

Velkommen til kurs i GV Design Sprint

André Jønsrud

Eva Helen Kjeldal

Jørund Leknes

Kristin Wulff



Kantega

Agenda

- Introduksjon til Design Sprint
- Presentasjon av case: det nye Munchmuseet
- Mikrosprint - arbeid individuelt og i grupper
- Oppsummering og avslutning

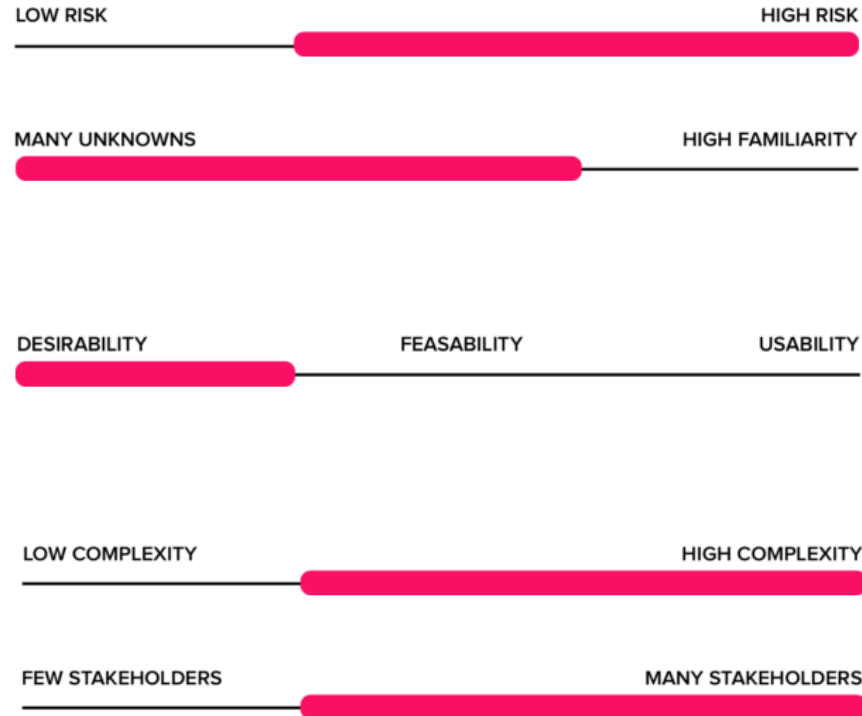
5 dager på 2 timer :)

GV Design Sprint



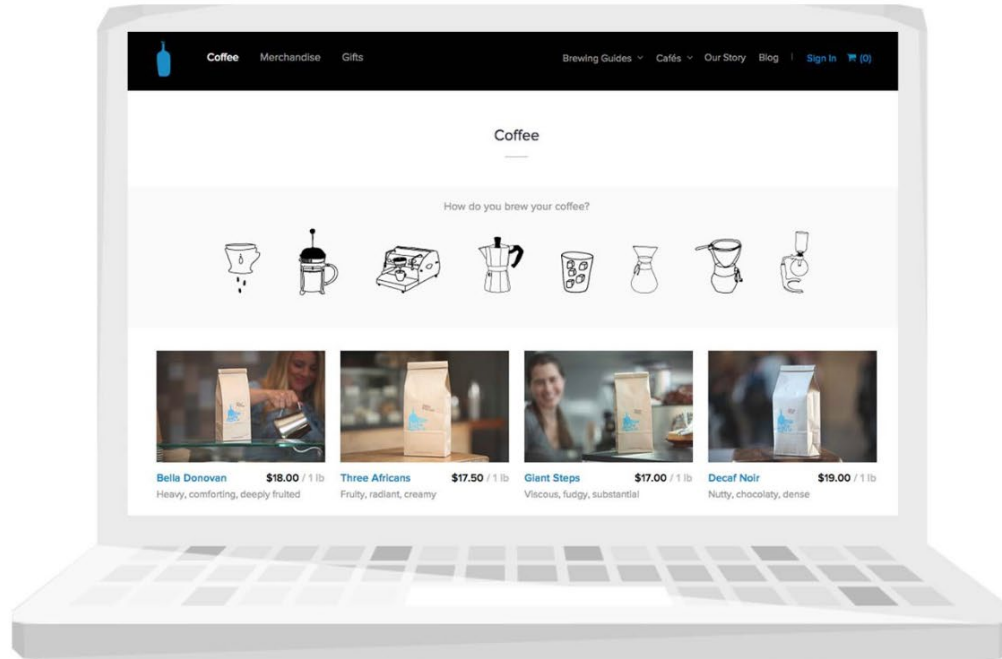
Mange av skissene i presentasjonen er fra boka.

