

Frivillig øvelse - Rapid Prototyping

Hvilke bæredygtighedsudfordringer relaterer værktøjet sig til?	Denne opgave henviser sig til alle grupper, som vil arbejde med udviklingen af en mindre prototype - for at skabe overblik over projektets styrker og mangler.
Hvad kan værktøjet bidrage med?	En prototype er en ufærdig og fysisk testversion af et produkt, en service eller en proces, og prototyper kan anvendes til at udvikle, afprøve og kommunikere idéer og koncepter. Når man udarbejder prototyper, vælger man kun bestemte dele af konceptet til at lave prototyper for for at anvende så få ressourcer som muligt. I takt med at idéer udvælges og udspecificeres anvendes der typisk færre og mere raffinerede prototyper. Prototyping kan således bruges i løbet af hele innovationsprocessen fra idé til endelig koncept og muliggør kommunikation på mange niveau. Der er flere fordele ved at anvende prototyping som tilgang:
Hvad går værktøjet ud på?	• Prototyping giver mulighed for at udvikle og teste idéer på en håndgribelig måde • Prototyping gør det lettere at udfolde og teste sine idéer i de tidlige faser og på den måde spare ressourcer ved at teste idéer løbende inden implementering • Prototyping indebærer en iterativ tilgang til idéudvikling, hvor de studerende løbende udvikler og ændrer deres idéer i takt med afprøvningen af prototyper. Prototyper kan på den måde afdække aspekter ved idéer, som man ikke kan tænke sig frem til, eller hvor sproget ikke rækker. • Metoden er meget anvendelig i forhold til kommunikation og samarbejde internt i projektgrupper og eksternt med relevante aktører, idet den fysiske repræsentation af idéen

	muliggør en fælles forståelsesramme for, hvad idéen egentlig går ud på
Hvordan kan det anvendes?	Formålet med denne øvelse er at facilitere udviklingen af mange prototyper på kort tid for at undersøge potentialet for hver enkelt idé og tage hul på prototype-processen. Vejledning til hurtige prototyper: 1. Bed de studerende om at videreudvikle et vist antal udvalgte idéer til prototyper i løbet af et kort afgrænset tidsrum – f.eks. 20 prototyper per gruppe på 20 minutter. 2. Afhold en session in plenum, hvor hver gruppe præsenterer deres prototyper Det er op til gruppen at vælge et format, som med færrest ressourcer bedst til at kommunikere deres idéer. Herunder er der forslag til forskellige typer af formater: • Udvalgte Touchpoints/kontaktflader fra <u>Brugerrejser</u> / <u>Service Blueprints</u> • Diagrammer • Rumlig model • Papir-prototype • Digital prototype, f.eks. appen <i>prototyping on paper</i>, som kan digitalisere papir-prototyper Man kan supplere med rollespil, for at simulere interaktionen med prototypen.
Brugbare kilder til dybere indsigt i værktøjet	