

Design Sprint: Native app

Gruppmedlemmar:

Emma Elltorp, Maria Tangsgaard, Theo Palshøj-Bigum, Frank Bell Malmgren, Richard Andersen Salcedo

Link till XD-prototyp:

<https://xd.adobe.com/view/b4292ea6-7eea-4f90-54fa-b65a7367d0dc-c218/>

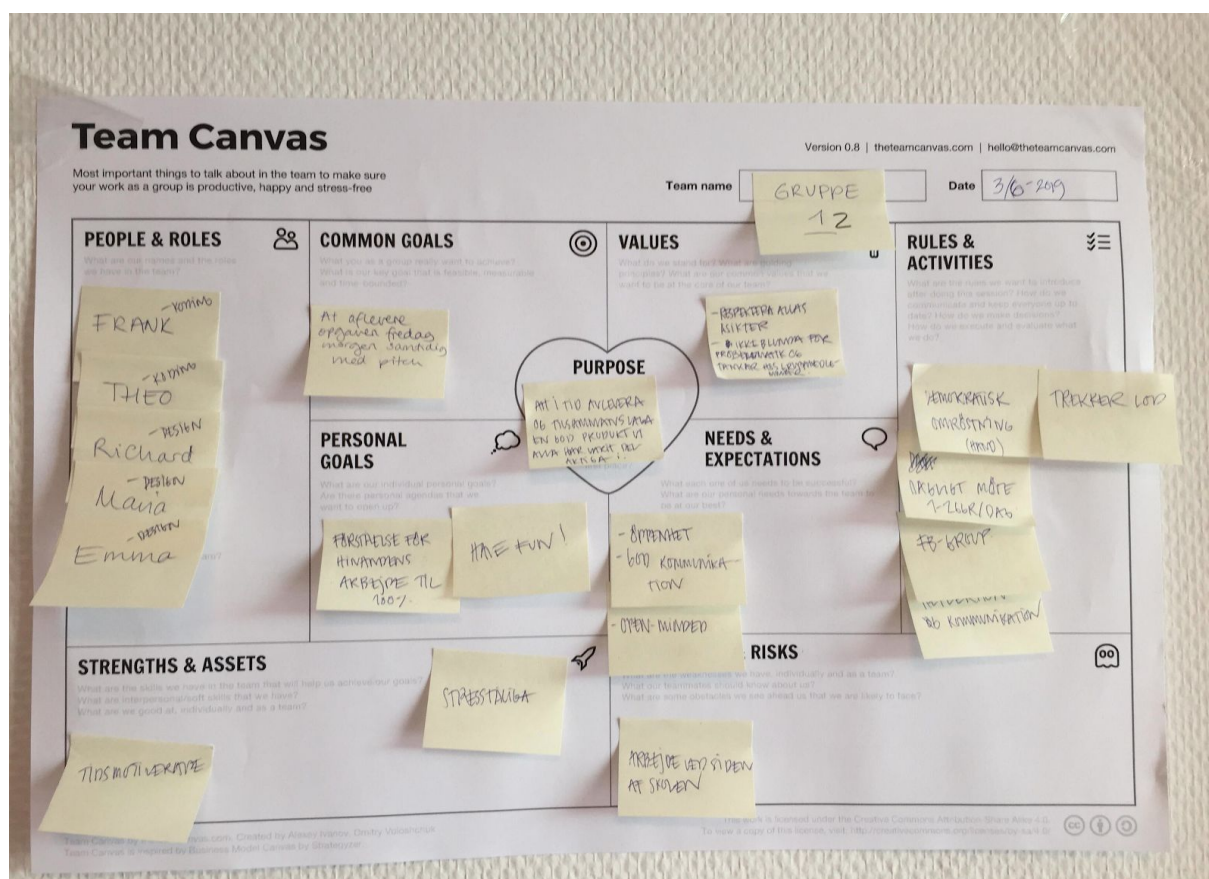
Link till Slideshow:

https://docs.google.com/presentation/d/188QfTnMuMVSzJ7tR_O7K38smuBjwu-F1gok_VXy-Twc/edit?fbclid=IwAR27IbAE6i7pmlsdEPHQ0VM8dvZ-S_hAoYW1drdN9u3E4eiQRbvn4DCI ZZw

Valt problemområde samt research

Vi startar med att skapa en överblick över medlemmarna i gruppen där vi exempelvis beskriver våra styrkor, svagheter, risker, gruppens huvudmål och syfte.

