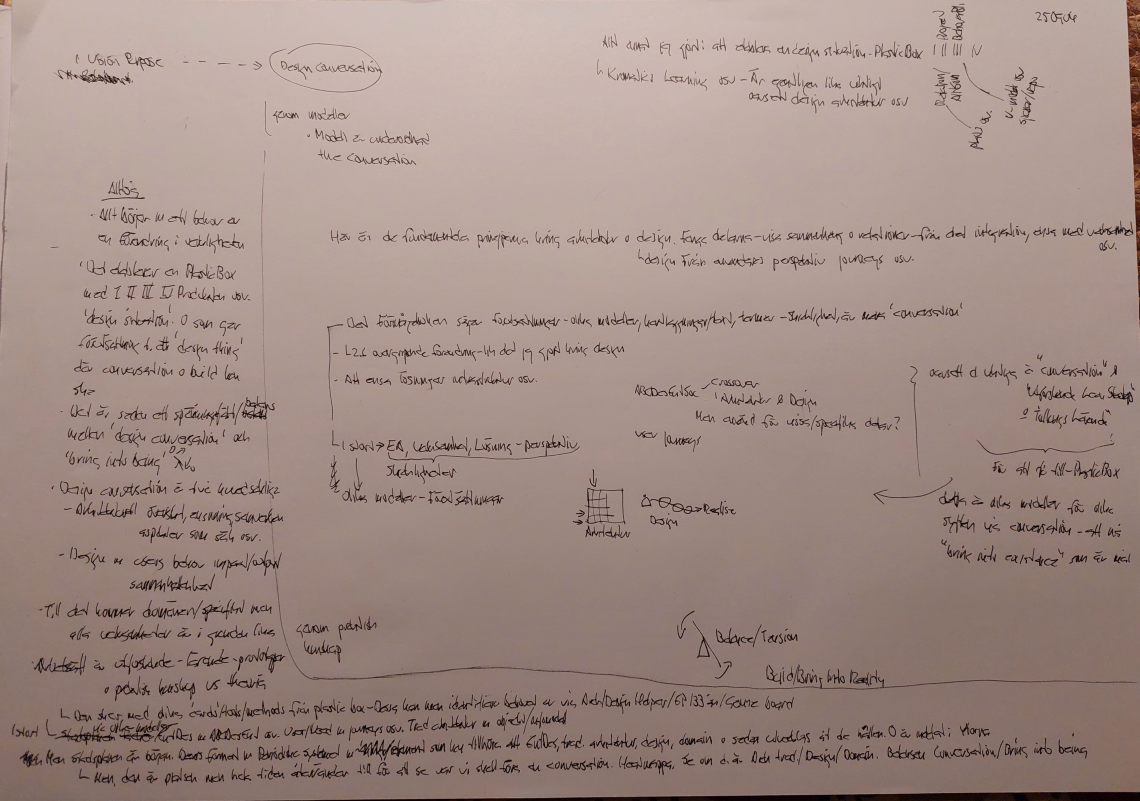
# Prototyp

## Doing

Så, börja med att etablera designsituationen. Gör en board, skriv inte bara ner designförslag. Eller en Helper. Utgå från och börja från början, när ett uppdrag kommer in, en ide som skall börja arbetas med. Det viktiga är i början att hitta people. Att hitta visionen. Att börja ha en plats där visionen finns o är tillgänglig. Det kräver därför arbete med II att börja m designsitiatioenen. Och med III platsen o ytorna. Hur skulle ngt se ut som funkar för detta, med NLA artikeln. Vilka behövs runt artikeln eller runt det arbete so m artikeln handlar, informationskartläggning ffa dess syfte som jag fortsatt inte förstår . När situatione är på plats, kan people prova o se att de är rätt ute. Hur göra en board rules eller en heller eller en growltiger för detta₩70⁰0₩₩)

# Boards

## ’Periodical System’



Detta är inspirerat av Zachman och Sundblad & Sundblad. Det tillför dock andra delar, ffa relation till det projekt som driver arbetet, både Zachman o 2xS har med mål o syfte, så dessa delar är med där. Både Zachman o 2xS har sina ramverk mera som en placeholder, detta är en variant där dessa placeholders illustreras med korta beskrivande texter så man förstår vad det är. Uppdelningen som Zachman o 2xS har i layers o kolumn/aspekter kan man använda men behöver inte använda men det kan vara ett stöd.

