



Metodlåda – Drivkrafter för livslångt lärande

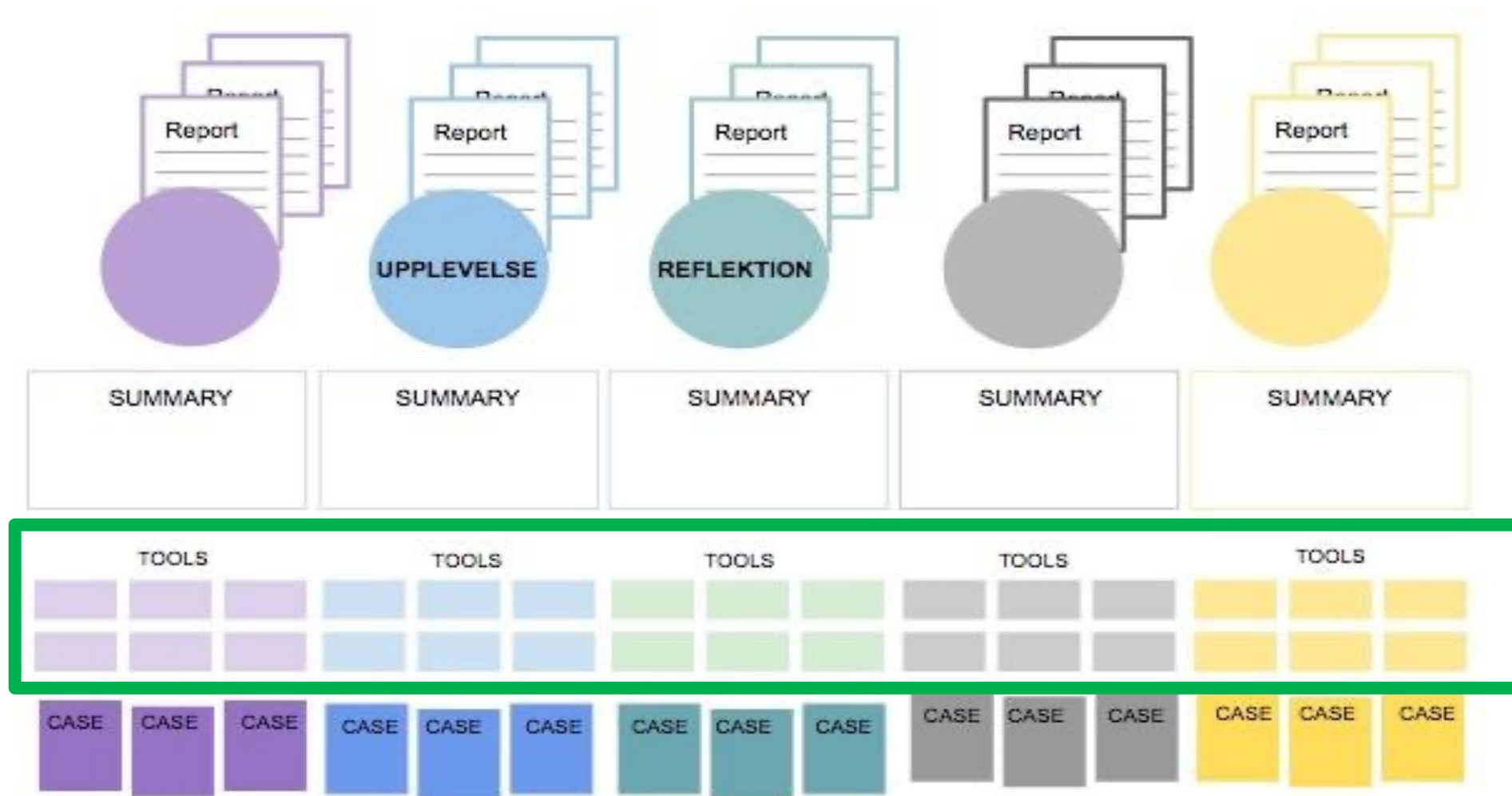
PROJEKTPLAN – 1.0 2021-12-20

MIKAEL AHLSTRÖM

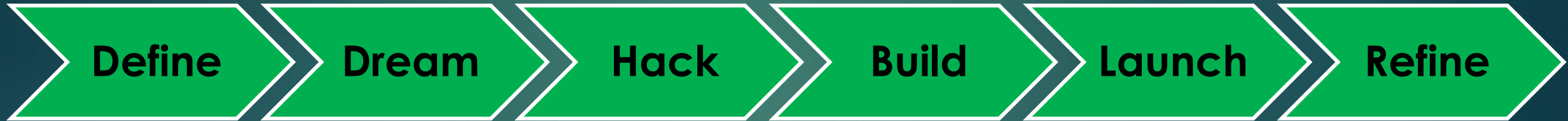
Innehåll

- Bakgrund
- Process
- Projektgrupp
- Partners
- Tidplan

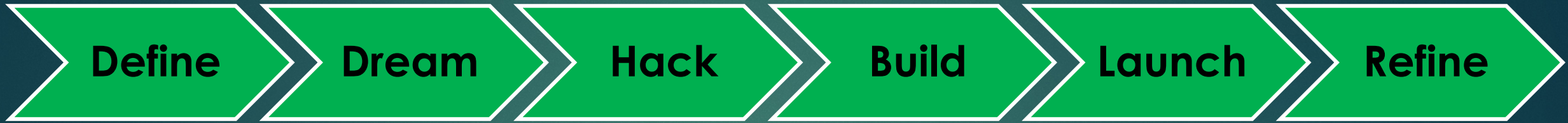
Projektöversikt - Verktygslåda



Process – Design Thinking



Process – Design Thinking



Discover & Define

- ▶ Omvärld & Trender
- ▶ Personas

Dream

- ▶ Forskningsinsikter
- ▶ Användarundersökningar

Hack

- ▶ Hackathons
- ▶ Challengegov

Build

- ▶ Prototyping
- ▶ UX Design
- ▶ Development

Launch

- ▶ Produktansering
- ▶ Marknadsansering

Refine

- ▶ Evaluate
- ▶ Upgrade

Process – Define

För att säkerställa att vi utvecklar en relevant lösning för framtiden behöver vi förstå och definiera det landskapet som lösningen skall vara verksam i.

