

GV Design Sprint

En guide som tar deg gjennom en ukes designsprint – dag for dag

Hei

Denne guiden er for deg som skal fasilitere en designsprint. Den er laget for å gjøre det så lett som mulig for deg, og de andre som er med i sprintteamet. Denne guiden viser deg hva du må gjøre før du kan sprinte og hvordan du gjennomfører selve sprinten.

Vi anbefaler å ha denne guiden med i sprinten på en skjerm alle kan se, så er det (nesten) bare å trykke seg fra time til time gjennom uken.

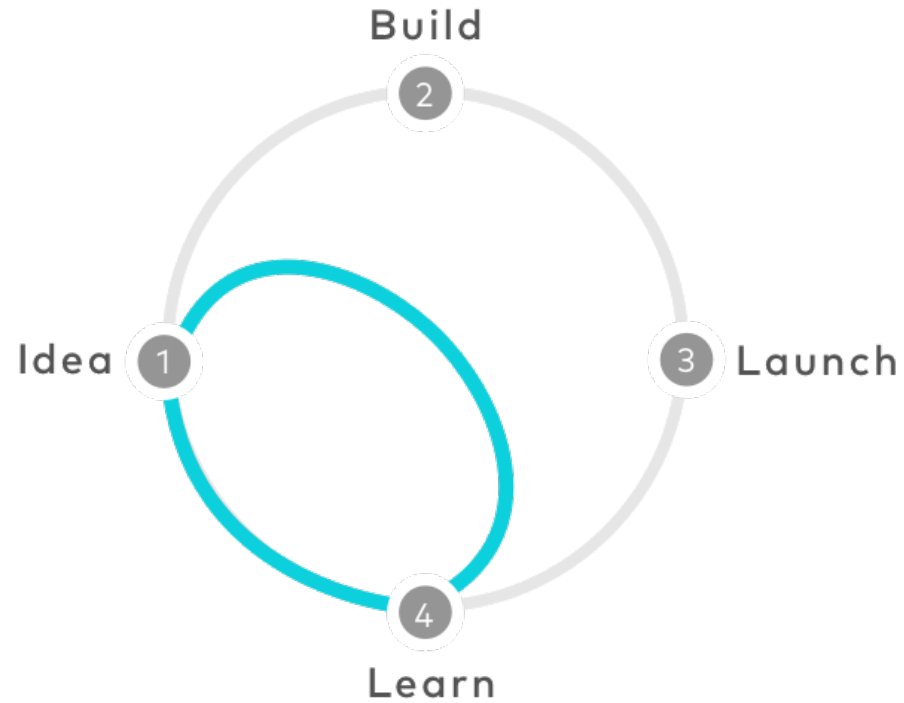
Lykke til!

Hva er en sprint?

Fem-dagers prosess for å finne svar på kritiske forretningsspørsmål med bruk av design, prototyping og brukertesting.

Kombinerer strategi, innovasjon, adferdsvitenskap og design thinking.

Hvordan?



Når bør du sprinte?

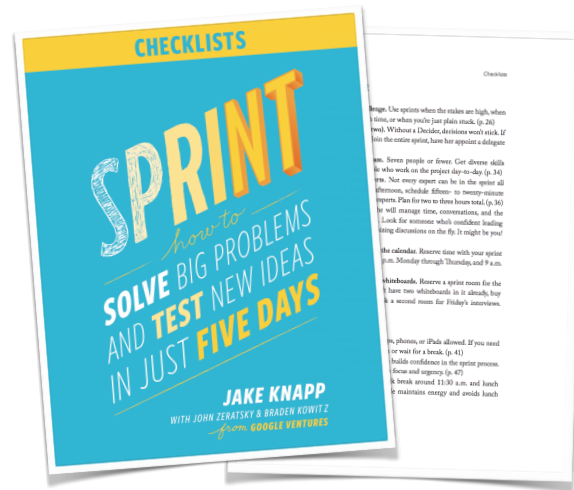
- Når mye står på spill.
- Begrenset med tid.
- Du står fast.

Før du kan starte

Ruter#

Les deg opp

- Les boken: <http://www.thesprintbook.com/buy/>
- Lær av andre: <https://sprintstories.com>



Ordne det praktiske

- Sett opp team (les hvordan i boken).
- Bestem uke og blokk ut i kalendere.
- Finn egnet rom og testrom.
- Ordne materiell. Sjekkliste finner du her:
 - thesprintbook.com/tools

Siste forberedelser

Uken før sprinten

Ruter#

Velg tema i forkant

- Bestem dere for tema uken før sprintstart.
- Første dag i sprinten skal dere velge mål for sprinten – ikke tema.

Finn og kall inn eksperter

- Få tak i 2-4 relevante eksperter som kan intervjues på dag 1 av sprintuken.
- Finn eksperter som:
 - kan mye om temaet (kompetanse)
 - kjenner til lignende problemstillinger på andre områder (inspirasjon)
- Ekspertene kan være både interne (erfaringer, konkurrentanalyse) og eksterne (lære av andre, «friske øyne»).
- Formuler spørsmål slik at ekspertene kan forberede seg:
 - Erfaringer? Trender? Mønstre?
- Selve intervjuet bør ta 30 minutter: 15 minutter fra eksperten, 15 minutter med spørsmål.

Planlegg rekruttering til test

- Tenk ulike måter dere kan rekruttere personer til testen.
- Selve rekrutteringen starter når målsettingen er definert (etter dag 1).

Timeplan

Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
Intro og mål	Inspirasjon	Gjennomgang	Velge verktøy	Forberede
				Test #1
Tegne flyt	Fordel arbeid	Kåre vinner	Prototyping	Test #2
Lunsj	Lunsj	Lunsj	Lunsj	Lunsj
Intervju eksperter	Tegne ideer	Tegne storyboard	Prototyping	Test #3
				Test #4
HKV og mål	Rekruttere til test		Teste prototype	Test #5
				Oppsummering

Da er det bare å sette i gang

Mandag

Definer målet og veien dit

09:00	Introduksjon til deltakere, runde rundt bordet, introduksjon til metoden
09:15	Definer langsiktig målsetting Formuler sprintspørsmål
10:00	Tegne flyt over veien til målet
11:30	Lunsj
12:00	Spør ekspertene Skriv 'hvordan kan vi'-lapper (HKV)
14:00	Organiser HKV-lappene, stem over de viktigste og plasser dem i flyten
14:30	Velg mål for sprinten
15:00	Ferdig

Introduksjon

Dette går du gjennom superraskt, maks 5-10 minutter

Ruter#

SPRINT

how to
SOLVE BIG PROBLEMS
AND TEST NEW IDEAS
IN JUST FIVE DAYS

JAKE KNAPP

WITH JOHN ZERATSKY & BRADEN KOWITZ
from GOOGLE VENTURES

Velkommen til første designsprint!

Ruter #

**Vi skal bygge og teste en
prototype på fem dager.**

Hvor godt kjenner vi hverandre?

Ikke så godt?

Ta en kjempekort intro.

Navnet ditt + 2 ord om hva du gjør.

Et knippe grunnleggende regler

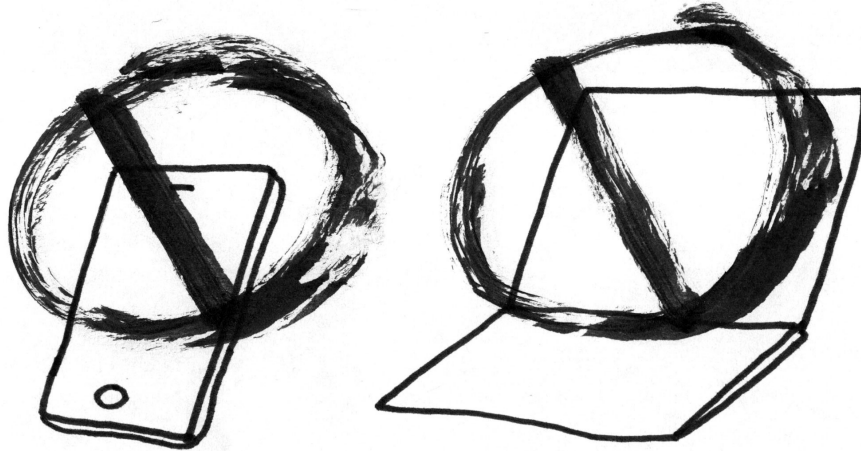
1.

**Fasilitatoren har ansvar for programmet
og tidsplanen.**

2.

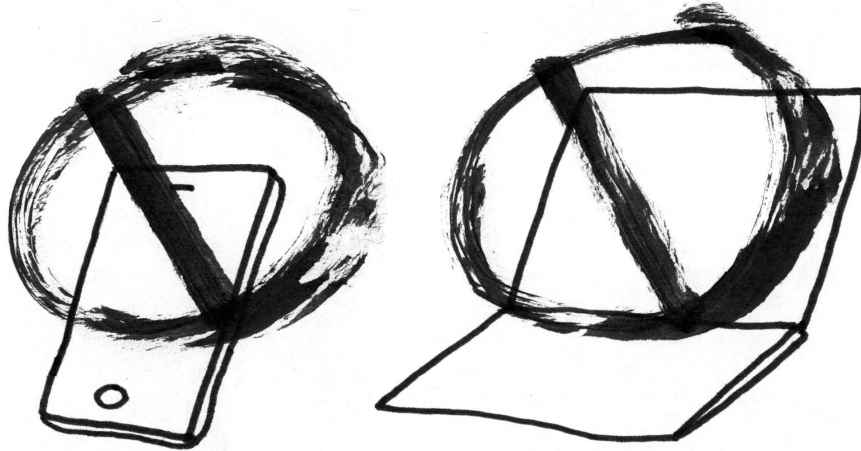
Beslutningstaker tar alle vanskelige beslutninger.

