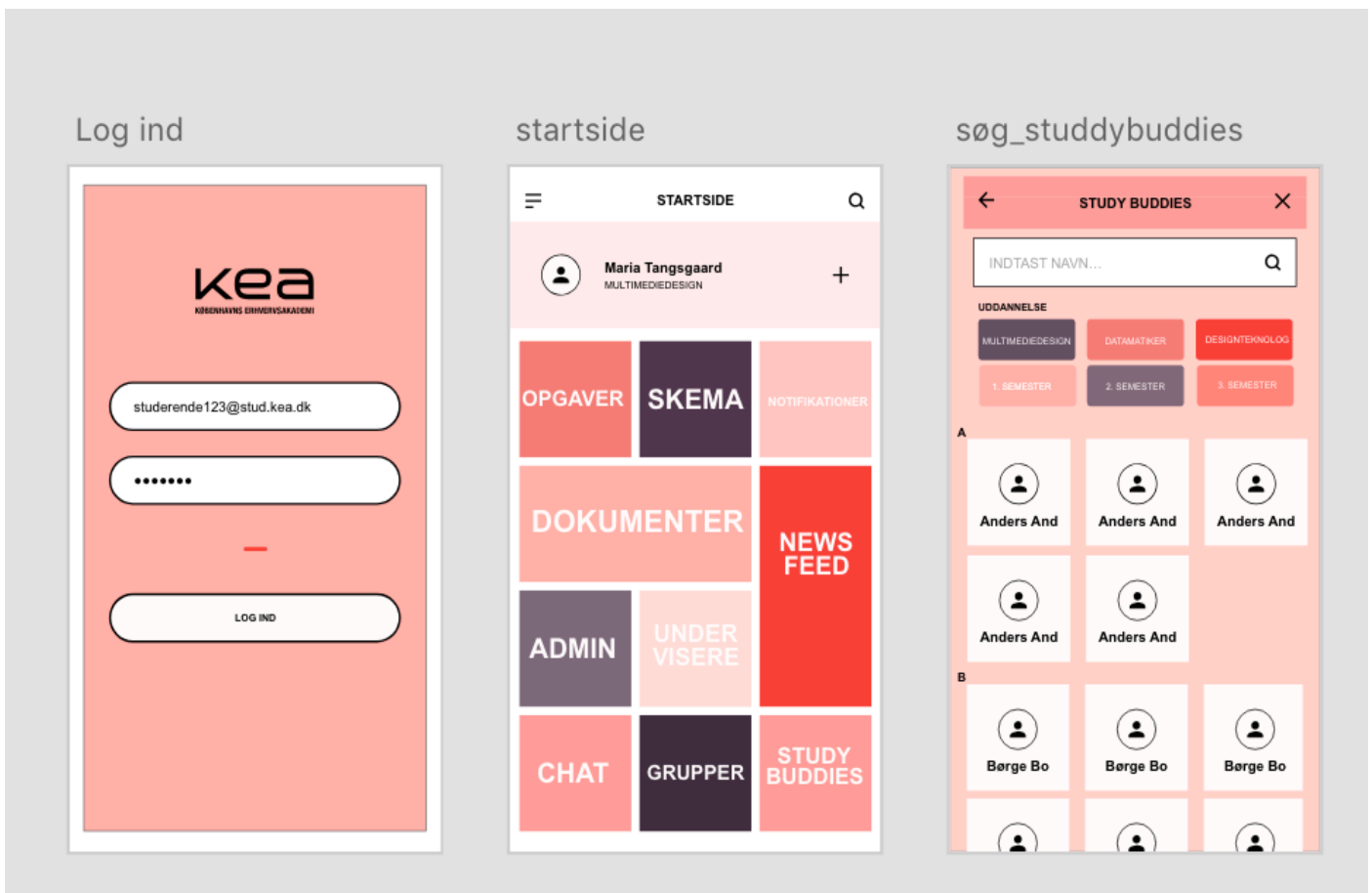


DESIGN SPRINT

Link til prototype:

