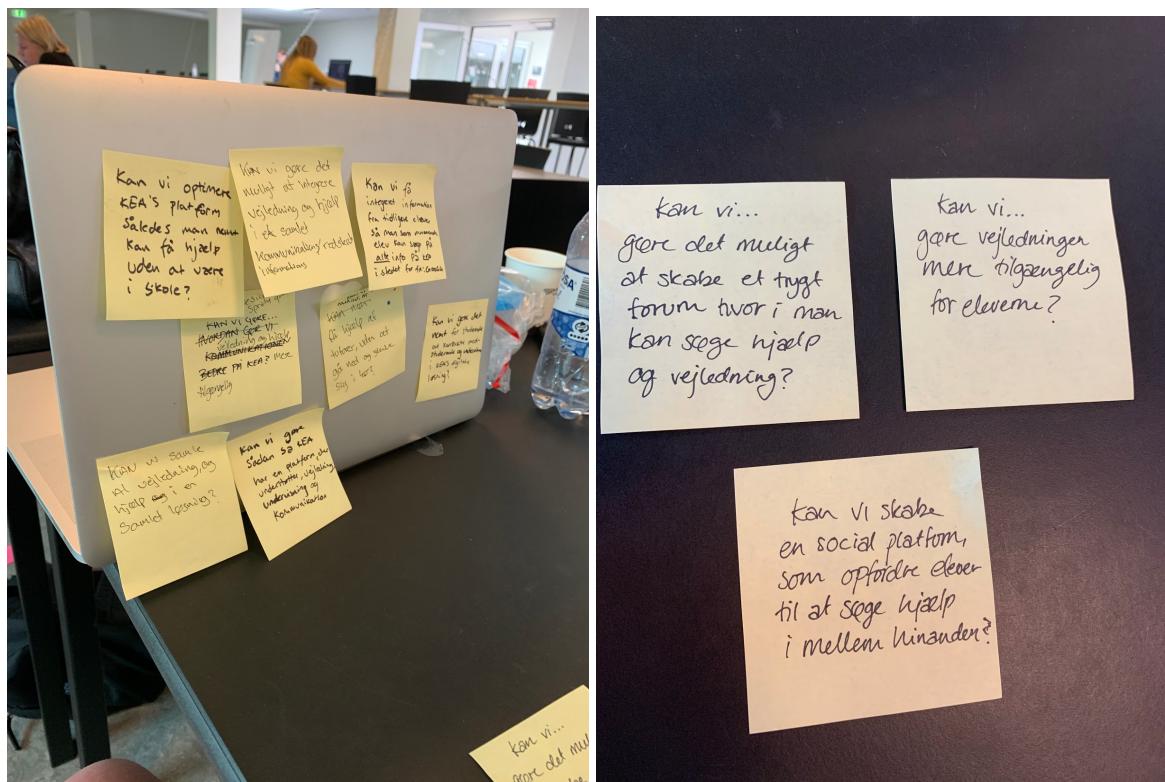
Vi brainstormede på long term goals i lang tid og endte med at lave et samlet goal af en blanding af alles input.

Da vi havde fundet vores long term goal, udarbejdede vi vores sprint questions. Det gjorde vi ved at skrive en masse forskellige “kan vi” spørgsmål ned og så samlede vi dem til sidst og udvalgte tre.

