

Aflevering: 04.03.01

Gruppe 11: Østblokken

Medlemmer:

- Christopher Tørper Grøn
- Victor Borgen
- Victor Øbro Bucholdt
- Søren Vindfelt Røn
- Frederik Baden Jørgensen

Link til Adobe XD prototype:

https://xd.adobe.com/view/5fad9736-4426-4ae3-430b-1a735e9fba7d-299c/?fbclid=IwAR2l80igkZKs8HZCPPVY6pXHNe4NzchJ2Qnh_zqW2thN4La4rjaeWriBAS0&fullscreen

Link til pitch slideshow:

https://docs.google.com/presentation/d/1DH07yHKgzK8Ew1qp2Bb-HN80cCckTD5U-ZTftvbsn-E/edit?fbclid=IwAR1xF02-pOWQ1KBuYHv7lBqCopB8T1YilhEhXodWx2iAMk_e8p_qEChsZm8

Valgte problemområde:

Optimering af gruppedannelse på videregående uddannelser der beskæftiger sig med projekter.

Research til problemområde:

https://docs.google.com/forms/d/1afR-CL5Mwzn7Hgx8sUkf4SDZ8xPn2RfyewrXmYm1_Tg/edit#responses

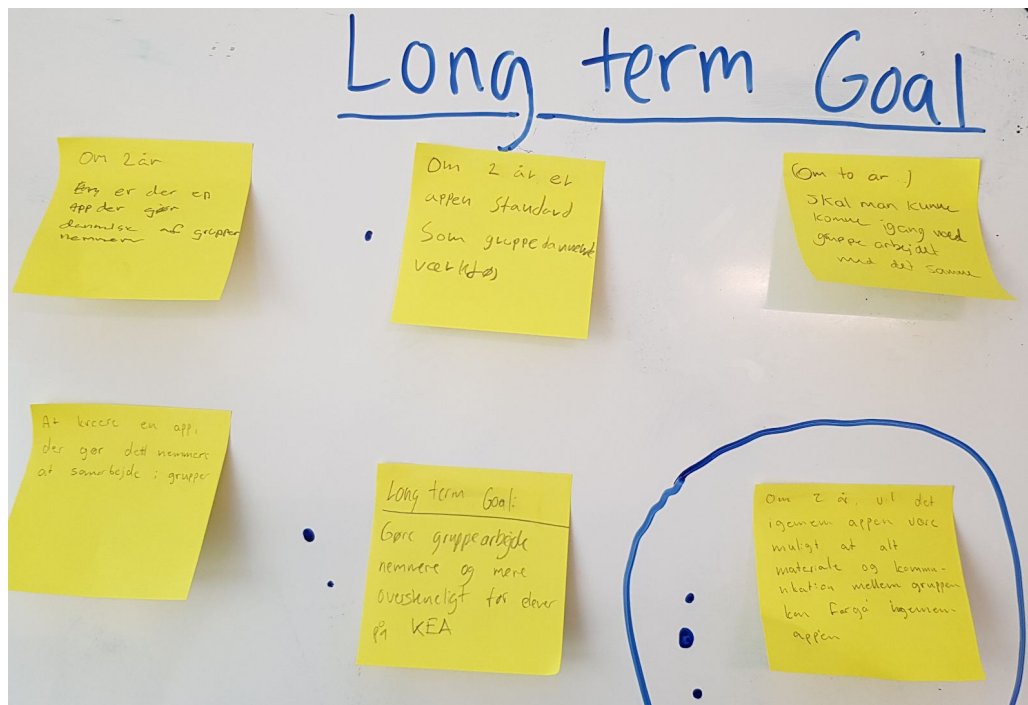
Dag 1 - Pick a target

Oprindeligt goal: "Om 2 år vil det igennem appen være muligt at alt materiale og kommunikation kan foregå gennem appen."

Ændret goal: "Om 2 år, bruger alle elever på videregående uddannelser med projekter Gruppeappen til officiel chat i gruppen, fildeling, samt generation af grupper i henhold til forskellige indelingskriterier som fx. ren tilfældighed (random), efter personlighedsprofil (Garuda), eller med folk man ikke har været i gruppe med før."

