

# DESIGN SPRINT

**Det visuelle design sprint -  
smagsprøve**

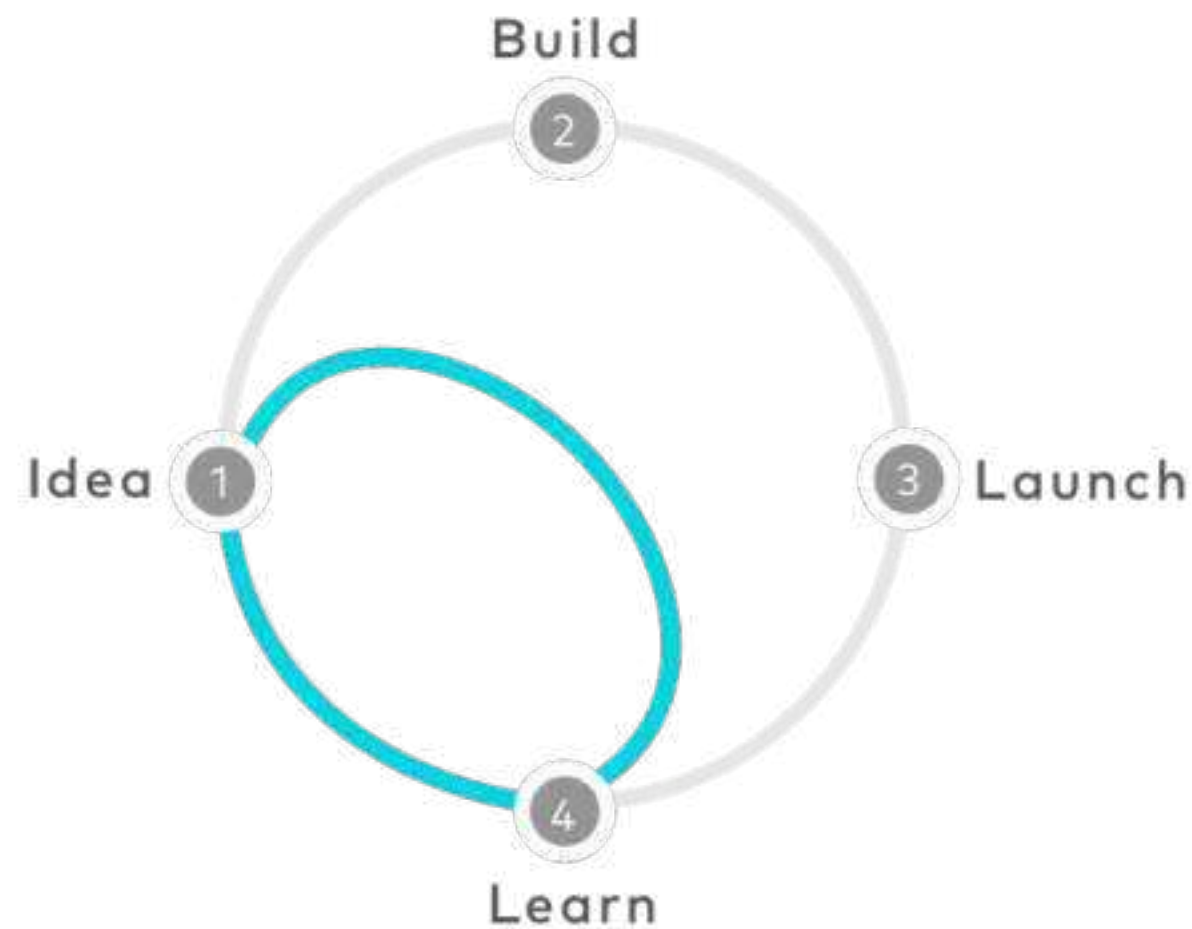
**Sarah Lund Morrison**  
**Founder & Owner SLUM.nu**  
**cand.comm cand.scient**  
**Konsulent, rådgiver, designer, facilitator,**



# Starten af Design Sprint?

## Jake Knapp

Former Google Venture design partner Jake Knapp began running design sprints at Google in 2010. He worked with teams like Chrome, Google Search and Google X.