Hva kan det brukes til



Case study: Blue Bottle sprints with GV

We helped Blue Bottle Coffee design a new website that boosted sales and time on site.

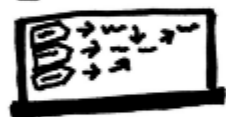




**United Nations: Increasing food donations
with design sprints**

MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



WEDNESDAY

•Decide



THURSDAY

•Proto-
type



FRIDAY

•Test



Teamet



Designer



Utvikler



Arkitekt



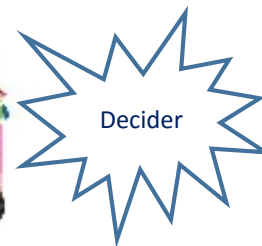
Brukerkontakt



Fasilitator

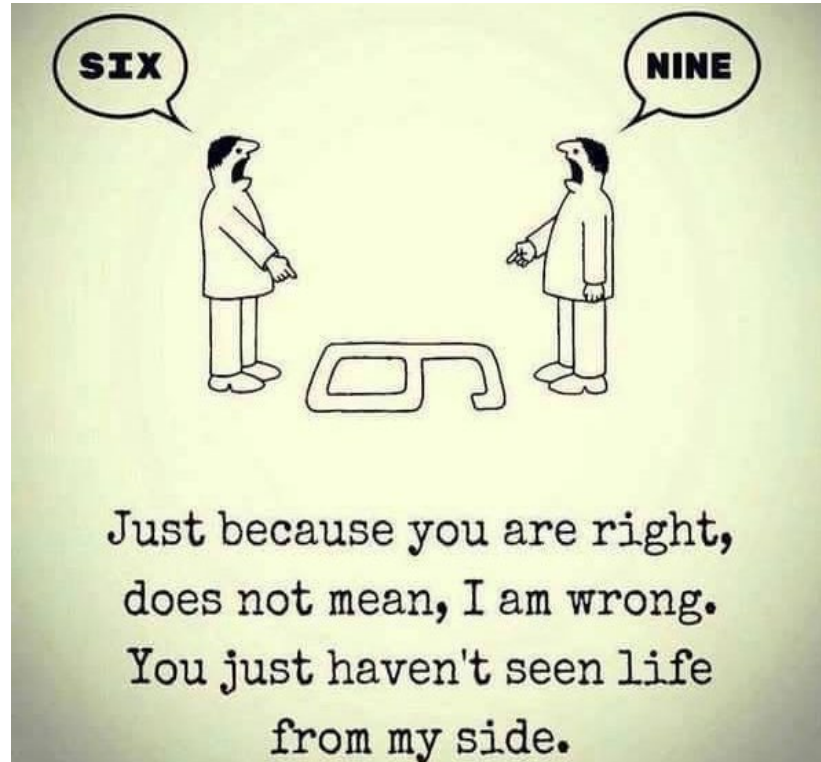


Direktør



Decider

Solve the surface first!



MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



WEDNESDAY

•Decide



THURSDAY

•Proto-
type



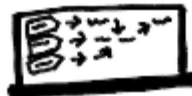
FRIDAY

•Test



MONDAY

•Map



A person is seen from the back, wearing a light-colored shirt, writing on a whiteboard. The whiteboard has some faint, illegible text on it. The entire image is overlaid with a semi-transparent blue filter. In the bottom left corner, the text "SPRINT: MONDAY" is written in a bold, white, sans-serif font.

**SPRINT:
MONDAY**

Kjøreregler

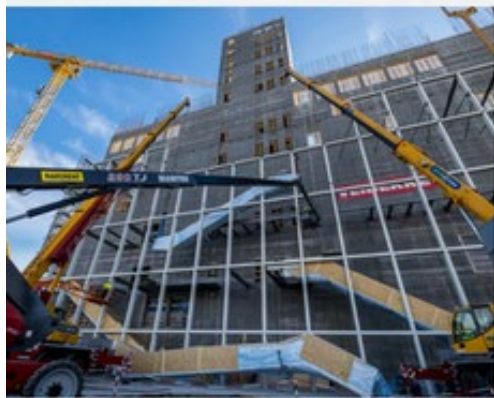


Case

Nytt Munch-
museum

Langsiktig mål:

Økt besøk til
museet gjennom at
besøkende får en
dypere forståelse
av kunsten.