Omvärld och trender

Vi måste förstå vår framtida omvärld och de trender som lösningen skall verka inom för att säkerställa relevans.

Personas

Vi måste också få en tydlig bild av vilka målgrupper som vi ser skall använda tjänsten, deras behov och önskningar, och dessutom vilka övriga stakeholders som kommer ingå i eller ha en påverkan på tjänsten.

Process – Define

Omvärld och trender

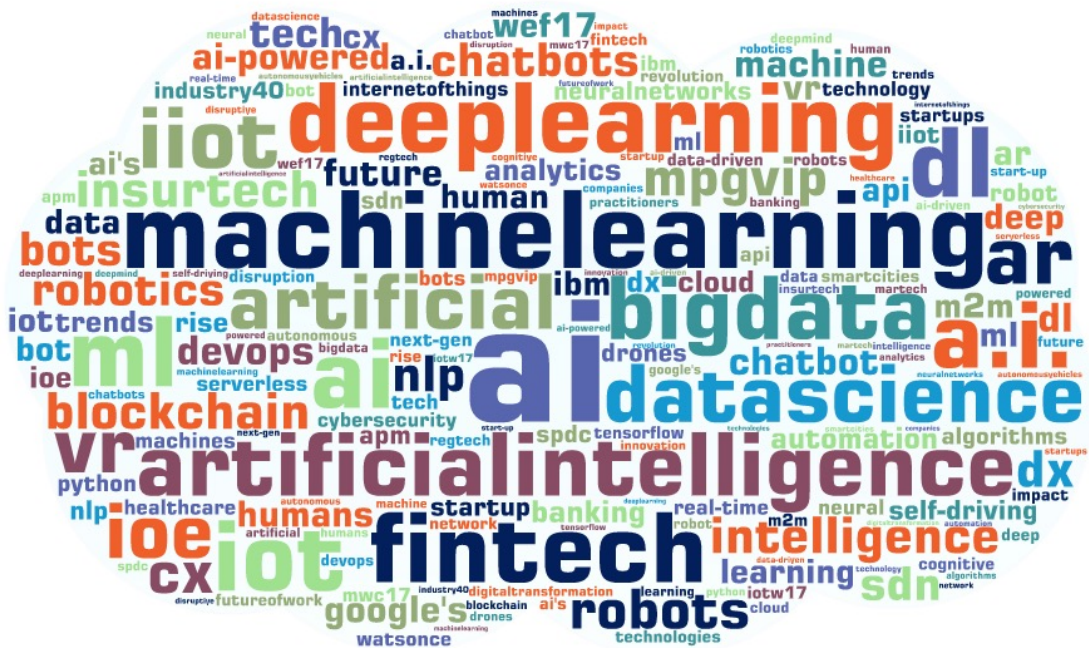
Det finns ett större antal trender, fenomen, beteenden och teknologier som nu har ett starkt påverkanstryck på omvärlden kring området utbildning och livslångt lärande. Vi behöver definiera dessa, se på vilket sätt de kommer forma landskapet och därefter skapa oss en bild av den framtid som tjänsten skall verka inom.