Syftet med detta är att vi sätter grund och skapar de bästa förutsättningar för att vi som grupp ska kunna jobba så stressfritt som möjligt på det mest produktiva sätt.



“Team Canvas”, ett verktyg för att effektivt skapa produktivitet och gruppkontakt

Problemområde

Vi valde att ta utgångspunkt i Tech Lounge och dess process i utlåning och överblick i deras utbud av teknik.

Research

Vår research gjordes genom en intervju med personalen i Tech Lounge.

Följande frågor ställdes:

1. Hur fungerar lånesystemet?
2. Vad händer om man går över sin lånetid?
3. Finns det någon bot/gebyr studerande betalar och hur mycket är det på?
4. Hur når ni ut till studerande som inte lämnat tillbaka teknik?
5. Vad kunde man göra bättre?

Och svaren vi fick var följande:

1. Man har 10 dage til at låne udstyr
2. Man får derefter rykker nr. 1 efter 4 dage. Rykker nr. 2 kommer efter 10 dage. Og hvis den deadline også er overskredet, får man en regning hvor man betaler for hele beløbet af hvad udstyret koster. Den helt ekstreme version, hvis man slet ikke betaler, er at skolen lægger sanktioner. Der er hårde konsekvenser i form af at trussel om udmeldelse af studiet og at man ikke får sit eksamensbevis.
3. Rykkerne er gratis, de er mere ment som en advarsel. Prisen for udstyr varierer alt efter hvor meget det har kostet.
4. Personalet kigger i deres arkiv, efter navn og dato og kontakter de studerende på SMS og mail.
5. Det er meget manuelt og tidskrævende fysisk arbejde. Der er mange der glemmer at afleverer til tiden fordi man skriver det ned på et stykke fysisk papir og ikke får en "notifikation" nogle steder.
Man kunne oprette et system hvor man kan se hvilket udstyr der er "hjemme" og til rådighed i øjeblikket, og hvornår det næste udstyr er tilbage/eller udlånt. Lige nu, kan man kun tage "chancen" og gå fysisk derned og spørge efter det man skal bruge. Der er et reservationssystem, men det skal man også fysisk ned og spørge om. Det kunne være smart at have det hele samlet, så man online kan se ledighed og selv reservere.

Frågeformulär

I samband med vår intervju så fick vi ta del av ett tidigare frågeformulär som gjordes i år (2019) av en av ansatt i Tech Lounge. En intressant inblick när vi såg genom svaren var att 8 av 10 personer saknar och/eller efterfrågar mer lättillgänglig information kring tekniken som faktiskt finns i deras utbud av produkter som man kan låna.

https://docs.google.com/forms/d/1N8sMM9Bq5NyBCuCqt-qSQU1kAFqhX8Lh4djpe4_n6Vc/edit?ts=5cf8cf3f&fbclid=IwAR1Qe9jiQJYg8P7Gdj6rHcEWuMlhZWmLWqdYVS9_aF0x2-edhgphRiqMz8#responses

Design Sprint och process

Sprint Design dag 1: Map

- processen gör att vi kan definiera och finner ett target. (Facilitator Frank)

Long term goal

- Är Tech Loungen digitaliserat i form av en app som underlättar för studerande att få överblick över teknik och utlån av deras teknik.

Sprintfrågor

-Kan vi...?

- ...skapa en användarvänlig lösning till utlån av teknik i Tech Lounge?
- ...Skapa en funktion med "short loan" av teknik som är kortare än de 10 dagar?
- ...skapa en överskådlig översikt över all tillgänglig teknik i Tech lounge?

