

04.01.01 Design Sprint

Navn: Peter Møller Jensen

Hold: A

Tema: Grundlæggende UX

[Link til prototype](#)

Map

Long termgoal:

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

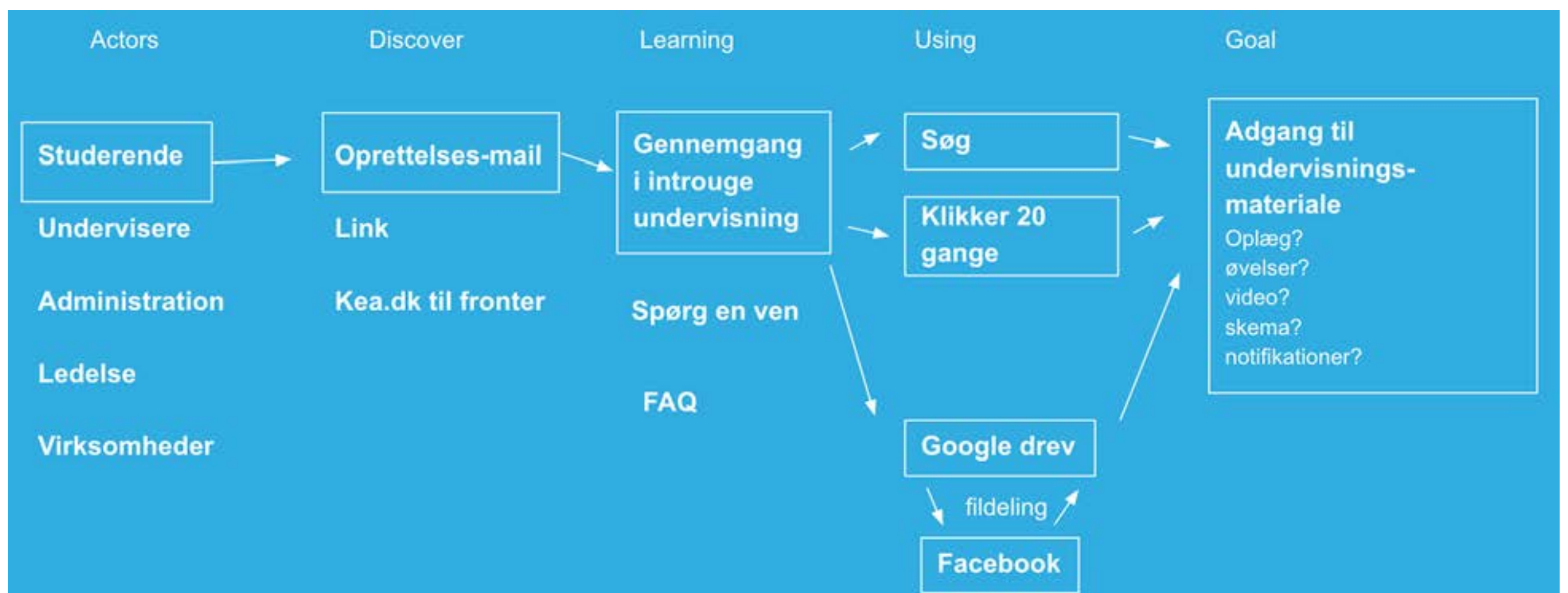
Sprint questions:

Kan vi integrerer alle nuværende platforme på et fælles site, uden at gøre det uoverskueligt?

Kan vi lave en bedre kalender funktion?

Kan vi samle både; nyheder, notifikationer, meddelelser og skræddersy dem til brugeren?

Billede af map



Grunden til vi laver et design sprint, er for at kunne bygge og teste en hurtig prototype man kan vise til slutbrugeren, for hurtigt og effektivt at kunne klargøre problematikker, udfordringer, og at finde konkrete løsninger til disse. Ideén med et design sprint er at bygge og teste prototypen på 5 dage, i et lille team, hvor alle arbejder målrettet og konkret ud fra specifikke målsætninger og problemstillinger.

Derudover er det en effektiv metode, at kunne teste sit produkt omkostningsfrit og med henblik på at kunne redesigne sit produkt ud fra bruger tests.