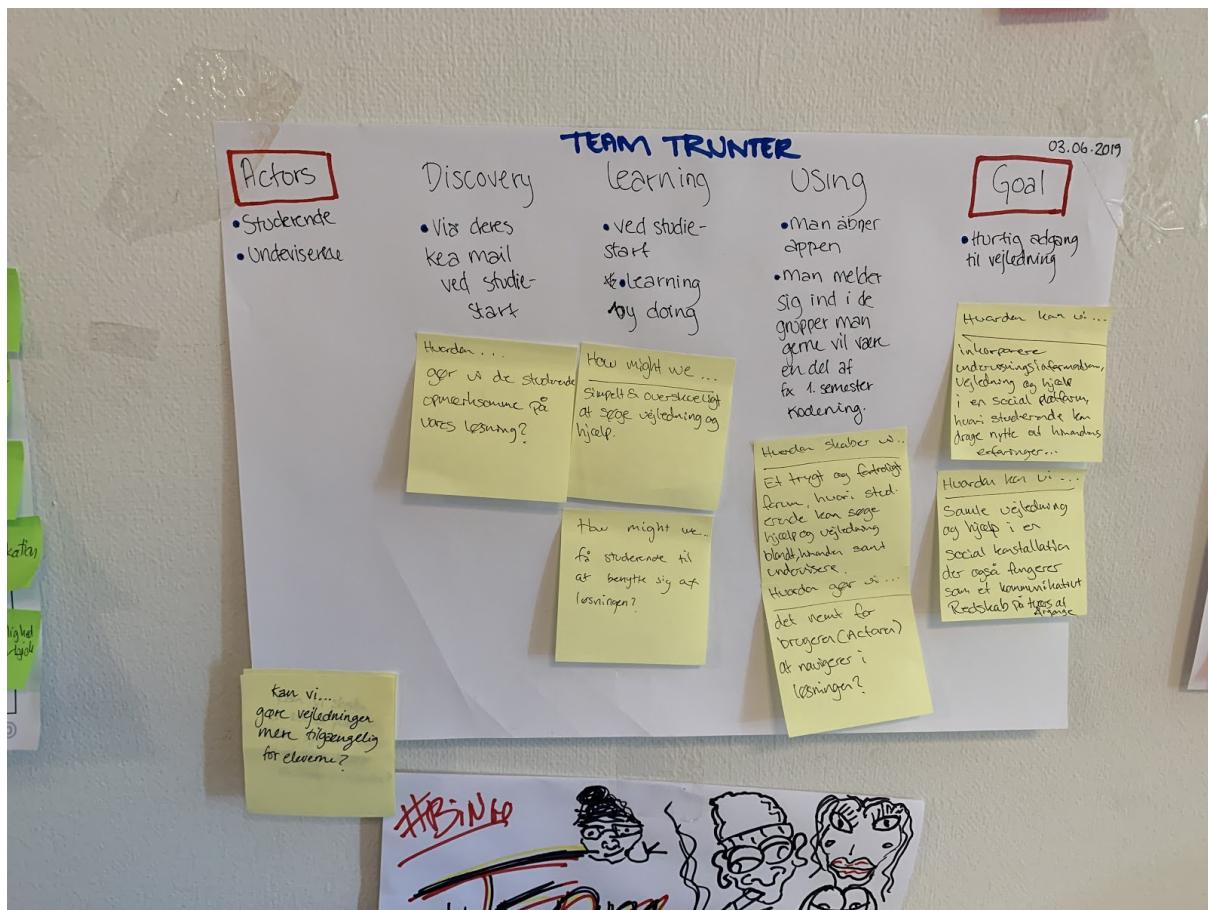
“Kan vi gøre det muligt at skabe et trygt forum hvor i man kan søge hjælp og vejledning?”

“Kan vi gøre vejledningen mere tilgængelig for eleverne?”

“Kan vi skabe en social platform, som opfordrer elever til at søge hjælp i mellem hinanden?”