ACTORS	DICOVERY	LEARN	USING	GOAL
HVEM BRUGER DIT PROD./SERVICE?	HVOR OPDAGER ACTOR DIT PROD./SERVICE?	HVORDAN LÄRER DE OM DET?	HVAD GØR DE FOR AT NÅ MÅLET?	HVAD ER MÅLET?
-Studerende -Tech-Admin -Ledelse	-Oplæg fra ledelse (mobil, besked) -Genom introforløb	-Genomgang i undervisning -FAQ -Spørg en ven	-Tech-lounge app	Et overblik over Rådighed og genrell info -Pris/Gebyr -Notiser -Dato -Funktion och beskrivelse af udstyr -Rådighed af selve udstyr -Reservation

Slutresultat av map

Valt target

Skapa en användarvänlig översikt av Tech Lounge och dess funktionaliteter

Sprint Design dag 2: Sketch

- Fokusera på lösningar (facilitator Emma)

Lightning Demos

Vi startade dagen med att alla fick möjlighet att presentera appar/hemsidor för varandra i gruppen som vi tyckte hade en cool, inspirerande, funktionell site. Följande togs upp med följande funktioner/inspiration.

Biblioteket (biblioteksapp med en öppettider-funktion, god överblick över produkter med en horizontal scroll)

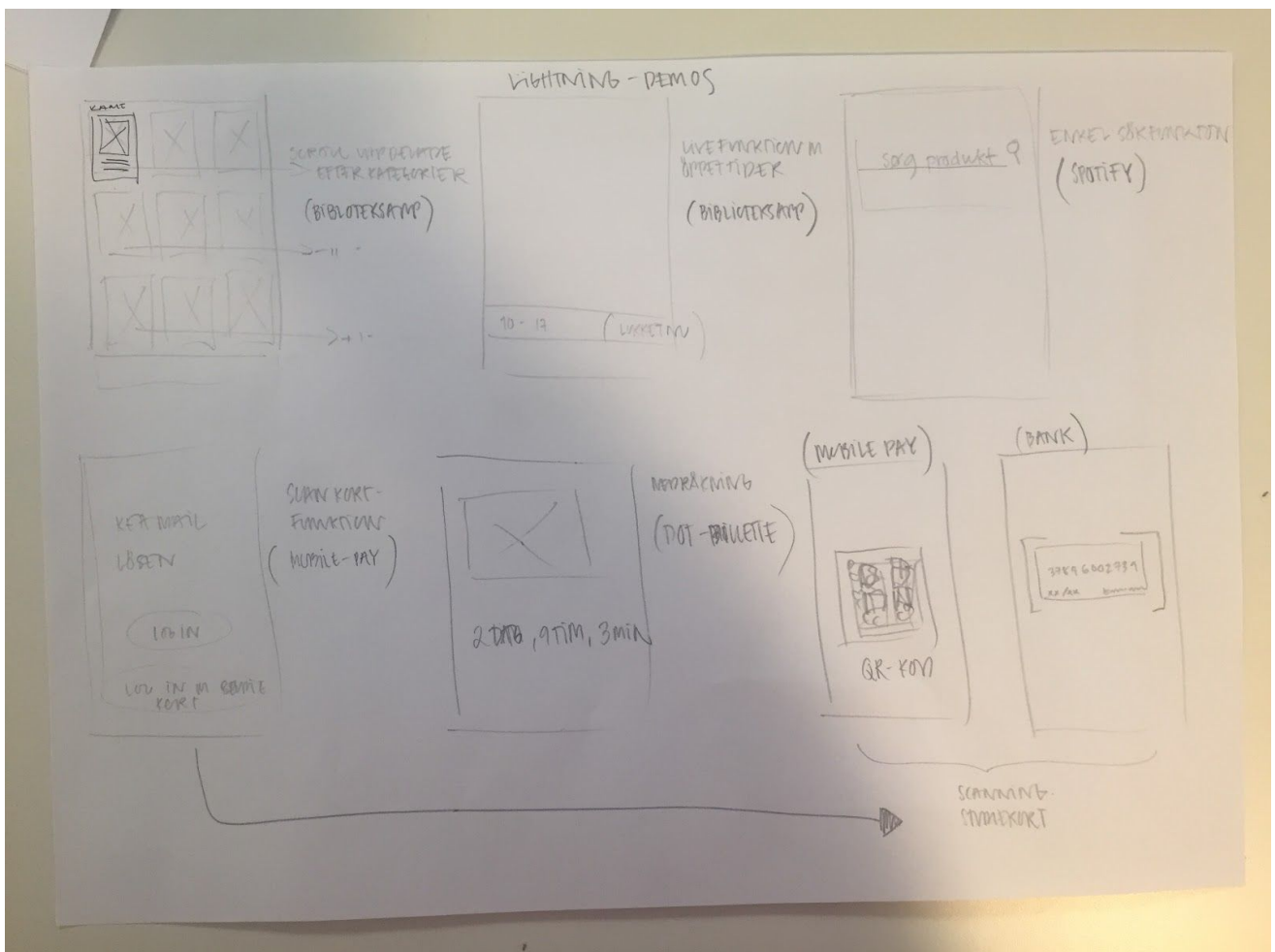
Mobile Pay och LF-Bank (QR-scanning/scanning av bankkort)