Det som beskrivs, elementen, är s.a.s inert. Det kan alltså vara allt, hur projektet samarbetar kring artefakter, hur arkdes-rollen får utrymme att utforska användare, via journeys o kadensen till use-cases, hur arkitekturmodeller trad tas fram o vilka som skall fram alltså beroenden, informationsmodeller osv. Allt detta är med jämte de vanliga leverablerna kring ’vision/uppdrag’ och ’AlltSomBehöverBli’, IV Produkten osv. Men alla dessa beskrivs bara som placeholders i Periodiska Systemet, som enkla substantiv snarare än verb eller adjektiv, alltså ’användarstudier’ eller ’blueprints kund’ som typ maximal detaljering. Hur man sedan gör är istället nästa, anslutaden del som också beskrivs i II AlltSomBehöverVara, nämligen plats, var finns o utförs o lagras olika leverabler o arbeten, t.ex filstruktur i Sharepoint, github os.v Där finns själva användarresorna o även hur de tas fram, workshops osv. beskrivs även om ’workshop’ mkt väl kan vara ett ’element’.

This describes ’elements’ of a project. The III ‘AlltSomBehöverVara’. Modelled as simple elements, both architectural, design, enterprise design type. Kept simple and with reference to where they are more understood, descrbied, conversation occurs, design happens.

This is the place for overview. Simple to create and populate. Don’t get trapped in details.

Purpose is to start navigations from the overview, type of element, importance, heat-mapping etc. methods.

En del av stadsplanem o Periodiska är bara en översikt, vad skall vi föra konversationen kring. Därefter vad skall vi föra konversationen för. Heatmapnatt vi har saker som inte är klara eller är viktiga osv.

En annan del är som startpunkt, tx de tre stora modellerna o arbetet kring i isdbn, börja här, se hur de hänger samman l gå sedan t platsen där de arbetas med.

Man kan tidigt alltså börja läsa in allt, för att skapa en översikt, en plats att börja. Kan gärna göra skossartat, konturer av element som detaljerad senare. Mallar kan användas som utpr för I II III i PalstocBox alltså tx AlltSomBehöverVara kring projekt o inte bara AlltSomBehöverBki.

Sedan är d oclså en plats som driver de två grundläggande strömmarna, stråken i arbetet, 1. The design conversations o 2. Bring into exotenxe, the build of mo kups and prototyper. I.e. The two ways of learning, uppgerhaölf theoria o loger haöf praxis from building and real knlwledge which share space biu no

t concept with provlem amd slution space. The balance and tension between tjem.

Also The system. Boundary can be drawn, or fria fältet. Users and needs can have en Yta or indicated throughbe put at top andmoving downwards to solution space. So it expands Zachman and 2xS.

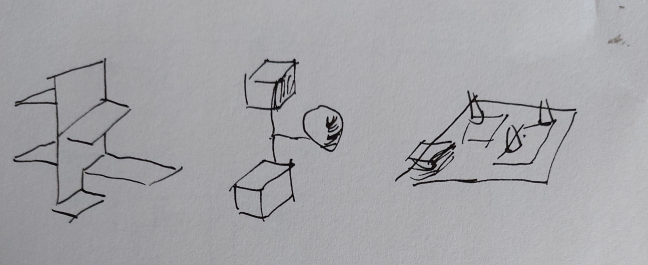
Mainly also, it illustrates the balance and tension between ‘conversation’ and ‘bring into being’ i.e. analysis, design, specification and building. This is both because building is the ultimate goal but also because building is needed for practical wisdom and knowledge.

Around this The cards with tools etc and methods such as validated lesrning, I II X L etc.

The Perodical System can and shall be done very simple to start with, just a sketch, and then expanded so that it can be used to navigate, to get an overview, to become a place to start the design conversations.

It also compromises both the architectural standard models showing how things belongs together, where information is, but it also contains design elements such as users, journeys, blueprints. All these elements exist in both Zachman and 2xS, where each aspect/cell can contain these types of models or work.