<https://xd.adobe.com/view/659401e1-95c7-4ec6-6a9a-9649850897c4-13a5/>



MAP

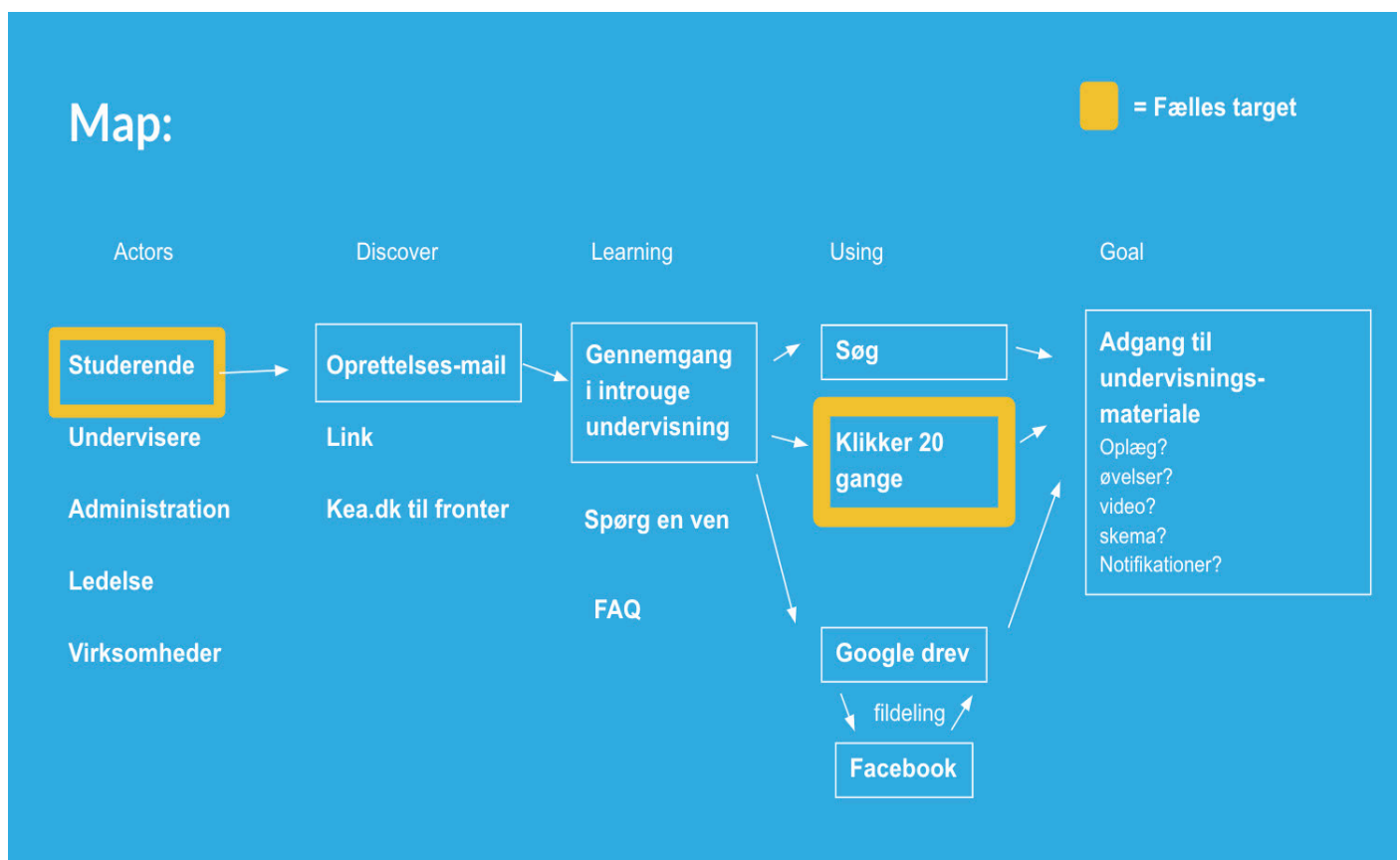
Long term goal:

Om 2 år er KEA's platform fuldt integreret med KEA's hjemmeside og fungerer som intranet og undervisningsplatform på tværs af studier.

