

# Ideate

Tredje steget i UX-processen

*[johan.kivi@zocom.se](mailto:johan.kivi@zocom.se)*

**ZoCom**



# UX är en process!

för att skapa *användarvänliga* gränssnitt

# Alltså, användarvänlighet är

- **Learnability** Lätt att lära sig
- **Efficiency** Snabbt och lätt att göra det jag vill
- **Memorability** Lätt att komma ihåg hur man använder
- **Errors** Var trevlig och hjälpsam vid fel
- **Satisfaction** Trevlig sida att titta och interagera med

*The best solutions come from the  
best insights into human behavior.*

stanford d.school

**Empathize is to**

Research, Observe, Engage & Immerse

*personas* är svaret på frågan

**Who do we design for?**

# User journey Map

ett sätt att förstå användarprocessen

# User journey map

## *but why?*

- ***Demonstrating the vision for the project***

User journeys are a great way to communicate what you are trying to achieve with stakeholders.

- ***They help us understand user behavior***

User journeys can help you work out how users are going to interact with your system and what they expect from it.

- ***They help identify possible functionality at a high level***

by understanding the key tasks they will want to do to you can start to understand what sort of functional requirements will help enable those tasks.



Define

**vad är problemet...egentligen?**

det här är *behoven* som detta ska tillfredsställa

det här är *målgruppen* ...( personas )



EMPATHIZE

DEFINE

IDEATE

PROTOTYPE

TEST

*"Ideation is the mode of the design process in which you concentrate on **idea generation**. Ideation provides both the fuel and also the source material for building prototypes and getting innovative solutions into the hands of your users."*

