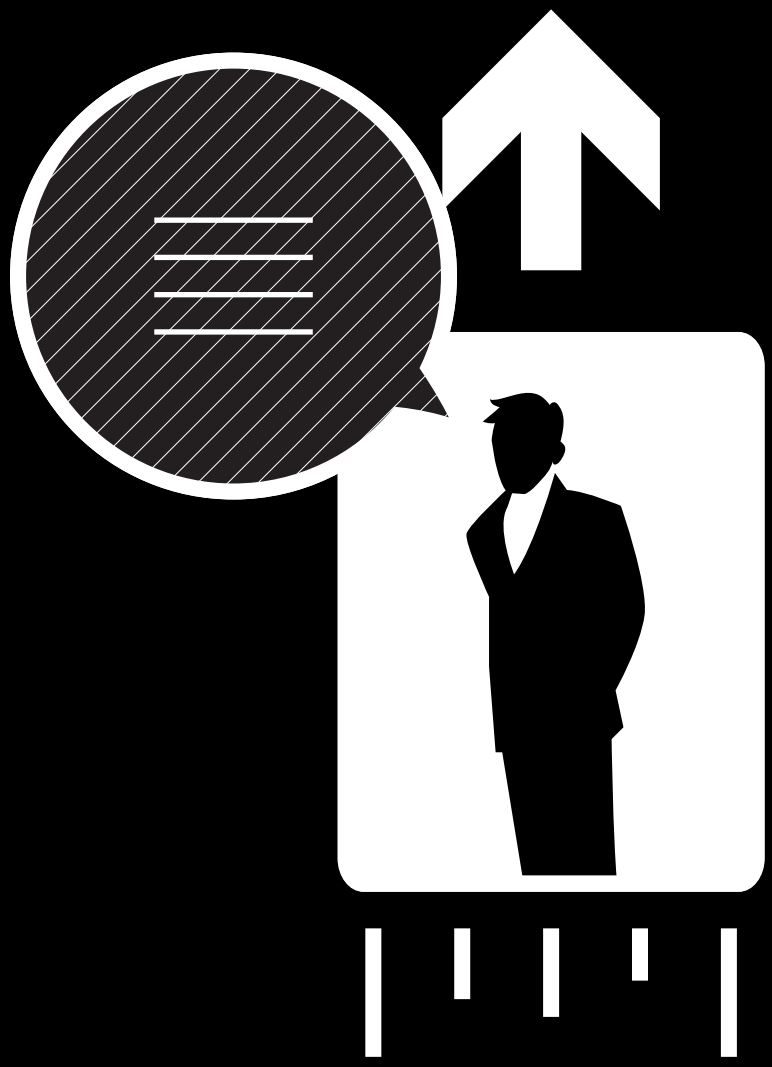
DESIGNPITCH



Hej

HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

DESIGNPITCH

Udføre

Hvad

Et DESIGNPITCH er en kort præsentation af hovedpointerne i en udfordring, idé eller koncept, før, under eller efter en designproces.

Hvorfor

Ved at lave et pitch bliver man tvunget til at skære ind til benet og udtrykke sig simpelt og kortfattet. Et pitch er derfor en god metode til både selv at blive skarp på egne valg, og hurtigt kunne teste om andre også forstår værdien af, hvad man foreslår. Det er samtidigt en effektiv måde at få feedback og forslag til forbedringer på.

Hvornår

Når man hurtigt vil teste eller kommunikere værdien af en idé eller et koncept til andre. Et pitch kan anvendes i alle stadier af en design - proces. Det være sig for at få feedback eller overbevise andre om værdien af ens valg og/eller forslag.