**SLUM**

# SLUM Design Sprint



1

Rammesæt  
problem og  
scenarier

2

Formulér  
ideer til  
løsninger

3

Formulere  
og udvælge  
idé

5

Bygge / tegne  
idé som  
prototype

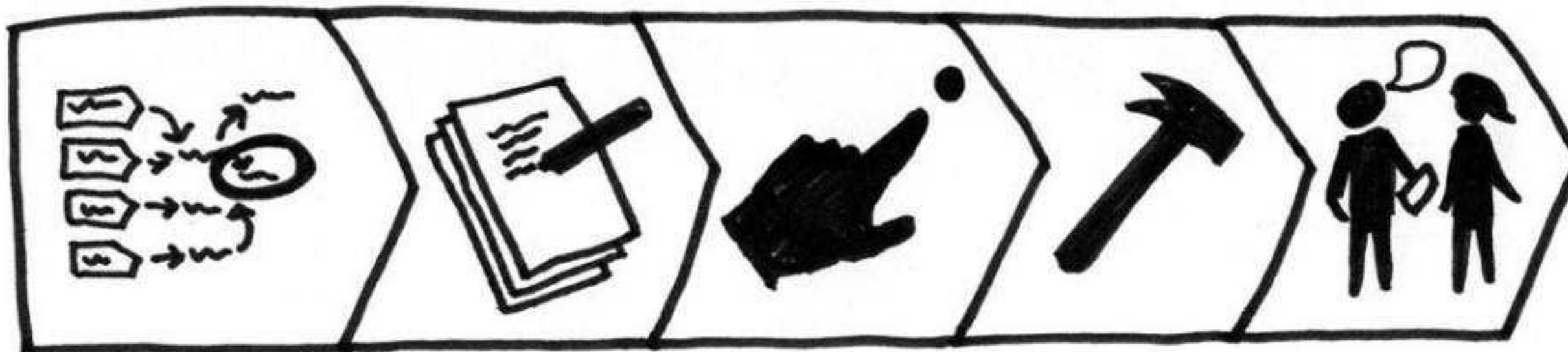
6

Test om  
det  
holder

Afsluttende  
opfølgning,  
evaluering  
tilpasning

Indledende  
møde hvor  
problem og  
formål  
defineres

CHALLENGE



LEARN



SLUM



# Facilitatortræf Design Sprint

**1**

Sarah giver intro til design sprint

**2**

I vælger et problem, som I ønsker at sprinte på

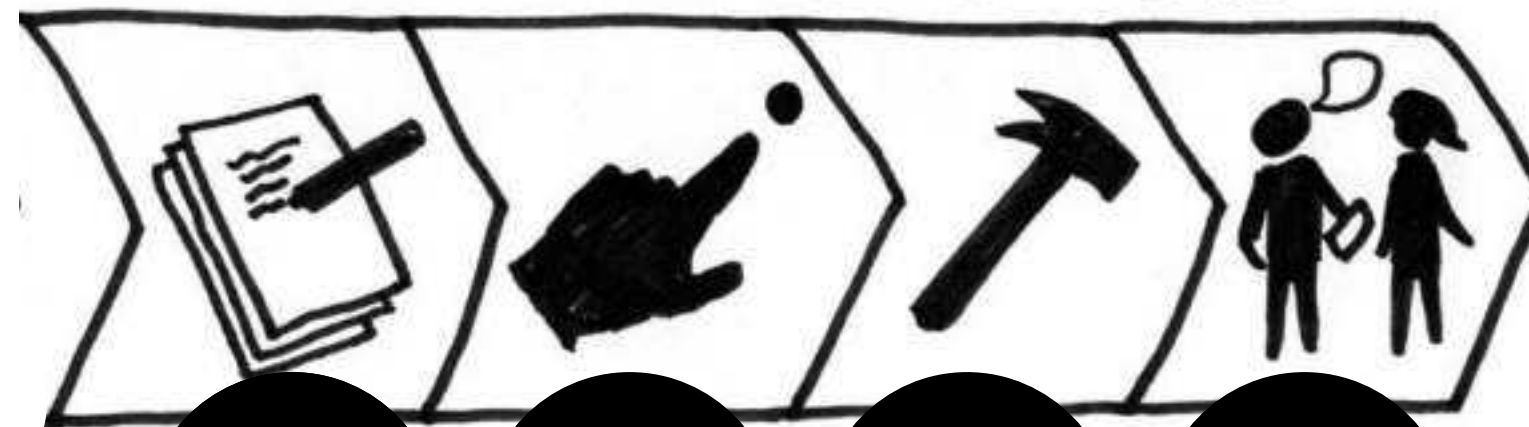
**3**

Gruppearbejde afprøvning af metoder, design af prototype til at tage med hjem

Efter facilitatortræf kan I teste konceptet og ringe til Sarah og få feedback



**CHALLENGE**



**Problem**

**Idé**

**Vælg**

**Design**

**TEST**

**Test**

# Hvad?

**Innovation via bruger-  
drevet og kreativ  
problemløsning på  
komplekse idéer**

**Hurtigt, effektiv  
og integrerbar  
metode**



# Hvorfor

- **Omødekomme konstant udvikling og innovation i en foranderlig virkelighed**
- **Brugerdrevet (produkt)udvikling**
- **Bedre idé-rigdom, kreativitet og engagement**
- **Højere samarbejdet**
- **Mere produktivitet**
- **Stop med at snakke og løs problemerne samme til glæde for de mennesker, I servicerer**



# Sådan Sprinter vi sammen

- ✓ **Vi siger ikke siger nej**
- ✓ **Vi bygger videre på hinandens idéer**
- ✓ **Vi sprinter – hurtig og TIME BOXED handlinger!**