*d.school*

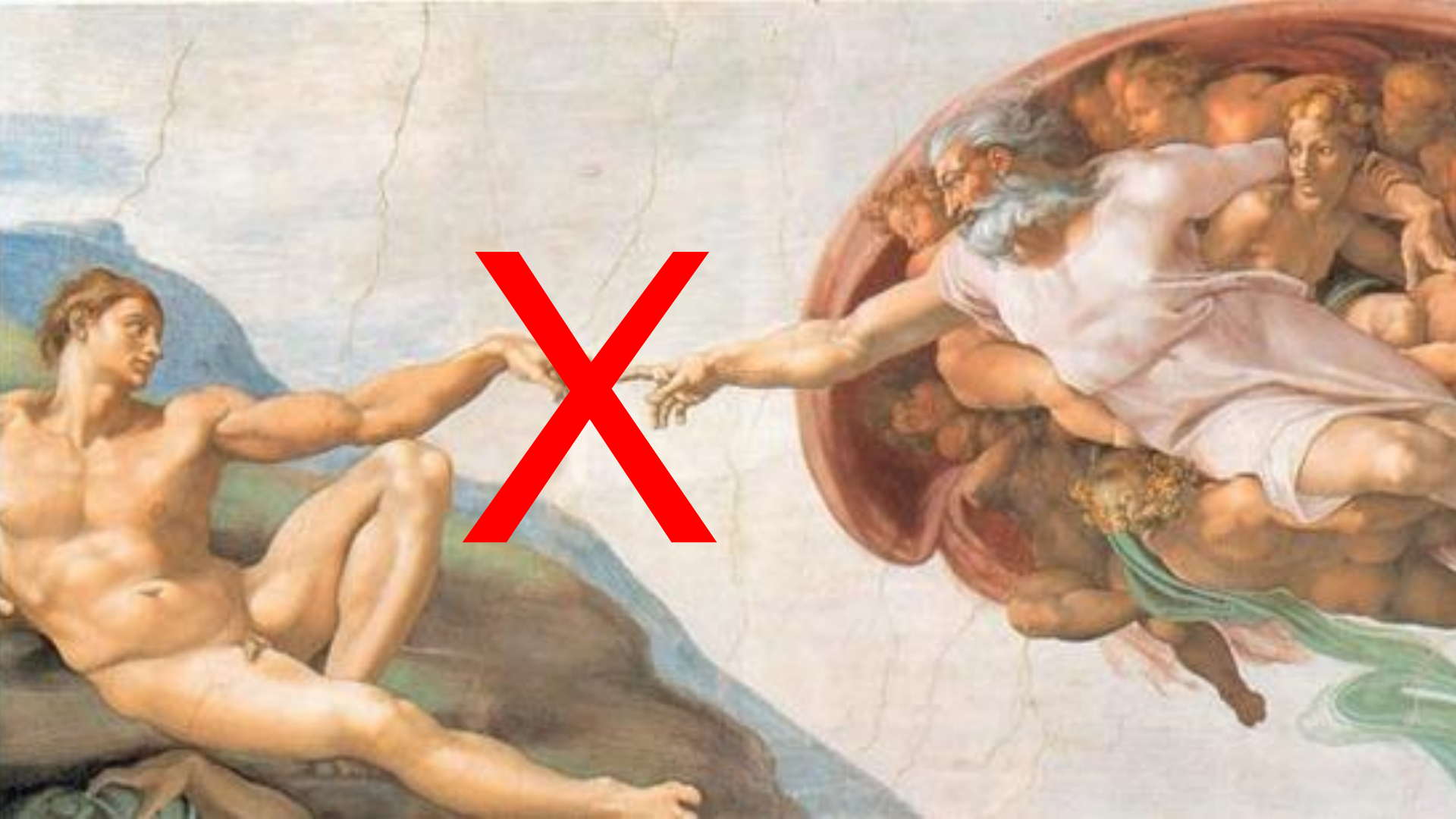
# Kreativitet

vad är det?






**Den kreativa processen**



*“Som en blixst från klar himmel...”*

*fel fel fel fel fel!*





ONLY HE WHO ATTEMPTS  
THE ABSURD IS CAPABLE  
OF ACHIEVING THE  
IMPOSSIBLE.

MIGUEL DE UNAMUNO



*"Allt som går att uppfinna är redan uppfunnet"*

*Charles H Duell, 1899*

*1895 förklarade den Eng vetenskapsakademin  
att flygmaskiner är en teknisk omöjlighet...*

8 år senare motbevisades detta av bröderna Wright.



...å vi vet ju alla hur det ser ut 100 senare



övning

**vem vann?**

# JP Guilford

- Psykolog under 2:a världskriget för Amerikanska flygvapnet
- Intresserade sig för *intelligens*
- Hjälpte en flyggeneral att **ta ut lämpliga personer till stridspiloter**



# Hur?

- Guildford gick på *betyg* och *IQ-test* vid uttagning
- Generalen gick på *erfarenhet* och *känsla*





# Resultatet

- De flesta av Guildfords piloter dog i strid
- Generalens piloter klarade sig väldigt bra

**Varför?**

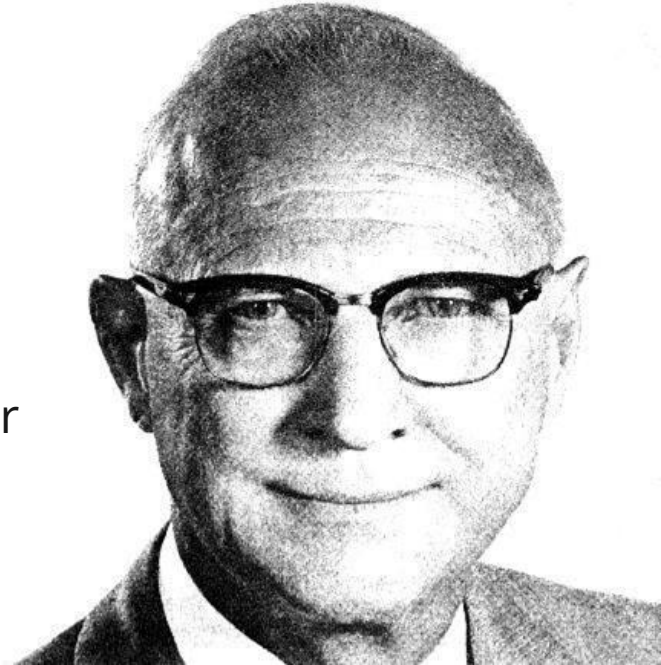
generalen ställde följande fråga

*"Vad gör du om ditt plan blir beskjutet av tyskt luftvärn när ni befinner er över Tyskland?"*

Alla som inte svarade enligt regelboken  
tog han ut till sin grupp piloter.