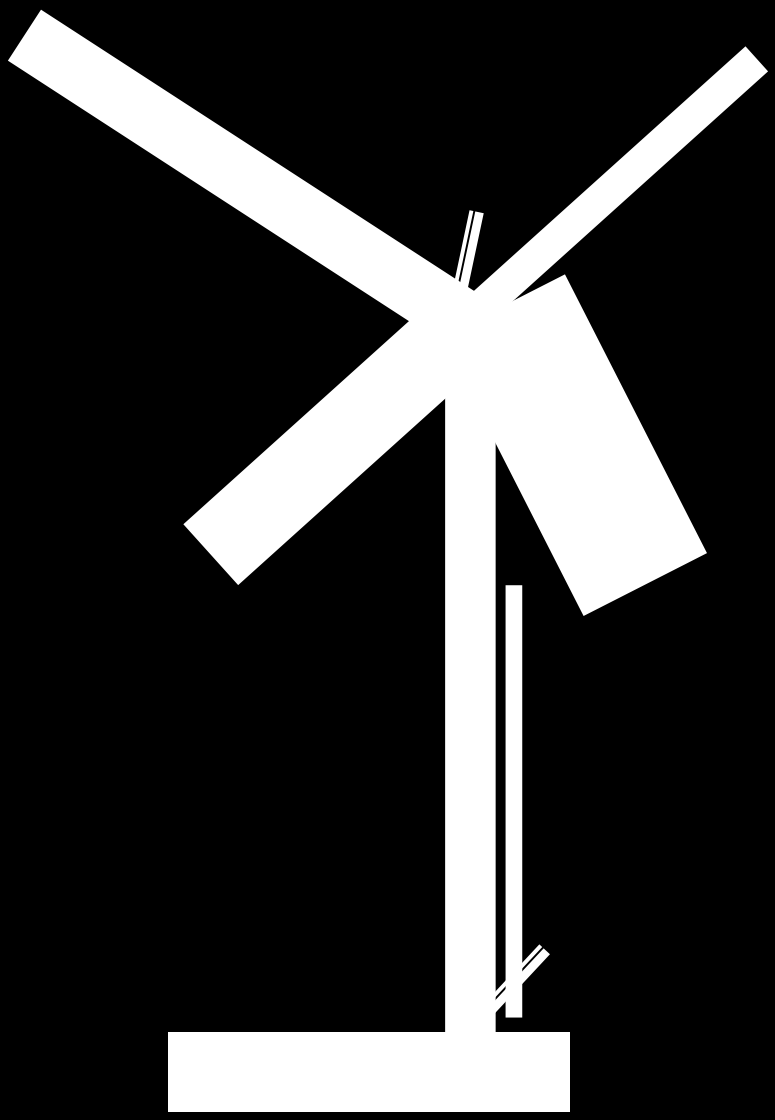
Hvordan

Identificér og beskriv hovedpointerne i problemstillingen, idéen eller konceptet ved hjælp af tekst, billeder og fysiske objekter. Uanset hvordan man vælger at fremlægge sit pitch, skal det kunne gøres mundtligt på maks. 3 minutter. Fremlæg f.eks. via Hv-ord: Hvad, hvorfor, hvem, hvornår, hvordan.

Tips

Vær præcis og kortfattet Det kan være en god øvelse at lave flere pitch med forskelligt fokus, f.eks. behov, forretning og teknologi Man kan beskrive et pitch med andet end HV-ord, f.eks. USP (Unique Selling Point). Overvej hvilken struktur, der er mest anvendelig til et givent budskab og/eller 'publikum'.

PROTOTYPER



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

PROTOTYPER

Udføre

Hvad
En PROTOTYPE er en fysisk/visuel model af en idé eller et koncept.

Hvorfor
Prototyper gør idéer og tanker håndgribelige/konkrete, hvilket gør det muligt at inddrage andre og derved få videreudviklet en idé. Proto typerne giver også mulighed for at få testet en idé tidligt i processen, så fejl hurtigt kan blive opdaget og rettet.