- ✓ **Vi skruer op for forestillingsevnen**
- ✓ **Vi arbejder intuitivt med System 1**

# 4 Problemer, som vi skal sprinte os til faciliteringsløsninger på

Fordel jer i 4  
grupper  
6 i hver

1

Hvordan skaber vi  
inkluderende møder,  
hvor alle kan bidrage  
på lige fod?

3

Hvordan arbejder vi  
med diverse  
perspektiver – og huske  
brugernes?

2

Hvordan afmonterer vi  
uenighed blandt  
deltagergrupper og gør  
det til engagerende  
samarbejde?

4

Hvordan hacker vi os  
til mere kreative møder  
gennem facilitering?

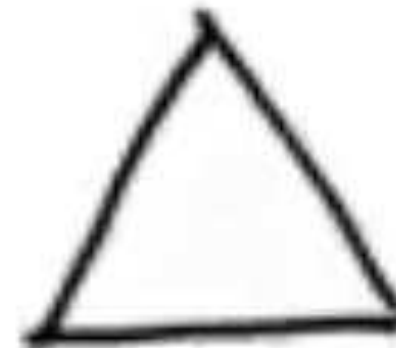
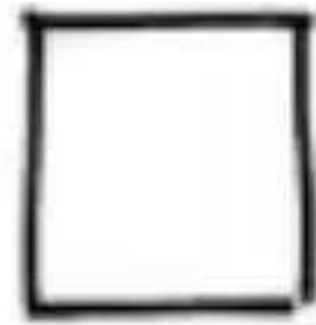
## Case

I er et tværfunktionelt udviklingsteam. I skal løse et (valgt) problem for at hjælpe jeres organisation med at drive innovation og forbedre samarbejde for at opnå en mere effektiv mødekultur.

Med design sprint skal I nu designe **adfærdsrettede faciliteringsløsninger.**

# Visuel Icebraker

Papir  
Pen



**ALLE kan tegne, hvis I kan  
tegne de 5 grundelementer**



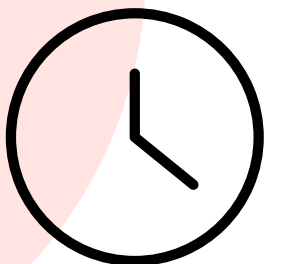
# PERSONA KORT

**Problem**

**Bestem om jeres persona er en Facilitator eller en, som deltager i faciliteringen?**

**Udfyld skabelon i gruppen**

**7 min**



1

TEGN PORTRÆT

NAVN \_\_\_\_\_

JOB/TITEL

CIVIL STATUS

2

FERNEKOMPETENCE

HOVEDPINE

3

ØNSKE TIL LØSNING

4

HVAD VIL HUN/HAN I VIRKELIGHEDEN GERNE OPNÅ?

5

VANER

6

SLUM

# KERNEN AF PINEN:

BESKRIV

HVORFOR ER DET VIGTIGT?

HVOR LANGTID VÆRER DET?