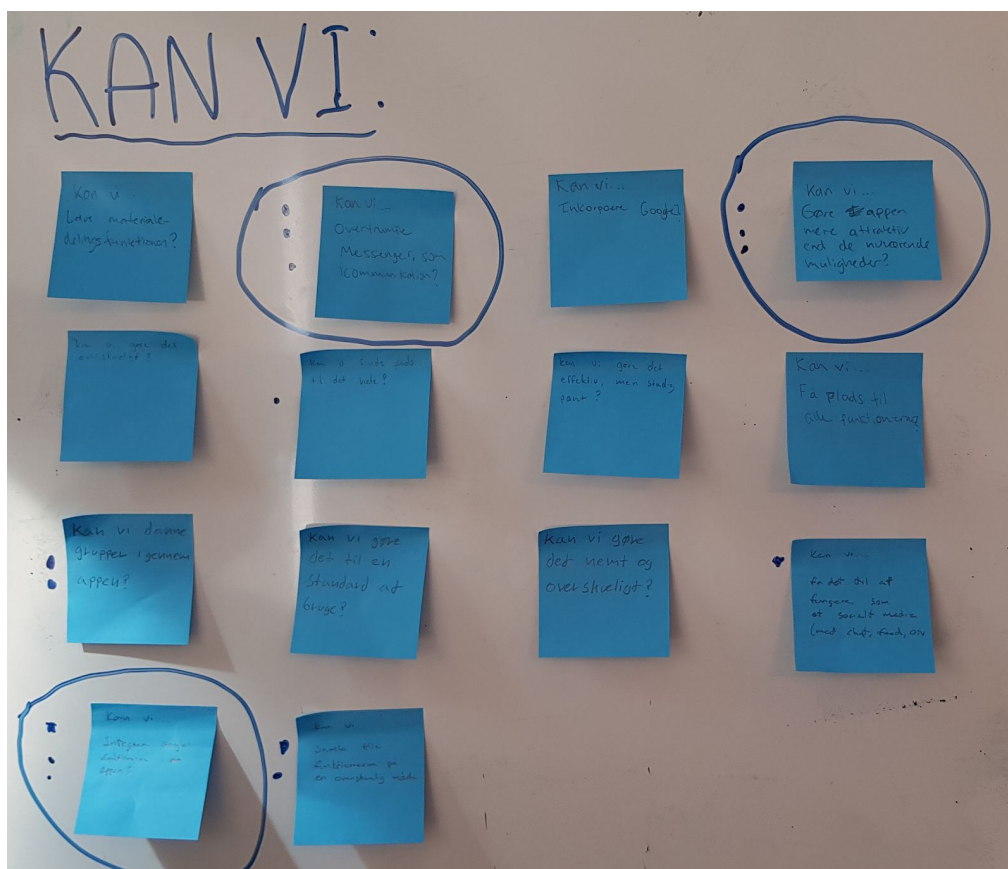
(Efter vi lavede ekspertinterviewet fik vi talt om et nyt goal:)

Endelige goal: "Om 2 år, bruger alle elever på videregående uddannelser med projekter Gruppeappen til generation af grupper i henhold til forskellige inddelingskriterier som fx. ren tilfældighed (random), efter personlighedsprofil (Garuda), eller med folk man ikke har været i gruppe med før."



Kan vi?:

- "Kan vi integrere Googlefunktioner i appen?"
- "Kan vi overtrumfe messenger som kommunikation?"
- "Kan vi gøre appen mere attraktiv end de nuværende muligheder?"



Mapping:

Actor(s)	Discovery	Learning	Using	Goal
Lærere	Undervisning	Undervisningsbrug	Øvelser	Åbner appen hver gang der er gruppearbejde
Elever	Mail	Tale	Projekt	Åbner appen hver gang der er gruppearbejde

A handwritten mapping table on a whiteboard. The columns are labeled ACTOR, DISC., LEARN., USING, and GOAL. The rows are labeled Lærere and Elever. The content is as follows:

ACTOR	DISC.	LEARN.	USING	GOAL
Lærere	Underv. Frontier(?)	Underv. Brug	Øvelser Projekt	Åbner app'en hver gang der er gruppearbejde
Elever	Mail	Snak		

Spørg Ekspert:

Groft referat af ekspertspørgsmål:

Vi spurgte underviseren Anders om han ville medvirke i et interview, og gav ham til start en kort pitch af vores nuværende ide og koncept:

Hvordan er skabelonen for gruppedannelse?