-

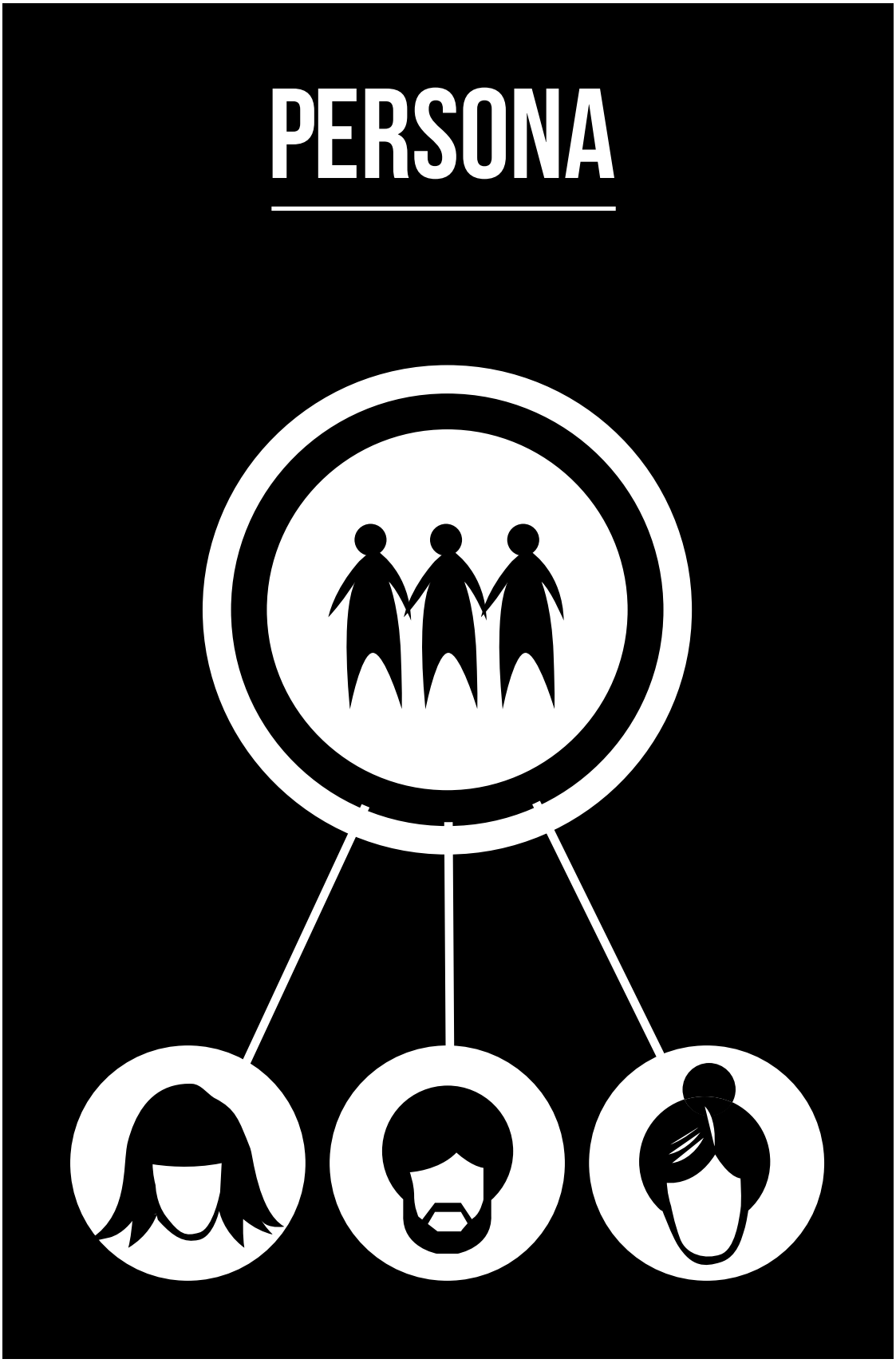
Hvornår
Metoden bruges, når man vil teste flere idéer af, for at kunne udvælge den bedste. Eller når man vil konkretisere en udvalgt idé, både overfor sig selv, kolleger, kunder og brugere.

Hvordan
På baggrund af en idé/koncept laves en prototype, som kan være en tegning, en fysisk model, en film mm.
Det er vigtigt at være bevidst om, hvad der er formål med prototypen. Skal den f.eks. bruges til fysiske tests er holdbarhed vigtigt.
I modsætning til en mock up, laves prototyper senere i processen, hvor valg/fravalg er taget. En prototype er en mere helstøbt model, som ikke kun har et fokus på f.eks. størrelse, form osv.

Tips

En prototype må ikke fremstå for færdig og pæn, hvis man ønsker, at andre skal kommentere eller være med til at videreudvikle på den. Det kan virke hæmmende for folk at kommentere på noget, der allerede virker færdigt Ved fysiske modeller bruges gerne enkle, tilgængelige materialer.

PERSONA



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

PERSONA

Forstå

Hvad

En PERSONA er essensen af ens forestillinger eller viden om en brugergruppe kogt ned til én samlet beskrivelse.

Hvorfor

En persona kan give et overblik og et grundlag at udvikle ud fra. Det vil sikre, at man ikke udvikler ud fra egne præferencer og behov, men at man i stedet tager udgangspunkt i brugeren.

Hvornår

En persona kan bruges i to situationer: Den første situation er, når man ikke ved noget om sine brugere. Her laves en persona-model ud fra egne forestillinger om brugeren. Disse forestillinger testes gerne efterfølgende på reelle brugere for at se om ens påstande holder.
Den anden situation er, når man allerede har indhentet viden om en række brugere. Her kan en persona være en god måde at skabe et overblik over materialet og et grundlag at udvikle ud fra.