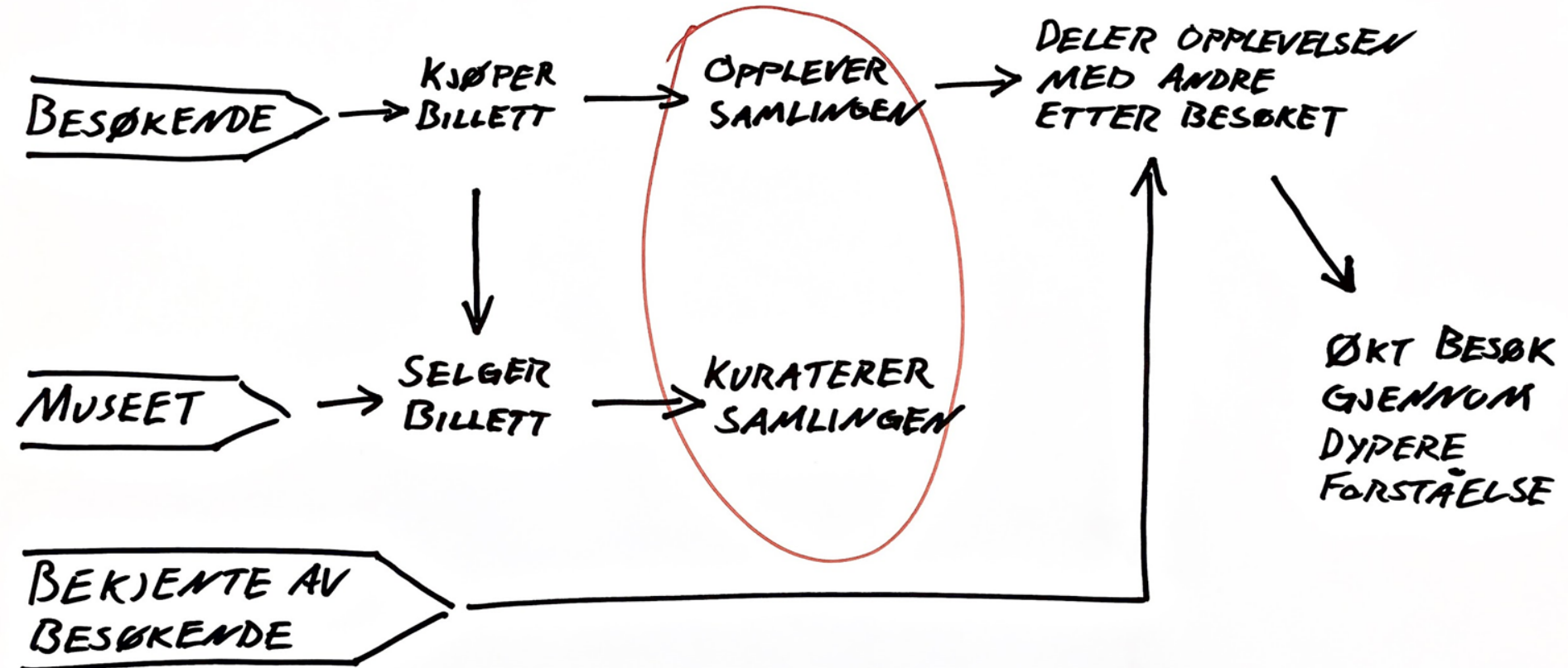
NYTT MUNCH MUSEUM I OSLO

— HVORDAN FINNE FREM?

— HVORDAN ØKE BESØK?

— HVORDAN FORSTÅ MER AV KUNSTEN?

Besøk på Munch-museet



SPRINTSPØRSMÅL

- HVORDAN HOLDE PÅ DE SOM VIL HA BESØKET PÅ DEN TRADISJONELLE MÅTEN?
- HVORDAN TILBY MER ENN DET VISUELLE FØRSTEINNTRYKKET?
- HVORDAN TREFFE FOLK PÅ DERES KUNNSKAPSNIVÅ?
- HVORDAN FÅ FOLK TIL Å SETTE PRIS PÅ MER ENN DE MEST KJENTE VERKENE?

MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



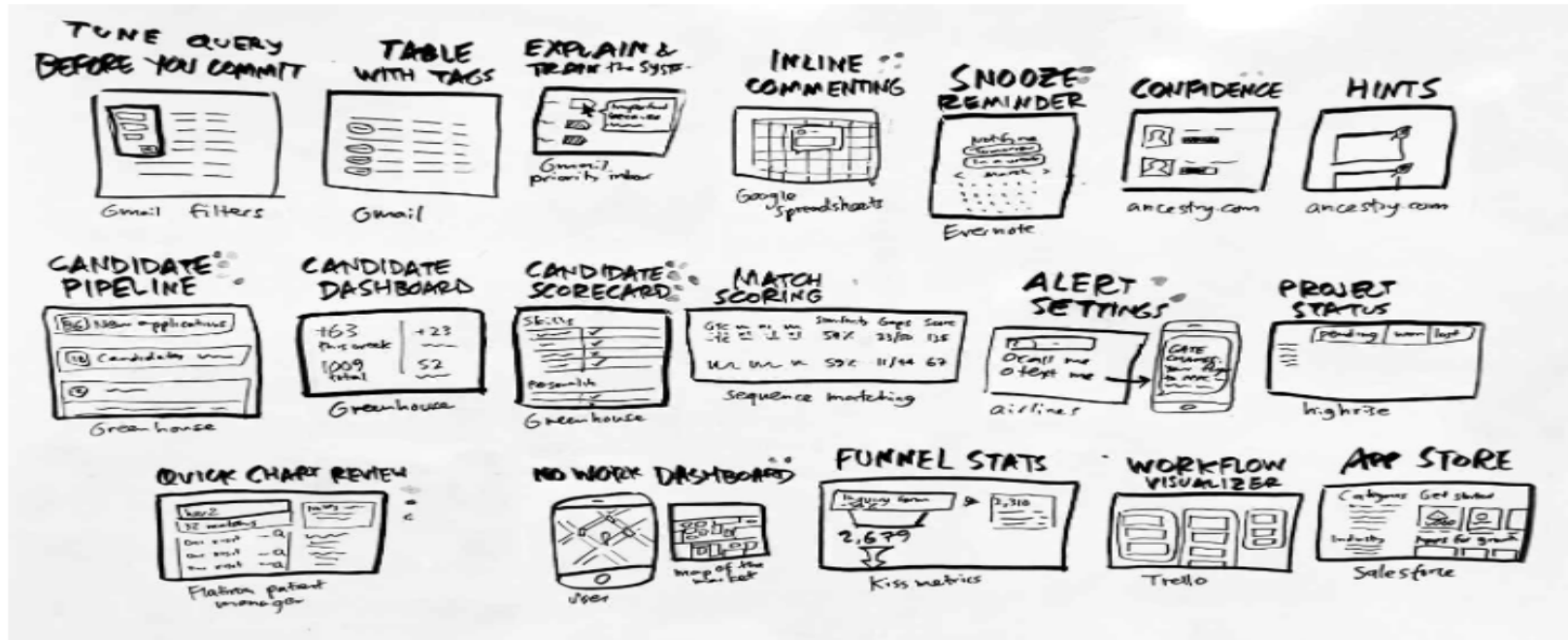
A man with glasses and a beard, wearing a light blue shirt, is seen from the back, writing on a whiteboard. The whiteboard is covered with various hand-drawn diagrams and text boxes. The entire image has a blue tint. The text 'SPRINT: TUESDAY' is overlaid in large white letters on the bottom left.

