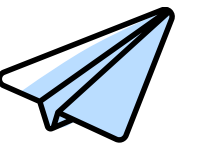


Tips när du prototypar



Att prototypa handlar om att snabbt visualisera en idé, så att den går att testa och förstå – utan att den behöver vara färdig. En prototyp kan vara allt från en skiss på papper till ett klickbart gränssnitt eller en fysisk modell.

Genom att visa upp något konkret kan ni snabbt få feedback, upptäcka vad som fungerar (eller inte), och utveckla er lösning i rätt riktning.

Skapa ett kreativt prototypklimat

När ni prototypar, tänk på detta för att hålla tempot och kreativiteten uppe:

- **Var positiva** – ge feedback på ett uppmuntrande sätt.
- **Jobba "grovt"** – inte mer detaljer än vad som behövs.
- **Jobba snabbt** – satsa på många idéer istället för en perfekt.
- **Rätt fokus** – fokusera på det som faktiskt behöver testas.

Hur kan ni prototypa?

Beroende på vad ni designar, välj rätt sätt att gestalta er idé:

- **Produkter, miljöer:** Bygg fysiska modeller. Använd er av papper, kartong, lera, etc.
- **Tjänster och upplevelser:** Rollspela eller använd mentala modeller.
- **Interaktioner:** Skapa klickbara prototyper eller simulera beteenden.
- **Storytelling:** Berätta scenarier eller framtidsberättelser.

Vilken typ av prototyp passar bäst?

Olika prototyper passar olika syften. Här är några vanliga former:

- **Skiss:** En snabb visuell idé.
- **Skissmodell / Mock-up:** En enkel fysisk version.
- **Interaktionsmodell:** Testa flöden och funktion.
- **Proof of Concept:** Visa att tekniken fungerar.
- **Funktionsprototyp:** Nästan färdig funktion, men inte nödvändigtvis vacker.
- **0-Serie:** En nästan färdig produkt redo att testas i verkligheten.