“Det vi overvejer er hvor mange der skal være i gruppen, som regel sætter vi det til mellem 3 og 5 personer. Problemet ved at være for mange er, at nogle kommer til at lave intet, og problemet ved for få er, at de ikke kan nå at lave det til tiden. Man skal have nogle basale færdigheder før man kan indgå ordentligt i et gruppearbejde og det sociale perspektiv er at ingen skal føle sig udenfor og sidde tilbage uden en gruppe til sidst.”

Hvordan bliver der taget højde for elevernes forskelligheder under gruppedannelse?

“Vi laver som regel grupper efter tilfældighedsprincippet på første semester. Når folk selv bestemmer hvem de vil i gruppe med, tager folk tit de samme roller i de grupper de indgår i, fordi de altid er i gruppe med de samme. Det ville måske være godt ift. inddeling at man sætter nogle parametre for hvilke roller man gerne vil have i det kommende projekt: fx koder, scrummaster, design, udvikler osv. I løbet af projekterne kan nogle elever tage det mere seriøst ift. hvor stor en opgave er. Kan alle lære noget af det, og står folk for deres egen læring? Det håber vi. For vi oplever at folk ikke får fx kodet fordi der altid er nogle andre der gør det i grupperne.”

Hvilke præferencer har i for kommunikation mellem elever?

“Folk bruger allerede messenger, og det virker for dem. Så det er også svært at få folk væk fra at bruge det der allerede fungerer.”

Hvilke kvaliteter ser i ved en gruppeapp, der samler det hele?

“Der er ikke på den måde kvalitet i en app der samler det hele, men måske bare med gruppedannelse. Et spørgeskema ved slutningen af projektet i appen vil være godt, hvor man så derigennem evaluerer sin egen og/eller gruppens præstation anonymt for at kunne senere lave gode grupper. Det kunne også være smart at kunne se folks skemaer ift. hvornår folk har planer med skiferier osv. Men det er nok en bedre idé at fokusere på netop et problem som fx gruppedannelse, end at prøve at lave en app der skal overtage for mange af de allerede helt udmærket løsninger på markedet til projekter som trelloboard, google docs og messenger.”

Hvad er fordelene og ulemperne ved hhv. at eleverne selv laver grupper og, at undervisere laver grupper?

“Der er mange parametre at tage højde for ved gruppedannelse, vælger folk efter sociale aspekter, eller er de mere “egoistiske” og vælger at være i en gruppe hvor man kan udvikle sine egne evner. Den ideelle verden vælger eleverne grupper efter et professionelt grundlag for egen læring og udvikling af sig selv og af produkt. Vi har lavet grupper hvor vi mixede køn for at give andre perspektiver og andre gruppedynamikker end ren pige- eller drengegrupper. Vi har prøvet at danne grupper efter hvem der har afleveret opgaverne. Men det var ikke nødvendigvis fordi eleven der afleverede sine opgaver fulgte med eller dukkede op. For der er også elever der ikke dukker op konsekvent i gruppearbejde. Folk kan have et idealbillede af hvordan man selv er når man tænker på hvordan man er i en gruppe. Det ville være praktisk med en fraværstatabase ift. hvor ofte man er i skole, for et af de største problemer ved gruppearbejde er at folk ikke dukker op. Så det er grunden til at vi på første semester i høj grad danner grupperne tilfældigt”

