04: KEA APP

* Intro

Første projekt i forløbet 04 UX handlede om at udvikle en app, der skulle løse en problemstilling på KEA. Dette forløb udmundede i en app løsning ved navn KEA INTERN, som skulle give KEA’s studerende et redskab, som kunne sænke kompleksitetsniveauet for praktiksøgningsprocessen og gøre den mere målrettet, effektiv og overskuelig.

* Læring
  + Design thinking – som idéudviklingsproces

I processen omkring app-udviklingen blev vi introduceret til *Design thinking* som iterativ proces, der gennem en helhedsorienteret analyse af problemet søger at udvikle en palette af løsningsmodeller inden man udvikler og implementerer en endelig løsning.

Design thinking gennemløber følgende faser;

* + - **Emphathize:** Her indsamles primær og sekundær data. På baggrund af denne data udformes et experience map, som kortlægger og grupperer de vigtige indsigter i overordnede problemstillinger.

På denne måde skabes et overblik over indsigterne og hvorledes de kan grupperes i forskellige overordnede problemer, hvormed man kan danne sig et overblik over, hvilken problemstilling der er den mest kritiske og favner bredest om de opnåede indsigter.

* + - **Define:** Som navnet antyder defineres den eller de problemstillinger man udvælger fra sit experience map; *pain points*. På denne måde sikrer man at problemstillingen er klart defineret og konkretiseret. Dette gør at man kan arbejde målrettet med løsningen af problemstillingen.

Derudover udformes en persona, som en personificering af den opstillede målgruppe, hvormed man skaber et tydeligt billede af hvem målgruppen er og deres behov.

* + - **Ideate:** Denne fase er her hvor den iterative idéudvikling udføres. Her arbejdede vi med *Designcharette* på samtlige pain-points, hvor gruppen brainstormer i flere iterationer og idéerne modificeres løbende for hver runde. På denne måde sikrer man at idéudviklingen bliver grundig og dermed at den endelige idé har et solidt fundament. Dette udmunder i et storyboard, som beskriver idéen og brugssituationerne for løsningen.

Sidst men ikke mindst blev der formuleret et klart idégrundlag for den endelig løsning, hvor man nedfældede alle aktiviteter og features. På denne måde fik man kortlagt hele UI’en for app-løsningen, så man nemt kunne omsætte det til en *paperprototype.*

* + - **Prototype**: Denne fase handler om at udvikle UI’en for app-løsningen, således at man allerede på dette stadie kan teste den på brugere og på denne måde skabe en iterativ proces, som kan identificere problemer på et tidligt stadie i udviklingsprocessen. At udforme en paperprototype er ydermere nyttig, da det både er en hurtig måde at udvikle en app UI på samtidig med at en given testperson, vil være mere villig til at give feedback på en løsning, som er et *work in progress.*
    - **Test:** Denne fase går ud på at teste sine paperprotyper. I denne forbindelse anvendte vi *Tænke højt* imens en testperson fra målgruppen benyttede app’en. Denne test skal sikre at man identificerer problemer og uklarheder i app’ens UI. For at få det maksimale udbytte af disse tests er det vigtigt at gøre sig forberedelser ift. uddelegering af roller under testen og forberede testpersonen på formålet med testen og deres rolle.

Til bearbejdning af testen udførte vi *Datakodning*, som identificere alle interessante indsigter og omsatte dem til løsningsforslag. Dette er en god måde at systematisere sin bearbejdning af den fundne data og målrettet implementere løsningerne i en ny iteration af prototypen.

Til sidst udvalgte man den endelige app-løsning ved at udføre konceptvalidering og dertilhørende benchmarking, hvor man positionerede de enkelte idéer indenfor områderne *målgruppe, værdi og realiserbarhed.* Hver kategoripunkt for en vægtning og derefter uddeler man scorer til samtlige idéer. På denne måde sikres en fair og saglig udvælgelsesproces, hvor man sikrer sig at beslutningsgrundlaget for valget af idé er solidt funderet i data.

* + - Implement
      * XD – Hifi-prototype
    - Evaluate, learn, ideate

KEA intern’s formål er at give de studerende et redskab, hvormed man kan sænke kompleksitetsniveauet omkring praktiksøgningsprocessen. Dette gøres ved at give de studerende en platform, hvor de kan få overblik over og rådgivning til alle dele af praktiksøgningsprocessen, få overblik over udbuddet og søge med få klik. Ideen er at hver enkelt studerende opretter sig og udfærdiger et personligt visitkort, der kort karakteriserer vedkommende med al formel information, der er påkrævet i en ansøgningsproces samt angiver deres interesser og kompetencer. KEA intern tilbyder så følgende undermenuer: ***Opslagstavlen*** - et overblik over aktuelle praktikstillinger, ***Guides*** - en samling af relevante guides, som kan rådgive og hjælpe den studerende til at optimere sin praktiksøgnings-proces samt ***Virksomhedsdatabasen*** - et komplet overblik over mulige praktikvirksomheder.

