

Prototyp

En prototyp er en foreløpig eller forenklet utgave av et produkt eller en tjeneste. Formålet med prototypen er å teste ut hvordan produktet eller tjenesten fungerer.

Prototyper gir oss mulighet til å gjøre abstrakte ideer konkrete, til å tenke, teste og -kommunisere i utviklingsprosessen. I stedet for å analysere, snakke eller skrive oss fram til en løsning, gir prototypen oss mulighet til å arbeide med sansene. En prototyp gir deg mulighet til å gjøre en idé håndfast, slik at det blir lettere for andre å skjønne hvor du vil. Den gjør det også lettere for deg selv å sette idéen din inn i en hverdagslig kontekst, og dermed oppdage svakheter og snublesteiner som det kan være vanskelig å se så lenge idéen bare eksisterer som ord.

Prototyper kan brukes i alle faser av en utviklingsprosess. Tidlig i prosessen vil prototypen gjerne være enkel og skissepreget, mens en prototyp mot slutten av prosessen blir mer detaljert, kanskje nesten identisk med den ferdige løsningen. I denne modulen vil vi konsentrere oss om prototyper som krever lite ressurser, som er raske å lage og å prøve ut.



DU TRENGER

- En idé til en tjeneste eller et produkt
- Materialer til å lage en prototyp. Hva du trenger, avhenger av hva slags prototyp du velger å lage.
- Test-personer (kollegaer eller personer i målgruppen)



Tips!

Prøv gjerne ut denne metoden på en superenkel problemstilling, som «Får vi mer utlån av nye bøker dersom de står til høyre eller venstre for inngangsdøra?»



METODE

1. Hva vil du undersøke?

Skriv ned de viktigste spørsmålene du vil ha svar på.

Eksempel 1	Barne- og ungdomsbibliotekar NN tenker at små, korte boktips på film kan være en god måte å formidle litteratur til ungdom. Hun har samarbeidet med skolene og ungdomsklubben i mange år, og er et kjent ansikt for ungdommene i kommunen. Før hun går i gang med å masseprodusere videoboktips, ønsker hun å sjekke nærmere: – Om målgruppen faktisk er interessert i denne typen formidling – Hva slags form, lengde og innhold de foretrekker – Hvilke kanaler boktipsene bør deles i Hun begynner med å spørre ungdom hun har kontakt med om video-boktips på sosiale medier er interessant for dem, eller om de foretrekker å få boktips på andre måter. De bekrefter at sosiale medier kan være en god kanal, hvis innholdet og formen er fengende.
Eksempel 2	Bibliotek X vil starte opp shared reading-grupper utenfor biblioteket. Målgruppen er menn i alderen 60+, og de ser for seg at kafeen på Mega kan være en mulig arena. Den er et samlingspunkt for målgruppen om formiddagen, og kaféieren vil svært gjerne ha et samarbeid med biblioteket. Før de inviterer bredt, vil de vite om: – Det er noen interesse for slike samlinger i målgruppen? – Egner kafeen seg for denne typen samlinger: Er det stille nok der? Er det for offentlig? De begynner med å undersøke om det er interesse for denne typen samlinger blant menn 60+. Bibliotekaren tar kontakt med en av de faste kafégjengerne, som også er en flittig bibliotekbruker og en ild-sjel blant pensjonistene. Hun har forberedt en kort pitch for å forklare hva shared reading er (hun kaller det «bokprat»), og hva hun tenker at denne gjengen kan få ut av det. Han liker ideen, og inviterer henne til å presentere den neste formiddag på kafeen. Også der får hun positive tilbakemeldinger, flere av pensjonistene kan tenke seg å delta på en slik bokprat.

2. Hva slags prototyp vil egne seg til ditt formål?

Prototyper kan ta et utall ulike former, du velger den visualiseringen eller konkretiseringen som er mest hensiktsmessig for ditt konsept.

Eksempler på prototyper:

- Papirmodell – kan være egnet for å teste en idé til en ny nett-tjeneste, omstrukturering av nettsider, digital formidling, informasjonsmateriell
- 3D-modell – egnet til å teste idéer til rominnredning, ny bruk av bibliotekrommet, ny aktivitet, møtetyper eller arrangement.
- [Brukerreisen](#)

En prototyp kan også være en tidlig utgave den tjenesten/-arrangementet/tiltaket du ønsker å gjennomføre, slik som i de to -eksemplene vi har laget:

Tips!



En enkel, uferdig skisse kan gjøre det enklere for de som skal teste å gi tilbakemeldinger. Hvis prototypen oppleves som et ferdig produkt, blir terskelen høyere.

Vær litt lat! Hvor enkelt kan det gjøres? Vil du teste helheten, eller bare en del?

Eks. 1	Barne- og ungdomsbibliotekar NN begynner med å spørre ungdom hun har kontakt med om videoboktips på sosiale medier er interessant for dem, eller om de foretrekker å få boktips på andre måter. De bekrefter at sosiale medier kan være en god kanal, hvis innholdet og formen er fengende. Hun bestemmer seg for å spille inn et enkelt videoboktips, og teste dette ut på en gruppe ungdommer.
Eks.	Bibliotek X bestemmer seg for å lage en kortversjon av en shared reading-samling på 30 minutter, og teste denne ut i kaféen. Før de tester den ut på kafé-gjengen, vil de teste den ut i personalgruppa.