# JP Guilford deppar

- Guildford blev smått depp över att ha skickat så många piloter i döden och spenderade sin karriär på att utforska detta
- Kom fram till att det finns *ett värde att tänka annorlunda*
- Att kreativitet är en **färdighet** man kan träna
- Utvecklade olika kreativitetstest & metoder för amerikanska flygvapnet





# Lev Vygotsky

- Rysk psykolog och pedagog i början av 1900-talet
- Intresserad av hur vi lär samt vilken funktion lek och fantasi fyller
- Formade en teori för hur kreativitet ( och fantasi ) fungerar som är aktuell än idag

# Vygotskys teori om kreativitet

väldigt förenklat

## dissociation

plockar isär tidigare  
erfarenheter

## association

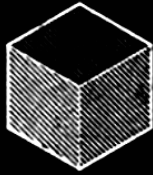
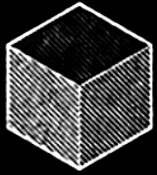
sätter ihop dem till nya

- att diss- och associera är färdigheter man kan ( måste? ) öva
- erfarenheter är grunden till kreativt tänkande, ju mer olika erfarenheter du har, desto mer kreativt kan du bli

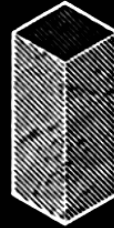
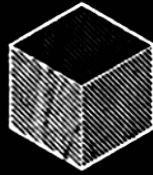
# Vad vet vi om kreativitet idag?

- Kreativitet är inget medfött
- Är en färdighet alla kan lära sig
- Är en process där gamla erfarenheter och kunskaper bildar nya
- Fungerar ungefär som *kondition*, kräver kontinuerlig träning

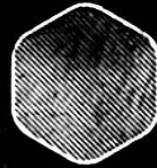
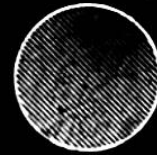
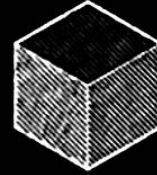
# Kreativitetens byggstenar



Kopiera



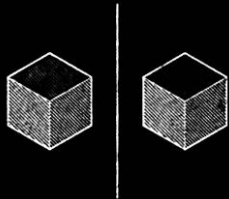
Ändra



Kombinera

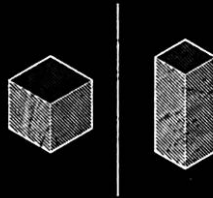
# Hur leker man med LEGO?

Du bygger färdig en modell utifrån en beskrivning



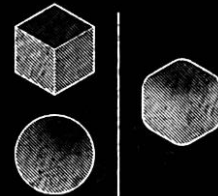
*Kopiera*

Du plockar isär och lägger till, modifierar dina legoskapelser



*Ändra*

Du plockar isär allt till minsta beståndsdel och bygger något nytt



*Kombinera*



**Ingen ide är något helt självständigt unikt**

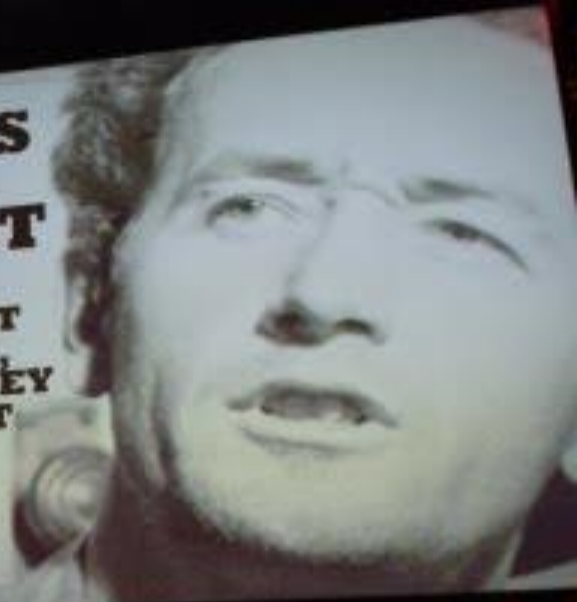
Everything is a remix



**THE WORDS  
ARE THE  
IMPORTANT  
THING.**

**DON'T WORRY ABOUT  
TUNES. TAKE A TUNE,  
SING HIGH WHEN THEY  
SING LOW, SING FAST  
WHEN THEY SING  
SLOW, AND YOU'VE  
GOT A NEW TUNE.**

**WOODIE GUTHRIE**



**TED**



# Viktig grogrund för kreativitet

- Inspirerande, tillåtande *miljö*
- *Samarbeten* främjar nytänk
- Låna idéer / inspireras av andra



# Kreativa miljöer

miljöer som uppmuntrar till kreativt tänkande

















# Övning

hur ser din framtida drömarbetsplats ut?