Rapporter

Vi tar del av ett antal rapporter inom området och sammanställer de viktigaste insikterna.

Industry Forum

Vi genomför en eller ett antal workshops tillsammans med partners som skall resultera i en kompletterad bild av framtidens utbildningsformat.



Sprout Park

Process – Define - Personas

För att utveckla en relevant tjänst behöver vi förstå vilka personerna som skall använda eller interagera med tjänsten egentligen är. Vi vill förstå deras olika behov, målbilder och drivkrafter för att säkerställa en framgångsrik design.

Personaskarta

En uppmappad bild över de olika kategorier av personas som har en relation till tjänsten.

Personas

En beskrivning av de individuella personas i relation till nyttjande av tjänsten.

Användarresor

Ett beskrivet flöde, steg för steg kring hur våra personas går igenom tjänsten för att lösa sin uppgift.



John Lindqvist
 Web Developer/Consultant
 36 years old
 Södermalm, Stockholm

"I want to run my business in an inspiring workplace, where I can possibly find my next employee"

Biography

John runs a small company in web development. He has a lot of work, and is also looking for a potential employee.

Due to lack of time, John wants everything practical to work, so he can stay focused.

Personality

Introvert ——— Extrovert
 Analytical ——— Creative
 Judger ——— Perceiver
 Independent ——— Team player

Existing member

- Lounge space
- Creative workspace
- Great community
- Diversity
- Lectures
- Network
- Breakfast
- Conference room
- Service desk
- Access 8am-5pm

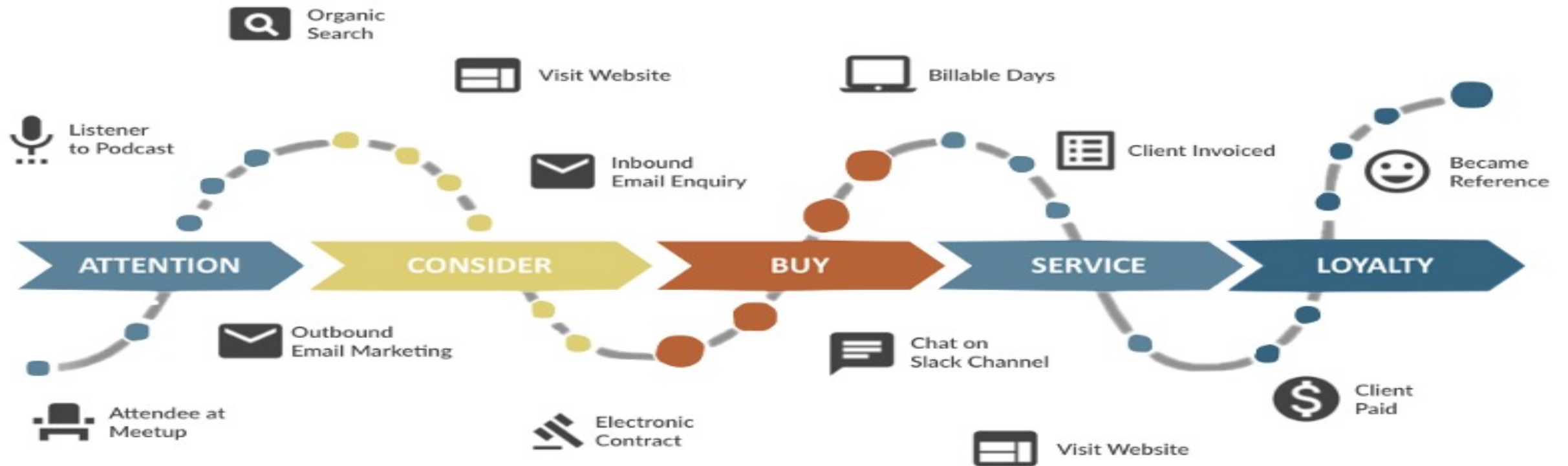
Needs

- Affordable & flexible office space
- Network and meet with like-minded people
- Support and all inclusive solution
- Easy access to potential clients

Relevant channels

John likes to organize his work with Google. He also likes to network with people.