Sprint questions:

- Kan vi samle nyheder, notifikationer, meddelelser og skræddersy dem til brugeren?
- Kan vi lave en kalender-funktion?
- Kan vi lave en samlet platform af alle KEA's platforme?

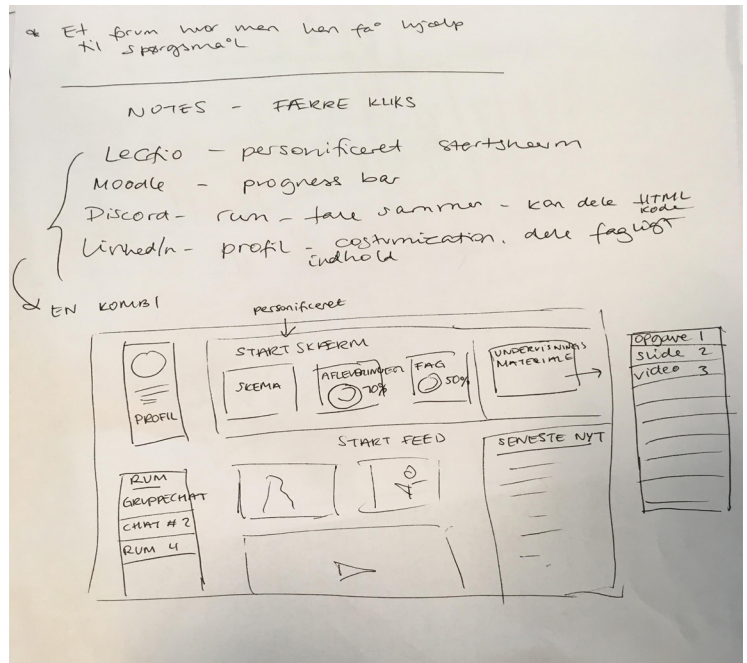
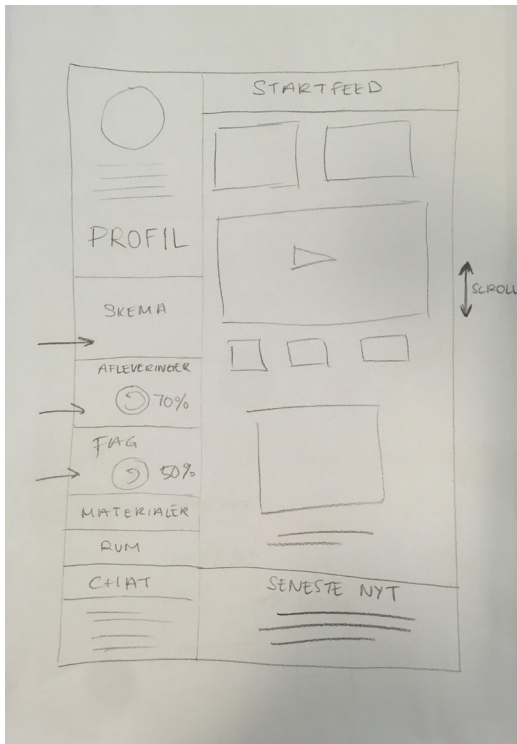
Billede af map:



Beskriv hvorfor vi går i gang med et design sprint. Hvilket problem undersøger vi i sprintet?