TEGN DET

KERNEMOMENT NAVN

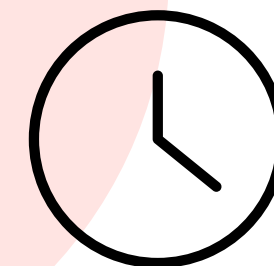
SLUM

Problem

Beskriv og tegn det, I synes belyser kernen af problemet. Beskriv det og tegn det

Udfyld skabelon i gruppen

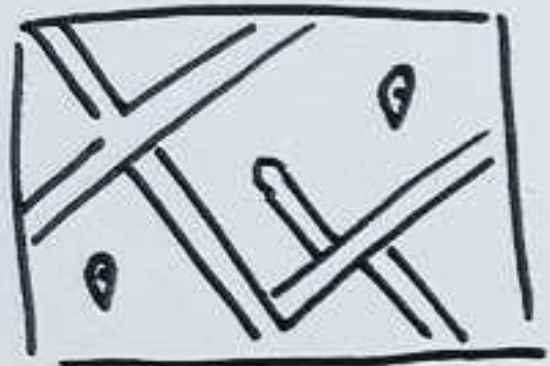
7 min





# Idé STORMING

① waze for fraud alert



② Security Bot AI

③

Walmart Visually Bank  
Track your Money Flow

④

Call a friend  
any

⑤

Change the value of money

↳ does not change until approval

⑥

Email only for FINANCE  
dissociate from GOOGLE?

⑦

WATCH YOUR MONEY

Tegn min. 8 idéer på 8 postits til jeres kernepine individuelt

Idéer

8 min



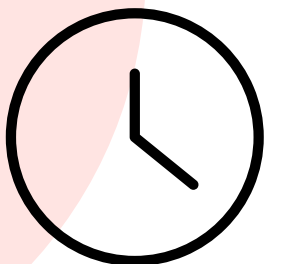
# Vælg 1 idé i gruppen

Vælg

- **Præsenter jeres idéer for hinanden - læg jeres idéer på bordet 1 af gangen- er der nogle der minder om hinanden, læg dem sammen?**
- **Vælg eller sammenskriv 1 idé, som I tror mest på, som løser problemet kernepinen**
- **Hvordan idéen understøtter valgte adfærdsnudges og løser jeres problem**

**Udvælg 1 Idé ved  
bordene**

**10 min**





# LØSNING<sup>s</sup>-DESIGN

- DIGITAL
- INDIVIDUEL
- FACILITERET
- ANALOG
- FÆLLES
- SELV-LEDT

SÅDAN AFHJÆLPER VI HOVEDPINEN

HVILKE PÅST?

ADFÆRD

SÅDAN BRUGES DET

TID & STED

TEGN DET

LØSNINGENS NAVN

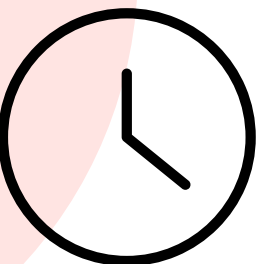
SLUM

Design

Sammenfat jeres idé og tegn situationen, hvor den kommer i spil. I må gerne bygge jeres idé som prototype.