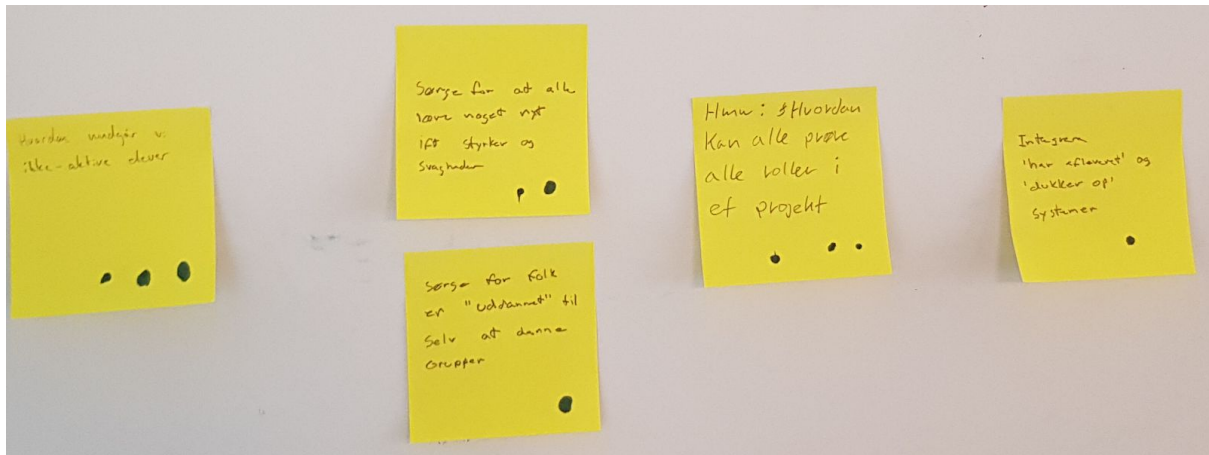
Hvilke kvaliteter ser du ved at grupperne bliver dannet gennem personlighedsprofiler?

“Vi har prøvet at inddele efter forskellige kriterier, men der er også en andel arbejde i at behandle denne information og inddele grupperne. Det ville jo kræve at man lavede en personlighedstest i starten af semesteret, og fulgte op på den i og med at man jo ændrer og udvikler sig i takt med at man lærer. Men det ville være fint.”

How might we:

- Hvordan kan vi sørge for at folk er “uddannet” til selv at danne grupper fornuftigt?
- Hvordan kan vi gøre så alle prøver de forskellige roller i en gruppe?
- Hvordan kan vi integrere “har afleveret” og “dukker op” i systemet?

- Hvordan kan vi undgå at de mindre aktive elever ikke bliver en gene for de grupper de kommer i?
- Hvordan kan vi sørge at folk udvikler deres svagheder og fastholder deres styrker i grupperne?



Delkonklusion:

Efter interviewet i "How might we-fasen" fik vi defineret mere præcist hvilken retning vi ville gå med projektet, og flere gode idéer udsprang fra den dialog vi havde med Anders. Det projektet ændrede sig fra var; at vi ville lave en prototype på en app der skulle facilitere kommunikation, fildeling og gruppedannelse. Det vi ændrede projektets mål til var; at lave en prototype på en app der kun faciliterer gruppedannelse ud fra flere forskellige kriterier. Den sociale angst nogle elever føler pga. risiko for afslag ved anmodningen om de kan være med i en gruppe, vil vi med vores idé forsøge at mindske eller fjerne helt. Grundlæggende kom vi frem til at appen skal være en platform der kan bruges på mange forskellige uddannelsesinstitutioner, hvor man arbejder med projekter. Appen skal facilitere mere succesfuld gruppedannelse, udregnet ud fra forskellige parametre som underviserne opsætter forud for projektet, som fx. tidligere målt gruppeaktivitet, personlighedsprofiler og/eller køn.

Dag 2 - Sketching

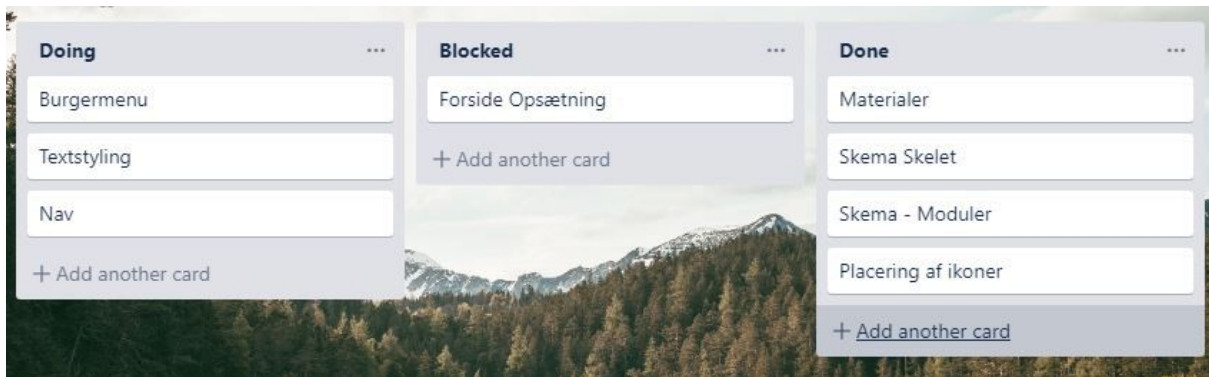
Lightning demos:

I denne fase delte vi alle vores ideer og talte om dem systematisk. Derefter diskuterede vi i fællesskab hvilke vi skrev på tavlen.