3. Helt analogt.



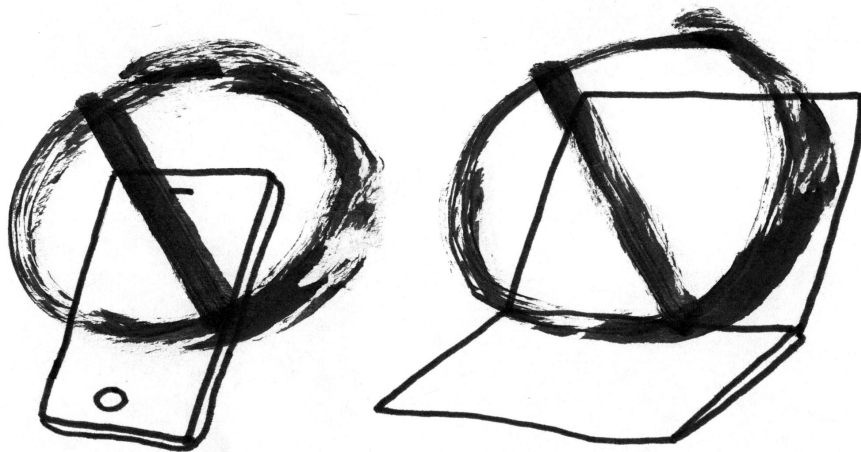
3. Helt analogt.

(Du kan bruke digitale dingser i pausene)



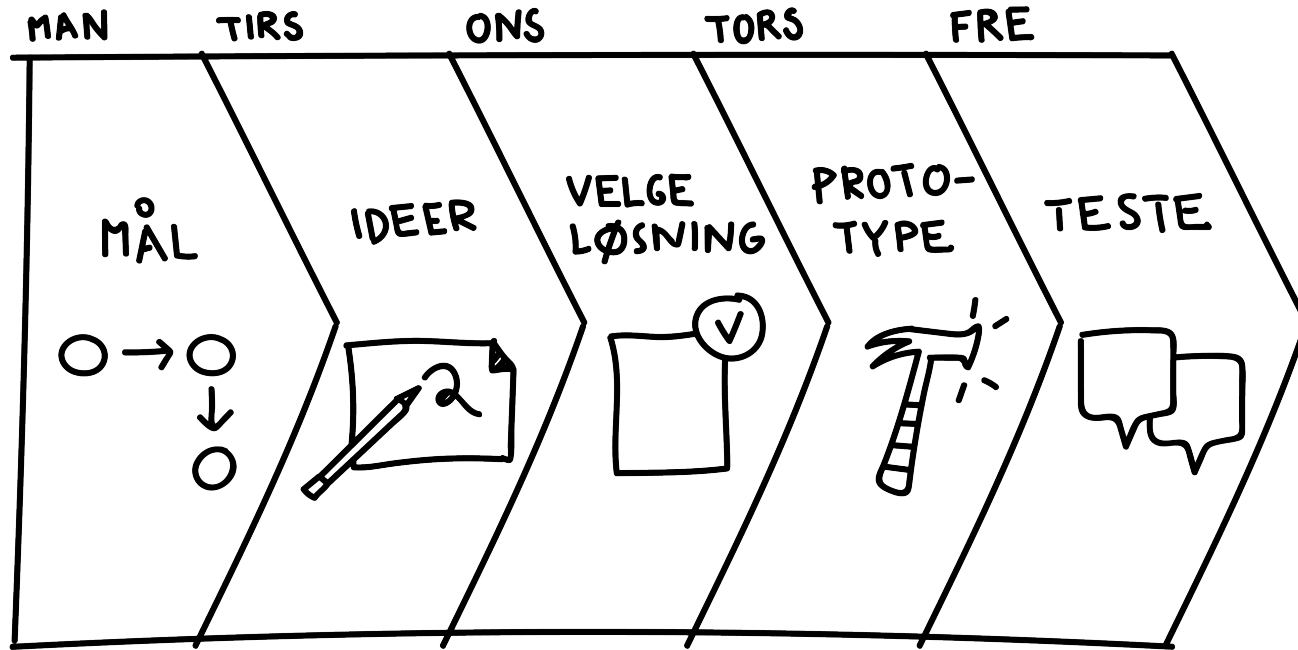
3. Helt analogt.

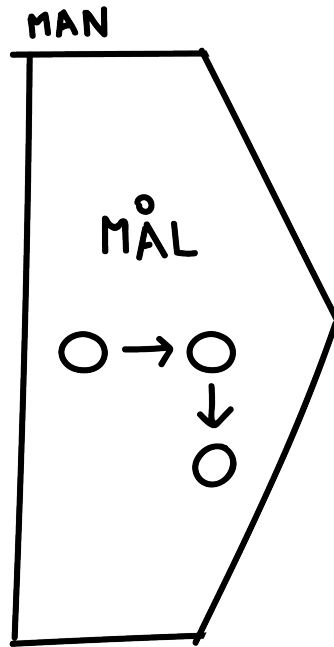
(Power gloves er tillatt)



Forsmak på sprinten

Ruter#

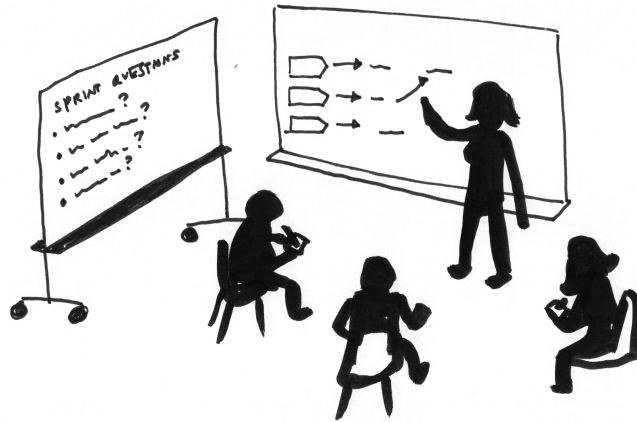




Ingen vet alt. Dere kommer til å dele informasjon og erfaringer.

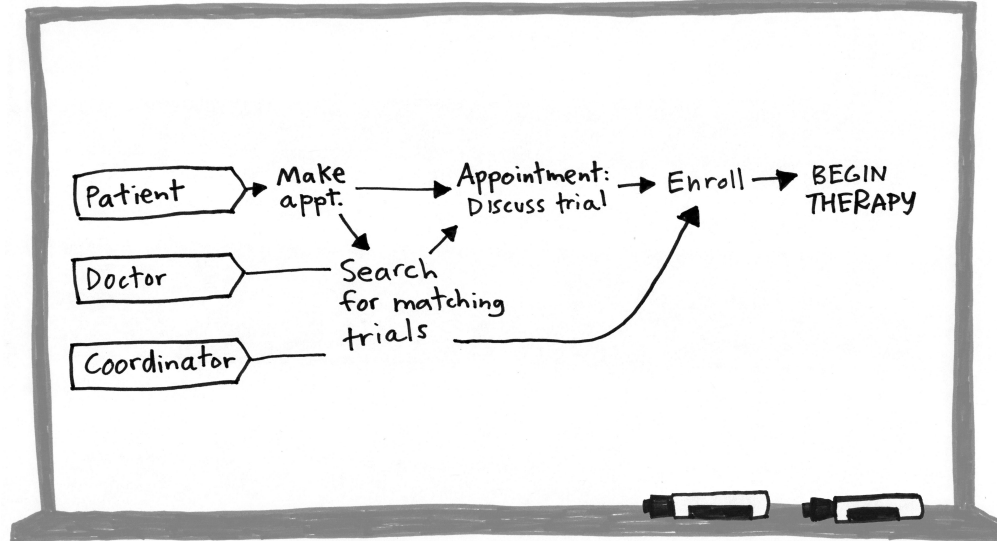
Spør ekspertene

- Snakk med én person om gangen, og ta notater.



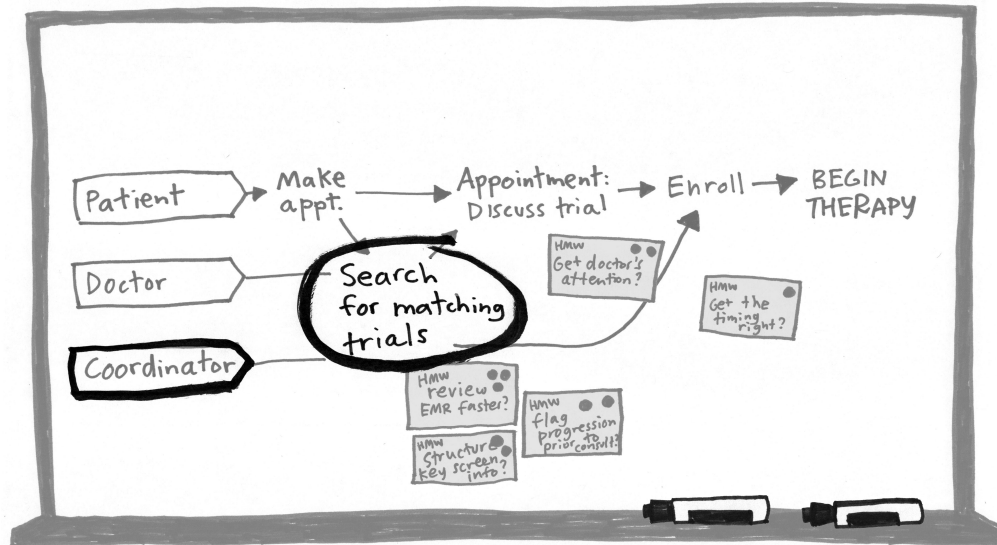
Lag et kart

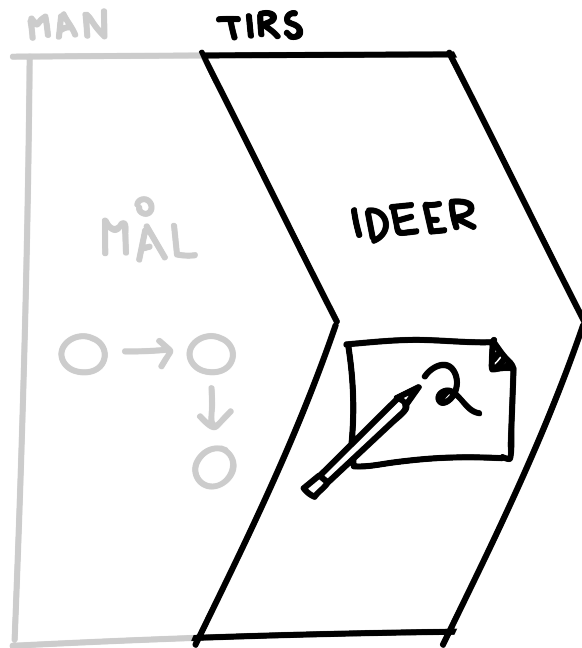
- Et enkelt diagram med 5-15 trinn.