04: REPUBLIKKEN APP

* Intro:

Andet projekt i forløbet 04 UX skulle vi udvikle en app-løsning for en ekstern kunde, *Republikken.*

Her var det overordnede mål at forbedre Republikkens konkurrencesituation med udviklingen af en app-løsning. Dette projekt mundede ud i app’en *Co-create*, som søger at løse de strukturelle udfordringer, Republikken oplever omkring at skabe rammerne for kommunikation med henblik på netværksdannelse og socialisering internt i arbejdsfællesskabet, således at der opnås maksimalt udbytte af det faglige potentiale Republikken rummer.

At løse denne udfordring vil give *Republikken* en stærkere position på markedet, idet deres kerneydelse vil blive markant forbedret, tilfredsheden hos medlemmerne vil stige og dette vil over tid have en positiv indvirkning på medlemstilvæksten og –loyaliteten, hvilket slutteligt vil påvirke bundlinjen i positiv retning.

App’en skal kort fortalt hjælpe Republikken i deres proces mod at opnå deres vision; *at blive verdens bedste kontorfællesskab.*

* Læring:

Forløbet omkring udviklingen af *Co-create* havde samme struktur og teoretisk fundament som udviklingsprocessen omkring *KEA Intern;* projektstyringen foregik som vanligt medSCRUM framework og idéudviklingsprocessen blev styret af *Design thinking.*

* + Mission, vision og værdier & Business Model Canvas

I forbindelse med *Emphatize* fasen skulle vi som noget nyt kortlægge virksomhedens idégrundlag og forretningsmodel på baggrund af kundens oplæg og den indsamlede primær og sekundær data. Dette gjorde vi indledningsvist ved at definere virksomhedens mission, vision og værdier.

Dernæst skulle vi udforme et *Business Model Canvas* som er en kortlægning af virksomhedens forretningsmodel på et dybere niveau, hvor man undersøger virksomhedens interessenter, kundesegmenter og –relationer samt får kortlagt strømme af hhv. penge, værditilvækst og kommunikation.

Når man skal skabe en produktløsning af enhver art for en given virksomhed, er det essentielt at have styr på virksomhedens idégrundlag, kultur, målsætninger og forretningsmodel. Disse indsigter i virksomheden bruges både som værktøj til at definere virksomhedens akilleshæl og som rettesnor, for at sikre at man får skabt et produkt som er i overensstemmelse med virksomheden.

* + Pitch – NABC modellen

Til forberedelse af pitch’en af produktet over for kunden arbejdede vi med NABC-modellen ift. præsentationsteknik. Dette er en teknik, som deler salgstalen op i flere faser; *Fang opmærksomhed, Needs, Approach, Benefits, Competition* og *Action.* Dette er en effektiv måde at arrangere sine argumenter på overbevisende og overtalende vis, hvor man først starter med at tale til kundens behov og udfordringer derved, derefter fortæller om produktets evne til at løse det, så fremhæve hvordan kunden vil opleve en nyttevirkning på tilværelsen, forklare hvordan man adskiller sig fra konkurrenterne og sidst men ikke mindst opfordre kunden til at skride til handling med det samme. Denne måde at sammensætte sin pitch på fastholder kundens opmærksomhed ved at vedblive at engagere dem ved at tale direkte til dem og italesætte deres behov og udfordringer med empati.

I anden halvdel af temaet løses en case for en virksomhed. Målet er at forbedre

virksomhedens konkurrencesituation ved hjælp af en app-baseret løsning. Herunder

skal der udvikles et koncept for app’en, målgruppen skal identificeres, og der skal

foretages nødvendige analyser til udarbejdelse af en prototype. App’en (konceptet

til en appløsning) skal præsenteres for virksomheden. De studerende introduceres

for GIT til deling af deres procesdokumentationssite.

I takt med at Republikkens medlemsskare vokser og bliver mere mangfoldig, opleves der strukturelle udfordringer omkring at skabe rammerne for kommunikation med henblik på netværksdannelse og socialisering internt i arbejdsfællesskabet, således at medlemmerne føler at de opnår maksimalt udbytte af det faglige potentiale, som Republikken rummer