Inspirationer der blev skrevet på tavlen:

Trelloboard:

Drag and drop konceptet ved Trello er utrolig intuitivt, samt funktionen at man kan tilføje kommentarer, farvekoder og noter til de enkelte elementer.



Trello
Googles "+" - knap
Discord "menu"
MP - Historik - Anmodninger
GoMore - Ideen
Garuda
Monday - projektliste

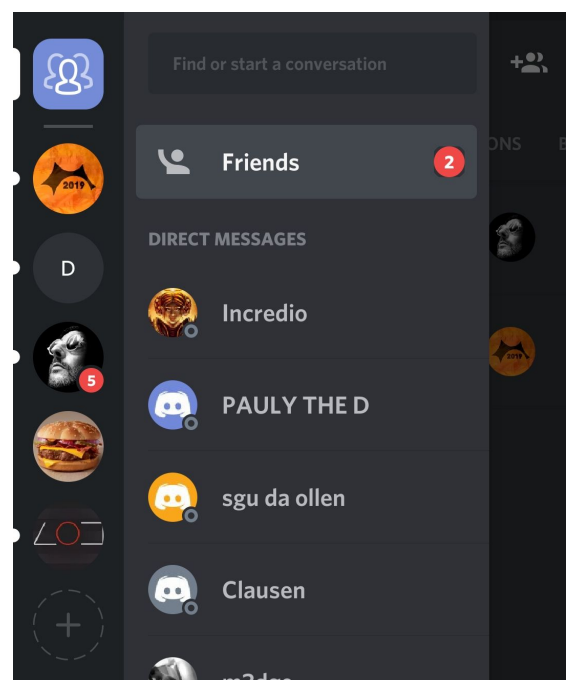
Googles "+" knap:

Multifunktionsknappen fra Google optager utroligt plads i det generelle interface, men med et enkelt klik åbner en fold-ud menu med de mest brugte funktioner. Knappen er synlig uanset hvor man befinder sig i appen.



Discord "menu":

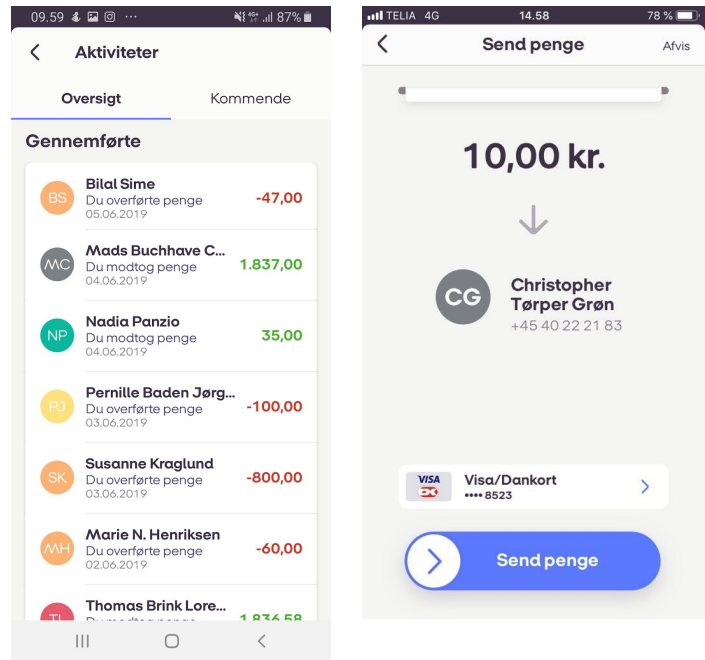
Menuen er en drop-ud menu fra venstre, aktiveret via en burgermenu øverst til venstre. De runde cirkler længst til venstre er grupper, og de cirkler med navne ud for er personer i grupperne.