Spotify (Enkel sökfunktion)

Dot-biljett (Nedräkning av hur lång tid som man har kvar på sin biljett)

SL- app (god överblick över landing page)

Under tiden dessa presenterades skissades detta ned på ett papper.



Skiss från Lightning-Demo session

The four step sketch

I denna "fyrastegsprocess" kom vi fram till vår solution-sketch.

Vi gick igenom följande moment:

- **Notes & Ideas**

Dessa två punkter så slogs samman pga det höga tempot vi jobbade under. Vi ä väl medvetna att så inte är grundtanken, men pga av våra work flow så skedde det denna gång. Key-solutions gjordes där vi tittade på de olika hemsidor/apps och tittade närmare på dess funktioner i mobil och web. Snabba ideér/skisser och notes gjordes i ett steg direkt efter.

- **Carzy 8**

Nästa steg blev att vi satte oss och skissade under en minut på någon eller några av ideérna som i steget före skissats ner.

- **Sketch Solution**

Samtliga i gruppen lagade en solution sketch efter en utvald idé.



Crazy 8, en 8 minuters övning inom Sprint Design

Sprint Design dag 2: Decide

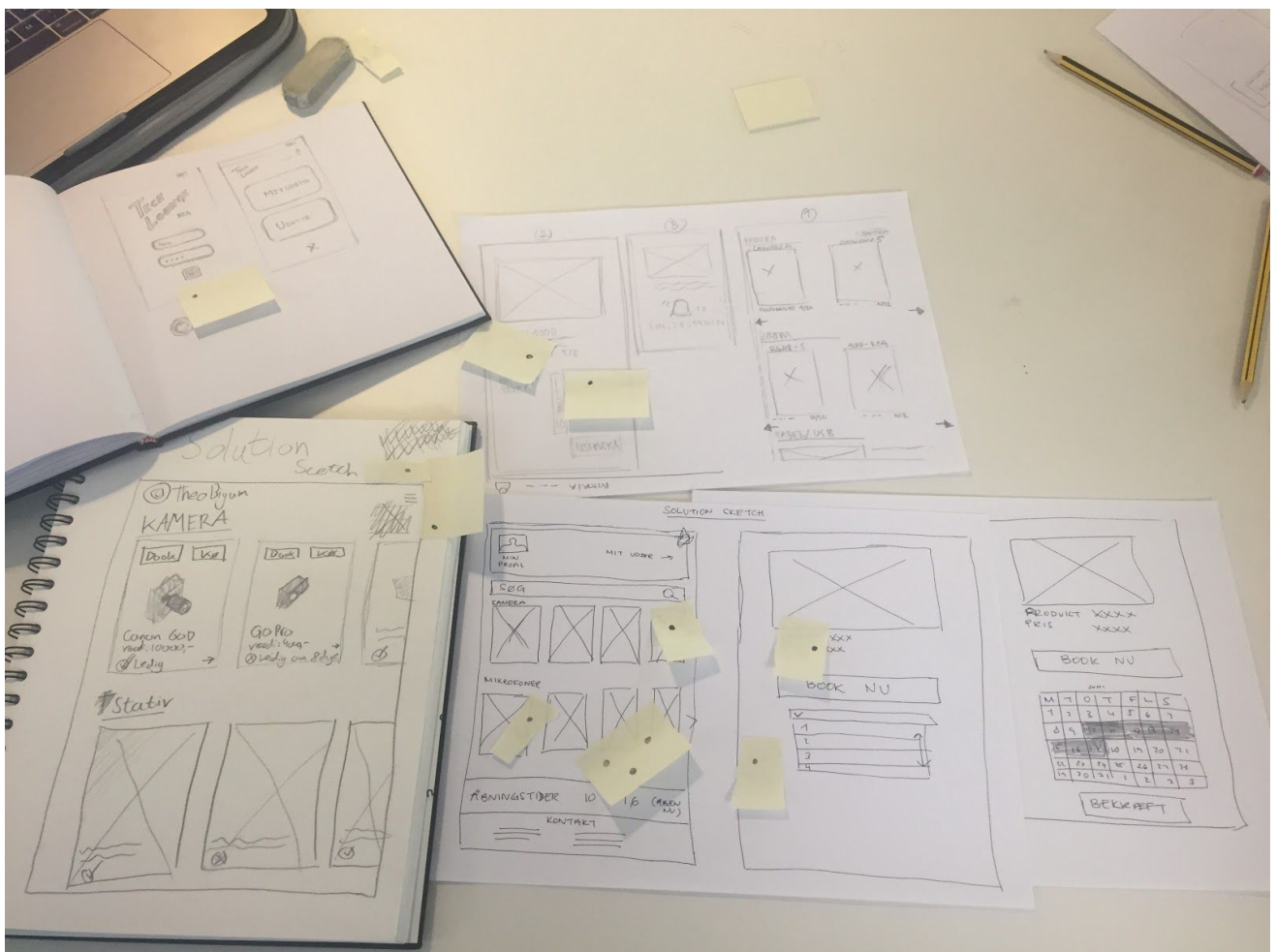
- Fattar beslut och går från idé till en testarvänlig prototyp. (Facilitator Maria)