3. Feedback

Skriv ned spørsmål du vil ha svar på på forhånd.

Inviter til åpen og ærlig feedback, feks ved å vektlegge at

- Dette er et utkast, ikke et ferdig produkt
- Lytt og ta imot innspill. Ikke forsvar idéen din på dette tidspunktet
- Tilpass underveis. Gi testpersonene mulighet til å bygge videre på eller endre prototypen underveis.
- Registrer feedback: Observer, still spørsmål, notér, ta bilder



Tips!

Å gi spontane tilbake-meldinger i plenum kan være -vanskelig for mange. Anonyme tilbakemeldinger på gule lapper kan gi mer ærlige svar. Eller en mellomløsning, der folk får tenke og skrive ned hva de syns før de presenterer det for andre.

Eks. 1	Barne- og ungdomsbibliotekar NN inviterer først noen ungdommer som er biblioteket til å se boktipsene. Hun snakker med dem én og én, forteller hva hun har lyst til å gjøre, og ber om tilbakemelding. Etterpå er hun usikker på om de turte å si hva de mente, derfor gjentar hun prosedyren i fritidsklubben. Denne gangen inviterer hun 2-3 ungdommer om gangen inn på et grupperom, der de ser på boktipset sammen. Hun spør, og noterer: hva syns dere om dette? Får dere lyst til å lese boka? Kan jeg gjøre det annerledes, slik at dere får lyst? Og: hvor bør jeg dele disse boktipsene for at dere skal se dem? Hun har avtalt med klubbliderne at de som bidrar får gratis pølse og brus i kiosken.
Eks. 2	Bibliotek X tar personalet med ned på kafeen en ettermiddag, og tester prototypen på en shared reading-samling der. Etterpå tar de en runde blant deltakerne for å høre hva de syns. De er enige om at bakgrunnsstøy og forstyrrelser er en utfordring, og det er også litt sjenerende å være så synlige for folk som går forbi.

4. Bearbeide tilbakemeldingene

- Hva likte testpersonene ved prototypen din?
- Hva ville de gjerne forbedre?
- Var det noe som ikke fungerte?
- Er det motstridende tilbakemeldinger? Hva betyr i så fall det?
- Framstår idéen fortsatt som god?
- Trengs det mer testing og utprøving før du er klar til å sette dette ut i livet?

Eks. 1	Efter testingen er barne- og ungdomsbibliotekar N usikker på om ungdommene turte å si hva de mente, derfor gjentar hun prosedyren i fritidsklubben. Denne gangen inviterer hun 2–3 ungdommer om gangen inn på et grupperom, der de ser på boktipset sammen. Hun spør, og noterer: hva syns dere om dette? Får dere lyst til å lese boka? Kan jeg gjøre det annerledes, slik at dere får lyst? Og: hvor bør jeg dele disse boktipsene for at dere skal se dem? Hun har avtalt med klubbliderne at de som bidrar får gratis pølse og brus i kiosken.
Eks. 2	Kafé-eieren tilbyr bibliotek X å sette opp en løs skillevegg i et hjørne, slik at de blir mer skjermet. Deretter tester de ut prototypen på pensjonister fra kafé-gjengen en vanlig formiddag. Fire pensjonister blir med på bokpraten, og flere andre sitter utenfor og følger med.

5. Bruk tilbakemeldingene

Om nødvendig, gjør det hele en gang til med en forbedret prototyp, eller en helt ny prototyp.

Eks. 1	Barne- og ungdomsbibliotekar NN er fornøyd med tilbakemeldingene, og går i gang med å lage videoboktips for ungdom, og dele dem på Snap og Instagram. Hun har bedt et par av test-ungdommene om å følge boktipsene hennes og gi tilbakemeldinger på hva som fungerer underveis, og på hva slags bøker de helst vil bli tipset om. For øvrig regner hun med at antall likes og følgere og utlånet av bøkene hun anbefaler vil gi en god pekepinn på om dette fungerer etter hensikten.
Eks. 2	Bibliotek X er fortsatt usikre på om kaféen er et egnet sted for shared reading-grupper. De bestemmer seg for å teste på nytt, med den samme gjengen med pensjonister i et mer skjermet lokale, for å høre hva de foretrekker.



REFLEKSJON

- Hvilke fordeler har det for deg og ditt bibliotek å jobbe med prototyper?
- Har dere konkrete utviklingsprosjekter på gang der en prototyp kan gi dere nyttig informasjon?
- Kan det å arbeide med prototyper gjøre utviklingsarbeid i biblioteket mer effektivt og målrettet?



UTFORSK

- Design thinking for libraries: <http://designthinkingforlibraries.com> – en verktøykasse for design thinking utarbeidet av bibliotekene i Århus og Chicago. Dansk oversettelse finnes under «Translations».