Bestem fokus

- Bestem målgruppe og fokus på kartet.

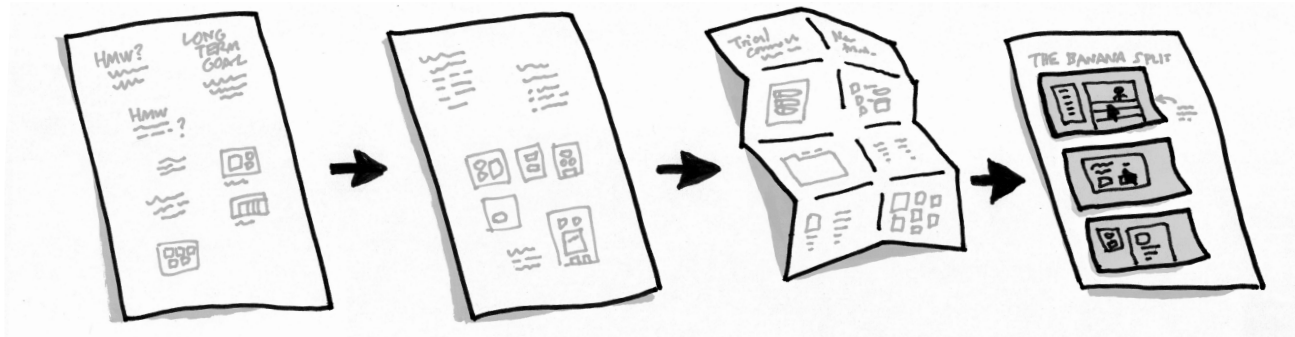




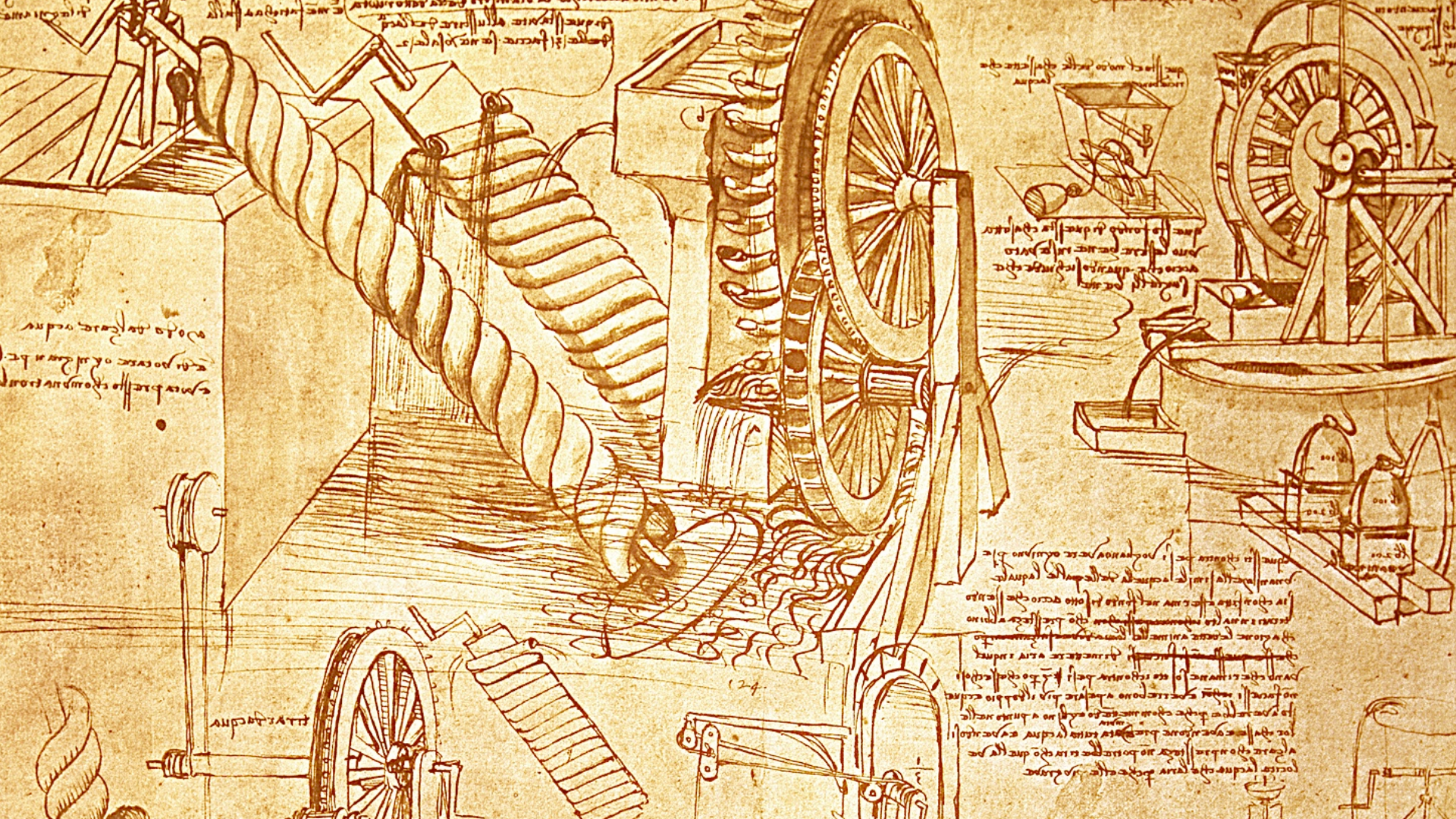
**Idémyldring i grupper fungerer ikke - vi
lager skisser individuelt.**

Tegne

- Prosessen er trinnvis og enkel å følge.



Alle tegningene burde se slik ut:



הנה תראה
במה שיש
לעשות
בזה המלאכה

הנה תראה
במה שיש
לעשות
בזה המלאכה

הנה תראה
במה שיש
לעשות
בזה המלאכה

Neida!
Dette her er mer enn nok:

WELCOME BACK



QUICK ORDER
☐ GIANT STEPS
☐ BLUEBON
☒ DECAF BLEND

QUICK REORDER
 IN 3 CLICKS

STAYS IN HOME

RECENT
 PACKAGES
 AND FRANK
 BLENDS

1st CLICK
 TELL US WHAT
 YOU WANT

QUICK ORDER

- ☒ GIANT STEPS 1 PAGE
- ☐ BLUEBON
- ☐ DECAF BLEND

ADD TO CART OR CHECKOUT

2nd CLICK
 QUANTITY,
 KEEP SHOPPING?

CONFIRM ORDER

☒ GIANT STEPS 1 PAGE
 - SHIP TODAY, FRESHLY ROASTED
 ADD ITEMS

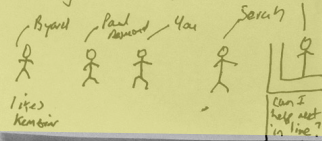
QUANTITY	SHIPPING	TOTAL
1	\$5.00	\$5.00
2	\$10.00	\$10.00

PURCHASE

3rd CLICK
 CONFIRM,
 DONE!

SOCIAL SCENE

See the famous BB line on screen —
 Click on each person so you can see what they
 are ordering - what's hot!



Brisk
 You
 can close
 tabs to
 chat online

CHOOSE YOUR LEVEL Just like this

0 Easy —> - filter
 - tip
 - espresso

1 Advanced
 looking for something —> smooth —> bold
 Distinctive —> bold
 Finely —> early

List best sellers by use with
 images of use + product

Go deeper into
 - Single origin
 - Small lots
 - What's Hot
 This week Oliver's brand —> best choice

THE "CART CONVERTER"

HTTP://BBC.COM/CART
 Shopping CART

1 x 2 = \$25

HEY! Turn this order
 into a subscription. We'll
 send this to you every 4 wks.

