
Design sprint

A man with a beard and glasses, wearing a light blue shirt, is standing in a meeting room and pointing at a document on a glass wall. He is holding a tablet in his left hand. Several other people are visible in the background, some looking at the document. The entire image has a blue tint.

SPRINT: **90 SECOND INTRO**

Design sprint
Dag for dag

Om designsprint: Af Ganesh Shankar - product manager fra Google.

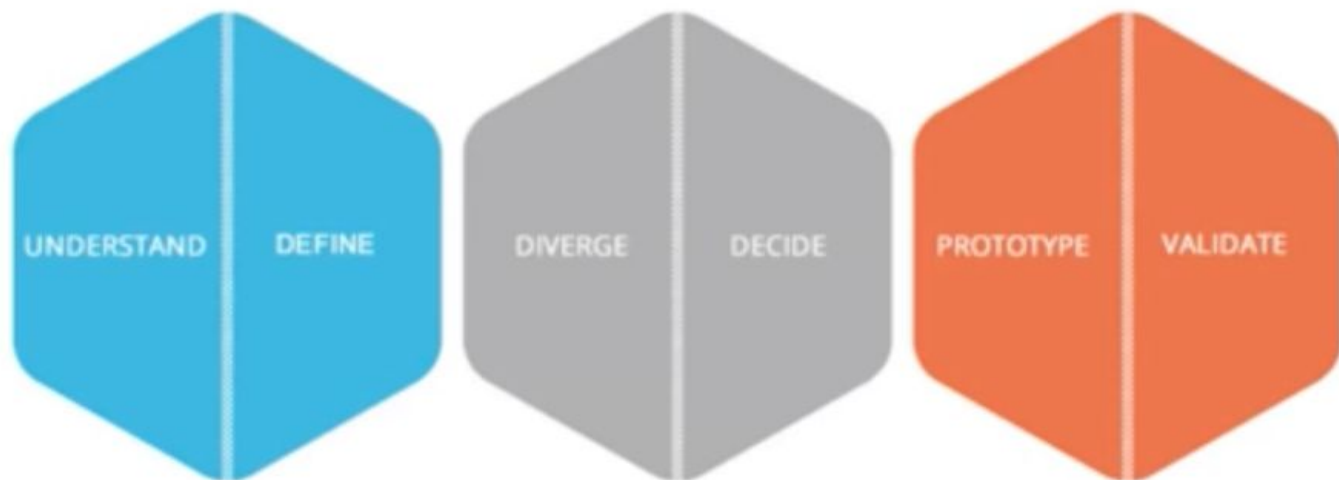
Se:

5.25 - 7.00: Hvad får man ud af et designsprint?

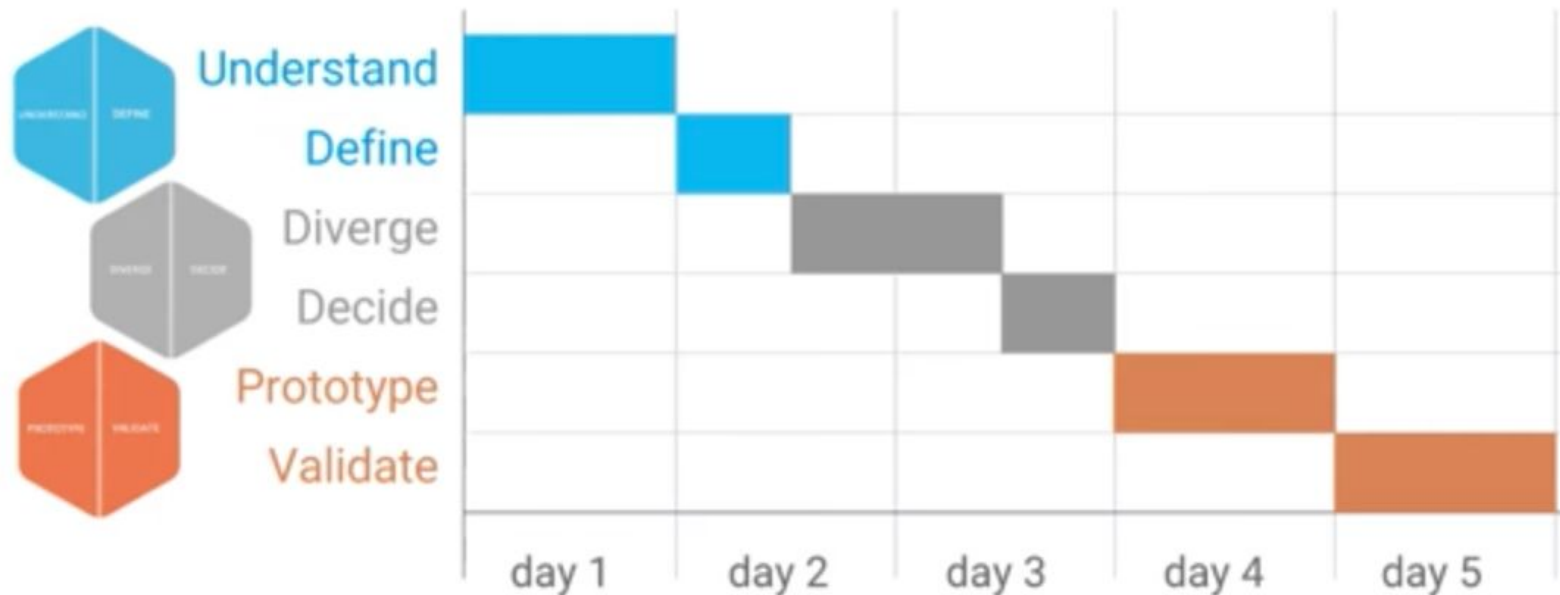
7.58-10.00: Hvordan er et sprint bygget op og hvordan laver man det?