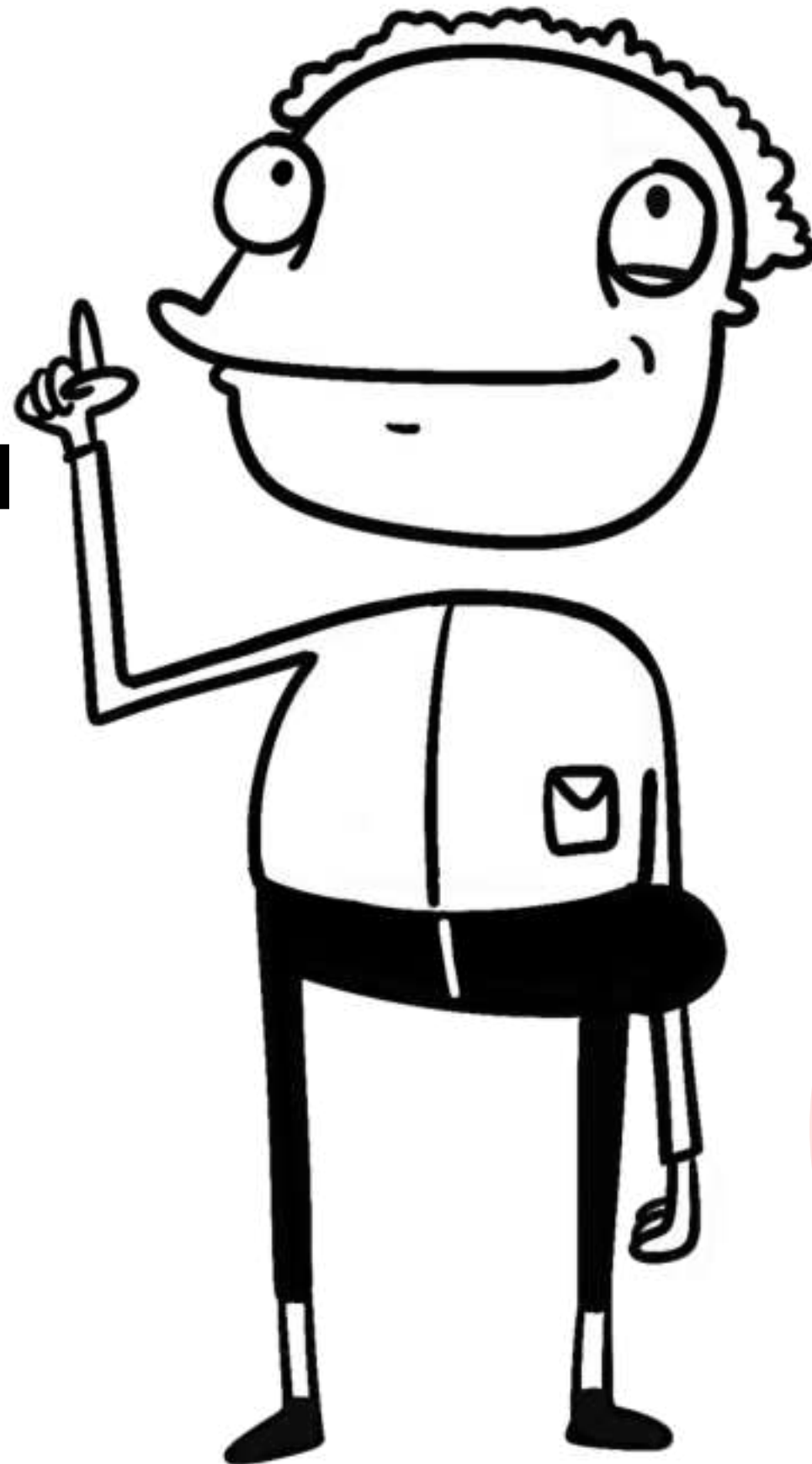
Udfyld skabelon i gruppen

10 min

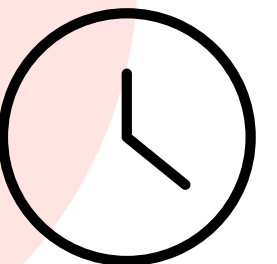


# Gallery Walk

**Vi besøger nu hinanden  
nogle minutter ved hvert bord**



**4 min  
hver  
gruppe**



**SLUM**



**Test**

**Idéer holder kun vand, hvis de VIRKER i virkeligheden**

**Skriv  
sarah@slum.nu  
Så sender jeg  
1 skabelon efter frit valg**



# Hvornår Design Sprint?

- Som en del af Scrum og Agile Sprint WoW's & PI planning
- Com change management
- Til at kvalificere og booste udviklings / forandringsprojekt
- Til Kick Offs
- Til at kvalificere brugerrejser og bruger painpoints
- Når I gerne vil frame og løse et problem effektivt
- Når I gerne vil generere idéer på et komplekst problem
- Når I gerne vil løse problemer og teste dem i virkeligheden
- Når I gerne vil drive en lærende kultur