Shopping
 cart
 -> Page
 -> Interactive
 selector

HTTP://BBC.COM/CONFIRM

OK Byron, we got your
 pounds for 2lbs of
 played very Easy 4 wks.
 We'll ship your first order
 today & your next Friday morning
 about 4 wks from now

adjust 1 confirm

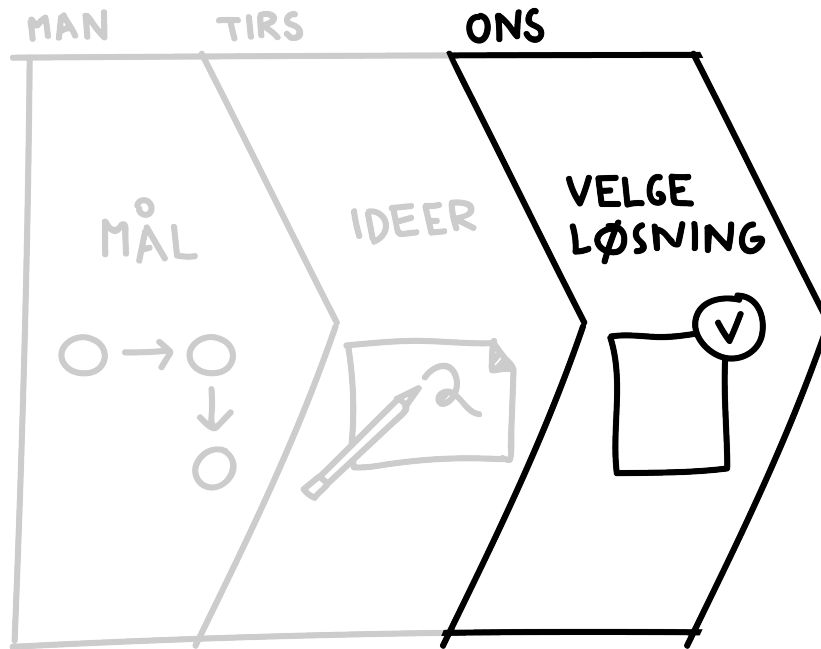
HTTP://BBC.COM/SUCCESS!!

Success! You've done
 signed up for the ultimate
 in fresh coffee experience

Click here to adjust

Click here to cancel (at
 anytime)

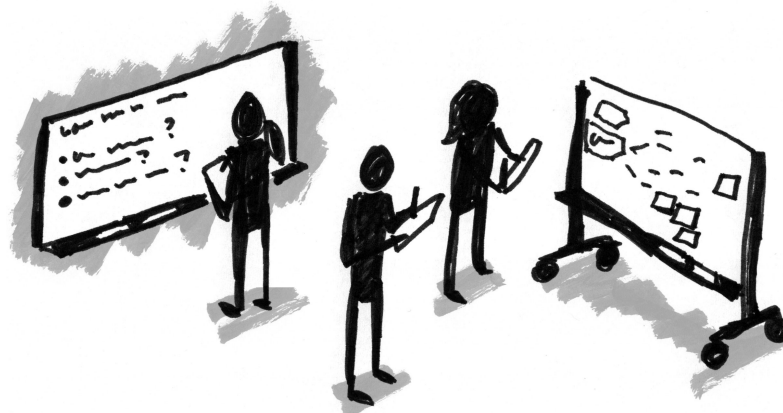
Click here to tell a
 loved one about our
 subscriptions & how great



**For å ta raske beslutninger unngår vi
høyttenkning i gruppa og salgspitcher:**

Klistremerkeavstemning

- Velg ut de beste konseptene (tegningene) ved evaluering i stillhet og deretter strukturert tilbakemelding.



Videreutvikle vinnerkonseptet til et storyboard:

New York Times DB

4 roasters you should know about

Potting shed DB

Linden alley

4pm Roasters

Blue Bottle

Stumptown

OUR STORY SHOP

Potting Shed Coffee DB

How do you brew?

Pour over

Espresso

What do you like? DB

Floral

Bright

Smooth

Dark

Bright Pour over coffees DB

Linden Alley SK

How?

Taste?

Floral

Bright

Smooth

Dark

GREAT coffee for Pour over

Giant steps



How it tastes
Bright, Chocolate, RC Cola
How to make it
Espresso French press
Tech specs

Tech specs

Founders notes

Also great for Pour over

Also great

17 foot ceiling

17 foot ceiling

Added to Cart

CHECKOUT

Suggestions

Filters

Carrot drier

SIGN IN

CREATE

PROCEED TO CHECKOUT

Shipping

We'll vault it tomorrow!

Payment

Thanks!

2 days later...
You get the coffee

1 week later...

1 week later...

4pm Roasters

17 foot ceiling

NEXT

BK

BK

BK

BK

BK

BK

By when

By time

RECENT

17 foot ceiling

Added subscription
1 bag of 17 ft ceiling
every 2 weeks

CHECKOUT

Checkout

You're subscribed!

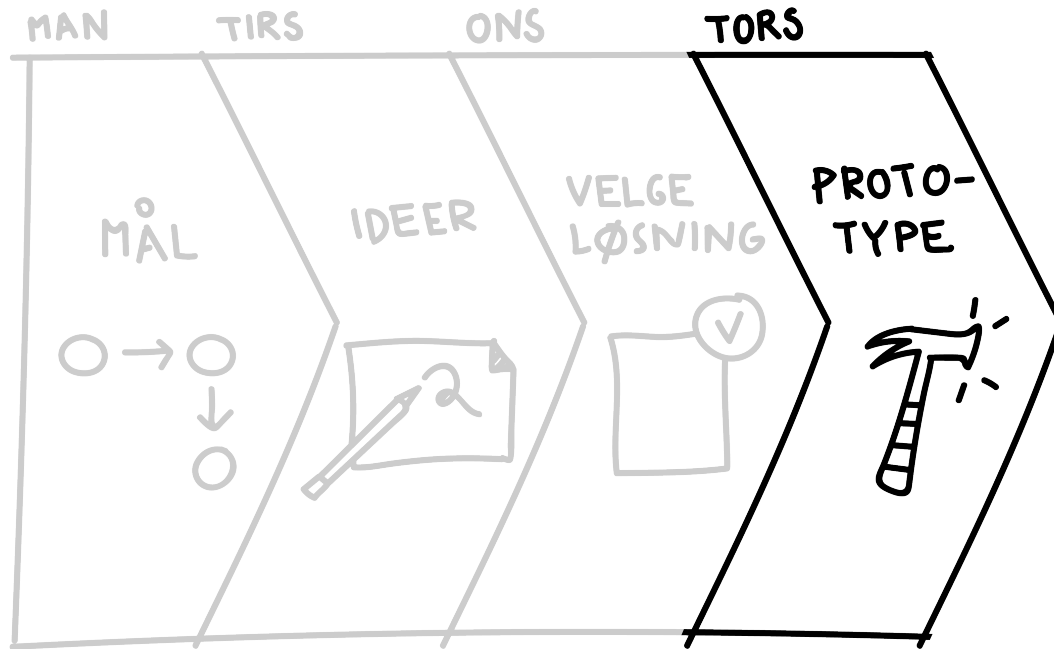
Any time you can

PAUSE

ADJUST

CANCEL

BK



En realistisk fasade er alt vi trenger for å lære fra kunden.

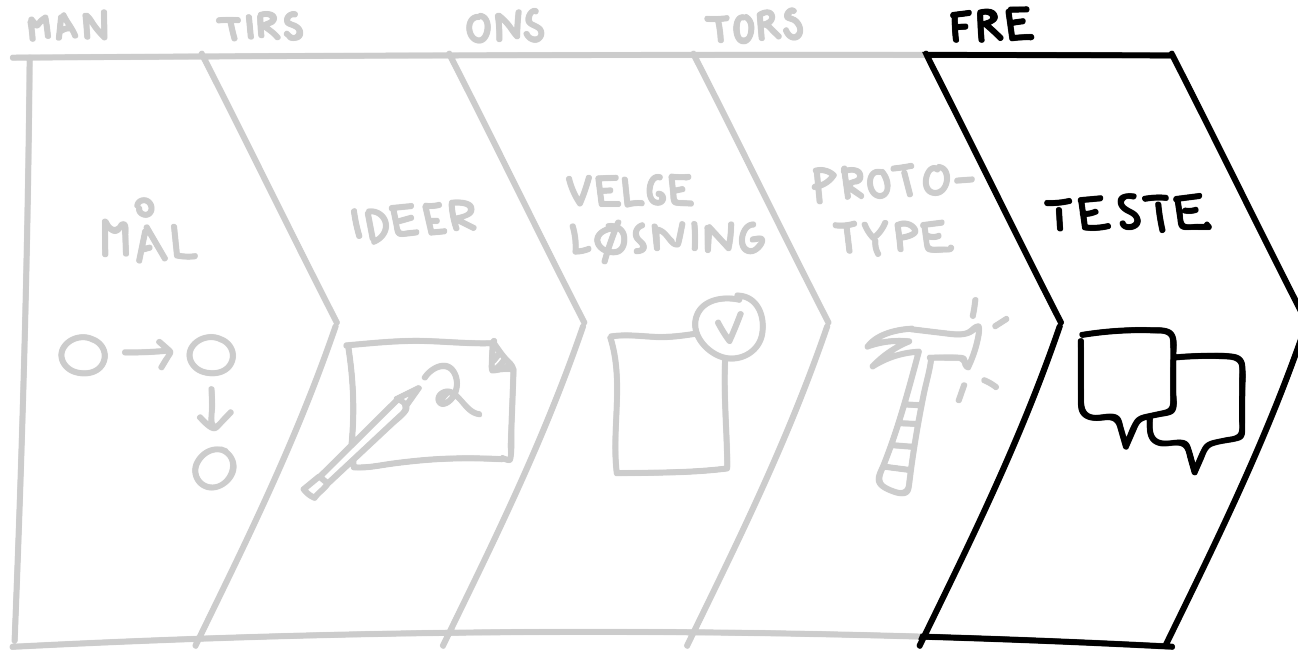
Hvis produktet er laget for **skjerm**, prøv
verktøy som **Keynote** eller **PowerPoint**
og **Invision** eller **Marvel**.

Dersom det er på **papir**, design det med **Keynote**, **PowerPoint** eller **Word**.

**Dersom det er en tjeneste, benytt
gruppas medlemmer som skuespillere.**

Dersom det er et **fysisk sted**, benytt et **eksisterende rom** og gjør endringer der.

Dersom det er et **objekt** gjør endringer
på et **eksisterende objekt**,
3D-print en prototype eller prototyp
markedsføringen av det.



**Intervju med 5 kunder er nok til å
avdekke viktige mønster.**



**Intervju med 5 kunder,
én til én.**

Resten av gruppa ser det på video i et annet rom.



På slutten av sprinten bestemmes hva som skal gjøres videre.

