**Prototypes**

En prototype er et testprodukt man laver inden det færdige produkt således at man kan teste om ens ide fungerer eller om den skal ændres. Prototyping kan foregå på forskellige måder, der er for eksempel fysiske papir prototyper og elektroniske prototyper.

Papir prototyper er ofte skitser der viser en proces i en navigation. Det kan for eksempel være en hjemmeside eller en app hvor man har en skitse for hver side man kan komme forbi. Det kan bruges til at få set om ideen er god inden man begynder at bygge det på en bestemt platform og om den er nem og overskuelig for andre.

Elektroniske prototyper er hvor man udarbejder sin prototype på en digital platform således at man kan prøveteste funktionerne.  Den elektroniske prototype kan bruges til at se om ens ide virker funktionelt da en digital prototype består af programmering som bedre demonstrer hvordan funktionerne virker. Brugeren ved en digital prototype bliver mere selvstændig da personerne bag prototypen ikke skal skifte sekvens hver gang brugeren trykker og derudover behøver man ikke at være i samme rum som brugeren da den kan sendes.

Fælles for alle prototyper er det at der fokuseres på layout og funktioner. Der fokuseres ikke på dybdegående detaljer, da prototyper ikke skal være færdige og helt polerede.

Måden prototypen bliver testet på er ved det der hedder en brugertest. Brugertest går ud på at der er en bruger som ikke har været med til at lave det, personen tester ved at navigerer sig rundt i prototypen og kommer med sine indtryk og holdninger. De input som brugeren giver retter man så til således at den bliver forbedret.

Arbejdet med en prototype trinvist:

**Trin 1 –** Find en ide til et produkt der skal laves.

**Trin 2 –** Udarbejd en prototype (papir/elektronisk) med hvad dit produkt skal kunne.

**Trin 3 –** Få en/flere personer til at brugerteste prototypen (giv eventuelt brugeren en opgave med at gøre noget bestemt i prototypen).

**Trin 4 –** Tag imod inputs fra brugeren og ændre/tilføj manglerne som er peget ud.

**Trin 5 –** Brugertest igen, når prototypen er ”perfekt” kan man gå videre til at lave produktet.

**Rapid Prototyping**

For designerer med mennesker I tankerne, er Rapid Prototyping en rigtig effektiv måde at gøre ideer håndgribelige, og at lære igennem at lave tingene, samt at hurtigt at få nøgle feedback fra de folk man designer til. Fordi protoyper er ment kun til at fremvise en idé, det er ikke meningen det skal være perfekt, på denne måde kan man hurtigt bevæge sig igennem en masse idéer og bygge på hvad man har lært fra de folk man designer for, Rapid Prototyping betyder at man bygger kun lige nok til at teste idéen i praksis og at man vender tilbage med det samme for at gøre den bedre når man har fået feedback.

**Step 1**:Når du har besluttet dig for hvad der skal skabes en prototype omkring, så er det tid til at bygge det.

**Step 2:** Du kan lave hvilken som helst slags prototype, storyboard, rollespil, modeller mock-ups osv, målet er at gøre noget mere håndgribeligt som viser idéen som du vil teste, der er ikke nogen grund til at det skal være perfekt, bare den er god nok til at få ideen frem.

**Step 3**: Nu tager du din prototype ud og tester den med de mennesker du har designet den for, sætter den i deres hænder og spørg dem hvad de kan bruge den til, vær sikker på at få masser af feedback.

**Step 4:** Her er når du tager feedback on integrere den med det du allerede har, så begynder du at bygge en hurtigt ny prototype eller arbejder på den du allerede har, og bliver ved med at gentage stepsne indtil den er helt rigtig.

**Live Prototyping**

Selvom du får feedback fra de folk du designer for hele tiden, så er Live Prototyping en af de mest kraftfulde måder at teste din løsning på markedet, Indtil nu har dine prototyper været rå, og kun så færdige som de behøver at være for at teste din idé, En Live Prototype, giver dig en chance for at stress teste din løsning i virkeligheden, altså under nøjagtige formål i den virkelig verden, en Live Prototype kan køre alt mellem et par dage til et par uger, og det er en mulighed for at lære hvordan din løsning fungere i praksis, Live Prototypes handler om at forstå gennemførligheden og levedygtigheden på din idé.