# De fyra B:na

ställen där kreativiteten flödar

- Bar
- Bathroom
- Bed
- Buss

# **Just for fun projects**

projekt som är galna, men lärorika



A close-up photograph of a person's hands holding a glowing incandescent lightbulb. The lightbulb is the central focus, emitting a warm, yellow light. A thin, dark string of lights is draped over the top of the bulb. The background is dark and out of focus, showing the person's torso in a dark jacket. The overall mood is contemplative and creative.

**Men...hur får man ideer då?**

# **Generella tips för kreativitet**

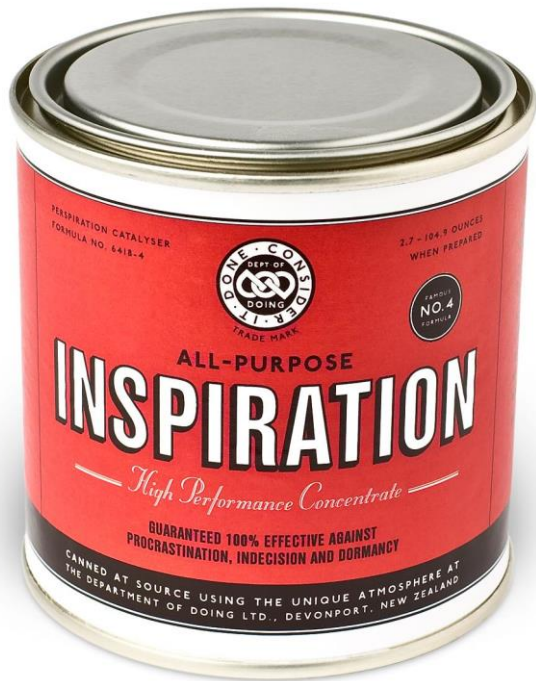
Oavsett syfte är detta bra / viktigt

# Papper & Penna = the shit

- Dator har vid studier visat sig hämma idéskapande! Istället för att komma på **VAD**, tänker man mer på **HUR**.
- Man är inte lika investerad i pappersskisser som man är i digitala produktioner, de är lättare att ändra.
- *Idéstadiet* ska alltid ske med papper och penna!







# Tänk först, inspireras sen

- Börjar du ett projekt med att kika hur andra har gjort, slutar du tänka själv!
- Börja istället med hur DU skulle lösa problemet innan du inspireras av andra!

# Värdera inte dina ideer



- Börja inte tänka "är det här en bra eller dålig idé", det hindrar fler idéer från att kika fram
- Viktigt i idestadiet är att komma på *så många olika lösningar som möjligt* på ditt problem, kvantitet före kvalitet!



## Skit i andra

- I idéfasen är det viktigt att du inte tittar på hur alla andra gör
- Det leder till att du jämför, vilket i sin tur hindrar dina goda ideer



# Våga misslyckas!

- Att göra fel är det bästa sättet att lära sig!
- Gör inte samma fel 2 ggr = då har du inte lärt dig



## Multi-arm bandit dilemmat

Hur skulle du göra för att  
maximera vinstchanserna??

# Stopp!

- Här slutade vi I fredags.

## Explore vs Exploit

Ska du *utforska* nya områden eller  
*utveckla* redan existerande ideer?

# Roller / funktioner

Kan ofta underlätta ideate-stadiet

- **Generatorer** Utvecklar nya ideer
- **Utvärderare** Utvärderar andras ideer
- **Förädlare** Utvecklar andras ideer

olika övningar vi gör kommer fokusera på olika roller / funktioner



# Konceptualisering

Vi ska komma på en helt ny grej!

# Brainwriting

en metod för att generera idéer



# **samhällsutmaning**

Morgonmänniskor vs. Kvällsmänniskor



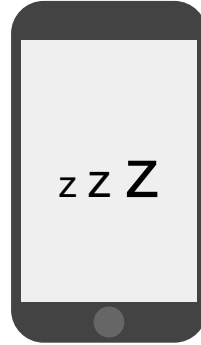
# **Vilken *funktionalitet* hade den ultimata väckarklocks-appen haft?**

ex. Varje gång du snoozar skänks en  
summa pengar till välgörenhet

# Brainwriting

grupper om 5-6st

1. På 3 minuter, formulera läsligt tre ideer på ett papper. Försök vara tydlig i din förklaring.
2. Skicka pappret till personen till höger.
3. Bygg vidare, förbättra, inspireras av de ideer du har framför dig. Skriv tre nya.
4. Repetera steg 2 och 3 tills du får tillbaka ditt papper



## **Wake App Inc**

Tillsammans värdera och sammanställ, ca 5 - 10 min

*Vilka top 5 funktioner ska ni behålla?*

# Brainwriting

Slutsats

Tillsammans kommer vi på fler ideer!