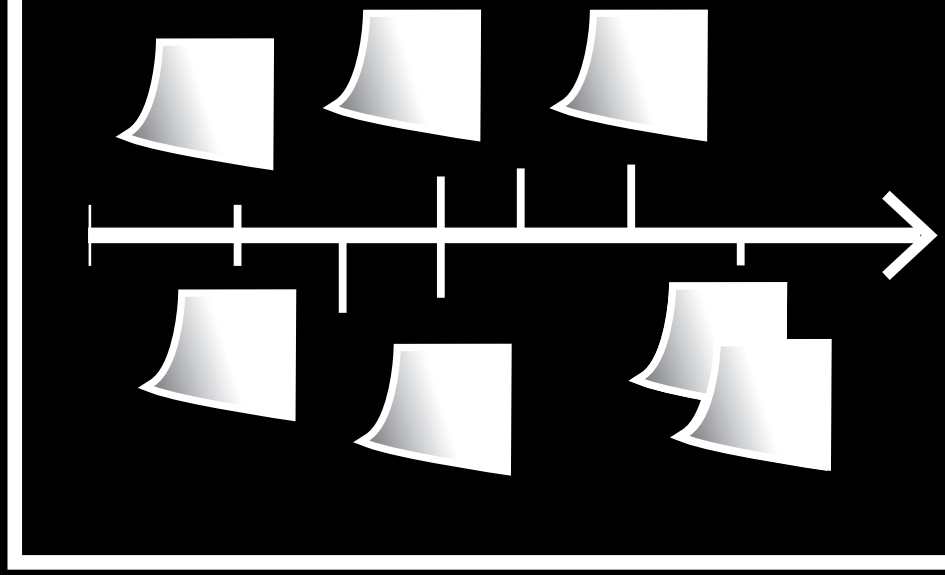
Hvordan

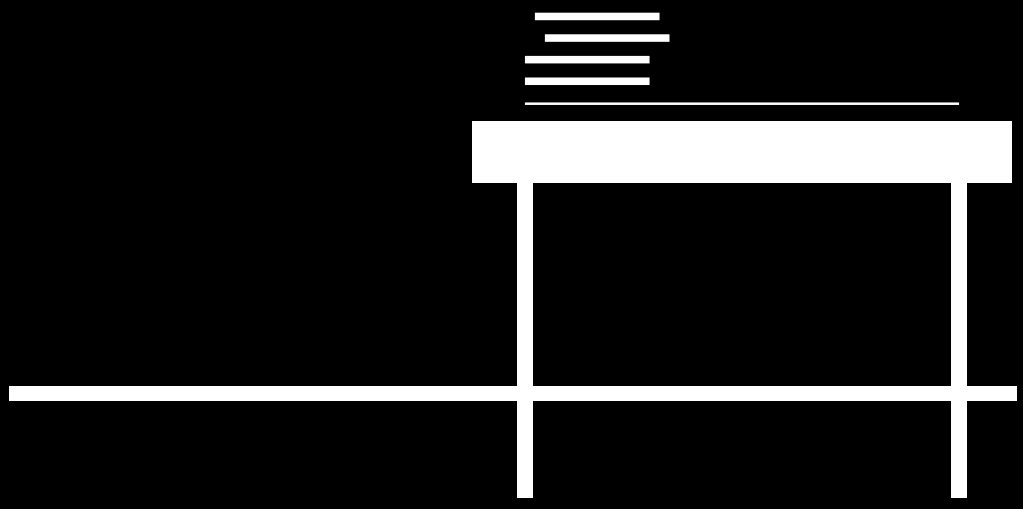
Med inspiration fra den indhentede viden, eller ens forestillinger om brugerne, beskriver man en person(a), der indeholder de værdier, kvaliteter og behov, man har identificeret hos de virkelige brugere. Personaen kan beskrives med en lille (evt. fiktiv) historie fra personaens liv. Det kan være billeder, f.eks. i en collage, et objekt eller en video, som beskriver personaen. Det er vigtigt at huske, at en persona altid vil være en generalisering og en fiktiv repræsentation af en gruppe brugere og deres kendetegn.

Tips

Husk, at en persona aldrig er et færdigt resultat, men hele tiden en opsamling af den viden, man har på et givent tidspunkt. Man kan derfor altid gå ud og lære nyt og tilføje og rette til i personaen Man kan godt lave en persona ud fra det, man tror, man ved, og derefter gå ud og undersøge om ens formodninger er rigtige.