He enjoys the community feeling as he's looking to hire.



Dream – Behovsinsamling

För att öka insikten kring vilken roll verktygslådan skall fylla hos användarna vill vi fånga upp de behoven hos de verkliga målgrupperna. De samlade önskningarna kring vad målgruppen vill ha löst paketeras till ett antal formulerade utmaningar.

Rapporter och studier

Vi sammanställer insikter kring användarbehov från existerande rapporter och studier.

Enkät

Vi genomför en digital enkät där vi samlar slutanvändarnas och behovsägarnas åsikter och erfarenheter kring livslångt lärande.

Hack – Idégenerering

När förutsättningarna kring omvärlden och användarnas olika behov är definierade är det dags att skapa lösningar.

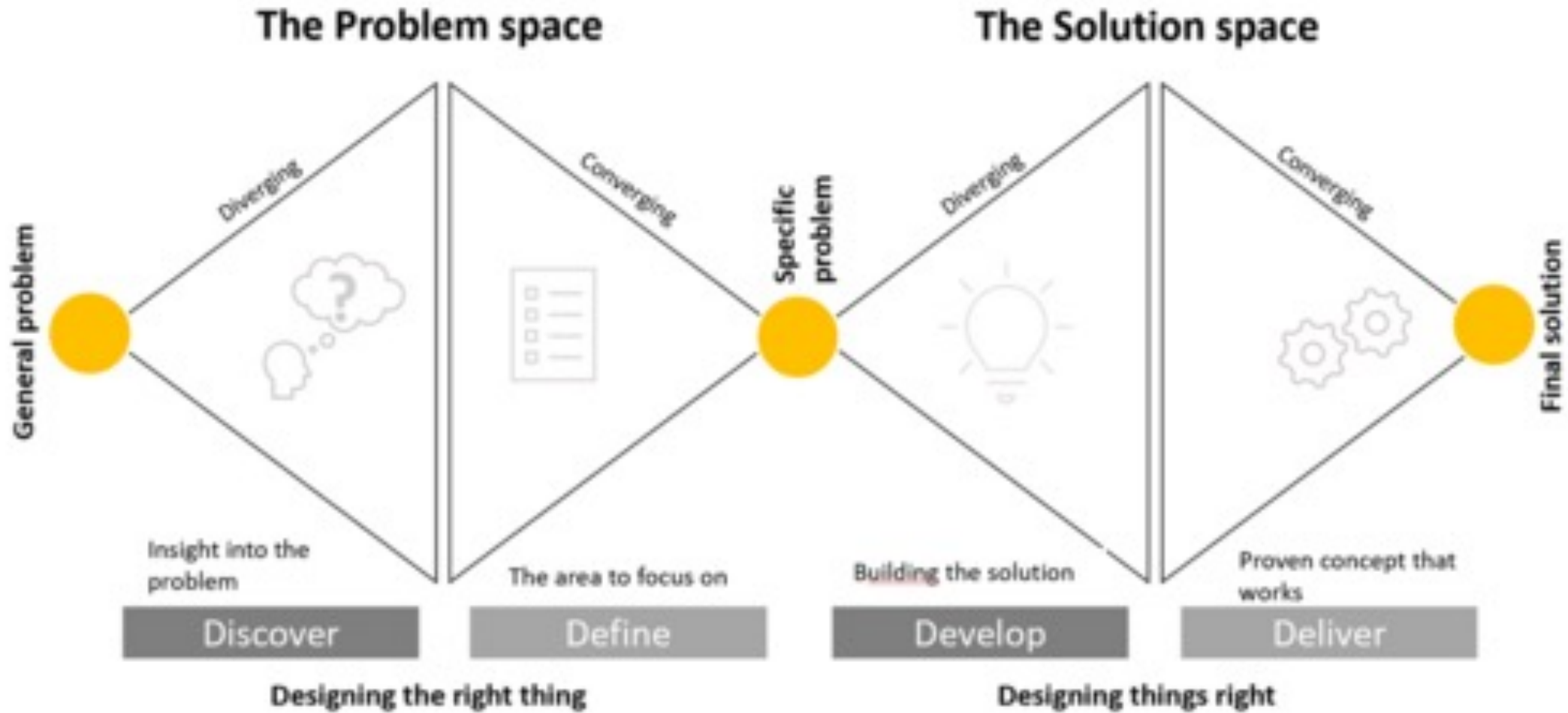
Double Diamond

Vi använder modellen "Double Diamond" för att säkerställa en bred volym av olika klustrade idéer att utgå ifrån där de mest relevanta och intressanta tas vidare till nästa utvecklingsfas.

Hackathon

För att få fler infallsvinklar och större mångfald i idéerna använder vi processen hackathon. Vi samlar teams från olika grupperingar som får utifrån en tydlig brief innovera lösningar både vad gäller metoder men också format på själva tjänsten. Hackaton kan vara fysiska eller digitala och genomförs centralt eller distribuerat tillsammans med partners. De kan vara större aktiviteter över flera dagar (ofta 72h) eller mindre workshops. Tillväxtverkets tjänst ChallengeGov kan även den vara intressant att publicera utmaningarna på.

Double Diamond





HACK FOR
SWEDEN

Bulid – Konceptualisering och utveckling

De framdefinierade idéerna inom de två kategorierna, metoder och format för tjänsten, prioriteras och väljs ut för konceptualisering och utveckling.