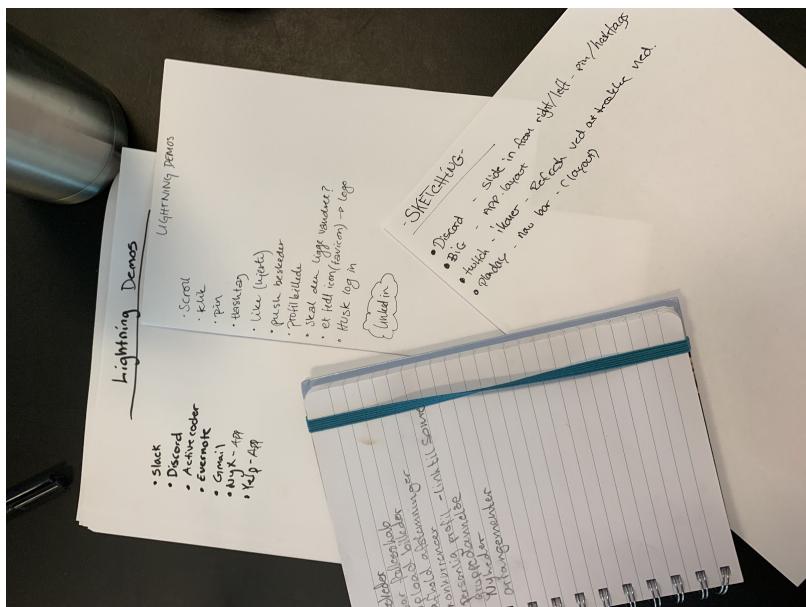
Efter sprint spørgsmålne gik vi i gang med at lave vores map. Her har vi efterfølgende benyttet os af *Sprint Retrospective* på vores goal, der nu lyder: "Hurtig adgang til vejledning i CSS animation"



Vedhæftet er et billede af vores map og HMW notes.

Dag 2 - sketch

Dagen startede med *Lightning demos*, hvor vi fandt specifikke sites og funktioner fra apps og hjemmesider, vi godt kunne lide. I denne øvelse valgte vi discords måde at navigere på. Vores inspiration tager også udgangspunkt i Slack, da deres brugervenlighed er mere i top.



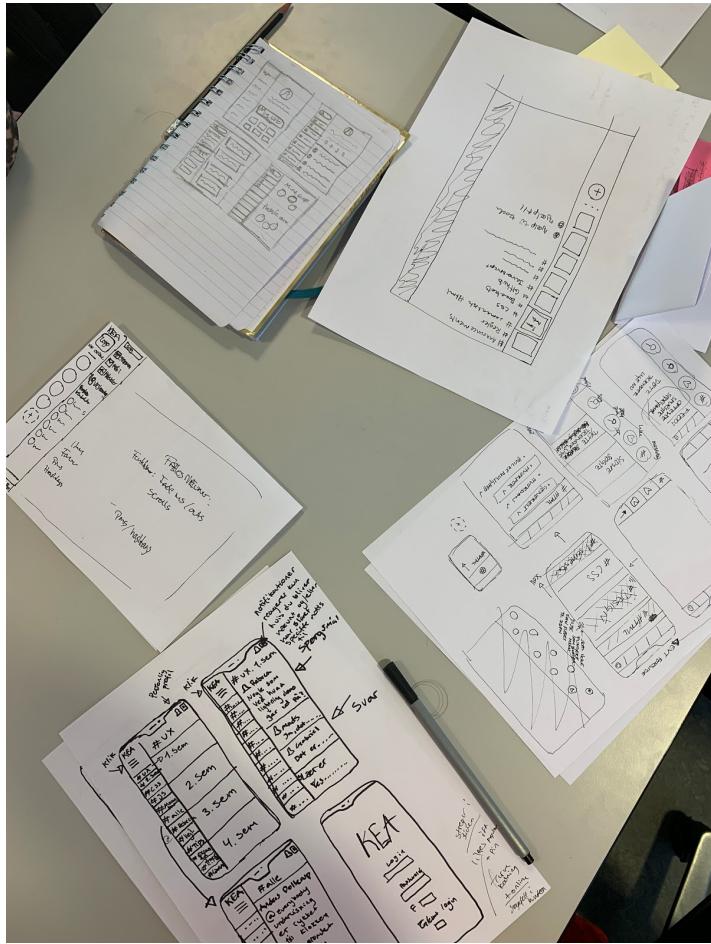
Efter *lightning demos* begyndte vi på at sketche på de idéer, vi havde fundet. I sketching processen skulle vi arbejde individuelt sammen, men kom til at snakke sammen efter hver øvelse, og det gjorde helt klart at især vores solutions sketch, havde en del af de samme elementer. Men vi udførte alle øvelserne, og kom frem til et godt resultat. Dette var de øvelser vi gennemgik:

- Notes - tror simpelthen at vores taleevner overtog denne opgave.
- Ideas - dette var en fed øvelse for der fik vi lov til at tømme hovedet, og få det

hele ned på papir.

