

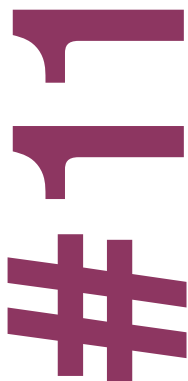


Designmetode #11

PROTOTYPE

DESIGN TO INNOVATE

Designmetode: **PROTOTYPE**



HVAD

En prototype er en fysisk/visuel model af din idé eller dit koncept – oftest på et tidspunkt i processen, hvor du nærmer dig afslutningen og et færdigt resultat, der skal testes.

HVORFOR

En prototype kan hjælpe med at gøre dine tanker og idéer helt konkrete og testbare "i den virkelige verden".

Med en prototype kan du finde ud af, hvilke justeringer og ændringer der evt. er behov for.

HVORDAN

Du bygger din prototype på baggrund af din idé eller dit koncept. Det kan være en tegning, en model, en film eller lignende.

SÅDAN GØR DU

1. BESLUT, HVAD DU VIL HAVE UD AF DIN PROTOTYPE

Før du skal i gang med at bygge, skal du overveje, hvad det helt præcis er, du vil teste. Derefter kan du beslutte, hvilket materiale det vil give bedst mening

at bygge din prototype i. Er det fx et produkt, vil det give mening at lave en fysisk model i et materiale, der minder om det, du forestiller dig, produktet skal laves i. Er det en service, skal du måske arbejde med en række opsatte rekvisitter, der kan afprøves af en testbruger.

2. BYG DIT PRODUKT

Vær realistisk og så naturtro, som du kan være, i forhold til især den funktion, dit produkt/service/strategi/idé skal have, og lav din prototype herefter. Skal den fx bruges til fysiske tests, er holdbarhed vigtig.

3. PRØV DEN AF

Start med et par indledende tests af din model. Synes du selv, den virker efter hensigten, eller skal du have noget justeret, inden du får dine brugere til at prøve den?

4. INVOLVÉR DIN BRUGER

Det er nu tid til at teste din prototype for alvor. Invitér en eller flere potentielle brugere til at prøve den af. Skab en situation, hvor din bruger kan afprøve og bruge dit produkt. Notér, hvad du selv observerer, og sørg for efterfølgende at få alle kommentarer fra din bruger – gode som

dårlige. Juster din prototype yderligere, hvis det er nødvendigt. Og bliv ved, til du når til et endeligt og velfungerende resultat.

5. GODE TIPS

En prototype skal ikke fremstå for færdig og pæn, hvis du ønsker, at andre skal kommentere eller være med til at videreudvikle på den. Det er vigtigere, at prototypen fungerer efter hensigten, end at den ser flot ud. Det giver mere direkte feedback på funktionen og mindre fokus på æstetik og form. Brug gerne enkle og tilgængelige materialer.

... OG HVAD SÅ?

Du er nu i en lukkeproces og arbejder med at teste og færdiggøre dit produkt og dine idéer. Det er den sidste finpudsning, du er i gang med. Herefter er du måske i mål!? Måske skal du gå et par skridt tilbage og arbejde med nogle flere metoder for at finjustere din idé eller dit produkt.

KORT OM DESIGNMETODER

Designmetoder bruges til at udforske og udvikle et ønskværdigt fremtidsscenario. Metoderne bidrager til en såkaldt åbne/lukke-proces, hvor man åbner op for muligheder og samler ind for efterfølgende at lukke igen ved at afgrænse, udvælge og analysere.

Vi inddeler designprocessen i fire stadier, hvor der i hvert stadium er flere forskellige metoder at vælge imellem.

1. Indsamling af information
2. Analyse og kategorisering
3. Idégenerering
4. Udvikling og afgrænsning

Disse fire stadier gentages efter behov, og efter et par omgange har du dit resultat. Det kan være din løsning på et problem, din nye strategi eller måske din nye produktkategori.

–

Prototyper hører til fjerde stadium, hvor man afgrænser og evt. afslutter med at illustrere mulige fremtider ved at udvikle fysiske modeller.