SPRINT: TUESDAY

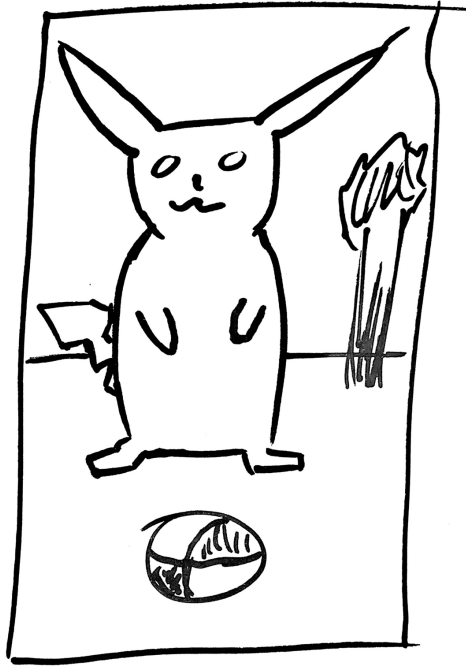
Skissedag



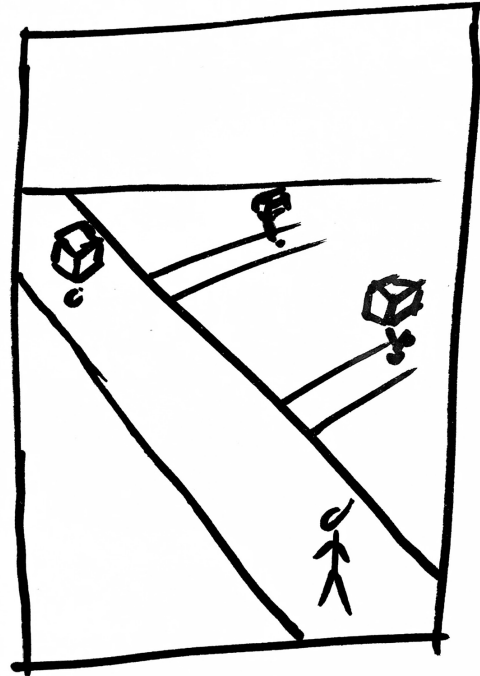
Lyndemo



Pokémon Go



SPILL



LOKASJON

Amazon Anbefalinger

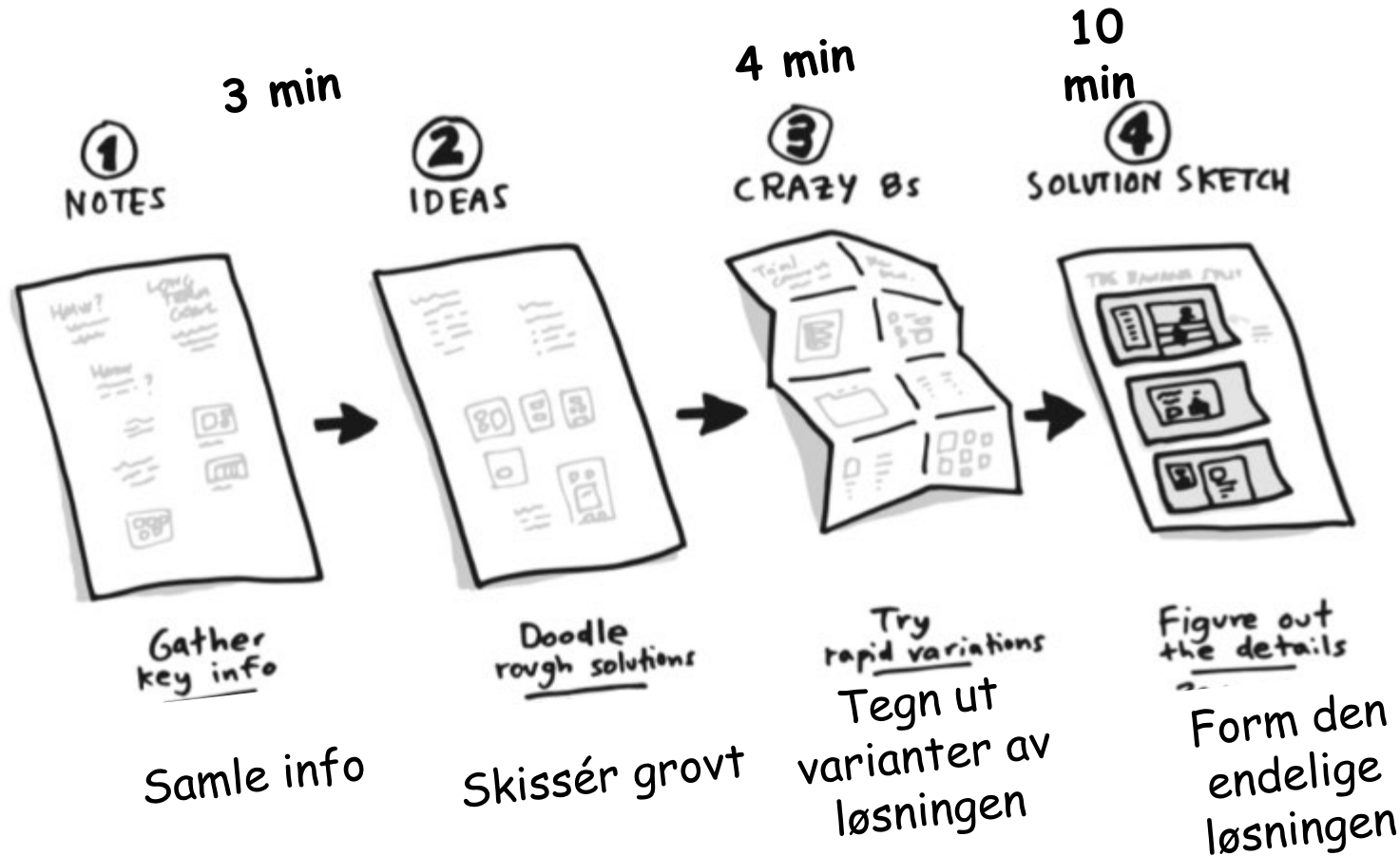


Hva slags løsninger kan det være?

- Situasjoner
- Mobilapp
- Webside
- Handelsløsning
- Annet teknisk utstyr



Savioke's Relay robot.