- Crazy 8s - Denne øvelse udviklede helt klart vores produkt, da vi skulle komme på mange ideer på meget kort tid. Det gjorde noget for udviklingen af sketching.
- Solution sketch - Denne opgave lavede vi som hjemmeopgave. Dette gjorde vi da vores arbejdsprocess, havde behov for at vi ikke kunne snakke sammen, og ikke havde en holdning til hinandens arbejde.

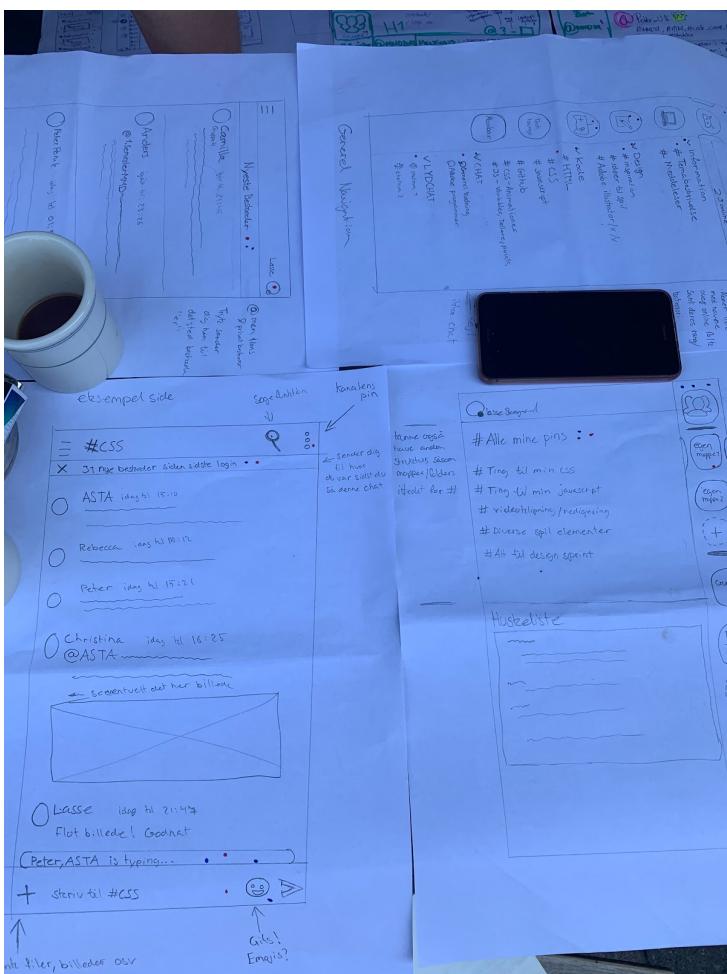
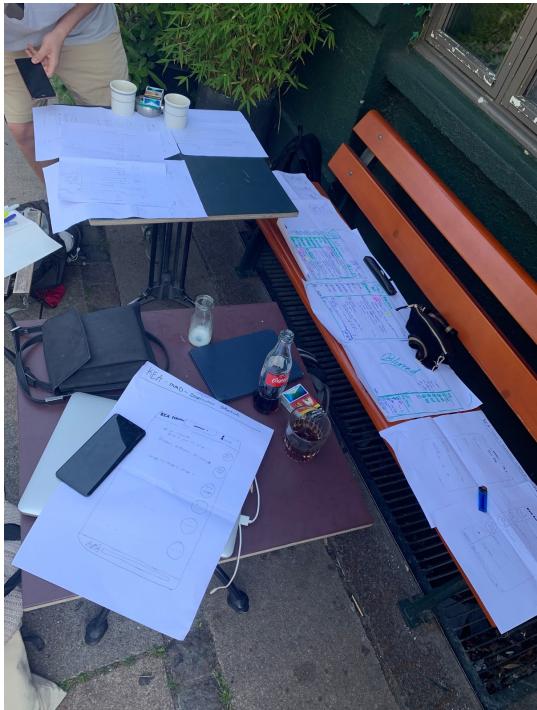






