

## Design Sprint

### Map

Long term goal:

*Adgang til undervisningsmateriale*

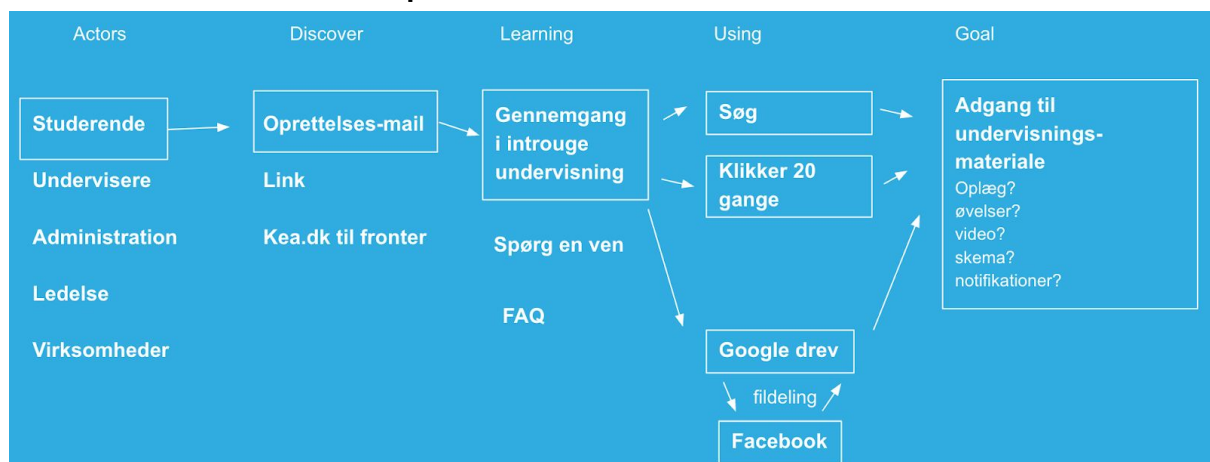
Sprint questions:

*Kan vi integrere alle nuværende platforme på et fælles site uden at gøre det uoverskueligt?*

*Kan vi lave bedre kalenderfunktion?*

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

Indsæt et billede af vores Map.