Løsningsskisse

- Fengende tittel
- Tre steg som viser hva brukeren ser/blir presentert for
- På gule PostIts for å kunne ta med til Storyboard etterpå. (Gule fordi tegningen vises best da.)

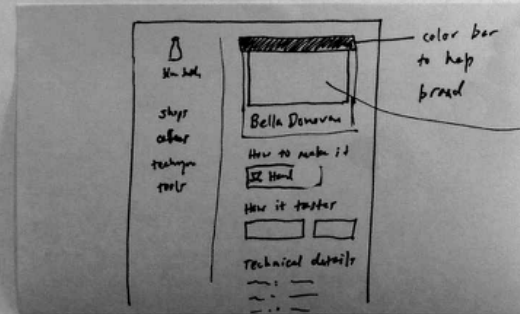
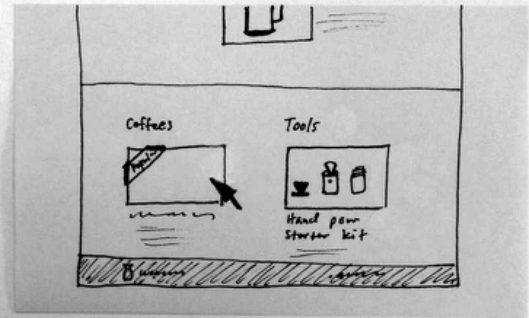
"The Henry Ford"

Search for
"pour over coffee"
leads here...



click next to
advance... scroll
bar also works.

photos should
be clear and
high quality,
but not too
trendy - we
want this to
be accessible!



color bar
to help
brand

photo doesn't
have to be
of beans/
package

MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



WEDNESDAY

•Decide





SPRINT: WEDNESDAY

Gå rundt og se på alle skissene (10 min)

Hvem skal bestemme?



Heat map i gruppen

1. Ikke snakk
2. Se på løsningsskissene
3. Sett prikker/stjerner ved de delene du liker
4. Sett to eller tre prikker/stjerner på de mest spennende ideene
5. Neste skisse likedan.

Hurtigkritikk

- Gå gjennom alle skissene
- Først «anonymt» og på slutten får den som har laget skissen forklare

Hurtigkritikk av skisser i gruppen

1. Samles rundt en av skissene
2. En tar ansvar for å følge med på tiden. Sett på timer (12 minutter/antall skisser)
3. Fasilitator forteller historien om skissen
4. Fasilitator påpeker ideene som er løftet fram med klistremerker
5. Teamet påpeker ideer fasilitatoren har glemt
6. «Skaper av løsningen - vis din identitet og fortell oss hva vi ikke så»
7. Skaperen forklarer resten av ideene og svarer på spørsmål
8. Flytt til neste skisse og gjenta

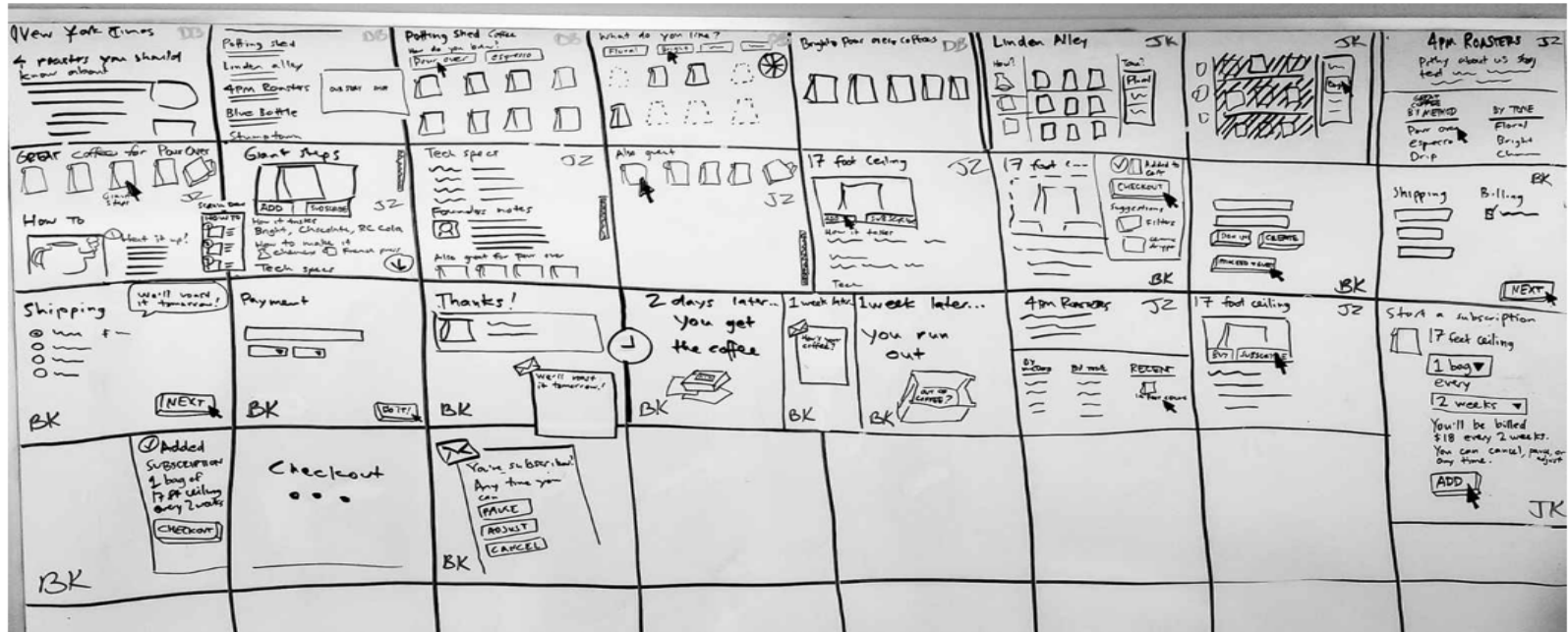
Hvilken idé skal vi bruke?

