

DESIGN THINKING

Redskaber til trin 4: PROTOTYPE
Forskellige former for prototyper

PROTOTYPE - 1

HVAD

En prototype er en foreløbig model af jeres produkt eller service. Prototypen bruges til at blive klogere på produktet og til at teste det ift. målgruppen. Den kan have forskellig detaljerings- og færdighedsgrad, alt efter hvad I vil teste.

Der findes uendeligt mange måder at lave prototyper på. Her får I en liste med otte forskellige samt fire overvejelser, I med fordel kan gøre, inden I vælger.

OVERVEJELSER INDEN I UDVIKLER PROTOTYPEN

Allerede inden I laver prototypen, så overvej følgende:

- **Hvem:**
Brugerne (som tester) og jer der observerer
- **Hvad:**
Prototypen og andre genstande brugerne eller prototypen interagerer med.
- **Hvor:**
Stedet og omgivelserne, hvor prototype skal bruges.
- **Hvordan:**
Digitale eller fysiske interaktioner mellem brugerne, prototype og andre genstandene og stedet.

De fire punkter vil hjælpe jer til at tage højde for brugssituationen og til at beslutte, hvordan I bygger prototype og tester den.

PROTOTYPE - 2

FORKELLIGE FORMER FOR PROTOTYPER

- **LØSE SKITSER OG DIAGRAMMER**
Den simple og indledende prototype. Løse skitser på papir, der kan give det første billede af hvad (dele af produktet) kan.
- **TEGNING - PAPIR ELLER DIGITAL SKITSE**
Hvis I fx designer en brugergrænseflade, så tegn den op på papir eller med en simpel digital skitse. Den skal vise, hvor knapper sidder. Papirskitsen kan sagtens bruges til test: når man "klikker på en knap", kommer man videre til næste skitse.
- **STORYBOARD**
Storyboardet viser i tegninger og ord, hvordan brugeren bruger produktet. Det sætter fokus på oplevelsen af produktet og det hjælper jer med at sikre at I ikke overser funktioner i produktet.
- **LEGOMODEL**
Brug Legoklodser til at bygge en hurtigt model. Det giver en fornemmelse af form og funktion og er let at ændre på.
- **FYSISK MODEL**
Byg i pap, ler, skum eller noget helt fjerde. Tanken er at omsætte skitser til håndgribelige produkter. Det åbner for at man kan diskutere form og funktion.
- **ROLLESPIL**
Ved at gennemspille forskellige brugsscenerier, kan I få en fornemmelse for den følelse og oplevelse, brugerne har eller skal have ved at bruge produktet.
- **WIZZARD OF OZ-PROTOTYPE**
Brug eksisterende redskaber til at simulere funktioner produktet. Brug fx en interaktiv Powerpoint kombineret med en e-mail til at vise kommunikationsflowet på et nyt webite. Metoden er egentlig til teste interaktion uden at skulle kode først.
- **BRUGERDREVET PROTOTYPE**
Bed brugerne om at bygge prototypen! Metoden er egnet til at lære noget om brugerens behov og forståelse af problemet. Det vil give jer indsigt I kan bruge i jeres design proces.