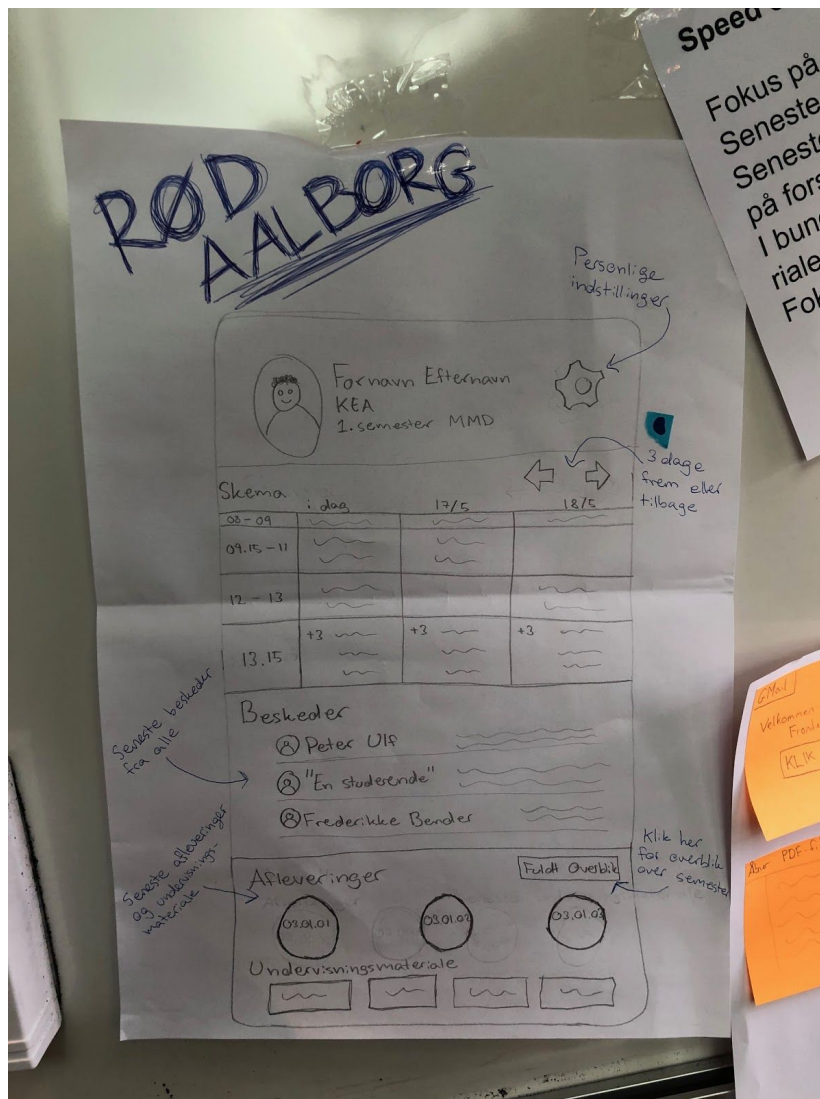


**Beskriv hvorfor vi går i gang med et design sprint. Hvilket problem undersøger vi i sprintet?**

Ideen med designsprintet er at bygge og test en prototype af et produkt på relativ kort tid. Design sprintet er utroligt effektivt og kræver en uges ryddet kalender. I dette design sprint tager vi den interne kommunikations platform: Fronter. Mange studerende finder Fronter problematisk da det er uorganiseret, forvirrende og lange samt vanskelige stier til diverse mapper.

### Sketch

Indsæt billede(r) af din "Solution sketch.