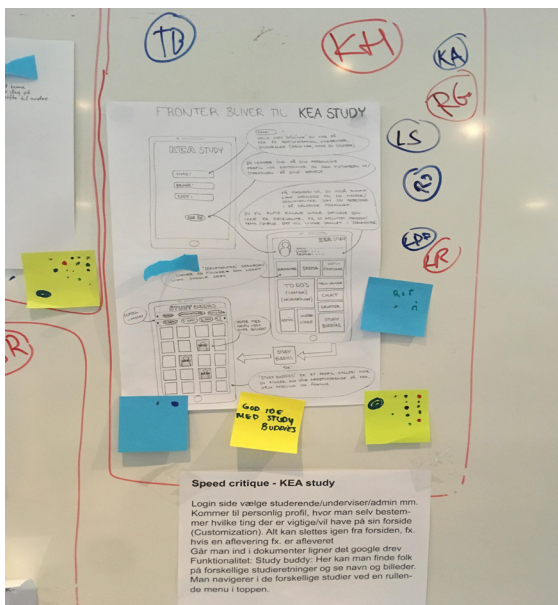
Formålet med et design sprint er, effektivt at lave og teste en prototype på 5 dage. Ved at følge nogle meget specifikke trin og opgaver/øvelser man skal løse, undgår man interne konflikter der som regel kan opstå når en gruppe skal arbejde hurtigt og intensivt sammen. Sprintet giver plads til, at alle giver input og får udtrykt deres meninger, samtidig med at det også er objektivt. Vi undersøger problemerne ved at gå både individuelt men også kollektivt til værks.

SKETCH



Reflektere over øvelserne i sketch-fasen: Hvilken øvelse syntes du fungerede bedst og hvorfor?

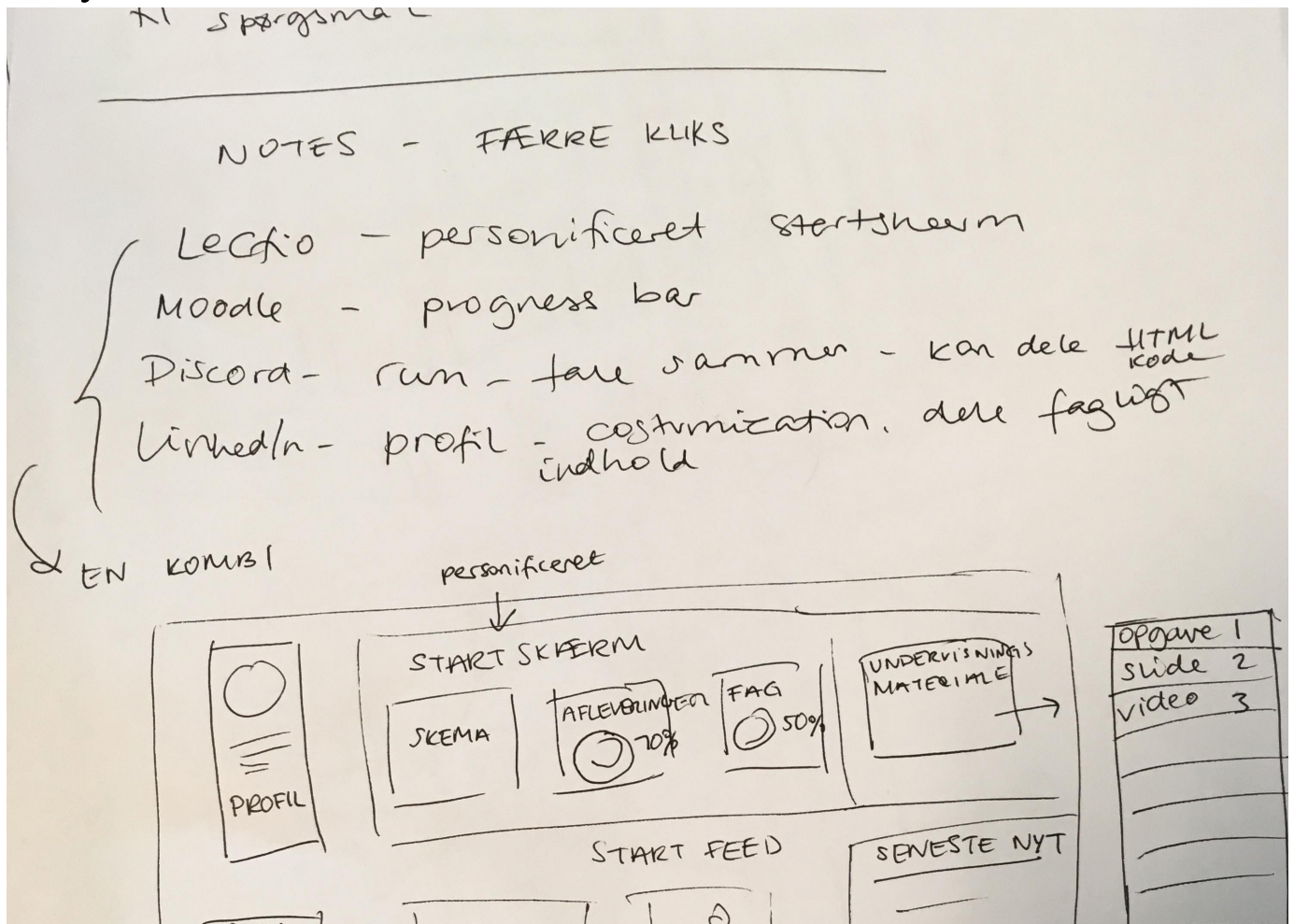
Jeg synes crazy 8's øvelsen, hvor man har 1 minut per sketch, til at skitserer 8 forskellige idéer, gav rigtig meget. Den fungerede godt, fordi man ikke havde tid til at overtænke eller overanalysere en idé. Tværtimod var man tvunget til at gå med sin første impuls og mavefornemmelse, hvilket tit er den bedste måde at få et godt resultat på. Der kom nogle rigtige interessante og brugbare løsninger ud af impulsiviteten.