**Ofte er det nyttig å endre på prototypen
og teste på nytt.**

Dersom vi gjør 3 sprinter på rad tar det ikke alltid 5 dager.



La oss komme i gang!

Husk:

- Ha kundens behov i fokus!
- Dokumenter alt ved å ta bilder av Post-its, skisser og notater.

1 av 2: Definere langsiktig målsetting

15 min

- Hvorfor gjør vi dette prosjektet?
- Hva ønsker vi å ha oppnådd om seks måneder, ett år, eller til og med fem år fra nå?
- Hvilket kundebehov ligger til grunn for prosjektet?

2 av 2: Formulere sprintspørsmål

30 min

- Hva ønsker vi å finne svar på i denne sprinten?
- For å nå det langsiktige målet, hva er vi avhengige av?
- Tenk at du reiser i tid og ser at prosjektet feilet. Hva kan årsaken ha vært?

Formuler tanker og utfordringer som spørsmål:

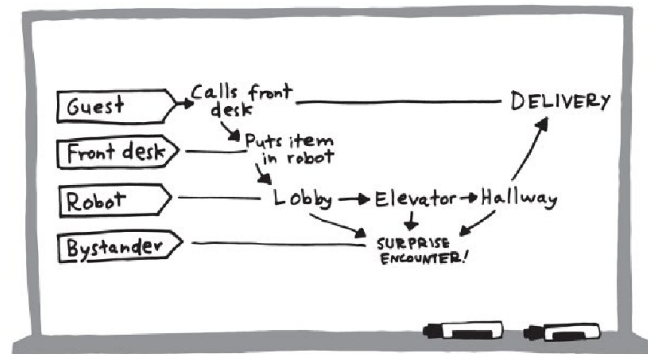
Utfordring: «Vi er avhengige av at kundene stoler på vår ekspertise»

Spørsmål: «Vil kundene stole på vår ekspertise?»

Tegne flyt over veien til målet

1 time og 30 min

1. Liste over aktører til venstre.
2. Målet til høyre.
3. Steg (ord) og streker mellom.
4. Ca. 5 – 15 steg (20 er for mange).



Flyten skal bestå av overordnede aktiviteter. Detaljene kommer etter idé er valgt på dag 3.

Lunsj

11:30 – 12:00

Ruter#

Spør ekspertene

30 min per ekspert

- Fortell hva sprinten går ut på.
- Brukt **2 minutter** på å forklare målet, sprintspørsmålene og flyten.
- Eksperten forteller alt han/hun vet om utfordringen.
- Still åpne spørsmål (Har vi oversett noe? Har vi tenkt feil?).
- Oppdater målet, spørsmålene og flyten om nødvendig.
- Underveis skriver alle **'Hvordan kan vi'-lapper (se neste slide)**.

Skrive 'hvordan kan vi'-lapper

- Alle trenger Post-it-lapper og tusj.
1. Skriv «HKV» øverst til venstre på lappen.
 2. Vent.
 3. Når du hører noe interessant, formuler det som et spørsmål (for deg selv).
 4. Skriv spørsmålet på lappen.
 5. Legg lappen til side, og start på neste.

HMW
structure key
info for screening
patients?

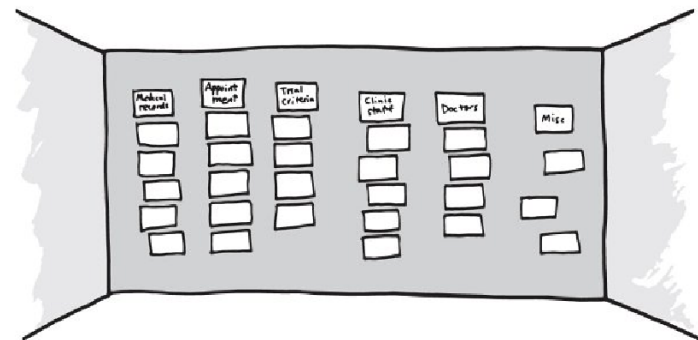
HMW
streamline
discussion with
outside doctors?

HMW
make reviewing
electronic medical
records faster?

1 av 3: Henge opp og gruppere HKV-lappene

15 min

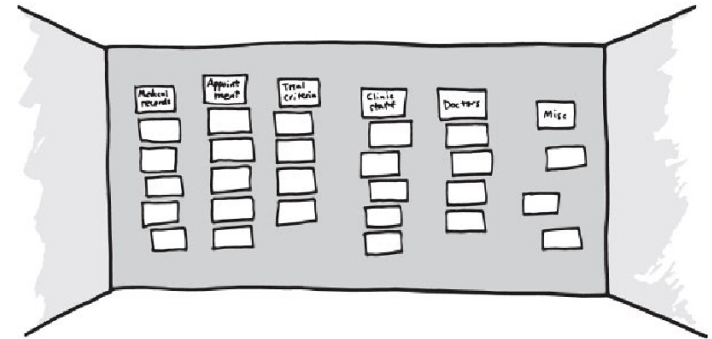
- Alle henger opp HKV-lappene sine på veggen.
 - Samle HKV-lapper som handler om det samme.
 - Navngi gruppene etterhvert.
- » Det er lov med en «annet»-gruppe, ofte havner de beste idéene der.



2 av 3: Stemme på HKV-lappene

13 min

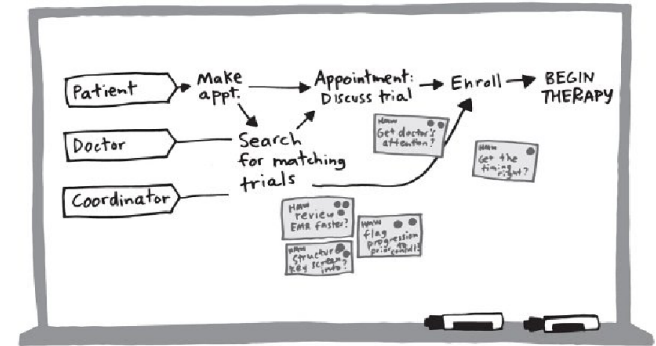
1. Alle får to stemmer/klistrelapper hver.
2. Beslutningstakeren får fire klistrelapper.
3. Gå gjennom målet og spørsmålene.
4. Plasser dine stemmer på HKV-ene du synes er mest nyttig.
5. Det er lov å stemme på sine egne, og å gi alle stemmene til én HKV.



3 av 3: Plasser de beste HKV-lappene i flyten

2 min

- Ta HKV-lappene med flest stemmer, og plasser dem der de passer best inn i flyten.
- De fleste lappene vil sannsynligvis tilsvare et steg i flyten.



Velge mål for sprinten

30 min

- Beslutningstakeren velger **en målgruppe**, og **et steg i flyten** med støtte i HKV-lappene med flest stemmer.
- Hvis beslutningstakeren ønsker innspill, la folket stemme:
 - Alle skriver en målgruppe og et steg på en lapp.
 - Når alle har skrevet, noteres stemmene ved flyten med en tusj.
 - Diskuter eventuelle store forskjeller.
- Sjekk om målet harmonerer med et eller flere av sprintspørsmålene.

Helt til slutt

5 min

- Repeter målet for sprinten.
- Gå gjennom sprintspørsmålene.
- Velg ut de 2-3 viktigste med tanke på målsettingen.
- Er alt tatt bilde av og dokumentert?

Tirsdag

Tegne idéer

Ruter #

09:00	Idéer gjennom inspirasjon: - lag liste over inspirasjonskilder - presenter inspirasjonskilder for hverandre
11:00	Hvem gjør hva?
11:30	Lunsj
12:00	Tegne idéer: 1. Noter 2. Tegn idéer 3. Første Crazy 8 4. Andre Crazy 8 5. Løsningsskisse
14:30	Start rekrutteringen av testpersoner
15:00	Ferdig

Husk:

- Repeter mål og sprintspørsmål i fellesskap.
- I løpet av dagen skal dere rekruttere til test. Gi noen hovedansvar for oppfølgingen av dette.
- Dokumenter alt ved å ta bilder av Post-its, skisser og notater.

Lage inspirasjonsliste

10 min

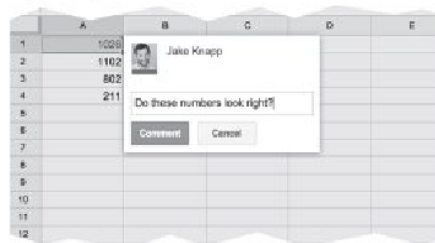
1. Uten å snakke får alle **4 minutter** til å skrive forslag til inspirasjon på Post-it.
 2. Så får alle **1 minutt** til å velge ut de to beste forslagene sine.
 3. Rask runde rundt bordet. Facilitatoren skriver forslagene på whiteboard i løpet av **5 minutter**.
- Forslagene kan være hva som helst (fysiske ting, lignende tjenester, beslektede områder, interne løsninger).

Presentere inspirasjonsliste

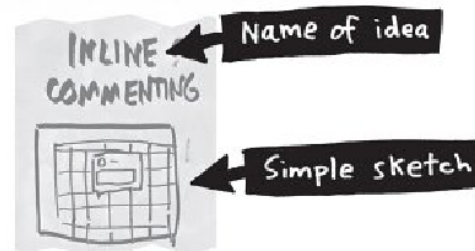
1 time og 50 min

- Hver inspirasjonskilde presenteres (av den som fremmet forslaget).
- Maks. **3 minutter** per demo.
- Tegn «Hva gjør denne inspirasjonskilden brukbar/relevant?».
- Sett navn på idéen/inspirasjonskilden.

what we saw:



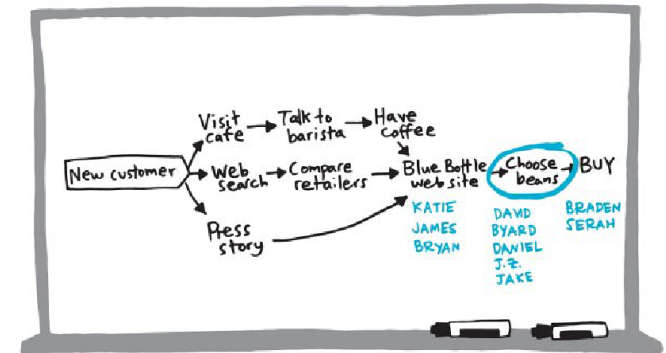
what we drew:



Hvem gjør hva?