**Step 1**: Det første man skal finde ud af er hvad man vil teste omkring ens Live Prototype. Det kunne være måden som folk finder ud af løsningen eller hvordan den service man tilbyder fungere, eller hvordan distributionsmodellen fungere i praksis. For eksempel, kunne man køre et firma igennem en kiosk i et par uger for at teste distributionskanal strategier.

**Step 2**: Når du så har besluttet dig for hvad du vil teste, skal du finde ud af logistikken bag din Live Prototype. Har du brug for fysisk plads, flere arbejdere, uniformer, tilladelser, eller noget andet?

**Step 3:** Hvis du har muligheden, så tænk over at køre et par Live Prototypes på en gang. Dette tillader dig at teste mange forskellige idéer som f.eks dem nemt i step 1, på en gang, og på den måde kan du se hvordan de arbejder sammen, da dette også kan være vigtigt.

**Step 4**: Bliv ved med at gentage, hvis noget gik galt på dag 1, så prøv en ny tilgangsmåde på dag 2. Live Prototypes handler om at lære hurtigt, at kunne gentage og lave om ”on the go” og at skubbe ens løsning tættere og tættere på det færdige produkt.

**Step 5**: Og som altid, sørg altid for at have en regelmæssig feedback fra de mennesker du designer for.

En prototype kan være bestående af stort set alting som  er en visuel repræsentation, af projektet som skal fungere i praksis, som nævnt kan en prototype være mange ting, hvis man kigger på apps eller websites, er det oftes en papir prototype der bliver brugt, eller en form for elektronisk ”papir” prototype, men hvis man skal lave større projekter som skal være fysiske, som f.eks i ”bog0n” på side 112, hvor nogle personer skal lave en planter til frø, men de havde et problem med selve den mudret jord til sidst kunne vognen ikke trækkes mere fordi den havde taget så meget mudder med, de fik løsningen på deres problem ved en at en af de lokale spurgte hvorfor de ikke bare beklædte dækkene med Jute.

Et plantebaseret stof produkt, det gjorde de så, og det virkede, vognen holdt op med at slæbe mudder med sig, og de fik løst problemet, hurtigt og effektivt, dette er bare en af de mange eksempler på at en prototype jo som sagt kan være alting, enten en full scale model, eller noget så simpelt som papir, i mange større projekter tester man også tingene en af gangen, enten ved at lave flere prototyper eller ved at lave en af gangen og teste dem en efter en.

**Kommunikation Under Prototypen**

Under prototypen er det vigtigt at kommunikere med både sit team og sine kunder, for at være sikker på, at man arbejder mod et fælles mål, at produktet virker efter hensigten, og ikke mindst for at samle inspiration til forbedring af produktet.

**Kommunikation med kunden**

Både før man går i gang og under udvikling af prototypen, er det vigtigt at få feedback fra dem du designer produktet for.

Derudover er det vigtigt, at kunden er indforstået med, at dette er en prototype, og ikke det endelige produkt. En god måde hvorpå du kan mindske risikoen for den misforståelse, er ved at undgå brug af for mange visuelle effekter så som farver og billeder. Disse kan blive integreret i en senere version af prototypen.

**Kommunikere sin idé til eget team**

Hvert medlem af teamet starter højst sandsynligt ud med at have deres egen personlige forestilling om hvordan slut produktet kommer til at se ud. Udviklingen af en prototype hjælper med effektivt at visualisere idéen, komme til en mere præcis fælles vision af det endelige produkt, og derved undgå interne misforståelser.

**Kommunikation med brugeren**

Under testen af prototypen er det vigtigt hvordan du kommunikerer med test personen. Det kan være en god idé at give testpersonen et mål, som han eller hun skal arbejde sig frem til uden din hjælp. Din rolle vil her være at tage noter omkring brugerens adfærd.