# Listan

en metod för att generera idéer



# Listan

i par:ish

## 1. Individuellt

på 3 minuter, skriv ner en lista på så många prylar som möjligt ( minst 20 ).

## 1. I par/grupp

på 3 minuter, *kombinera* ihop en pryl från lista A med en pryl från lista B!  
Skapa så många nya coola prylar som möjligt!

# Listan

## Slutsats

Alla innovationer är *kombinationer*  
av redan existerande grejer!

**Vilken är er storsäljare?**





en kombination av en jäkla massa saker

# Listan 2

en metod för att generera idéer

# Listan 2

i par:ish

1. På 1 minut, skriv ner en lista på så många **prylar** som möjligt.
1. På 1 minut, skriv ner en lista på så många olika **företag** som möjligt.
2. på 3 minuter, Ställ er frågan;  
**Hur skulle produkten se ut och fungera om  
<företag> tillverkande <pryl>?**

# Listan 2

## Slutsats

Alla innovationer är *kombinationer* av redan existerande grejer! Stora företag som tidigare gjort EN sak ger sig in på nya marknader, ex. Google och telefoner, Apple och bilteknik etc

**Vilken är er storsäljare?**

# Problemlösning

Vi ska lösa ett problem vi står inför



# **Brainstorming**

en annan metod för att lösa problem

grupper om 3 pers

# A4

Hur många *användningsområden* har ett A4 ark?

brainstorma i grupp i 1 minuter

# TEGELSTEN

Hur många *användningsområden* har en tegelsten?

brainstorma individuellt i 1 minuter

# Brainstorming

## Slutsats

- Brainstorma alltid själv först
- Kvantitet är det enda som räknas
- Värdera inte dina idéer, det finns inga dåliga
- Tidsbegränsning!

# **Crazy 8**

en metod för att panik-prototypa

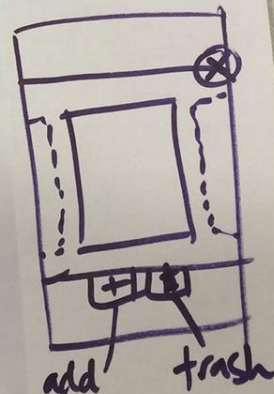
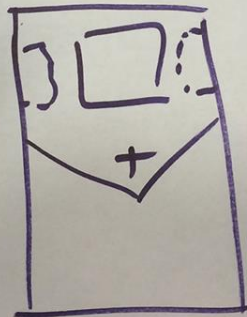
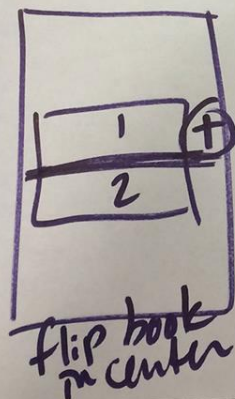
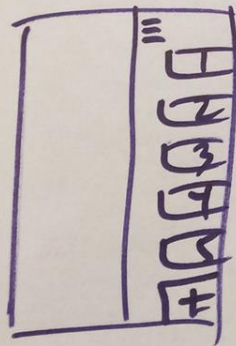
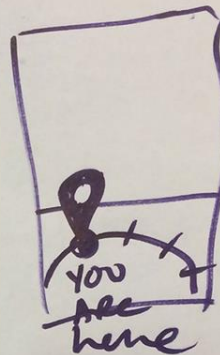
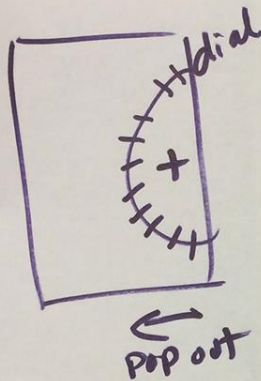
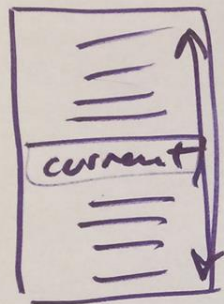
Wake App grupperna

