

DESIGNPROSESS TRINN 4: PROTOTYPE

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 fjerde trinnet i designprosessen: å lage en prototype. Du kan legge til flere blanke ark eller bruke en notatbok om du trenger mer plass.

Trinn 4 i designprosessen: PROTOTYPE

Hva vil det si å lage en prototype?

Å lage en prototype betyr å bygge en rask modell av ideen din for å teste den. Du skal ikke finne den «ideelle» løsningen ennå, men forsøke å lage noe enkelt og nært nok ideen til at du kan teste den og få tilbakemelding. Med en prototype unngår du å bruke for mye tid og ressurser på å utvikle noe som kanskje ikke vil fungere, eller som ville vært bedre med tilpasninger.

1. Reflekter for å [finne fokus]

Bruk litt tid på å tenke over og svare på disse spørsmålene før du begynner å designe prototypen din:

Hva er teorien eller hypotesen min?

- Tenk: «Ved å gjøre/skape/tilby __ (ideen din) __, bidrar jeg til å **løse eller redusere** __ (problemet) __ for __ (hvem eller hva? folk/sted).»



Hva ønsker jeg å lære? Hvordan kan jeg designe en prototype som vil hjelpe meg å finne ut det jeg lurer på?

- Hvilke deler av ideen min er jeg usikker på om vil fungere?
- How will getting answers to these questions through feedback help me improve my prototype? Hvordan kan svarene jeg får på disse spørsmålene gjennom andres tilbakemelding gjøre prototypen min bedre?

Hvem kan jeg teste prototypen min på?

- Ideelt sett bør du kan teste prototypen direkte på **menneskene eller samfunnet** du prøver å hjelpe. Hvis det ikke er mulig, prøv å finne det nest beste alternativet.

2. Ulike måter å lage en prototype på

Alle prototyper bør være raske og enkle så du kan få testet dem ut så fort som mulig for å få tilbakemelding og bearbeide ideen din. Men avhengig av hva du designer, kan «byggingen» være ganske forskjellig. Her er noen ideer til å lage en prototype basert på ideen din:

Å lage en prototype av et produkt

Bruk materialer som er lette å få tak i, gratis eller billige, eller noe du kan låne og levere tilbake. Lag en enkel modell som vil gi folk en idé av hva produktet ditt skal brukes til. For eksempel, hvis du designer en ny type smartapparat, kan du lage det av papp og bruke farget papir, tusjer, klistremerker, perler, osv. for å tegne skjermen og legge til knapper og funksjoner.

Å lage en prototype av en tjeneste eller opplevelse

Samle medelevene dine og ha et rollespill for å simulere opplevelsen. Bruk eller lag enkle rekvisitter hvis det trengs for å gjøre opplevelse virkelighetsnær. Øv på det du skal si, spørre om og gjøre.

Å lage en prototype av et rom

Bygg en 3D-modell eller en skisse. Avhengig av hva du lager kan du bruke kritt eller teip for å skille ut og merke ulike områder i et rom eller utendørs.



3. Få oversikt over hva du trenger for å starte «byggingen»

Bruk noen minutter på å liste opp ressursene du trenger for å utvikle prototype din.

Materialer jeg trenger	Rom jeg trenger	Folk jeg trenger

Notater og planlegging

Her kan du ta notater, skissere ideene dine og skrive ned alt du må huske på når du skal bygge prototypen din.