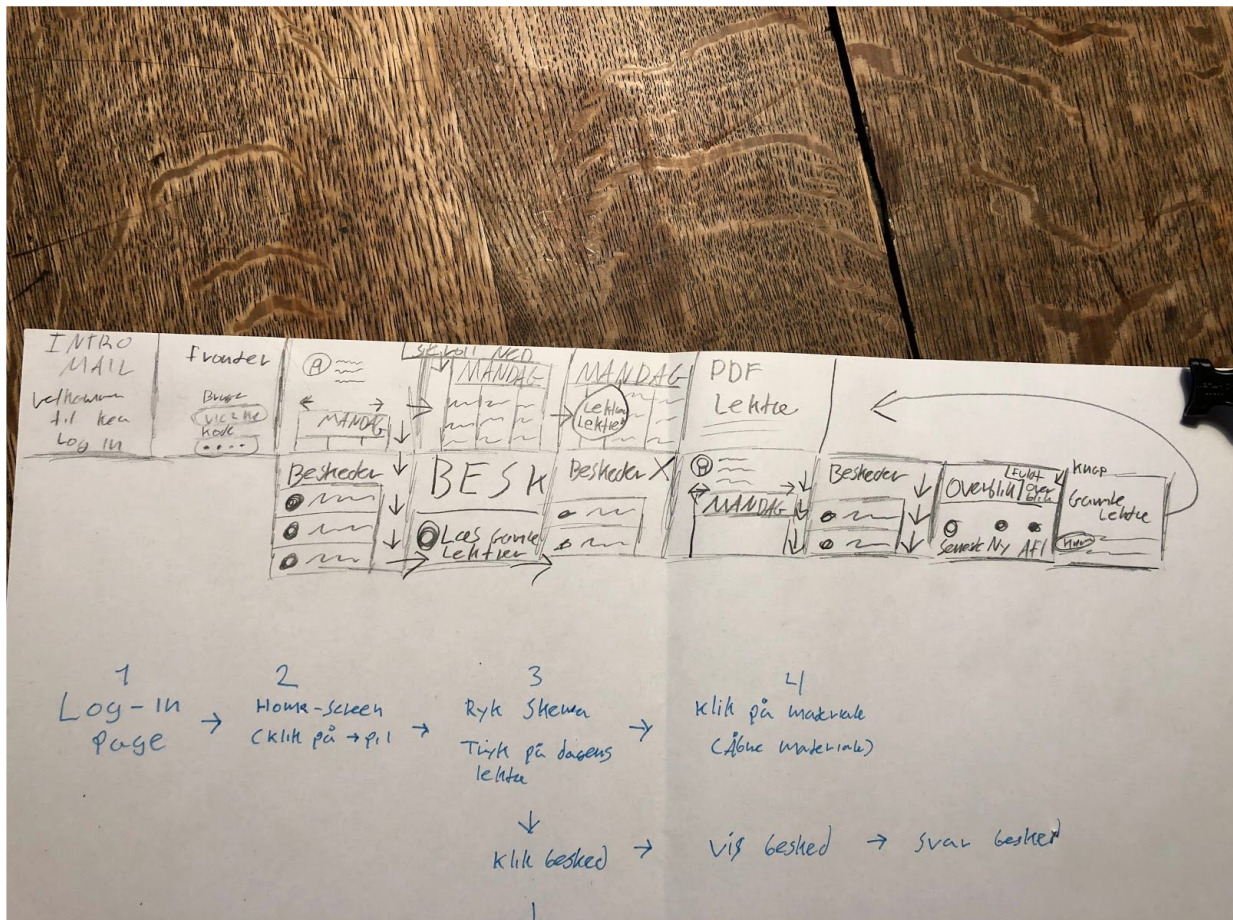


**Reflektere over øvelserne i sketch-fasen: Hvilken øvelse syntes du fungerede bedst og hvorfor?**

Sketch-fasen bestod af fire forskellige test, alle sammen ret forskellige. Nogle af testene bestod af mere velovervejet tanker f.eks Solution Sketch og Notes. Hvorimod crazy 8's bestod af lyntænkning og arbejde under pres. Crazy 8's synes jeg helt klart var den mest interessante test og det føltes meget produktivt at udarbejde 8 sketch på så kort tid.

**Decide**

Indsæt billede af dit storyboard.



**Reflektere over øvelserne i decide-fasen: Hvilken øvelse syntes du fungerede bedst og hvorfor?** Decide-fasen føltes lidt mindre som et sprint end de andre faser, jeg tror det handler om at der var for mange mennesker til at vælge et produkt. På et mindre hold i en design-sprint, betyder ens stemme mere end når design holdet består af 100 elever. Derfor synes jeg at art-museum øvelsen fungerede bedst, da der her var mest tid til selv at overveje og bearbejde resultaterne af solution sketch.

## Prototype

Indsæt link til din færdige prototype.

<https://xd.adobe.com/view/dc3c7980-b853-4d26-5dc5-7012ba2f9999-aa0d/>

## Test and learn

Indsæt de spørgsmål du stiller din testperson.

### Context-questions:

Studere du?

Er du bekendt med andre undervisningsportaler?

### Actions:

Kan du finde undervisningsmateriale til i morgen?

Kan du finde chat-funktionen?

## **Reflektere over tænkehøjt-testen: Hvorfor laver vi en test? Hvad lærte du fra testen, som du kan bruge i den videre udvikling af produktet?**

Test fasen i design-sprintet er en essentiel fase, uden testene kan vi ikke vide om vores prototype virker. Testene giver et hurtigt indblik i hvad der kan optimeres, ændres og give en bedre brugeroplevelse. Jeg lærte af mine test, at min prototype ved første øjekast var lidt uoverskueligt, men føltes mere organiseret efter længere tids brugen. Farverne i min prototype fik god feedback, og et stramt farveudvalg gjorde det nemmere at navigere rundt på siden.