FÅ DESIGN SPRINT SOM TRÆNINGSFORLØB OG FACILITERINGSYDELSE



# KOMPETENCEUDVIKLING MED "TEGNEMAKKER"

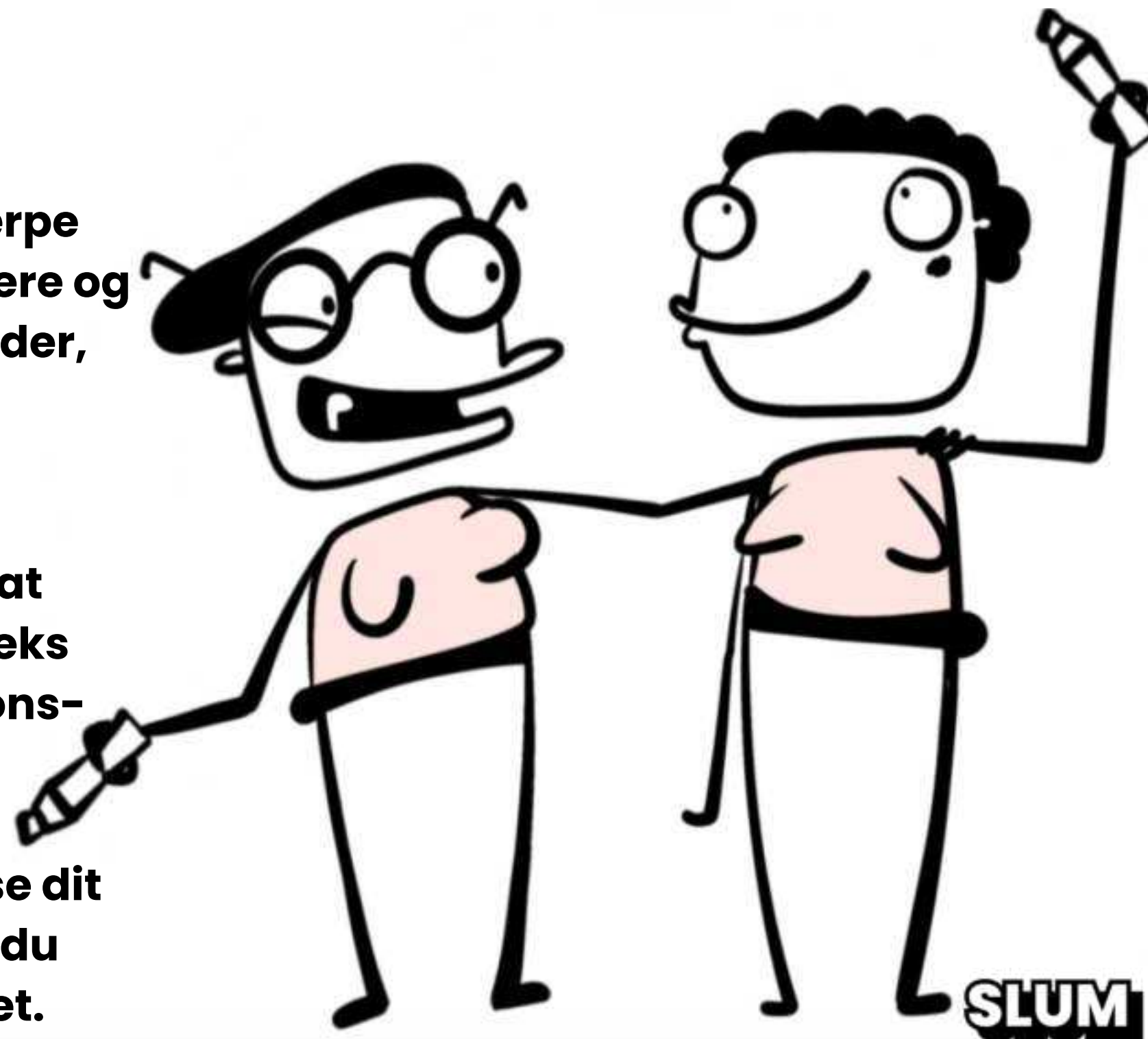
Gå til [slum.nu](https://slum.nu)  
scroll ned til  
Tegnemakker  
og få et tilbud



Ønsker du at forbedre dine visuelle kompetencer, skærpe forståelse, forsimple budskaber og engagere modtagere og stakeholders? Måske ønsker du at kunne facilitere møder, workshops, innovationsforløb eller kunderejser med visuelle værktøjer?

Tegnemakker styrker dine visuelle evner og lærer dig at facilitere processer gennem visuelle metoder. Du vil f.eks lære at visualisere komplekse idéer og drive innovations- og udviklingsprocesser i dit arbejde.

