

Design Sprint

Introduktion

Design Sprintet sigter mod at udvikle og teste produkt-ideer i et forløb, hvor du kommer igennem:

- En grundig problemforståelse, der sikrer, at du forstår udfordringerne.
- Tværfaglig inddragelse, der skaber fælles fodslag, beslutningstagere og vigtige kompetencer i din virksomhed.
- Test af brugernes oplevelse af dit produkt, så du ved om du har en vinder-ide.

Hvordan

Før sprintet: Gennemfør gerne undersøgelser af brugernes behov i din målgruppe, så du ved hvad brugerne har behov for - og hvilke situationer de befinder sig i, når de har brug for dit produkt.

Kortlæg også gerne de konkurrenter, du skal udkonkurrere med dit nye produkt.

Hav aftaler på plads med fem potentielle brugere, der kan teste din prototype om fredagen.

Sæt et team på 5–10 deltagere, der kan arbejde sammen i et stort lokale med masser af vægplads i en fokuseret ugelang workshop.

- **Dag 1:** Handler om at fokusere problemstillingen. Her skal I dele indsigter om brugerne, kortlægge kunderejsen og finde frem til de områder, hvor det er afgørende at være kreativ og finde innovative løsninger.
- **Dag 2:** Handler om ide-udvikling. I deler inspiration med hinanden ved at fortælle og vise løsninger, der kan tjene som inspiration om formiddagen. Om eftermiddagen ide-udvikler I koncepter hver for sig, der dokumenteres med skitser på plakater.
- **Dag 3:** Beslutningsdagen handler om at udvælge de væsentligste ideer og komme frem til et samlet løsnings-koncept. Om morgenen mødes i og gennemgår de ide-plakater, som er fremstillet på dag 2. I bruger små klistermærke-prikker til at stemme om, hvilke ideer der skal testes i en prototype. Hver deltager får tre prikker som de kan bruge som stemmeseddel. Den eller de ideer der så har flest, er dem der går videre. Når de er udvalgt, bygger i et storyboard for prototypen, der beskriver den brugerrejse, i vil tage jeres testbrugere igennem.
- **Dag 4:** Udvikling af en prototype handler om at bygge noget, der simulerer den oplevelse I ønsker at give jeres kunder. Det kan være en fysisk lokation, et produkt eller en digital prototype. I kan ikke nå at lave et fuldt færdigt produkt, så I skal vælge simple løsninger, der kommunikerer de væsentligste elementer i oplevelsen.
- **Dag 5:** Én af sprint-deltagerne skal stå for at lede testen og guide brugeren igennem prototypen. Det gælder om, at se hvordan brugeren reagerer på oplevelsen, og om de kreative løsninger fungerer efter hensigten. Resten af sprint-teamet overværer brugers reaktioner og noterer indsigter.