Sticky decisions

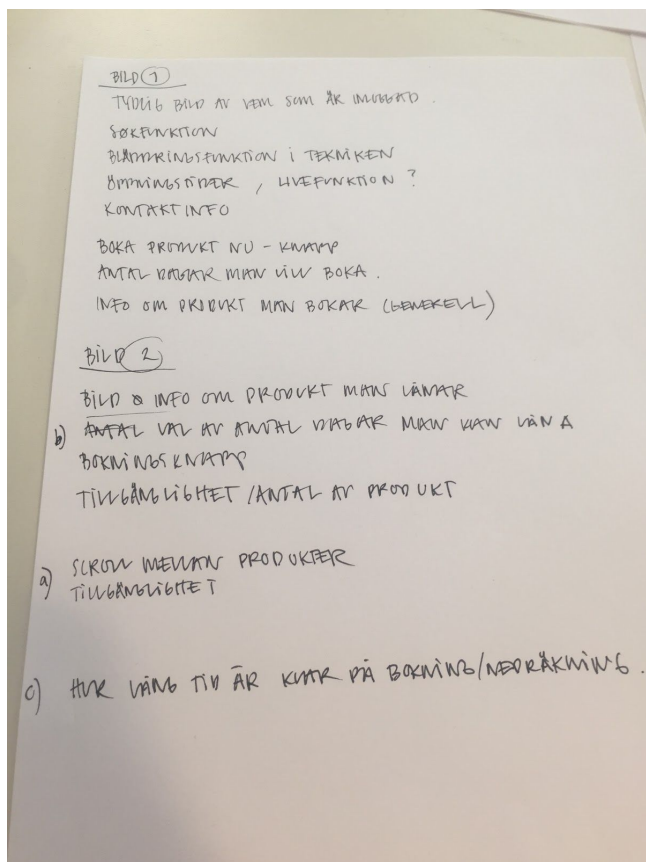
Samtliga sketcher hängdes upp, så anonymt som det gick inför de andra i gruppen. Detta moment kallas för *Art museum* och följs sedan av Heat map, Speed Critique och Super Vote. Processen gick till sådan att vi alla såg på varandras skisser och hade då möjlighet att skriva ner frågor eller sätta prickar på hela eller delar av ett koncept som vi kunna tycka om. I avslutade av denna del så har man skapat en *Heat map* där man high lightat och visar vilken idé som är mest populär.