DECIDE

Jeg valgte at tage udgangspunkt i den idé der hed KEA STUDY og har lavet mit storyboard med henblik på at vise hvordan man finder en "study buddy" og derefter kontakter dem.

Storyboard:



Reflektere over øvelserne i decide-fasen: Hvilken øvelse syntes du fungerede bedst og hvorfor?

Jeg synes Heat Map øvelsen, hvor man går rundt og sætter prikker, samt kommentarer, konstruktiv kritik eller spørgsmål på post-its, rundt på løsningsskitserne er enormt god. Jeg tror det kan være svært nogle gange at sige sin ærlige mening mens andre har svært ved at tage imod feedback, hvis man sidder i en lille intim gruppe. Det kan være lettere at se en idé mere objektivt når det hele er anonymt. Jeg synes det var en rigtig brugbar måde at indsamle "stemmer" simpelthen ved at se hvem der har fået flest prikker. Prikker fungerer også godt, fordi det er neutralt, frem for at sætte krydser og minuser eller noget tredje.

TEST AND LEARN

Indsæt de spørgsmål du stiller din testperson:

Hvordan ville du normalt finde en person fra dit studie?

Hvordan kontakter I hinanden?

Er det overskueligt?

Reflektere over tænkehøjt-testen: Hvorfor laver vi en test? Hvad lærte du fra testen, som du kan bruge i den videre udvikling af produktet?

Testen laves for at observere hvordan en testperson realistisk udfører en given task. Det hjælper, at få dem til at tænke højt så de helt objektivt siger det de gør i momentet uden at have en eftertanke eller mening om deres handlinger senere hen. Dette er super brugbart, da testpersonernes første instinkt er en god indikator for, om produktet virker eller er for svært at gennemføre.

Jeg fik super positiv feedback, især af design aspektet og fik at vide, at det var enkelt og nemt at navigere i, når først man forstod konceptet. Selfølgelig kan min prototype optimeres en del, i form af at man individuelt klikker på én study buddy i stedet for at den markerer flere af gangen (dette gjorde jeg udelukkende, for at vise at man sagtens kan vælge flere på én gang), men ellers var det en rigtig god start.