30 min

- Se på flyten fra mandag.
- Hvis en stor del av flyten skal være med i sprinten, må arbeidet deles opp:
 - Be alle skrive ned hvilken del av flyten de har lyst til å jobbe med.
 - Skriv opp hvem som har lyst til å jobbe med de ulike delene.
 - Hvis mange vil jobbe med samme del, spør om noen kan bytte frivillig.



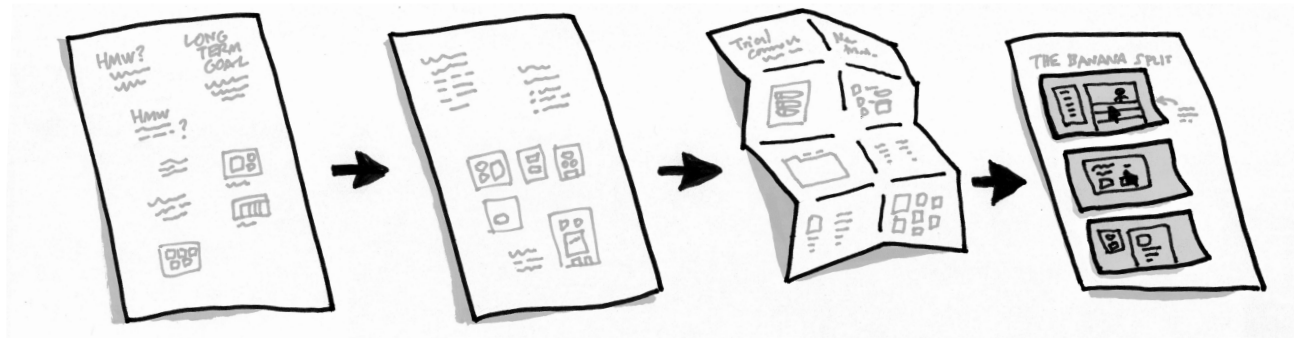
Lunsj

11:30 – 12:00

Ruter#

Tegne idéer: Intro

- Tegneprosessen er delt opp i 4-5 steg.
- All tegning skjer individuelt. Det er bare de siste skissene som skal vises til resten av gruppa.



1 av 5: Ta notater

20 min

Samle tanker og notater for å danne et idégrunnlag:

1. Skriv ned målet for sprinten.
2. Skriv ned sprintspørsmålene.
3. Noter deg det du mener er relevant fra flyten, hkv-lappene, inspirasjonskildene.



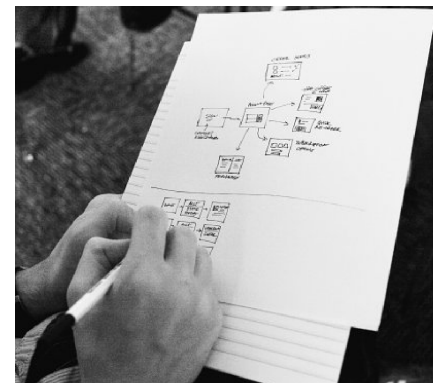
Det er lov å bruke PC/telefon for å sjekke inspirasjonskildene eller noe annet relevant.

2 av 5: Kladde idéer

40 min

1. Alle får **35 minutter** til å skissere egne idéer på et ark, som en rableblokk.
2. Alle får **5 minutter** til å sette ring rundt idéene de mener er best.

En idé kan være et moment av en løsning, eller en løsning i seg selv.

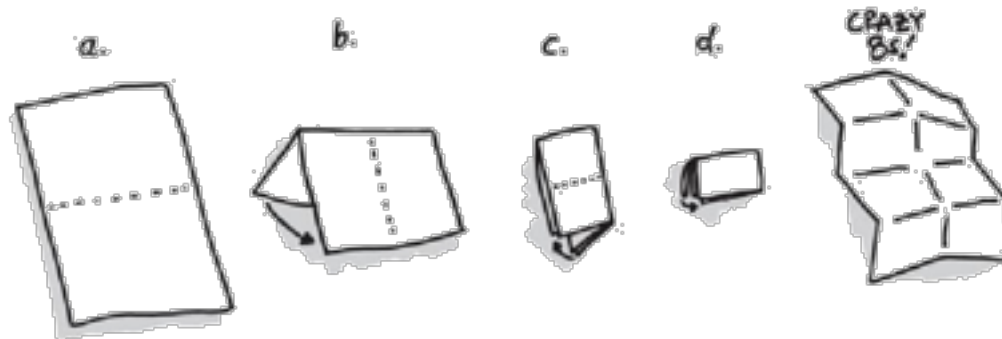


3 av 5: Første crazy 8

8 min

1. Brett et A4-ark i 8 (brett det på midten 3 ganger).
2. Tegn i **1 minutt** per rute (følg timer).

Tegn gjerne flere variasjoner av samme idé – bytt idé når du vil.

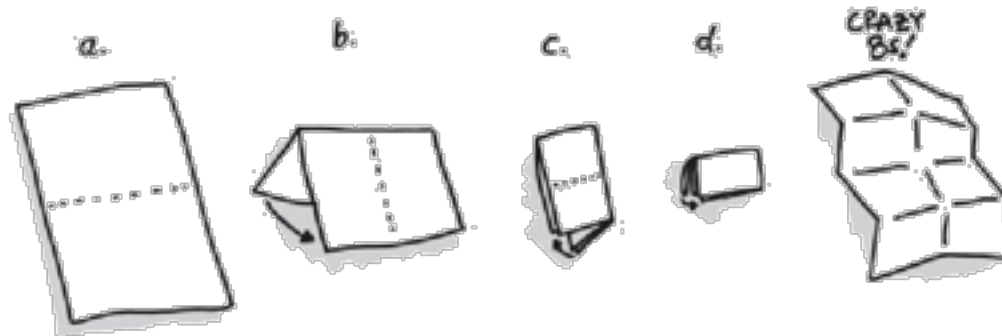


4 av 5: Andre crazy 8

8 min

Samme som forrige runde, men start med en annen idé.

1. Brett et A4-ark i 8 (brett det på midten 3 ganger).
2. Tegn i **1 minutt** per rute (følg timer).



5 av 5: Lage løsningskisse(r)

1 time og 14 min

- Alle tegner sin beste idé som 3 steg på 3 store Post-it-lapper.
- Løsningen skal være selvforklarende (bruk tekst og piler).
- Løsningen skal være anonym (ikke sett navn på).
- Stygt er bra (detaljert og fullstendig er viktig).
- Gi løsningen et fengende navn (som beskriver idéen).
- Tegn gjerne mer enn en løsning hver (men da som 3 nye steg på 3 nye Post-it-lapper).
- Løsningsskissene legges til side (med baksiden opp) til neste dag.

Rekruttere testpersoner

30 min

- Utpek en ansvarlig for rekruttering. Hun/han må regne med å bruke 1-2 timer ekstra hver dag til og med torsdag.
- Lag screening-skjema. Still spørsmål som hjelper deg å velge kandidater, samtidig som du ikke avslører hvem du er ute etter.
- Lag en annonse med bred appell. Tilby gave/kompensasjon. Ta med lenke til screening-skjema.
- Rekrutter via nettverk hvis du trenger eksperter eller eksisterende kunder. Vurder hvem som er i målgruppa, og hvordan dere best kan nå de.
- Følg opp kandidater personlig med e-post og telefon slik at de stiller opp.

Onsdag

Velge løsning

Ruter#

09:00	Klistremerke-avstemning av idéer 1. Kunstutstilling 2. Varmekart 3. Nøytral kritikk 4. Folkets stemme 5. Superavstemming
11:00	Kåre vinner
11:30	Lunsj
12:00	Tegne storyboard
15:00	Ferdig

Husk:

- Repeter mål og sprintspørsmål i fellesskap.
- Finn essensen av den valgte idéen og fokuser på denne når dere tegner storyboard.
- Dokumenter alt ved å ta bilder av Post-its, skisser og notater.

Klistremerkeavstemning: Intro

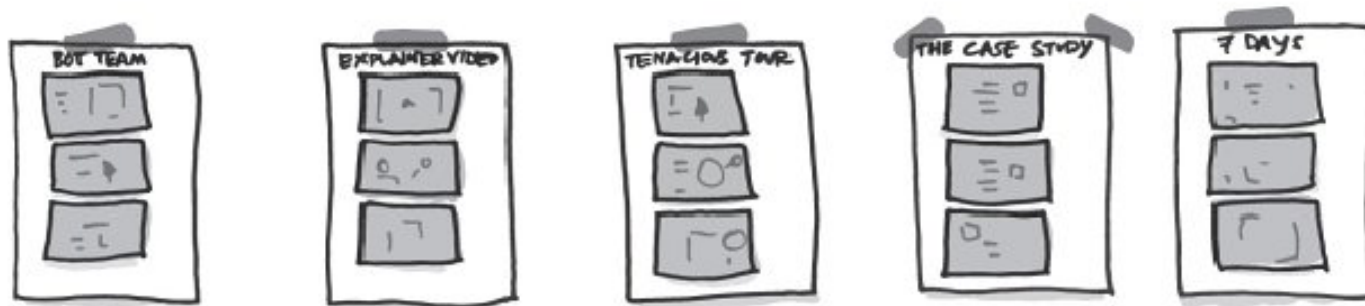
- Fem steg for å velge ut de sterkeste løsningene.
- Betrakte - Vurdere – Velge.