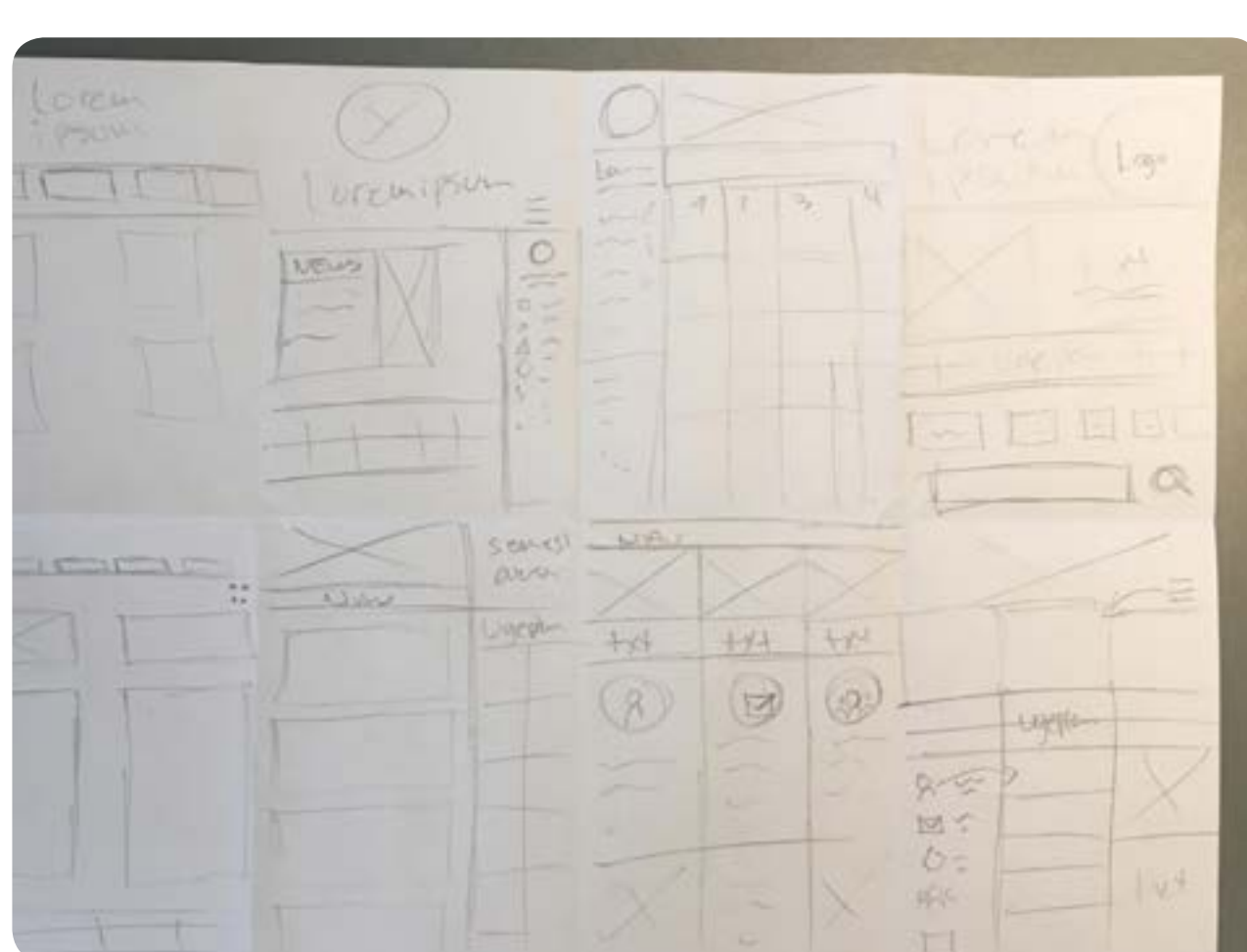
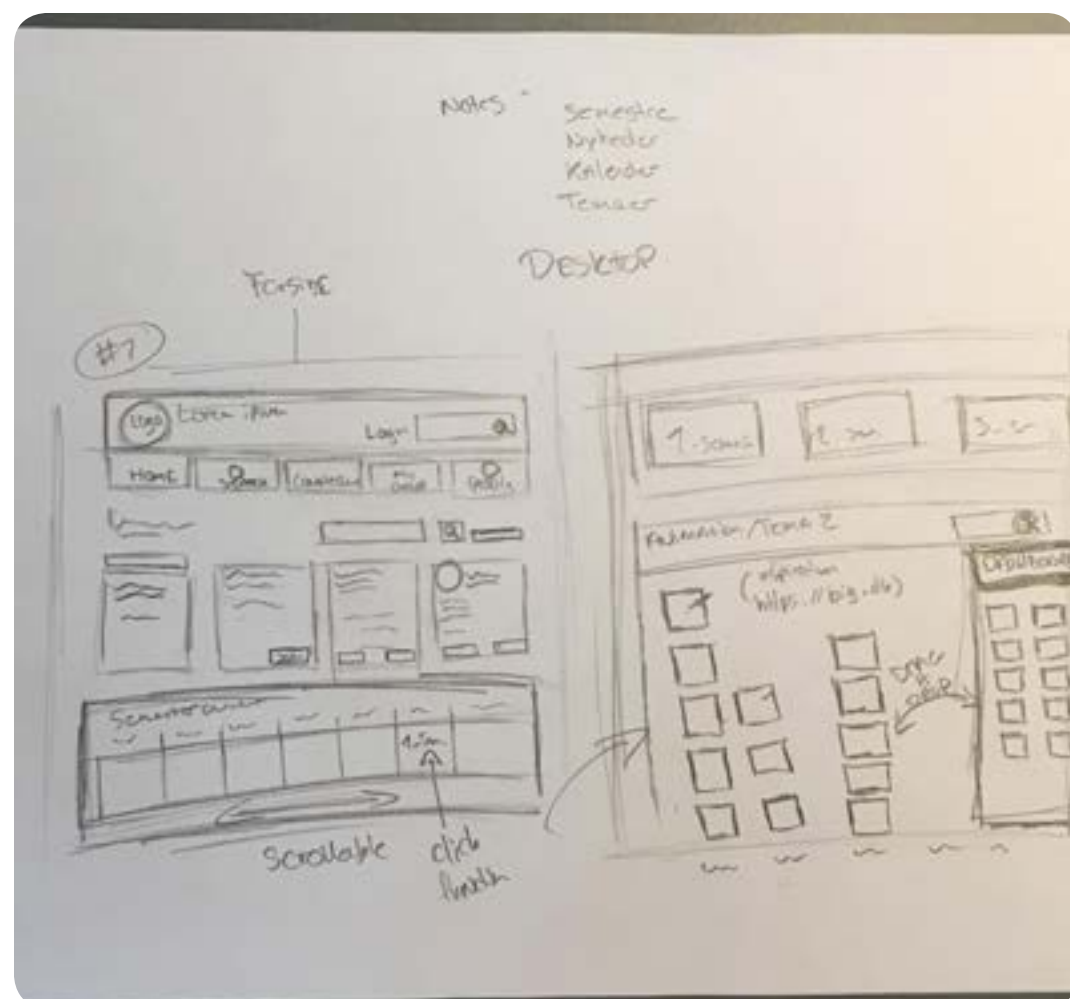