Där efter så gick vår facilitator Maria igenom och summerade följande bilder och eventuella frågor, medan Emma tog notes på samtliga bilder under tiden.

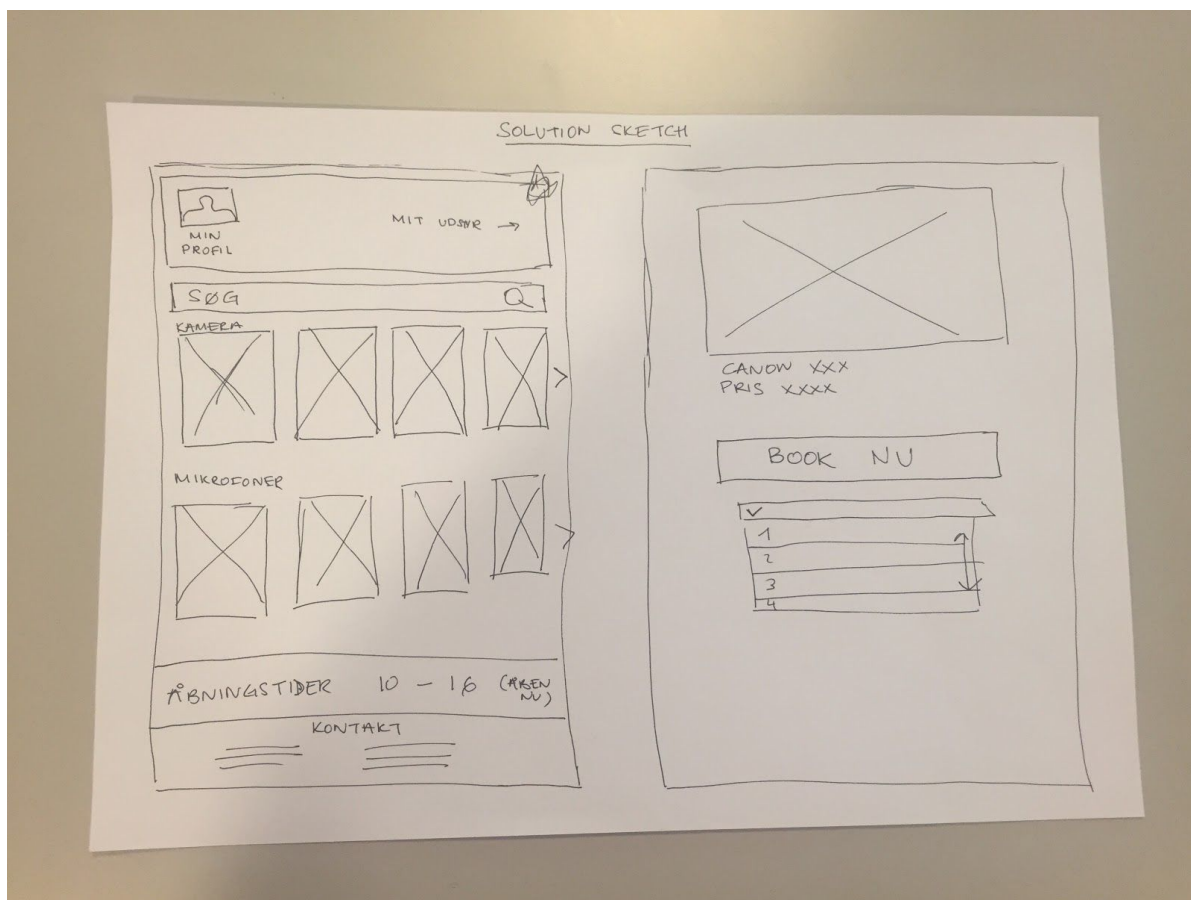
Denna process gick snabbt och vi kunde fortsätta med nästa moment *Straw Poll/Supervote* kort därefter som gick ut på att vi röstade på den idé vi tycker bäst om genom att stämna med prickar och berätta varför vi gillade den idén bäst. Supervoten låg hos Maria.