MobilePay:

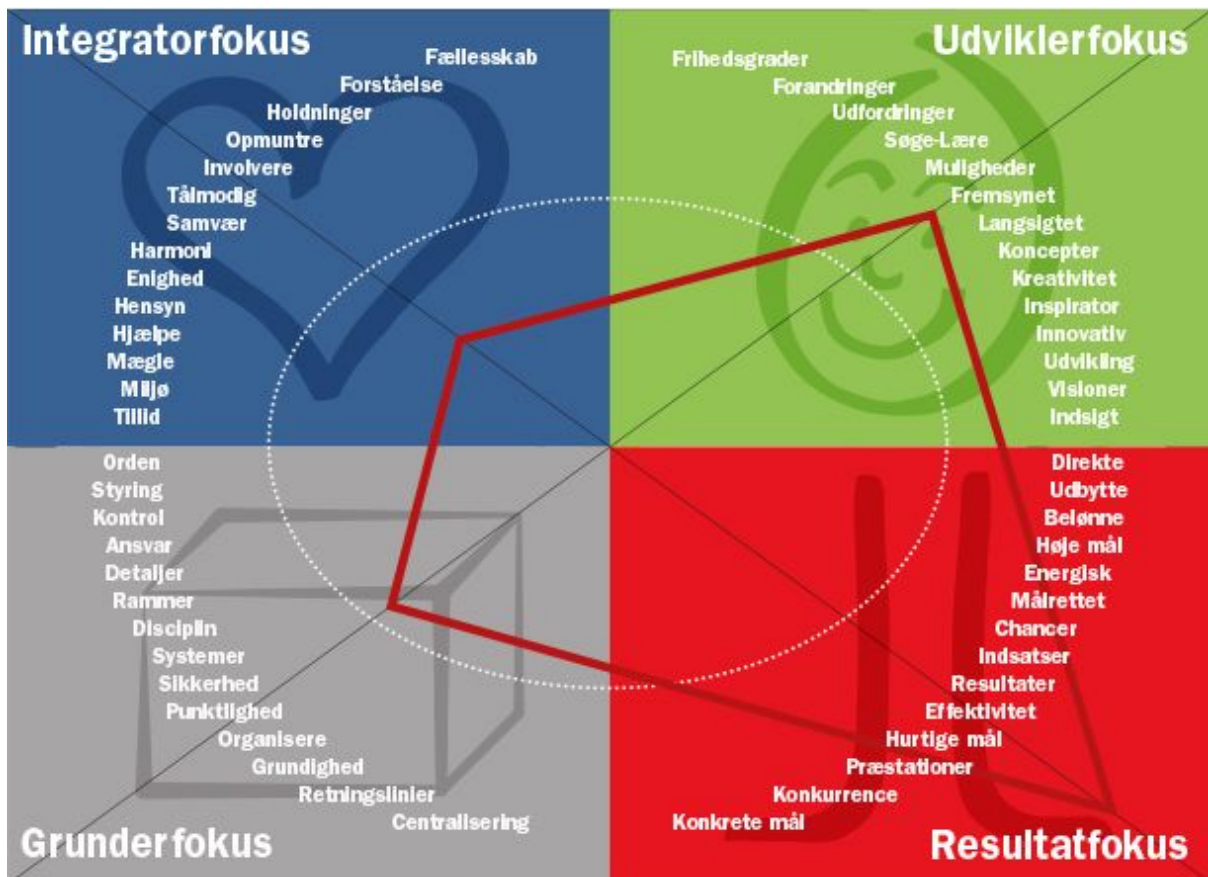
Historik: Vi er inspireret af historikken i MobilePay ift. at se tidligere gruppeprojekter.

Anmodninger: Ved gruppedannelse skal man for at acceptere gruppeanmodningen ved at swipe til højre.



Personlighedstests:

Idé om at integrere personlighedstests som Garuda og DISC for at kunne inddele folk i nøje udvalgte grupper efter personlighedsprofiler.



Monday - Projektliste:

Vi blev inspireret af listen fra dette interface med opgaver, men vi vil så lave det med klassens elevers kvaliteter som fx. leder, koder, organisator, tegner, osv. så man kan se hvad de forskellige folks forcer er. Der må kun være positive ord til at beskrive folk på listen. Kvaliteterne er kvaliteter andre har givet en i løbet af tidligere gruppeprojekters tilbagemeldinger.