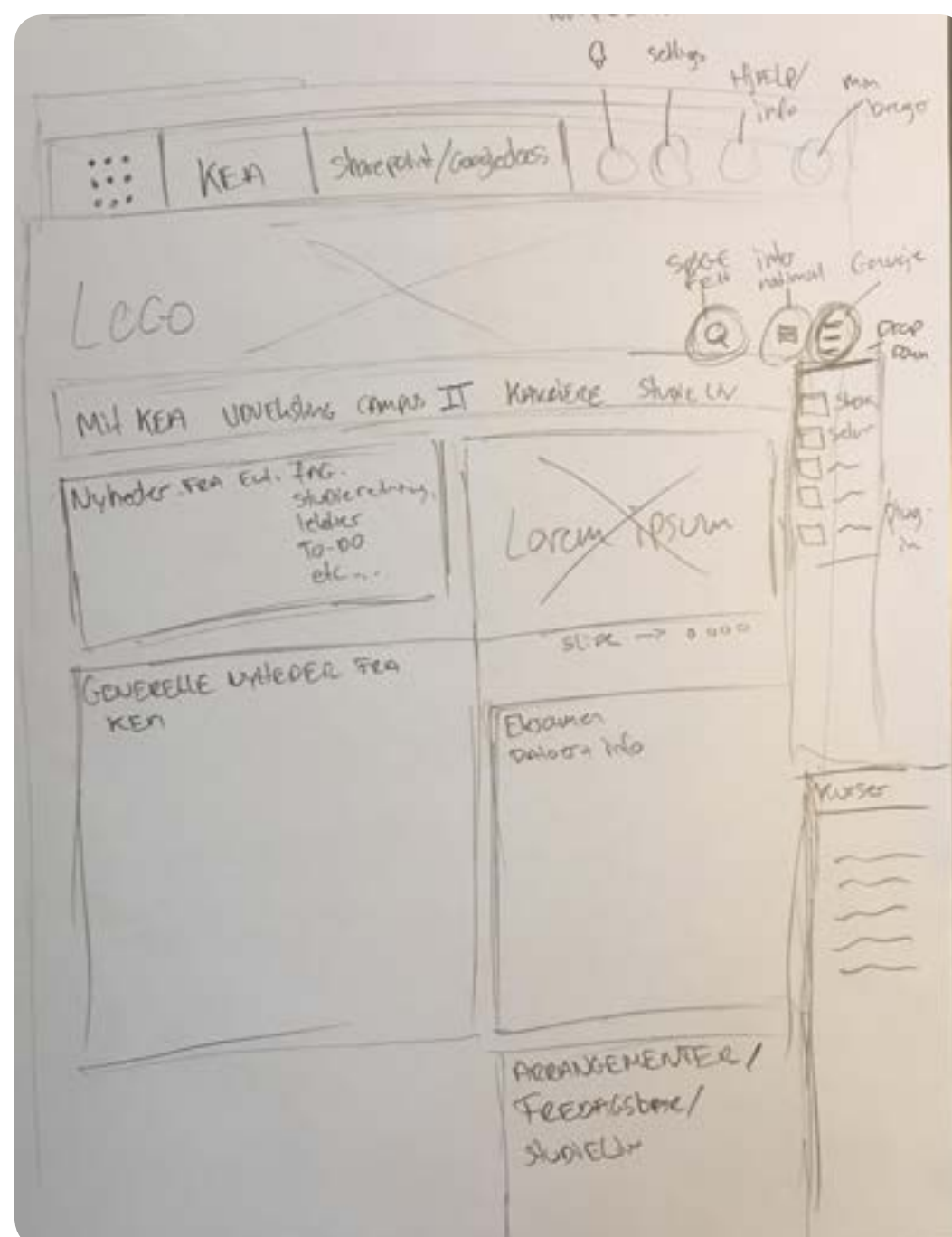
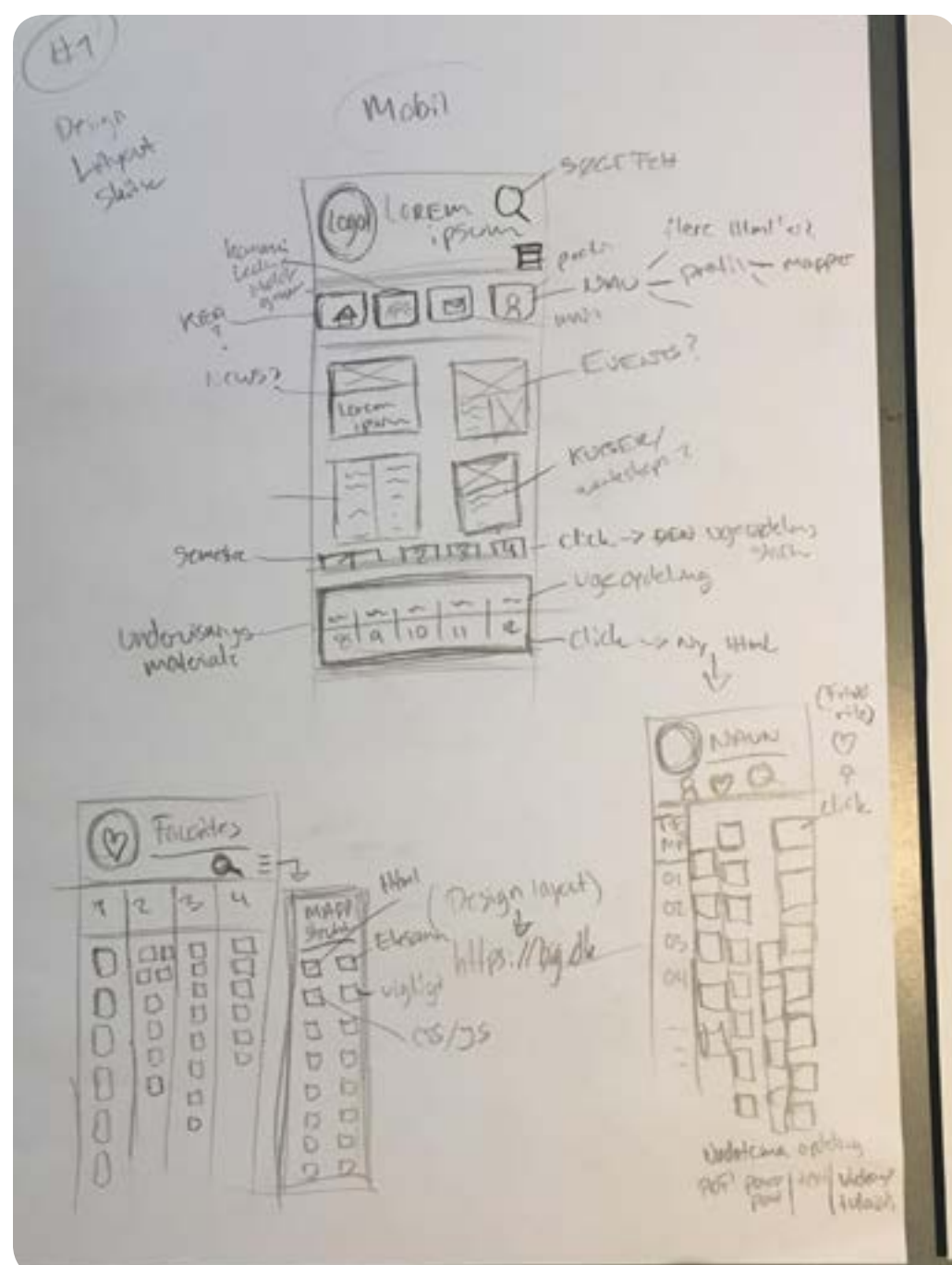
Vi undersøgte problematikkerne ved KEA's Learning Management System – Fronter, ud fra en kundebrief med Frederikke Bender.