Resultatet av omröstning i gruppen efter fasen *Heat map*



Utdrag från notes från två av sketcherna

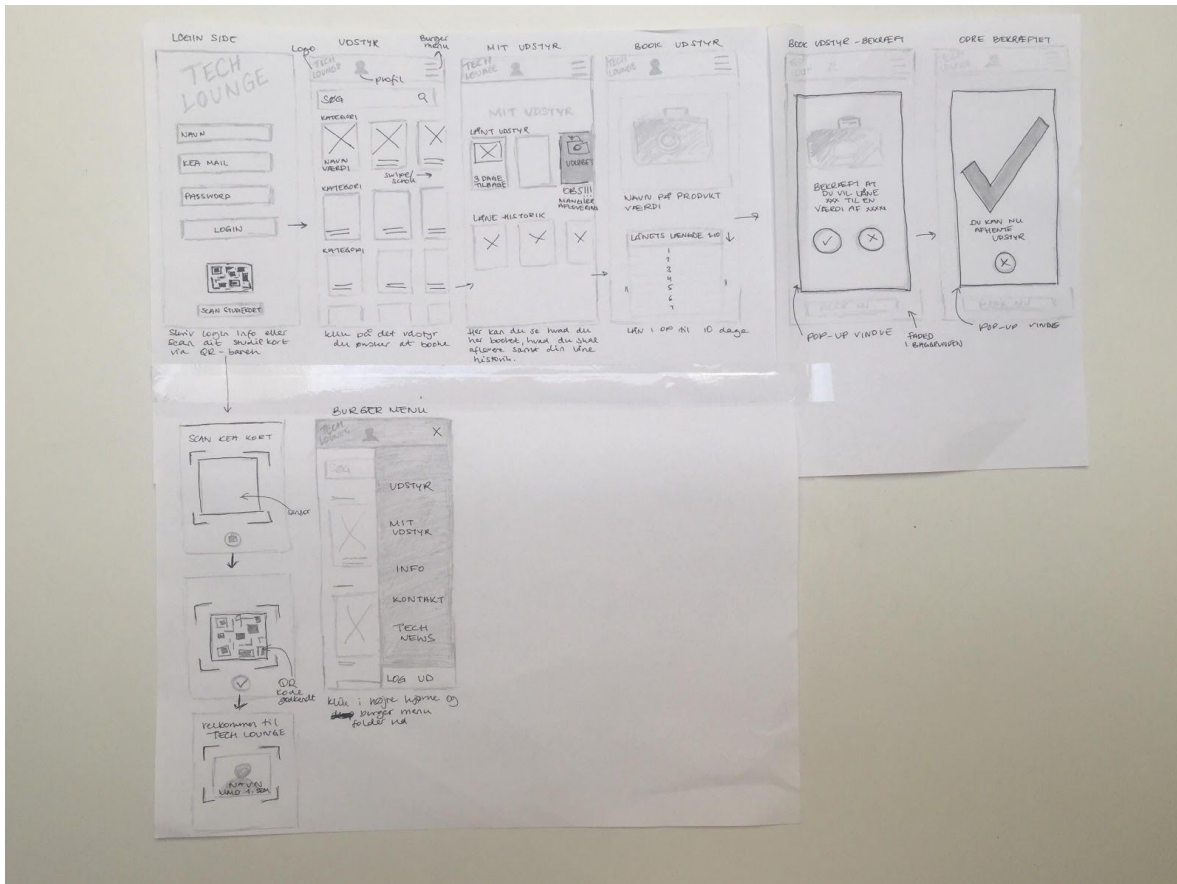


Gruppens valda "solution-sketch"

Storyboard - beslutningstagare Theo

Vi skapar en första storyboard av post-its där vi går igenom de olika stegen innan vi tecknar det slutliga genom *action steps*. Vi startar först med att placera ut en post it som får symbolisera en öppningsscen av en action och slutscen med dess action som grundar sig i våra sprint questions och map för att sen fortsätta med att fylla ut resterande actions däremellan.

Ett actions steps beskriver varje funktion och/eller eventuellt klick/move från start till slut. Vi kommer fram till ett beslut kring huruvida vår prototyp ska se ut.