**Alternativa representationer**



Man kan tänka sig att isf den platta, tvådimensionella modellen jag hittills gjort, kan man istället ha en ’folded structure’, t vänster med olika plan/skikt i ’kadensen’ som växer vertikalt o ut från denna sticker andra plan, ledning högst upp, sätt i mitten o system längst ner. Detta kan antingen illustreras i en modell som ritas som 3D, eller som en fysisk kartongmodell typ.

I mitten en mera trad 3D-modell typ skapad i ’Unity’ eller ngt annat program. En 2D-variant av denna finns ju redan i Obsidian.

T höger en boardgame-variant. En board m olika ytor, cards nere t vänster o meeples som illustrera typ var man är just nu osv.

**Sätt från detta**

Denna modell kan alltså både ge översikt, ngt man återvänder till osv. kring ’AlltSomBeöhvervara’ inkl I vision o även vad som behövs för III AlltSomBehöverBli. I denna modell kan man även itllämpa sätt att styra o leda för att i grunden hantera spänningsfältet/balansen mellan ’problem space’ o ’solution space’ och analys o förståelse(’theoria’) o build/praktisk kunskap(’praxis’)

Det kan också drivas via Mini Rogue. Eller EP-133 produkten eller ’larix’/ArchitectureHelper.

**Sedan**

Det är superviktigt att ha oppling till projektet, II, för där finns o beskrivs hur projekt, team återvänder till Perodicska o hur projekt o team o intressenter använder det för conversations.

Det andra so också beksrivs i II Porjekt är hur man lagrar artefakter. I ett mkt enkelt projekt, i en PlasticBox, fysiskt, men normalt i större, i Sharepoint yta, filkatalog-struktur, git osv. Detta måste beskrivas o är början på ett ’design thing’. Eftersom det påverkar hu rman kan arbeta, var man kan vara, platsen.

# Cards

## -70, -71 Periodical System I & II

These accompanies the Board with the same name.

### Description

This is in essence also the main methodology. In many cases (interview with Hans B 240905) Biz Architects or UX/Service Designers map, understand, clusters and visualize users, their needs, especially architects complement also biz impacts. Then Coplien way, use cases can be started mapped against functionality which can thus start to be designed, together with objects, services, capabilities Sundblad way.

N.B. Since this is the ‘periodical system’ this is done as ‘elements’ i.e. descriptive, nouns maybe with very simple objects with functions/information. Detailed descriptions are done in separate models, separate places, as separate ‘design conversations’ and ‘design things’ or ‘places’. Because the ‘periodical system’ is only a place where conversations start, an overview place etc.

However. As in Telefoni late summer -25 both users, journeys, use-cases and a lot of architectural elements are already in place. We can do both top down, users/needs and bottom up, solution/products mapping as elements in the periodic system. This is fully in order. It can be done this way.

Also, even when starting on a blank slate, as interview with Hans B, or early in Telefonin also, very soon after users, needs, even before use-cases found even, ideas in the solution space

# Förslag

*Vet inte vad detta var för ngt...*

### Förslag 1

Någonting som gör att man är liksom längst ner o ser Ytorna, o att man kan börja på Produkten o build something. Utifrån att man learn when doing.

### Förslag 2

Någonting kring det strikta som behövs. Hur en designsituation ser ut, att det inte bara är en beskrivning utan något som är på riktigt.

### Förslag 10

Det är ett set med regler. Den första regeln handlar om att stanna upp o göra en genomgång:

* Gå igenom olika delarna I – IV
* I Vision: Behöver något göras. Från början är det bara denna som finns. Det är aldrig så att en vision är bara en kort mening utan den kan bli omfattande, som en del av produktbeskrivning, eller själva produkten som exempel.
  + Visionens strategi. Finns den. Den beöhver kontinuerligt utforskande. Har vi lärt oss ngt som kan komplettera visionen.
* Tag nästa del. II Designsituationen. Saknas något. Finns resurser, behövs fler. Har vi arbettsätt som fungerar.

Det är också ett set med olika delar I Vision II Designsituationen(Projekt) III VadSomBehöverBli(problem/solution) IV Produkten