

Startpakke for samskaping

Test idéen din:
Prototyp



Test idéen din:

Prototyp

Vi kan jo bare justere underveis!

Ja, det er bedre å feile tidlig enn når alt er klart.

Hvordan kan vi teste dette på en enkel måte?

For å teste om ideen fungerer som tenkt, kan du lage en prototype. 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, arbeider vi med sansene.

Her er noen tips til prototyper som krever lite ressurser, som er raske å lage og enkle 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)

METODE

1. Hva vil du undersøke?

Skriv ned de viktigste spørsmålene du vil ha svar på.

Eksempel

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

Hva er en prototyp?

En prototyp er en forenklet utgave av idéen din. Målet er å teste ut om ideen fungerer og kunne vise andre hva som er tenkt. Prototyper kan utformes på flere forskjellige måter, men formålet er å teste funksjonaliteten og få tilbakemeldinger.

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 en ferdig løsning.

Prøv deg!

Prøv gjerne ut denne metoden på en superenkel problemstilling, som:

- Står du bak en skranke når du møter publikum? Test hva som skjer hvis møtet med publikum skjer uten en skranke mellom dere. Eller:
- Bygg en enkel prototyp av legoklosser. Gjerne i en sosial situasjon der flere er med og tester sammen.

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.

- **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 ominnredning, ny bruk av bibliotekrommet, ny aktivitet, møtetyper eller arrangement
- **Brukerreise:** Egnet til å teste idéer til ominnredning, ny bruk av lokalet, idéer til formidling i bibliotekrommet

En prototyp kan også være en tidlig utgave av tjenesten/arrangementet/tiltaket du ønsker å gjennomføre.

Gjør det enkelt



En enkel, uferdig skisse gjør det enklere for testgruppen 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?

Eksempel

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.

3. Feedback

Skriv ned spørsmål du vil ha svar på på forhånd. Inviter til åpen og ærlig feedback:

- Vektlegg 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.

Tilbakemelding



Å gi spontane tilbakemeldinger i større gruppe kan være vanskelig for mange. Anonyme tilbakemeldinger, skrevet på en lapp, kan gi mer ærlige svar. En mellom-løsning er å gi testerne tid til å tenke og skrive ned hva de synes, før de presenterer det for andre.

Eksempel

Barne- og ungdomsbibliotekar NN inviterer først noen ungdommer som er i 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 to-tre 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? Hvor bør jeg dele disse boktipsene for at dere skal se dem?

4. Bearbeide tilbakemeldingene

- Hva likte testpersonene med 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?

5. Bruk tilbakemeldingene

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

Eksempel: Barne- og ungdomsbibliotekar NN er fornøyd med tilbakemeldingene. Hun går i gang med å lage videoboktips for ungdom, og dele dem i sosiale medier. NN har avtalt med et par av test-ungdommene at de vil følge boktipsene og gi tilbakemeldinger underveis på hva som fungerer, og på hva slags bøker de helst vil bli tipset om. Ellers vil statistikk fra sosiale medier og utlån av de anbefalte bøkene gi en god pekepinn på om dette fungerer etter hensikten.



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?

NESTE SKRITT

- Se på tilbakemeldingene du har fått. Kanskje må ideen din tilpasses og testes igjen?
- Du har fått gode tilbakemeldinger og kan gå videre med idéen din