1 av 5: Kunstutstilling

10 min

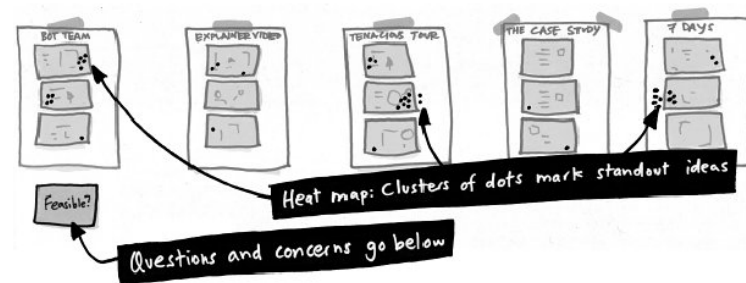
- Heng opp alle løsningene fra tirsdagen på én lang rad på veggen, gjerne i samme rekkefølge som i flyten.
- Bruk god plass slik at alle kan stå og se på én og én løsning.



2 av 5: Varmekart

35 min

- Alle får 20-30 små klistremerker hver.
- Ingen snakker.
- Se på én og én løsning.
- Sett klistremerker på de delene du liker.
- Sett to-tre klistremerker på de mest interessante idéene.
- Noter spørsmål/bekymringer på en Post-It og sett den under løsningen.



3 av 5: Høyhastighetskritikk

40 min

1. Alle samles ved en løsning.
2. Start timeren (**3 minutter**).
3. Fasilitator beskriver hva som skjer i løsningen.
4. Fasilitator bemerker populære idéer som har mange klistremerker.
5. Gruppen fremhever populære idéer som fasilitatoren glemte.
6. «Notarius» noterer populære idéer på Post-it, gir dem navn og fester over løsningen.
7. Fasilitator går gjennom spørsmål/bekymringer (under løsningen).
8. Opphavsmannen/-kvinnen beskriver idéer som ikke er nevnt, og besvarer evt. spørsmål.

4 av 5: Folkets stemme

20 min

1. Alle får én stor klistrelapp hver.
2. Repeter det langsiktige målet og sprint-spørsmålene.
3. Minn alle om å satse på idéer med stort potensiale («sikte på stjernene»).
4. Start timeren (**10 minutter**).
5. Alle skriver ned sitt valg uten å snakke; enten en hel løsning, eller en idé.
6. Etter 10 minutter plasserer alle sin stemme.
7. Alle forklarer sin stemme. **1 minutt** per person.

5 av 5: Superavstemning

15 min

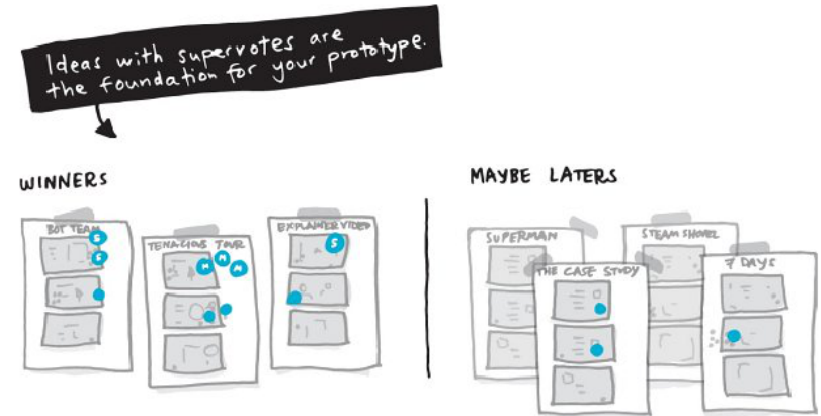
1. Gi tre store klistrelapper til beslutningstaker.
2. Beslutningstakeren skriver sitt initial på de tre lappene.
3. Beslutningstakeren stemmer på løsninger/idéer – helt fritt.



Vinnere og “senere”

10 min

1. Idéer/løsninger med superstemmer samles ved siden av hverandre.
2. Idéer/løsninger uten supertstemmer tas vare på til senere.



Prototype en eller flere?

20 min

- Hvis superavstemningen resulterte i to eller flere løsninger:
 - Kan løsningene kombineres i én prototype?
- Hvis de ikke kan kombineres, velg én idé dere ønsker å teste i denne omgang, og vurder en kortere sprintøkt hvor dere bygger og tester den andre idéen.

Lunsj

11:30 – 12:00

Ruter#

Lage storyboard

3 timer

1. Tegn opp rutenett på whiteboard, ca A3-format på hver rute.
2. Velg en åpningsscene/situasjon. Hva gjør brukerne RETT FØR de møter produktet eller tjenesten? Hold den enkel: nettsøk, artikkel, på gata etc.
3. Tegneren fyller inn den første ruten.
4. Fyll inn i rutene med de stegene brukerne må gjennom.

Hver rute skal formidle essensen av hva brukeren gjør i steget.
Se regler for storyboard på neste slide.

Regler for storyboard

- Bruk det du har.
- Ikke skriv sammenhengende tekst.
- Vis kun nødvendige detaljer.
- Beslutningstakeren bestemmer.
- Ved tvil, ta risiko.
- Historien skal bestå av 5-15 ruter og vare i mindre enn 15 minutter.

Torsdag

Lage prototype

Ruter #

09:00	Introduksjon til prototyping
09:05	Velge riktig verktøy Fordele oppgaver
09:15	Lage prototype
11:30	Lunsj
12:00	Lage prototype Sy det sammen
14:00	Prøvekjøre prototype Ferdigstille den
15:00	Ferdig

I løpet av dagen:

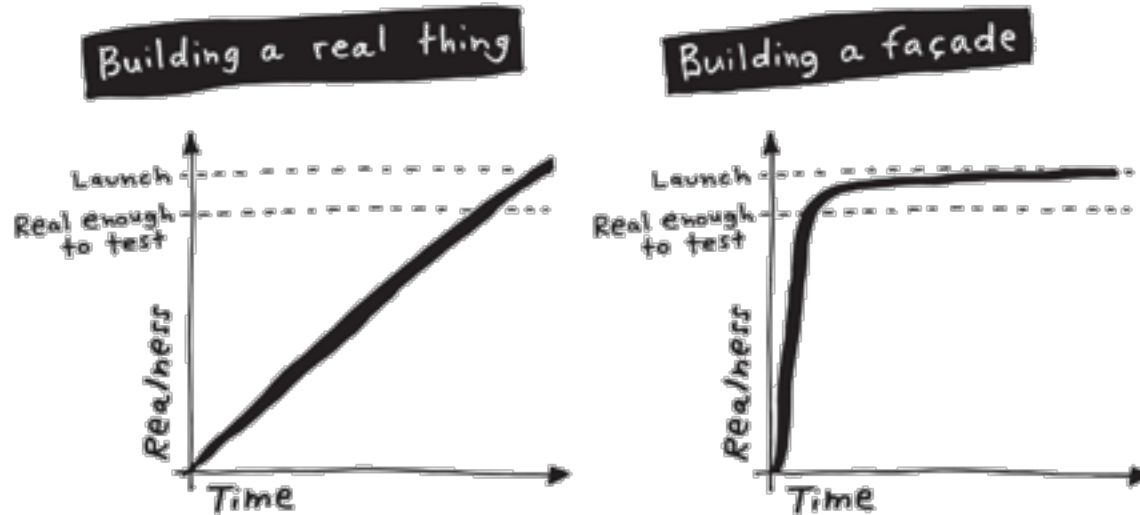
- Skrive intervjuguide.
- Sende påminnelse til testpersoner.

Husk:

- Repeter mål og sprintspørsmål i fellesskap.
- Pass på at prototypen og testen gir svar på det dere lurer på. Ikke prøv å dekke for mye.
- Er det hensiktsmessig at testen holdes utenfor bygget?
- Dersom dere har gjort flere sprinter med samme team; bytt gjerne om på rollene.
- Dokumenter alt ved å ta bilder av Post-its, skisser og notater.

1 av 4: Introduksjon til prototyping

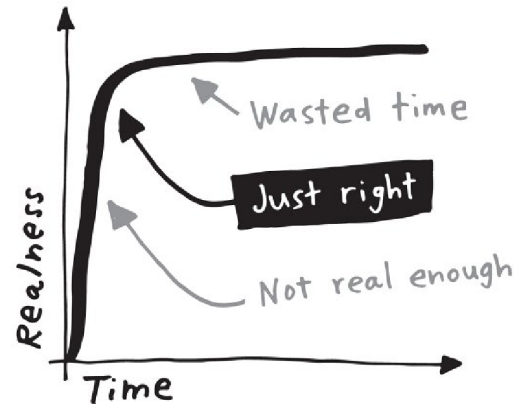
1 min



2 av 4: Riktig kvalitet

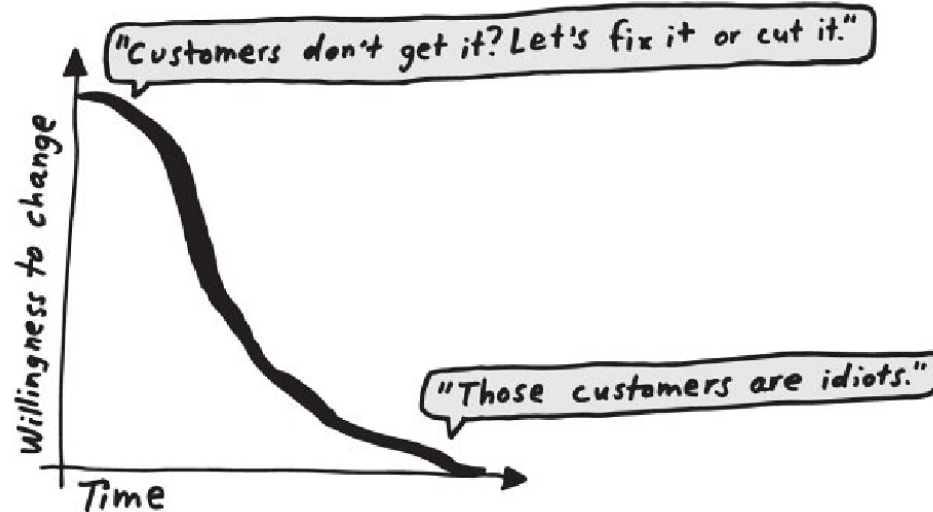
1 min

Goldilocks quality



3 av 4: Om viljen til å endre

1 min



4 av 4: Tilnærming til prototyping

2 min

- Alt kan prototypes.
 - Prototyper kan kastes.
 - Lag nok til å lære, ikke mer.
 - Prototypen må oppleves som realistisk.
-
- Hva må være på plass for at dere skal lære gjennom å teste prototypen?