Storyboard for Tech-Lounge prototypen

Sprint Design dag 3: Prototyp

- Skapandet av prototyp.

Uppsummering av prototyper

Under den här dagen har vi gjort flera olika snabbt gjorda prototyper där vi tillsammans satte oss ner och gick igenom de olika förslag vi skapat för att finna fram till bästa resultat med grund för den storyboard vi skapat. Vi plockar idéer från alla prototyper och diskuterade funktionaliteter och design för att komma fram till bästa resultat.

Vi var en dynamisk grupp och vi var eniga i beslutsprocessen kring exempelvis detaljer om design och färg.

Sprint Design dag 4: Test

- Test av prototyp.

Friendly welcome

Vi startar med att välkomna testpersonen och skapa en avslappnad, neutral, vänskaplig stämning. Vi presenterar oss och förklarar vad vår produkt handlar om.

Vi berättar sen att vi önskar göra ett litet "test" där personens respons och feedback kommer kunna användas i syfte att möjliggöra förbättringar i vår produkt i förhållande till design och användarvänlighet.

Vi berättar att vi kommer ställa några frågor och vi ber även personen i fråga att tänka högt under processen och beskriver hur ett sådant scenario ser ut.

Context questions

I denna del vill vi få lite mer information kring personen och vi för in samtalet kring vårt case och ställer några frågor om dennes egna erfarenheter kring Tech lounge på ett neutralt sätt.

Under samtalet ställer vi följande frågor:

- *Vet du vad Tech Lounge är och vad dom gör?*
- *Har du själv besökt dom?*
- *Om ja, vad gjorde du där?*
- *Har du haft kontakt med Tech lounge i andra sammanhang i samband med din studiegång?*

Introducerar prototypen

Vi gör en återkoppling på det vi startade med och går lite djupare in på det. Vi berättar att personen inte behöver känna sig nervös kring detta test och att de svar/feedback/respons vi får inte kommer bedömas som "rätt eller fel svar" och att personen gärna få ställa frågor, stoppa eller pausa om den har frågor eller behov för det under vägen. Vi berättar också att det är i dagsläget endast en prototyp och att personen i fråga kan komma till situationer då knappar eller andra funktioner inte fungerar helt.

Åter igen tar vi upp en liten reminder om att tänka högt och frågar om personen känner sig klar till att starta.

Task

Vi ber vår testperson om följande uppgifter

- Låna en kamera på 7 dagar
- Gå därefter in i *Dit udstyr*.

Under testet ställer vi frågor som:

- *Vad tror du kommer ske när du klickar på scanna din qr-kod?*
- *Vad tror du kommer ske när du klickar här?*
- *Vad är din första impuls/intuition?*
- *Vad tycker du om färgkombinationen?*
- *Vad tänker du kring designen?*

Debrief

I denna del så ställer vi frågor som är direkt kopplade till de individuella tänk-högt-respons vi fått. Utöver de olika frågor vi ställde för att få ut mer detaljer ställde vi till alla testpersoner följande avslutande frågor:

- *Var det något speciellt som drog till sig attention eller något du inte tyckte fungerade så bra?*
- *Vad skulle du vilja ändra i denna prototyp?*

Tänk-högt analys

- 5 testpersoner

Sammanfattningsvis så gav våra test ett resultat att prototypen gav en **god överblick över produkter** man kan låna, **färgkombinationen harmoniserade** fint och vi fick feedback på en **cool logo**. som påminde mycket om en "tech app"

Tillgängligheten i att man kunde se hur många av varje produkt som fanns av just en specifik produkt och även att det var en **tydlig notifikations-funktion** i burgermenyn.

Det nämndes också att det var bra att man kunde se ett **tydligt värdet av produkterna** så man är mer observerande att man ska lämna tillbaka sina utlånade produkter.

De utlånade produkterna och försenade produkter har en **count-down-funktion** som också uppskattades av testpersonerna som sa att de skulle bli mer motiverade och vara mer observanta på att när man faktiskt ska återlämna tekniken i tid.

Inlogg med QR-kod på studiekortet var en big hit.

Korrigeringar vi gjorde efter våra test var att ta bort överflödiga borders, storlek på text och placering av kategorier.