The Design Sprint Process



5 Days - Design Sprint



Et klassisk design sprint - Dag for dag

Mandag

*Research,
kortlæg
problemet og
vælg et `target`.*

Understand

Tirsdag

*Sketching og
ideer til
løsning.*

Define

Onsdag

*Konkretiser
udvalgt idé og
udbyg.*

Diverge

Decide

Torsdag

*Byg en
realistisk
prototype.*

Prototype

Fredag

*Test prototypen
med brugerne.*

Validate

Et klassisk design sprint - Dag for dag

Tirsdag

*Research,
kortlæg
problemet og
vælg et `target`.*

Understand

Onsdag

*Sketching og
ideer til
løsning.*

Define

Torsdag

*Konkretiser
udvalgt idé og
udbyg.*

Diverge

Decide

Mandag

*Adobe XD. Byg
en realistisk
prototype.*

Prototype

Tirsdag

*Test prototypen
med brugerne.*

Validate

Design Sprint

Tirsdag

*Start med at
forstå
problemet*

Research og forstå problemet

- Man starter med slutningen, dvs. at man sammen finder et fælles langsigtet mål. (*Fælles øvelse*)
- Herefter kortlægger man udfordringer i sprint questions samt et map. (*Fælles øvelse*)
- Gennem ens research skriver man HMW post-its (*Hver gang man finder en interessant indsigt*)
- Om eftermiddagen undersøger man feltet gennem eksperter som har mere indsigt.
- Sidst vælger man et target, som er den del af problemet man vil løse på én uge. (*Fælles øvelser*)

Understand
Define

(Jeres Tirsdag)



Onsdag

*Vælg target.
Sketching og
ideér til
løsningen.*

Ideer til løsningsforslag

- Start dagen med at undersøge eksisterende løsninger, som man kan finde inspiration fra (til at remixe og forbedr).
- Hver person sketcher i hånden (først flere små) ideer.
- Herefter sketcher (stadig i hånden) man individuelt én udvalgt idé.

Define
Diverge

(Jeres Ondag)



**SPRINT:
TUESDAY**

Torsdag

*Konkretiser
udvalgt idé og
udbyg.*

Ideer til løsningsforslag

- Først gennemgår man idéforslagene, mens man taler om fordele og ulemper. Hvilken har den bedste mulighed for at opfylde det langsigtede mål?
- Herefter tager man det bedste fra skitserne og tegner dem i et storyboard - en plan for hvad der skal ske step-by-step i din prototype.

Diverge
Decide

(Jeres Torsdag)



Mandag

*Lær Adobe XD
gennem tutorials.
Og prototype.*

Ideer til løsningsforslag

- Dagen skal gå med at lave en realistisk prototype.
- Brug gerne en “fake it” tilgang til at komme i mål. Forstået på den måde, at det vigtigste er at prototypen fungerer og ser ud som I ønsker.
- Der skal produceres en del, så det gør ikke noget hvis der bruges ‘kreative’ måder på at komme i mål (eks. Brug af UI kit mv.)

(Jeres Mandag)



Tirsdag

*Test prototypen
med brugerne.*

Test prototypen på målgruppe/brugere.

- Dagen skal gå med at undersøge hvordan prototypen fungerer i samspil med brugeren.
- Test prototypen og interview brugerne, og lær af at se hvordan de interagere og reagerer.
- Noter indsigter på testen og den viden I får undervejs.
- I slutningen af sprintet vil man vide, hvad der var godt og hvad man skulle gøre anderledes til næste (hvis man har flere) sprints.

(Jeres Tirsdag)