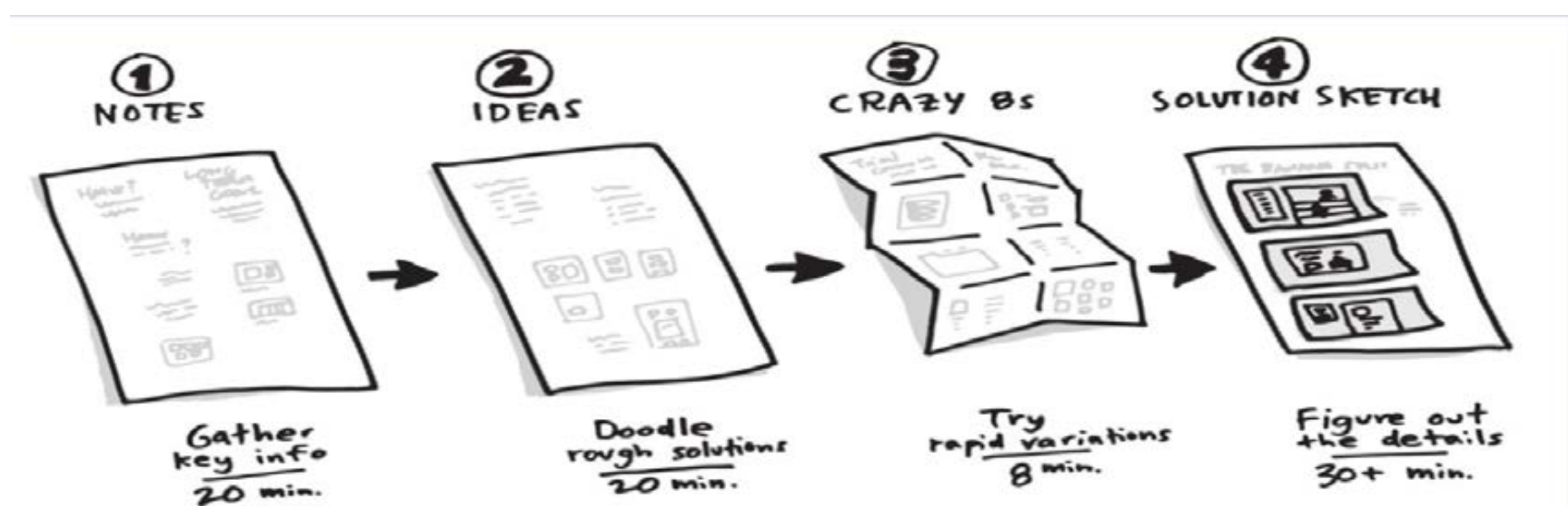
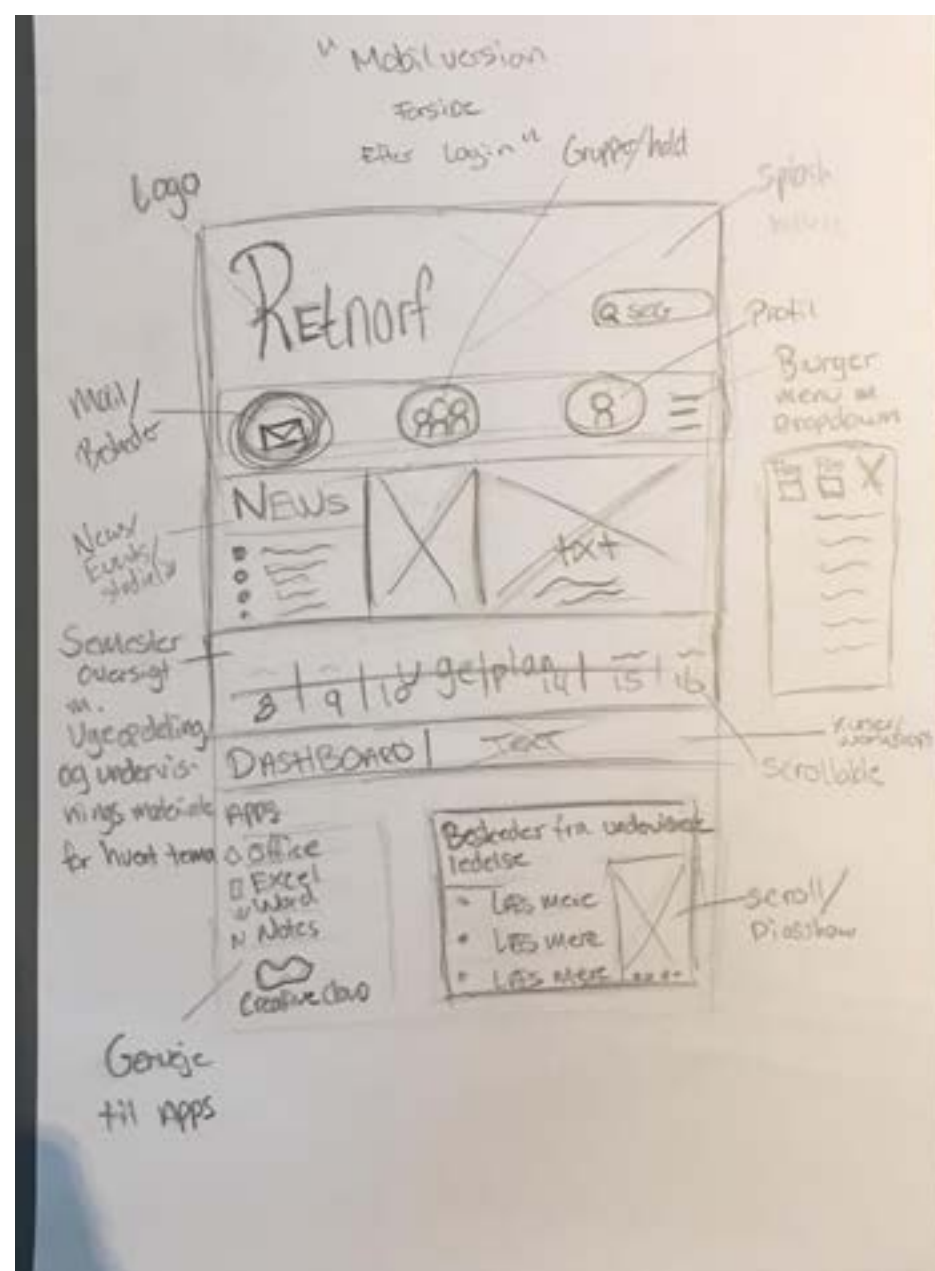
Problematikkerne var således:

- Fronter har ikke mulighed for at kunne dokumentere om de studerende har fået den information og faglige viden/kundskaber som de har krav på.

- Derudover er det ikke muligt at kommunikere på tværs af hold, og til den enkelte studerende 1:1 direkte på fronter.
- Informationer samt undervisningsmateriale tager lang tid at finde, og kræver mange klik.
- Fronter er en gammel platform, og kunne godt indeholde, en bredere vifte af kommunikations tilgange, samt en mere overskuelig og simpel brugeroverflade.

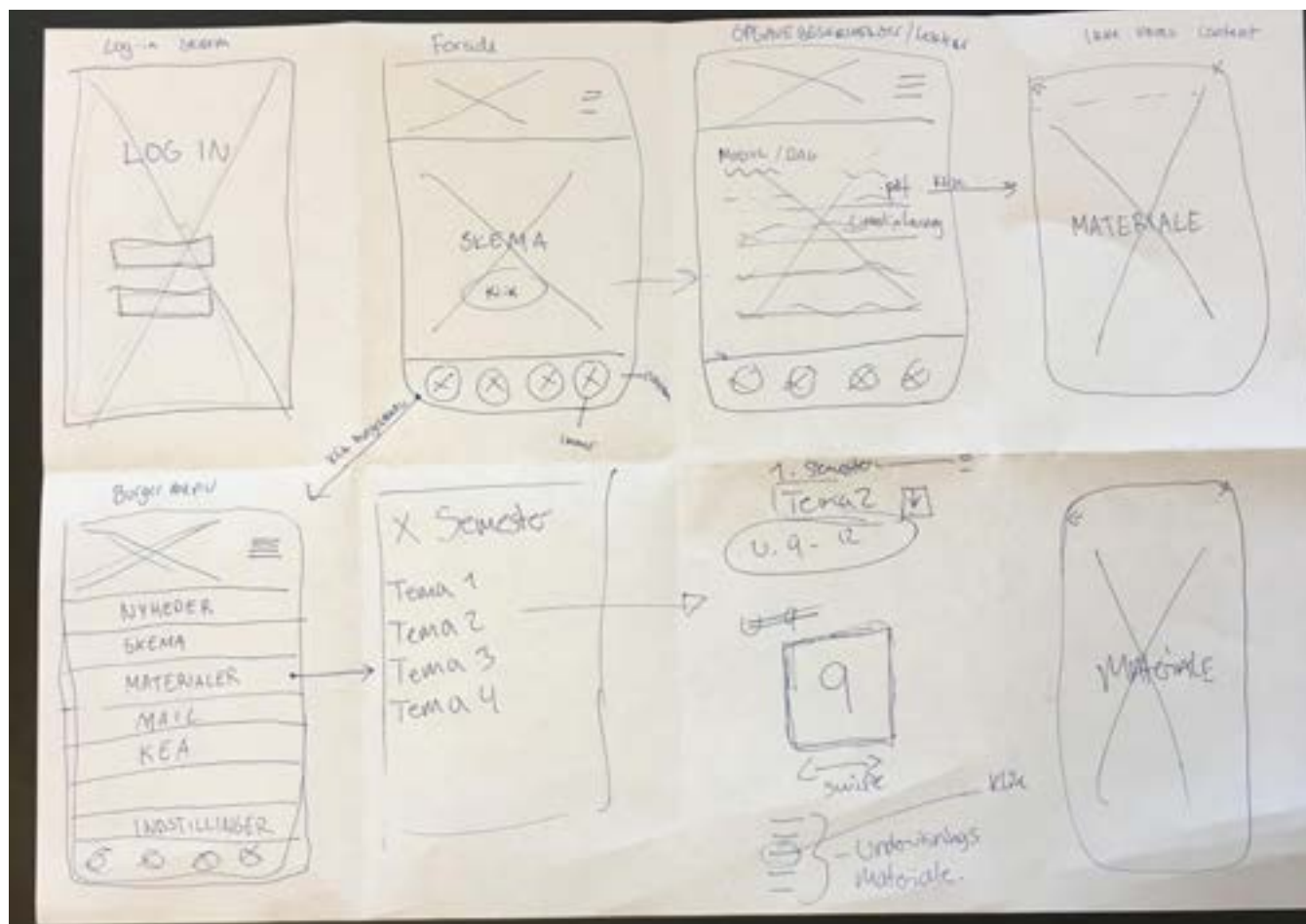
Sketch





Den øvelse jeg fandt mest interessant og udfordrende var "Crazy 8's" øvelsen – da man skal tegne den samme ide, i flere forskellige variationer på 8 minutter. Altså 1 min, per. sketch – dette tvinger dig til at tænke ud af boksen, da hver tegning skal være unik og byde på en anden fremstilling af dit design. Det giver dig som designer et hurtigt overblik over dit design og ramme struktur – samt giver dig direkte input om hvor du placerer dine ikoner, billeder osv. Det tvinger dig til at tage stilling hurtigt, og giver muligvis nogle udfald du ikke ville have tænkt på, hvis ikke du lavede netop denne øvelse.

Decide



Vi arbejdede med dicide fasen udfra nogle kriterier som:

Artmuseum hvor alles skitser blev hængt op på væggen.

Derefter lavede vi et 20 min. heat map hvor vi gik rundt og læste løsnings skitserne, satte prikker ved de koncepter og funktioner vi synes var relevante, som skulle munde ud i at finde de ideer og løsninger som var mest populære.

Jeg synes personligt det Heat Map var den mest inspirerende øvelse, da man netop her kan skabe sig et overblik over hvilke funktioner og tanker/koncepter brugerne mener er vigtige at have med i sin løsning. Udfra dette Heat Map bliver det nemmere at konkretiserer ens tanker bag designet, og giver et klart overblik over de enkelte dele.

Prototype: [Link til prototype](#)

Test and learn

Jeg interviewede 5 personer, som skulle teste min prototype;

Jeg stillede spørgsmål, mens testpersonen navigerede rundt i prototypen.

Spørgsmålene jeg stillede var;

Er det overskueligt?