BRUGERREJSE





HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

BRUGERREJSE

Forstå

Hvad

En BRUGERREJSE kortlægger en eksisterende eller fiktiv brugers rejse igennem en oplevelse med en service eller et produkt.

Hvorfor

Ved at lave en brugerrejse får man et overblik over et system/service. Derved kan man vurdere, hvordan systemet fungerer, og hvor der er plads til forbedringer. Samtidig er værktøjet værdifuldt i et team-arbejde, hvor man har brug for at skabe et fælles overblik.

Hvornår

Når man gerne vil udvikle et nyt system/service eller forbedre det eksisterende.

Hvordan

På et stort papir laver man en tidslinje og markerer, hvor på linjen der opstår et berøringspunkt mellem brugeren og systemet – et såkaldt touchpoint. Ud for hvert touchpoint skriver man brugerens handling – hvad denne gør. Derefter tilføjer man brugerens oplevelser ved hvert touchpoint – gode som dårlige.

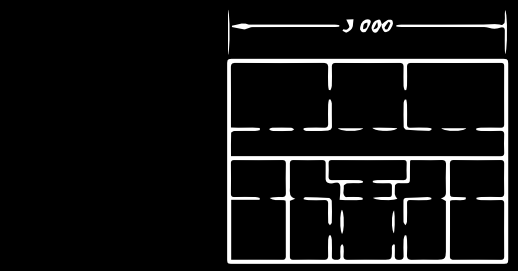
Det er vigtigt, ikke kun at fokusere på, hvad der sker "under" oplev - elsen. Det kan f.eks. være en købssituation eller en flyvetur. Hvad der sker "før" og "efter" er lige så vigtigt. Det kan f.eks. være, hvordan brugeren kommer derhen og derfra.

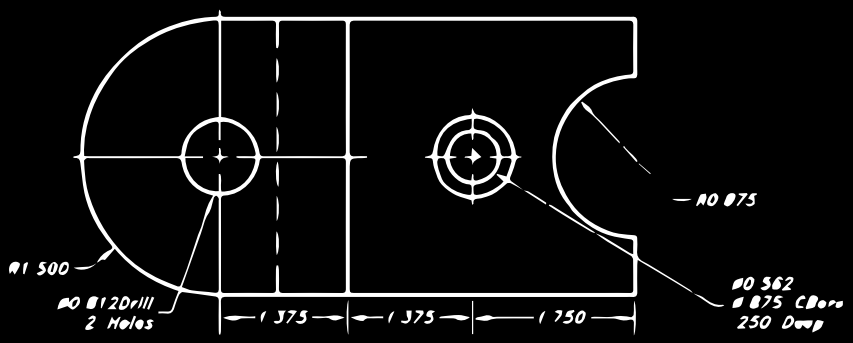
Brugerrejsen består af brugerens oplevelser, men kan også rumme de interne processer i den organisation, virksomhed eller sammen - hæng, der undersøges. Her kan man kortlægge personale, handling og systemer.

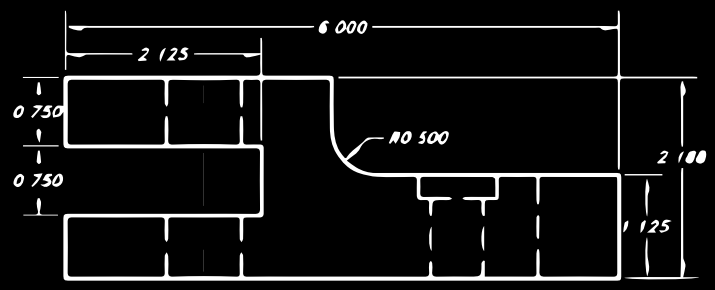
Tips

Brug et stort stykke papir (f.eks. en A2 eller du kan tape 4 A4-ark sammen) Brug Post-it's, der kan flyttes rundt, indtil man har det fulde overblik Hæng det op på væggen, så alle kan se det og komme med input Arbejd systematisk med farvede Post-it's for at skabe overblik, f.eks.: gul=handling, grøn=positiv oplevelse, rød=negativ osv. Husk at have fokus på, hvad der er sket Få mere inspiration ved at søge på nettet på "service blueprint".

ARBEJDSTEGNING







HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

ARBEJDSTEGNING

Udføre

Hvad
Arbejdstegninger er 2D visualiseringer af et 3D objekt. Oftest fra forskellige vinkler.