Med Tegnemakker får du tid, ro og sparring til at forløse dit potentiale og styrke din faglighed uanset disciplin, så du kan visualisere og facilitere med selvtillid og kreativitet.



**SLUM**

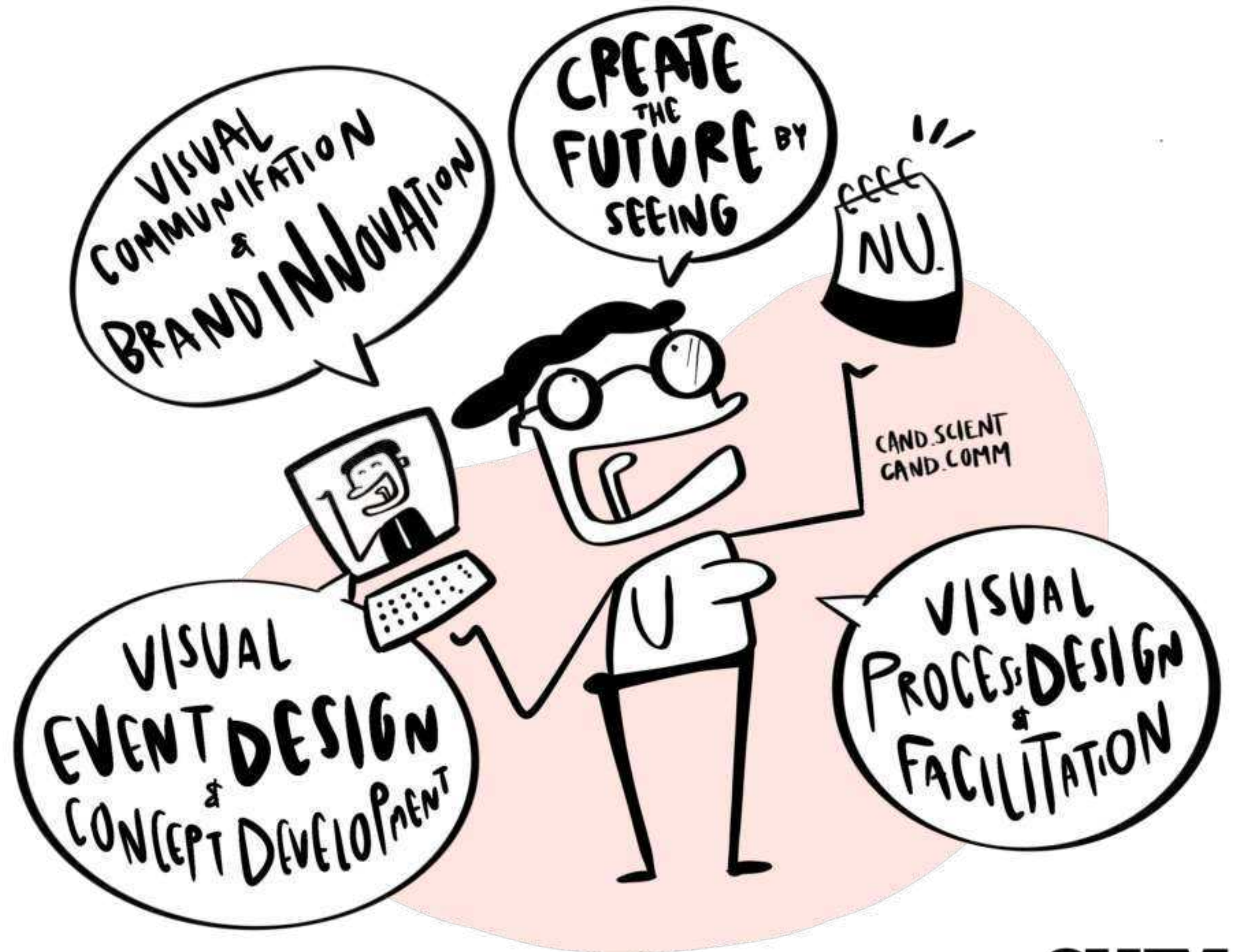
# KONTAKT

**Sarah Morrison**

[www.SLUM.nu](http://www.SLUM.nu)

[sarah@slum.nu](mailto:sarah@slum.nu)

61 48 19 82



**SLUM**