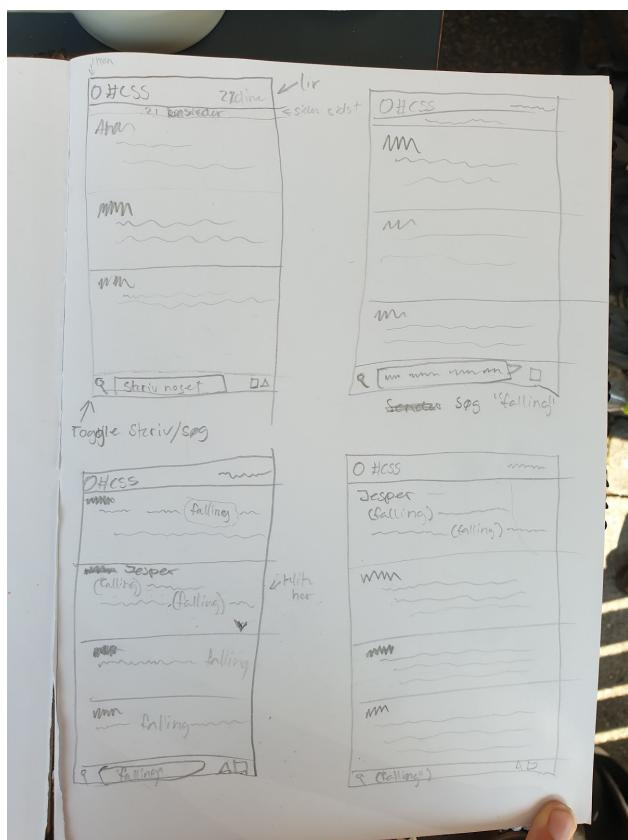
Dag 3 - Decide fasen

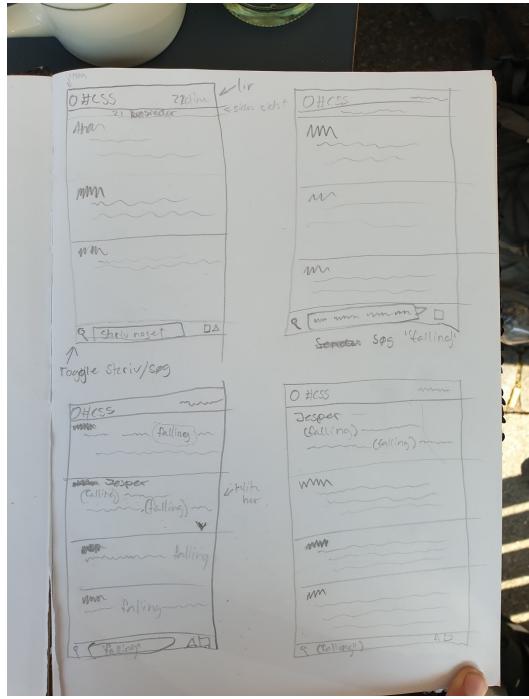
I denne fase startede vi dagen ud med at holde *Art museum*. Efter *art museum* begyndte vi på *Heat map* her satte vi prikker på de sketches og funktioner vi bedst kunne lide. Her var der en bred enighed om, hvilken sketch vi bedst kunne lide. Dette gjorde også at *speed critique* gik forholdvist hurtigt, da mange af prikkerne sad de samme steder, eller ved de samme funktioner og elementer. *Straw poll* gjorde at vi lige fik ekstra tænke tid, og så på skechtene en ekstra gang. Stemmerne endte sådan, at vi var 4 af 5 der stemte på det samme, så *Super vote* var ikke nødvendig, da løsningen var taget. Men det var meget vigtigt for os alle sammen, at "maybe laters" også skulle være en mulighed at benytte, evt til storyboard fasen.