1 av 2: Velge riktig verktøy

1 min

- Til skjerm (web, app, program), bruk for eksempel Keynote, Powerpoint eller nettsted-verktøy som Squarespace.
- Til papir (rapport, brosjyre, flyer), bruk for eksempel Keynote, Powerpoint eller tekstbehandler som Microsoft Word.
- Til tjenester (kundeservice, salgskontor), skrive et script og bruk teammedlemmene som skuespillere.

2 av 2: Fordele oppgaver

9 min

- 2 eller flere «**Makers**» lager de ulike delene av prototypen.
- 1 «**Stitcher**» syr delene sammen og sørger for overblikk.
- 1 «**Writer**» sikrer at prototypen oppleves virkelig (ingen «lorem ipsum»).
- 1 eller flere «**Asset collector**» skaffer til veie bilder, ikoner og andre ressurser.
- 1 «**Intervjuer**» lager intervjuscript til fredagen (uten å se prototypen).
- Hele storyboardet skal fordeles til Makerne, også åpningsscenen.

Lage prototype

1 time

- Alle jobber med kjernen (det viktigste) i sin del av storyboardet.
- Ikke glem åpningsscenen (utenfor prototypen).

15 min

- Alle viser det de har slik at Stitcheren kan begynne å sy det sammen.

1 time

- Arbeidet fortsetter.

Sjekkliste

- Lage prototype.
- Finne frem gavekort eller lignende til testpersonene.
- Lage og skrive ut samtykkeskjemaer (video/bilder, taushetserklæring etc.).
- Booke og klargjøre rom.
- Teste lyd og bilde på video (Google hangout fungerer bra).
- Sende påminnelse på SMS til testpersonene med tid og sted. Få bekreftelse på at de kan komme.

Lunsj

11:30 – 12:00

Ruter#

Fortsett: lage og sy sammen prototype

1 time

- Alle fortsetter arbeidet med å lage sin del av prototypen.
- Stitcheren syr sammen delene (alle detaljene skal henge sammen).

1 min

- Status på arbeidet.

1 time

- Arbeidet fortsetter.

Prøvekjøre og ferdigstille

20 min

- Gjør alle oppmerksomme på sprintmålene.
- Stitcheren går gjennom prototypen med Intervjueren som publikum. Alle de andre bør også se den, spesielt Beslutningstakeren.
- Alle følger med på om prototypen stemmer med storyboardet.

40 min

- Alle korrigerer eventuelle feil før prototypen sys sammen igjen.

Husk:

- Gå gjerne gjennom testen med en utenfor teamet, men husk at det er testen som testes og ikke prototypen. Ikke gjør store endringer på prototypen mot slutten av dagen.
- Møt opp litt tidligere i morgen slik at det er tid til å dobbeltsjekke at alt er klart til test.

Fredag

Test og lær

Ruter#

08:00	Klargjøre og forberede
09:00	Intervju 1
10:00	Pause
10:15	Intervju 2
11:15	Lunsj
11:45	Intervju 3
12:45	Pause
13:00	Intervju 4
14:00	Pause
14:15	Intervju 5
15:15	Oppsummering av funn
16:00	Ferdig

Husk:

- Repeter mål og sprintspørsmål i fellesskap.
- Vær våken! Det kan dukke opp innsikt man ikke trodde man var ute etter.
- Husk at det folk gjør i test ofte er viktigere enn det de sier.
- Dokumenter alt ved å ta bilder av Post-its, skisser og notater.
- Dokumenter også ved å ta skjermbilder av videooverføringen.

1 av 3: Klargjøre testrom og det tekniske

30 min

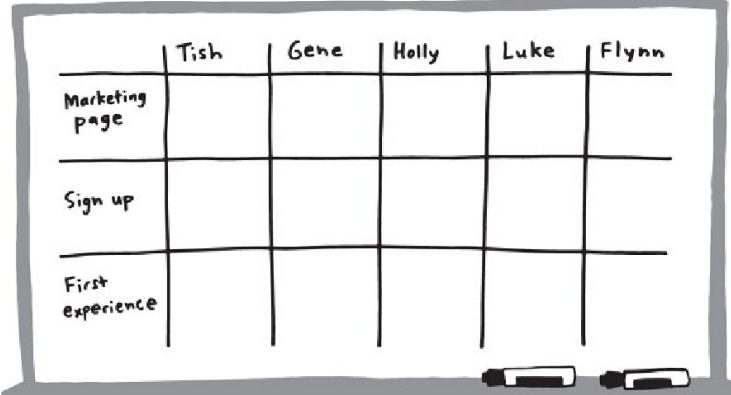
Dere trenger:

- Sprintrommet der teamet kan se intervjuet/testen via video.
- Intervjurom for gjennomføring av selve testen.
- Webkamera som viser testpersonen og tar opp lyd. Eventuelt et ekstra kamera som viser skjerm bilde på mobil/tablet/PC.
- Sett opp overføring av video (husk å teste at det fungerer!).
- Sett opp OPPTAK av video på én av maskinene (til intern bruk etter test).
- Sett opp en chat slik at teamet kan sende spørsmål til den som intervjuer underveis.

2 av 3: Forberede observasjonsrommet

15 min

1. Tegn et rutenett på en stor whiteboard
 - Fem kolonner – en for hver testperson.
 - Noen rader – en for hver prototype/del av prototype, eller sprintspørsmål.
2. Del ut Post-its og tusjer
 - Grønne tusjer for positive notater.
 - Røde tusjer for negative notater.



A hand-drawn whiteboard with a grid. The grid has 5 columns and 3 rows. The columns are labeled 'Tish', 'Gene', 'Holly', 'Luke', and 'Flynn' at the top. The rows are labeled 'Marketing page', 'Sign up', and 'First experience' on the left. At the bottom right of the whiteboard, there are two markers, one black and one white.

	Tish	Gene	Holly	Luke	Flynn
Marketing page					
Sign up					
First experience					

Ruter#

3 av 3: Gjennomgå regler for observasjon

5 min

1. Noter interessante ting på Post-its; sitater, observasjoner og dine tolkninger (merk med grønn tusj for positivt funn, og rødt merke for negativt funn).
2. Vær stille - hvis brukeren står fast/gjør noe rart, er det vi som har et problem.
3. Etter hvert intervju:
 - Plasser lappene på whiteboard-tavlen.
 - Diskuter raskt intervjuet, men vent med å trekke konklusjoner.

1 av 2: Intervju i 5 akter

Ca 1 time per intervju

1. Velkommen. La personen føle seg komfortabel.
2. Kontekst-spørsmål. Start med lett småprat, gå gradvis over til temaet.
3. Introduser prototypen. Minn personen om at dere tester løsningen, ikke personen. Be han/hun om å tenke høyt.
4. Oppgaver og hint. Start med et enkelt hint. Still oppfølgingsspørsmål.
5. Oppsummering. Still spørsmål som hjelper personen å oppsummere. Takk for verdifull tilbakemelding.

2 av 2: Underveis i intervjuet

- Vær vennlig og smilende. La testpersonen føle seg avslappet.
- Still åpne spørsmål. Hvem, hva, hvor, hvordan, hvorfor, når etc.
- Still uferdige spørsmål. Unngå å fullføre spørsmål, slik at stillheten kan hjelpe testpersonen til å snakke.
- Vær oppriktig nysgjerrig på testpersonens reaksjoner og tanker.

Lunsj

11:15 – 11:45

Ruter#

Fortsett intervjuene

Ca 1 time per intervju

- Husk å noter viktige funn og sitater.

1 av 2: Se etter mønstre

10 min

1. Alle samles ved whiteboarden.
2. Uten å snakke, bruker alle **5 minutter** til å:
 - Lese notatene.
 - Skrive ned mønstre som gjentas av tre eller flere testpersoner.
3. Når tiden er ute, bruker fasilitatoren **5 minutter** på å skrive alle mønstrene på en whiteboard.
 - Marker dem som enten positive, negative, eller nøytrale.

2 av 2: Resultatet og veien videre

20 min

1. Gå gjennom de langsiktige målsettingene og sprintspørsmålene.
2. Sammenlign med mønstrene fra intervjuene.
3. Bestem hvordan resultatet skal følges opp, og skriv det ned.

HURRA!
**Vi har gjennomført en
designsprint!**

PS.

Dette verktøyet er satt opp basert på boken, men er tilpasset en noe kortere arbeidsdag (alltid noen som må levere/hente i barnehagen). Videre er det gjort tilpasninger basert på erfaringer gjennom en rekke sprinter med et gitt team, kanskje du må gjøre tilpasninger til ditt team.

Vi anbefaler å følge malen de første gangene du gjennomfører en designsprint. Når teamet ditt kjenner metoden og fungerer godt sammen kan du være mer fleksibel i gjennomføringen.

Ta kontakt!

Wenche Pedersen

Fagsjef kundeorienteringsmetodikk og
kundeinformasjon, Ruter

wenche.pedersen@ruter.no