# ( Googles ) Crazy 8

panikprototyping

1	2	3	4
5	6	7	8

- Ta er *Wake App* från tidigare
- Välj ut en funktion var
- 1 GUI-skiss / ruta, samma funktion - 8 olika GUI skisser
- 8 minuter



# Crazy 8

## Slutsats

Att rita är lika kreativt som att skriva. Att variera medium ( text, bild, ljud ) är gynnsamt för kreativitet och problemlösningssförmågan. Ger på automatik en större spridning av ideer och lösningar.



# **Solution sketch**

en metod för att *finlira* en av sina panik-prototyper

Wake App grupperna

# **Solution sketch**

lägg 5 min kärlek på skissen med mest potential

- en tydligt titel på konceptet
- 3 rutor om hur man interagerar med gränssnittet

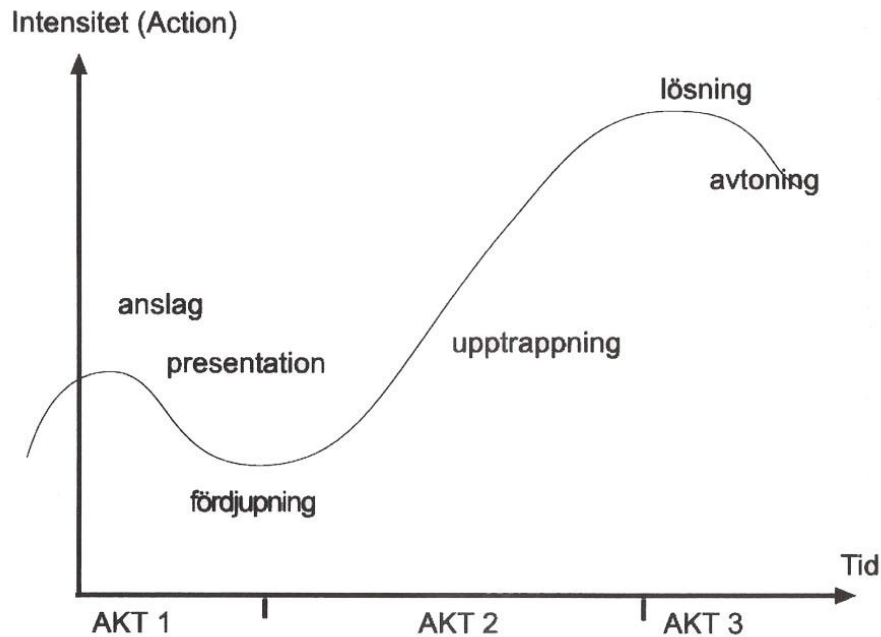
# Storytelling

en metod för att *presentera* / *pitcha* sin prototyp

Wake App grupperna

# Människor älskar berättelser

## Dramaturgiska modellen



# storytelling

den dramaturgiska modellen: Lion King exempel

- **Anslag** savannen, circle of life  
etc.
- **Fördjupning** den där Scar verkar lurig...
- **Vändning 1** Scar, den jäveln!
- **Upptrappning** Hakuna matata, lite kärlek ..
- **Vändpunkt 2** Men det är ju JAG som är kung!?
- **Klimax** Scar, den jäveln!
- **Avtoning** Så börjar cirkeln om

# storytelling

skapa en liten *berättelse* kring din funktion

- 7 rutor, 3 akter
- Kort ( 1 mening ) text till varje ruta
- Vad händer i *anslag, fördjupning, upptrappning* och *lösning*?
- Skissa, fokusera inte på kvalitet ( streckgubbar ok )
- 9 minuter

**Presentera er story**

# storytelling

## slutsats

- En story hjälper publiken att förstå målgruppen och vilket problem de löser åt dem
- Man minns en berättelse mycket bättre än bara skisser ( klassisk minnesteknik )



# För att sammanfatta dagen

Vad har vi lärt oss?

- Alla kan vara kreativa och det är en *färdighet*
- Vi kommer på bättre fler och bättre lösningar tillsammans
- Steg 1: *Kvantitet*, Steg 2: *kvalitet*
- Att variera form ( text, bild ) gynnar kreativiteten

**Tack för idag!**