Prototyping

Tjänsterna skissas upp i olika iterationer och prövas mot omvärldens förutsättningar samt behov från personas.

Utveckling

Beroende på vilket format tjänsten skall utvecklas i (från pdf till interaktiv app eller VR exempelvis) så sätts en produktionsplan med given budget.

Prototyping



Launch

Produktionslansering

Tjänsten lanseras rent tekniskt på vald plattform enligt specifikation inklusive dokumentation samt en plan för framtida drift och vidareutveckling.

Marknadslansering

För att säkerställa att tjänsten ger den önskade effekten hos målgruppen så krävs en lanseringsplan även för att marknadsföra tjänsten och sprida informationen i syfte att öka nyttjandet.

Refine

Evaluate

Genom tydliga mätpunkter (KPI:er) mäter vi framgångsfaktorerna kring hur tjänsten används och fungerar tekniskt och användarmässigt samt vilken effekt den får på det långsiktiga lärandet.

Refine

Baserat på insikter så planeras nya utvecklingsprintar vad gäller innehåll, funktion eller spridning.

Projektgrupp – Toolbox

Strategi/Process Steg 1

Product Manager Mikael Ahlström, Sprout Park

Project Design Anders Sjöstedt, Sprout Park

Project Manager Simon Nygren, William Jörding, Sprout Park

UX Design

Produktion/Utveckling

TBD

Partners



Projektpartners

LTU

NOX Consulting

Hyper Island

The Park

Samverkanspartners

Hack for Earth

H22

Fryshuset

Swedish Ed Tech

Tidplan

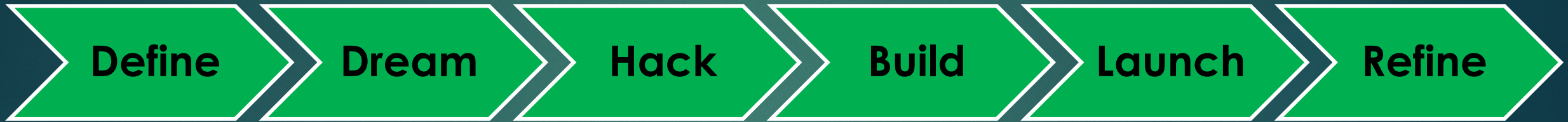
Q3 2021

Q1 2022

Q2 2022

2023

2024



Define Q3 2021 – Q2 2022

Dream Q2 2022 →

Hack Q2 – Q4 2022

Build Q1 – 2023 →

Launch Q3 - 2023

Refine Q4 – 2023 → Q4 2024