

DESIGNPROSESS TRINN 5: TEST

Navn _____

Dato _____

Introduksjon

Nå som du har lært om en fredsprisvinner og det viktige arbeidet de har gjort for **verden**, er på tide at *du* handler for å skape endringen du ønsker å se i **verden**.

Du skal bruke designprosessen til å fullføre designutfordringen din. Bruk dette elevarket som en veileder for det femte trinnet i designprosessen: å teste prototypen din. Du kan legge til flere blanke ark eller bruke en notatbok om du trenger mer plass.

Trinn 5 i designprosessen: TEST

Du har nå designet prototypen din og er klar for å teste den ut og få tilbakemelding – gratulerer! Hovedmålet på dette trinnet er å få *andres tilbakemelding på prototypen din*.

1. Hva er de viktigste tingene jeg ønsker å finne ut av når jeg tester prototypen min?

Tenk tilbake på trinn 4 i designprosessen. Hva ønsker du å finne ut når du tester prototypen? Skriv ned de tre viktigste spørsmålene som du vil at testen skal gi svar på.

1. _____

2. _____

3. _____

2. Utfør testen

Du har nå laget en prototype og er klar til å teste den ut på andre for å få avgjørende tilbakemeldinger som vil hjelpe deg med å forbedre designet ditt og finne den best mulige løsningen på **den samfunnsutfordringen** du har valgt! Bruk skjemaet under til å skrive ned spørsmålene du vil stille testpersonene og svarene du får.



Spørsmål	Testperson	Tilbakemelding
1.		
2.		
3.		
4.		

3. Bruk tilbakemeldingen du har fått til å forbedre prototypen din

Husk at en prototype ikke er det ferdige designet ditt, men en måte å få innspill på som kan gjøre løsningen din bedre. Basert på tilbakemeldingen du har fått, hva er de tre viktigste forbedringene eller endringene du vil gjøre med prototypen din nå?

1. _____

2. _____

3. _____



Husk:

En designprosess er ikke lineær (fra ett trinn til neste trinn), men beveger seg fram og tilbake mellom trinnene. Ikke ta **nederlag** som et tegn på fiasko. Feiling er en mulighet til å «feile fremover». Å «feile fremover» vil si å gjøre feil for å lære av dem og lage noe enda bedre. De største oppfinnerne, forskerne og aktivistene i verden har feilet utallige ganger før de oppnådde utrolige ting.

Se på **diagrammet** under. Gå tilbake til hvilket som helst trinn i designprosessen for å gjøre endringer, eller start helt forfra igjen. Det spiller ingen rolle om du må må endre på designet, eller om du må begynne på nytt – det som teller er at du fortsetter å prøve og prøve igjen, helt til du har utviklet et produkt, en tjeneste eller en opplevelse **som virkelig kan gjøre folk bevisst på og bidra til å endre et samfunnsproblem du bryr deg om å løse.**

Example: <https://www.itagroup.com/sites/default/files/styles/articles/public/inline-images/DesignThinking.png?itok=s7d5P0tT>

Du gjør en super jobb. Fortsett slik!