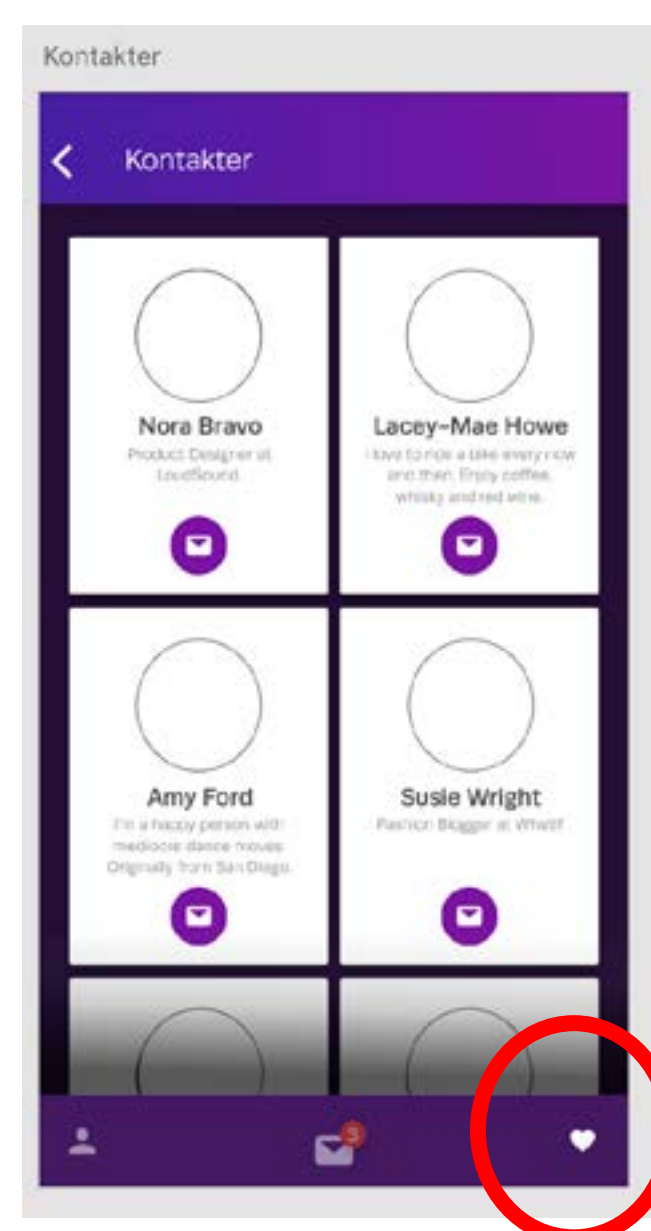
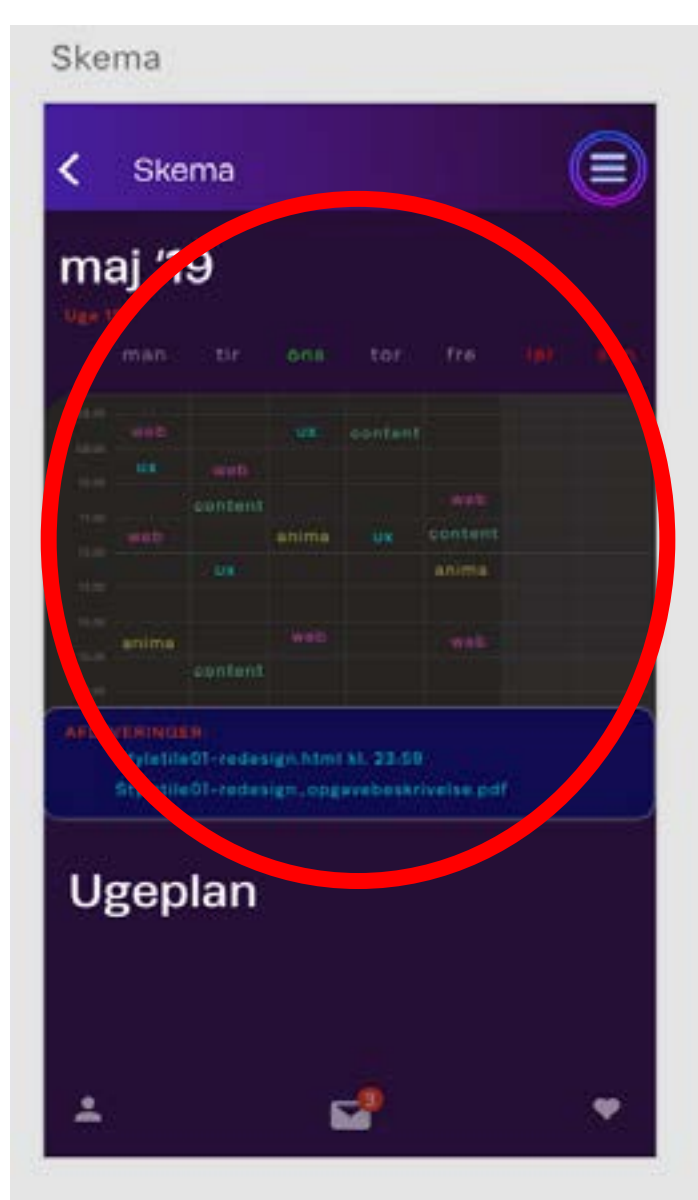
Ja, altså det virker virkelig gennemført, og overskueligt. Jeg kan rigtig godt lide det er så simpelt.

Jeg synes lige jeg skal orientere mig, men ja.

Det er fedt! men jeg ikke selv så meget til lilla

Ikonerne virker rigtig fint, men jeg blev lidt forvirret over "hjerter" ikonet til kontakt siden, der kunne man måske vælge et andet?

Det er meget brugervenligt og rigtig fedt at det er så personificeret, man kunne evt. have nogle farvetemplates så man kunne skifte farve på "framet" så man selv kunne brugerdefinerer sin visuelle platform. Derudover kunne det være fedt med en semester oversigt og evt. flere muligheder i kalender funktionen.



Ydermere virker interviewet også som en tænke højt test, da testpersonen melder sin umiddelbare mening i takt med han/hun navigere rundt i prototypen. Herved kommer de første indtryk i spil.

Jeg fandt ud af gennem test af prototypen at, der er nogle elementer jeg bliver nødt til at redesigne da min bruger/testperson gav udtryk for at det var essentielt for helheds indtrykket af ikon valg. Eksempelvis for at vende tilbage til hjerte ikonet for siden kontakter, ville testpersonen hellere have et andet ikon der ikke kunne multi tolkes men som havde et klart specifikt udtryk om at det altså er her man finder sine kontakter. Det vil jeg helt klart tage med mig videre i udviklingen – yderligere ideén om et customizable produkt hvori brugeren kan vælge sit eget farveskema synes jeg er en vild fed ide. Har tænkt mig at implementere dette i min færdige produktion, med et lille udvalg af farve templates, så den enkelte bruger kan vælge sit eget tema.