1. Gi alle én stemme (ett klistremerke)
2. Minn alle på det langsiktige målet og sprintspørsmålene
3. Minn alle sammen på at dette ikke er et sted for trygge ideer - vær vågal
4. Sett på timer
5. Alle tar et valg - det kan være bare én idé på skissene, eller hele skissen
6. **Når tiden er ute setter alle opp sin stemme på skissene**

Beslutteren

- Stem på den/de skissene du synes er best. 1-2 klistremerker

Storyboard (en slags tegneserie)



MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



WEDNESDAY

•Decide



THURSDAY

•Proto-
type



Vi lager en cowboylandsby





MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



WEDNESDAY

•Decide



THURSDAY

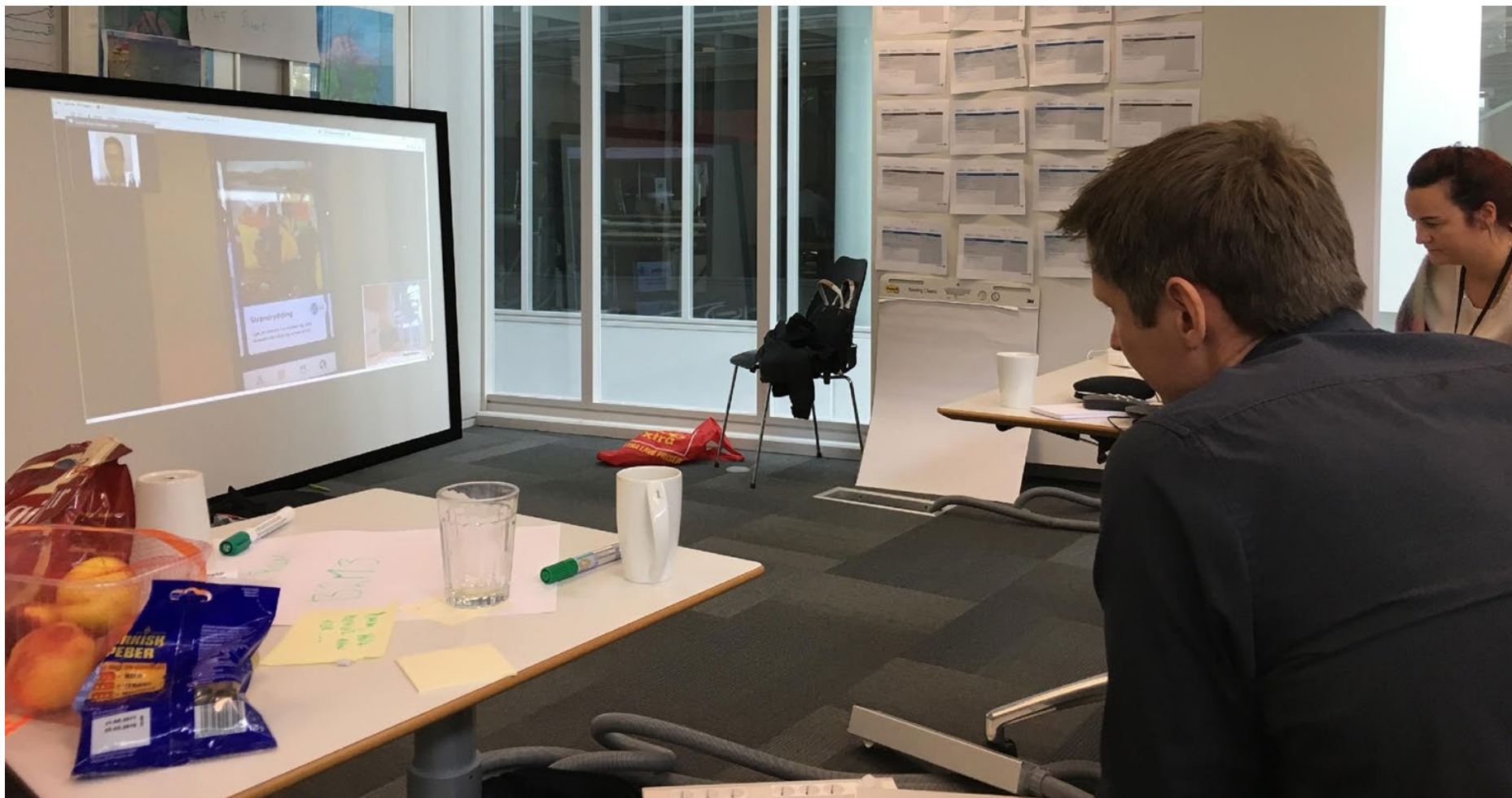
•Proto-
type



FRIDAY

•Test

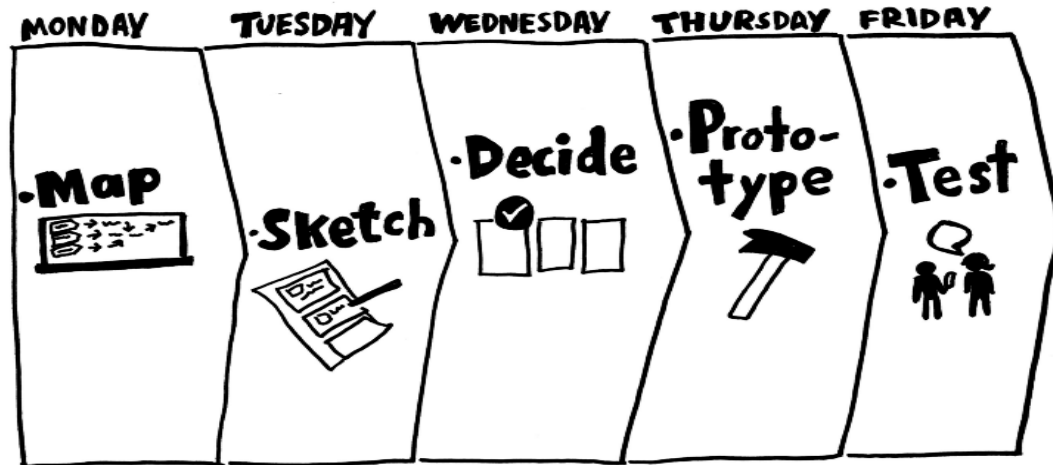






Hvordan kan du bruke Google Design Sprint i din organisasjon?

- Bruk 1 min individuelt
