

## D2 - Half-time Evaluation

När vi lämnade projektintroduktionen den 14 september hade vi två idéer om appar som skulle förenkla integration för nyanlända. Två dagar senare skulle en backlog vara skriven så vi valde en av idéerna, en hyfsat odefinierad sådan och skrev en backlog på huvudfunktionerna som vi visste att vi ville ha med i vår app. Sedan dess har våra tankar om hur appen ska utformas ändrats kontinuerligt. Igår på workshopen, 28 sep, var kanske första gången under projektet som vi fick en tydlig bild av hur de "uppdrag" vi vill ha som huvudfokus i appen ska se ut och hur de ska fungera. Fram tills dess har vi bara haft en stark vision om uppdrag i appen. Uppdrag som på olika sätt ska uppmana användaren att utforska det som finns runt om sig. Det har varit ganska korta uppdrag där fokus och svårigheten eller "utmaningen" ska ligga i att våga testa lite korta fraser i en passande miljö eller att ta sig till en plats som man kanske inte hade upptäckt annars just för att uppmana lärande i riktiga situationer. Vi vill att detta ska hjälpa vår målgrupp att komma ut i omgivningarna, och direkt eller indirekt hjälpa målgruppen att lära sig svenska och samtidigt ge en smak av de olika sakerna Sverige har att erbjuda.

Utifrån den visionen har vi alltså tänkt fram och tillbaka, ska uppdragen vara bundna till en viss plats som användaren ska ta sig till? Ska de vara generiska, personliga, autogenererade utifrån platser i närheten? Hur ska vi förmedla uppdragen till en person som inte kan svenska eller engelska, kanske inte ens kan läsa?

Problematiken kring utformningen av uppdragen har även lett till att det har varit svårt att påbörja programmeringen. Det vi visste innan första sprinten var bara att vi måste ha en kartvy, möjligen en databas för uppdragen och en vy för att visa uppdragen. Vi valde att köra en väldigt kort sprint så att vi kunde ha något av "customer value" på onsdagens workshop. Vi diskuterade även den frågan på workshopen när vi reflekterade kring framgång, att det är lättare att mäta framgång om vi har många små delmål istället för en enda deadline den 19 oktober. Särskilt när vi inte har varit 100% säkra på hur vår app ska se ut från början. Något i stil med vad Maria Carlsson citerade på sin gästföreläsning:

*"Since we don't know exactly what we want we strive to do as little as possible , but do it in a way so that we can get customer feedback on it, even if we have to do some rework as we learn more. This pays back in the end."*

Att göra det väldigt klart vad vi har för mål, både i funktionalitet och designväg har definitivt sparat oss en stor del arbete som vi antagligen inte hade kunnat dra allt för mycket nytta av efter de ändringar som gjordes på half time evaluationen.

Samarbetet med interaktionsdesignerna har än så länge varit en väldigt positiv upplevelse. Vi har mest haft kontakt med Sebastian och de möten/brainstorming-sessioner vi har haft tillsammans har producerat givande resultat. Vi kommer se till att fortsätta mötas kontinuerligt för att ta så mycket råd och inspiration som möjligt.