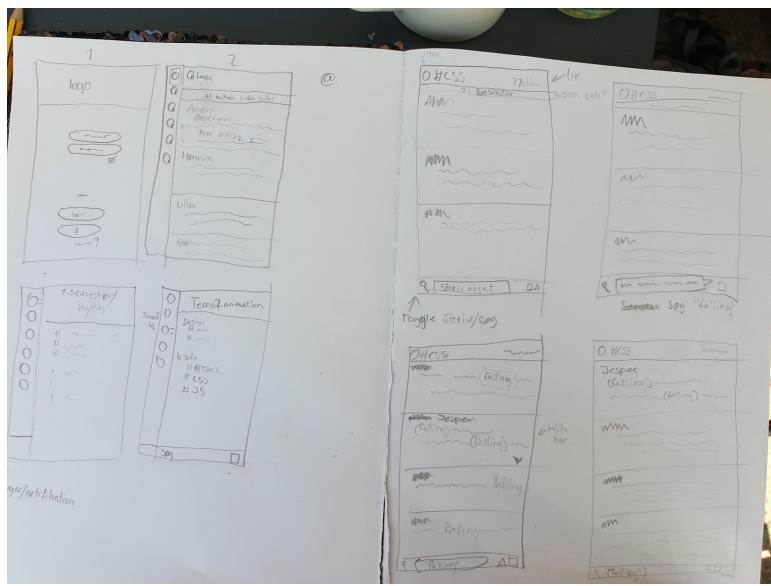
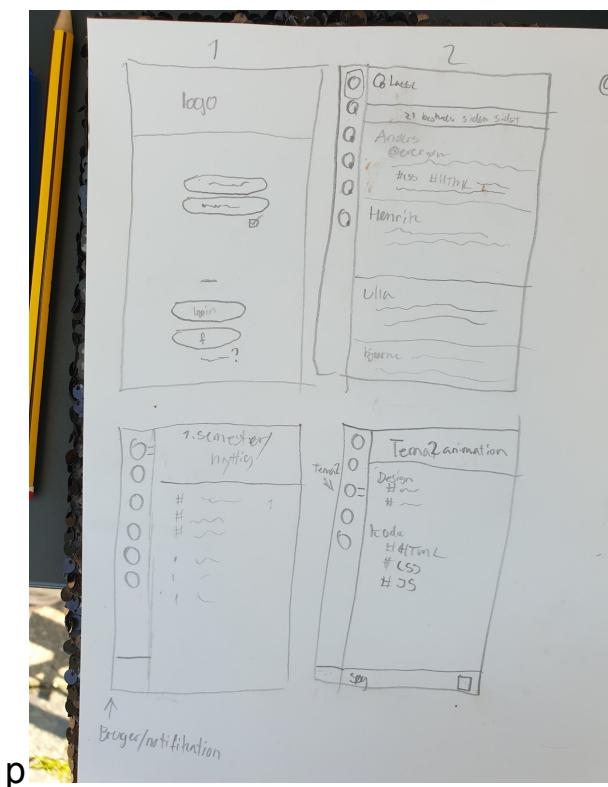


Den soulotion sketch, som fik flest stemmer.

Efter vi havde valgt den solution sketch som fik flest stemmer, gik vi i gang med at nedskrive de ting vi godt kunne lide og hvad vi også kunne lide hos de andre soloution sketches. Herefter lavede vi the user flow test, for at gøre vores idé linær. Det gik rigtig godt, og vi fandt ud af vi havde haft lidt forskellige forventninger til hvordan resultatets fremgangsmåde skulle ske på, så det fik vi også afgjort i fællesskab. Da vi havde stemt og snakket på steps'ne og fundet stien vi ville gå, lavede vi vores storyboard.







Dag 4

Med alle vores snakke, tegninger og løsninger. Laver vi prototypen!