02: Sex & Samfund

* Intro

Andet projekt i 02 Animation var udstukket af Sex & Samfunds rådgivningslinje Privat Snak, som ønskede en ”gamificeret” annonce til deres kampagne om *Billeddeling på nettet.*

* Læring
  + Scrum
    - Projektstyring
      * Burndown

I dette forløb blev vi for første gang introduceret til SCRUM framework, som er et iterativt projektstyringsværktøj. SCRUM bidrog med en effektiv måde at strukturere og organisere projektet og processen i *Sprint* med dertilhørende *Sprint backlog*, som man løbende opdaterede ved *Daily Scrum*, hvor status på fremdriften i *Sprintet* og *Sprint backlog’en* overvåges og dokumenteres. Her blev vi introduceret til Trello som virtuelt planlægningsværktøj.

Denne form for projektstyring har hjulpet med at danne overblik over mængden af opgaver i projektets sprint, da der løbende er blevet dokumenteret, hvilke opgaver som er blevet løst den pågældende dag samt gjort status over antallet af nytilkomne opgaver, udviklingen i det totale antal af opgaver for sprintet og sidst men ikke mindst en daglig status på det resterende antal af opgaver. Løbende er fremdriften i projekt-sprintet ligeledes blevet dokumenteret ved en grafisk fremstilling; <i>Burn-Down chartet, så gruppen hurtigt kunne danne sig et overblik over, hvordan sprintet skred frem og om tidsplanen så ud til at holde for at nå det endelige <i>MVP</i>, som var sprintets endemål.

* + Målgruppe
  + Brugerundersøgelser og tests

I dette forløb beskæftigede vi os også med brugerundersøgelser og tests – både undervejs i udviklingen af animation og på det færdige resultat.

Undervejs testede vi koncept, idé og den visuelle identitet på en eksponent for kampagnens primære målgruppe vha. et struktureret interview og en tænke-højt-test. Dette sikrede os at processen omkring udviklingen af animationen blev iterativ, idet man testede undervejs, fik feedback og derefter kunne justere produktet derefter.

Samme undersøgelse og test blev udført på et større antal respondenter, hvor formålet var at teste om budskabet var klart, om spillet var informativt og lærerigt, hvordan den visuelle stil blev opfattet samt eventuelle forbedringsforslag.

* + Sekvensdiagram
  + Javascript – variable, arrays, tæller

– arrays

Da animationens struktur kører i et loop, blev vi introduceret til JS arrays, som en smart metode til udvikling af en kode, hvor samme handling sker med udskiftning af elementer i en bestemt rækkefølge.

INDSÆT BILLEDE AF ARRAY