Hvorfor
Ønsket er at tage nogle valg og blive så konkret på udformningen af emnet som overhoved mulig. At komme fra en idé eller grov MOCK UP, over til en præcis billede af hvad man vil lave. Det at beskrive objektet fra mange sider og definere forskellige mål, er en kæmpe hjælp når emnet senere skal tegnes digitalt eller præsenteres overfor en person der skal producere den.

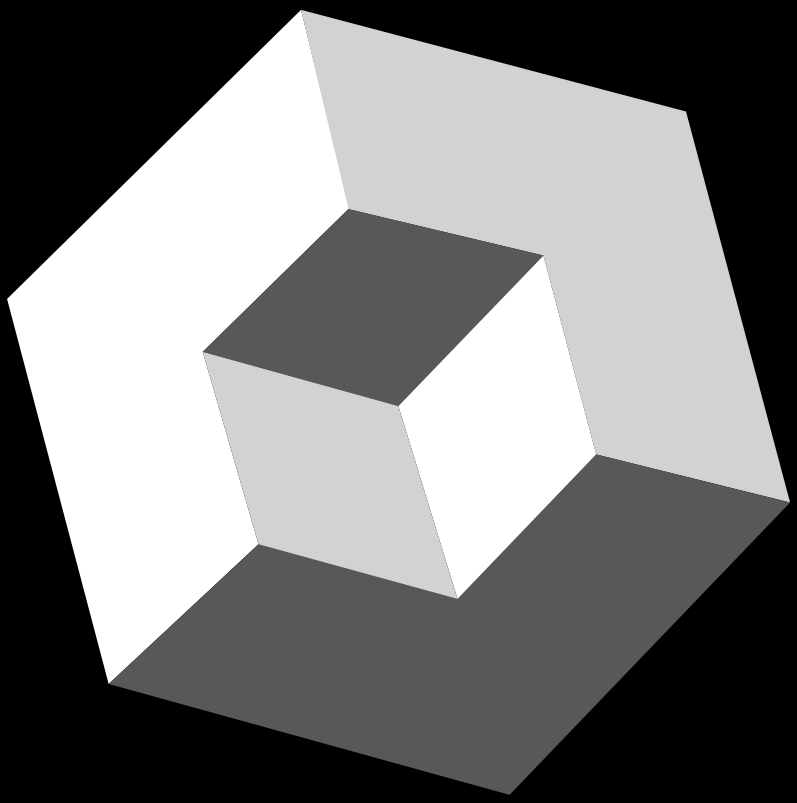
Hvornår
Værktøjet er et naturligt næste skridt fra en idé eller MOCK UP proces. Et ofte nødvendigt mellemspil frem imod processen hvor man konstruere en virtuel objekt i et designprogram som 123D på computeren.

Hvordan
Man tegner der ønskede emne på noget papir, enten i 1:1 eller skala. Emnet tegnes fra de beskrivende vinkler der giver mening. En måde kunne være at se det som et terning, og beskrive emnet fra set fra top, bund og ind fra alle 4 sider.

Tips

Det kan være en fordel at tegne på millimeterpapir. / Man kan ikke beskrive et objekt for meget. / Uundværlige redskaber til at supplere denne metode med er en lineal og et skydelære.

123D



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

123D

Udføre

Hvad
123D er et digitalt tegneprogram.

Hvorfor
For at få maskiner til at kunne producere vores idéer, skal idéerne formidles i et sprog som de kan forstå. Dette foregår i form af digitale tegninger, som maskinerne som laserskærer, 3D printere og CNC fræsere omformer til bevægelser og manipulation af materialer.

Hvornår
I forlængelse at en MOCK UP fase, hvor man har beskrevet ens idé i nogle ARBEJDSTEGNINGER. Der har man brug for at gøre tegningerne digitale, så de materialer kan bearbejdes af maskinerne.

Hvordan
ARBEJDSTEGNINGERNE ligger til grund for at kunne modellere digitale repræsentationer af de objekter der ønskes at skabes. Lang hen ad vejen handler det om at tilføje eller trække former fra hinanden, for at modellere objekter op.

Tips

På www.hejfive.dk ligger der øvelser og forklarende videoer til at komme i gang med 123D Design. / Der findes mange andre digitale tegneprogrammer, som Tinkercad, Blender, Inventor, Rhino, Solid works mm. Forskellen på de enkelte programmer ligger blandt andet i pris, kompleksitet, interface og navigation. / Spørg altid operatøren af den maskine I designer til, om hvilke filtyper I skal gemme jeres projekter i. / Få en introduktion til de forskellige maskiner, så I er bevidste om deres styrker og udfordringer.