Person	Design	R&D	Testing	Launch	Timeline	+
	Done	Done	Done	Working on it	<div><div></div></div>	
	Done	Done	Working on it	Stuck	<div><div></div></div>	
	Done	Working on it	Stuck		<div><div></div></div>	

The four step sketch:

Notes:

Notes-fasen gennemførte vi ikke da vi følte at vi havde gennemgået alt til denne fase via samtale og diskussioner i løbet af dette Sprint.

Ideas, Crazy 8's og Solutionsketch er at finde i højere opløsning på dette link:

<http://freddyspaghetti.dk/kea/04-ux/fourstepsketch/index.html>

Debatterede funktioner til appen:

Funktion	Kort forklaring
Personlighedstest	Ideen er at på jævnlige aftalte tidspunkter gennemføres personlighedstests som DISC eller Garuda til at mappe ens personlighedsprofil.
Positive attributter	Ved endt gruppearbejde tilføjer man positive attributter til ens andre gruppemedlemmer. Når de får 5 af den samme attribut, vil den fremgå på personens profil, der kan ses af andre når man skal vælge grupper.
Egen profil	Hver bruger har en profil hvor de kan vælge hvor meget info der deles fra. Minimumskrav til deling fra ens profil er navn.
Inddelingskriterier	Lærerne kan bestemme hvilke kriterier grupperne bliver inddelt efter, men det er ikke noget eleverne kan se. De kan bare se på appen at grupperne er lavet.
*Logging af afleveringprocent	Logging af hvor mange procent afleveringer den enkelte elev har afleveret. Vi har sløjft denne del da den kan opfordre til ekskludering.
*Skriftlig tilbagemelding af tidligere grupper	Skriftlig tilbagemelding af projekter hvor folk kan skrive hvad de vil, til de forskellige gruppemedlemmer. Den ide har vi sløjft, da det kan opfordre til negativ stemning og ekskludering.
Informative quotes	Der vil af og til komme informative eller motiverende ord om gruppearbejde, eller fakta om gruppearbejde. (fx grupper hvor folk modtager kritik godt, klarer sig bedre).

* funktioner vi ikke har valgt at arbejde videre med

Dag 3 - Decide

Art museum:

Vi lagde de forskellige billeder ud på bordet og gik rundt og iagttog hinandens Solutionsketches.

Heatmap:

Vi har samlet vores dokumentation fra heatmapping-fasen på en hjemmeside. Det man i grove træk kan se i denne fase er at vi har tegnet forskellige løsninger fra vores Lightning Demo-fase og forklaret hvordan vi tænker de skal fungere i praksis:

<http://freddyspaghetti.dk/kea/04-ux/heatmap/index.html>

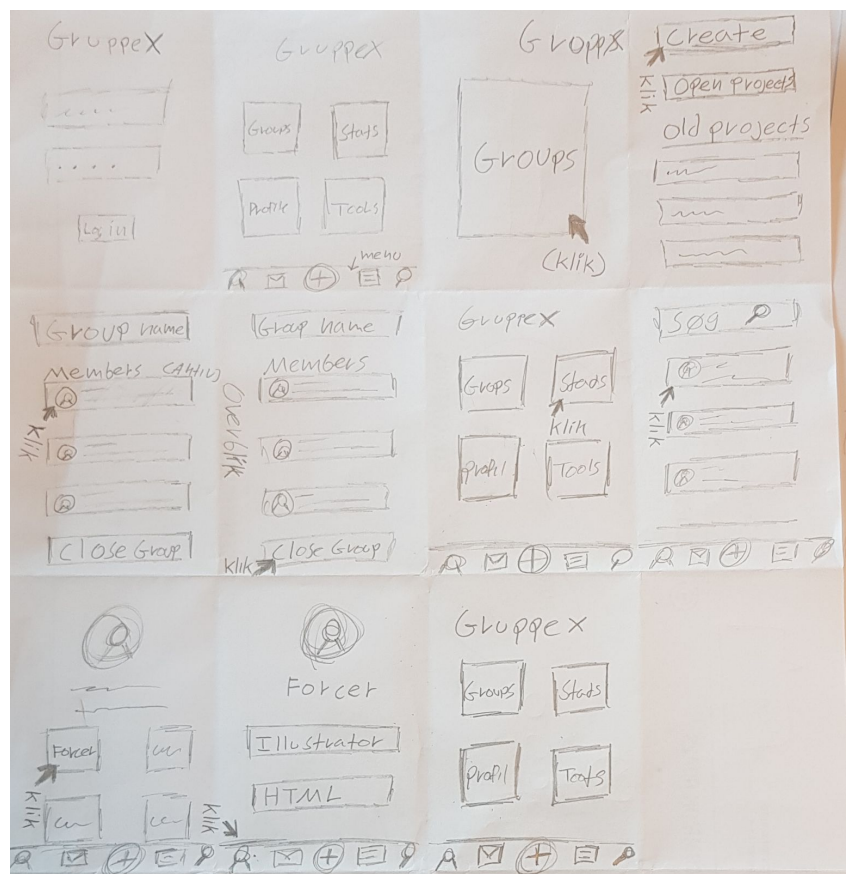
Straw poll:

Vi har elimineret straw poll fasen da vores illustrationer fra heatmap dækkede over flere forskellige funktioner vi på kryds og tværs kunne se fordele i. Resultatet af det er at vi vil have disse funktioner i appen:

User test flow:

Mål: At danne en gruppe i appen

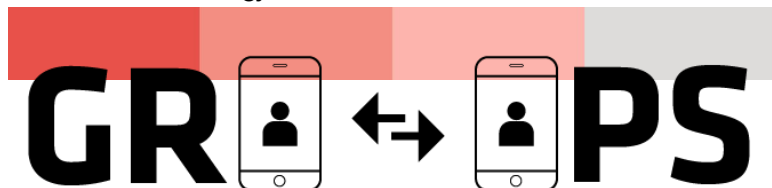
- 1: Mål med KEA-login til app
- 2: Download app
- 3: Log ind
- 4: Klik Groups
- 5: Klik Projekt
- 6: Klik Opret
- 7: Klik tilføj person(er)
- 8: Klik overblik over gruppe
- 9: Klik "done".



Dag 4: Udvikling af prototype

I dette link er der progressions-screenshots fra udviklingen af vores prototype af GROOPS: <http://freddyspaghetti.dk/kea/04-ux/prototype/index.html>

Farver: Vi har taget udgangspunkt i KEA's farve-identitet, men hensigten er at man kan ændre farverne afgjort af uddannelsessted.



Visuel identitet: Logoet skal signalere at man bruger sin telefon til produktet. Navnet er stavet med to O'er for at være frisk og ungt, men hvor man samtidig ikke er i tvivl om hvad appen handler om. De to pile er for at signalere at man udveksler information.

Dag 5: Test

En testperson blev givet en kort pitch af hvad appen tjener af formål. Derefter blev testpersonen givet en opgave: Dan en gruppe i appen.

Testpersonen gik i gang og fik på hurtig vis dannet en gruppe i appen. Testpersonen sagde at appens generelle layout og interface virkede intuitiv og overskueligt. Testpersonen spurgte hvorfor man ikke bare kunne lave grupper på eget initiativ, hvorpå vi forklarede omkring det sociale aspekt ved angst for afslag på en gruppeanmodning til et projekt, hvor appen kan være med til at distancere det forhold.

Testpersonen var meget positivt stemt over en tænkt funktion i appen - en funktion vi ikke har lavet endnu - hvor man kan tilføje positive attributter til gruppemedlemmer man tidligere har været i gruppe med. Det er vigtigt at man kun kan tilføje positive ord fra en liste, så appen på ingen måde opfordrer til mobning.

Testpersonen var også begejstret for ideen omkring, at lærerne automatisk kan lave grupper inddelt efter forskellige kriterier, som efter personlighedstest, køn, undgå tidligere gruppemedlemmer og helt random.

Vi spurgte testpersonen om det ville være fint, hvis man en af de første dage på studiet fik at vide, at man skulle gå ind og hente appen GROOPS. Dertil svarede testpersonen at det ville virke helt naturligt, og funktionelt at alt gruppearbejde blev logget på en måde.

Konklusion på test:

Appen er klart en løsning på nogle af de mere dysfunktionelle sider af gruppearbejde. Appen løser ikke alle problemstillinger der er forbundet med gruppearbejde, men kan være et supplement til at danne stærke grupper. For at appen skal fungere optimalt i praksis, skal underviserne på uddannelserne opfordre/motivere eleverne til at bruge appen.