- Del i gruppen (3 min)

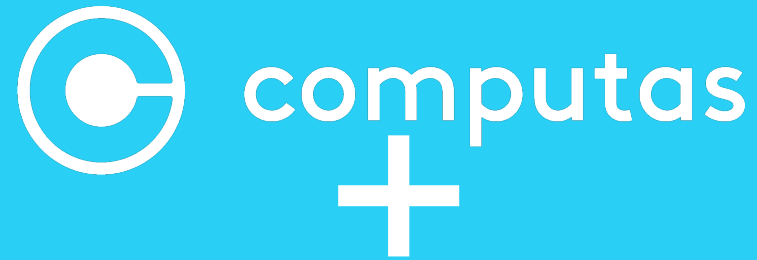


A photograph of two women walking and talking on a city street. The woman on the left has short blonde hair, wears glasses, a red patterned scarf, and a dark coat. The woman on the right has short red hair, wears glasses, a grey patterned scarf, and a grey coat. They are both smiling and looking towards the right. The background is a blurred city street with buildings and a horse-drawn carriage on the left. A semi-transparent orange banner is overlaid across the middle of the image.

Tips

Tips

- Se sprintfilmene på starten av hver dag.
- Alle skal lese boka på forhånd
- Følg oppskriften nøye i **første** sprint – det er gjennomtenkt
- Eksperimentér med prototypingsverktøy på forhånd.
- Forbered deg ekstra på storyboard-fasilitering. Onsdagen er den vanskeligste dagen. Tenk historie og ikke funksjonalitet.



Kantega