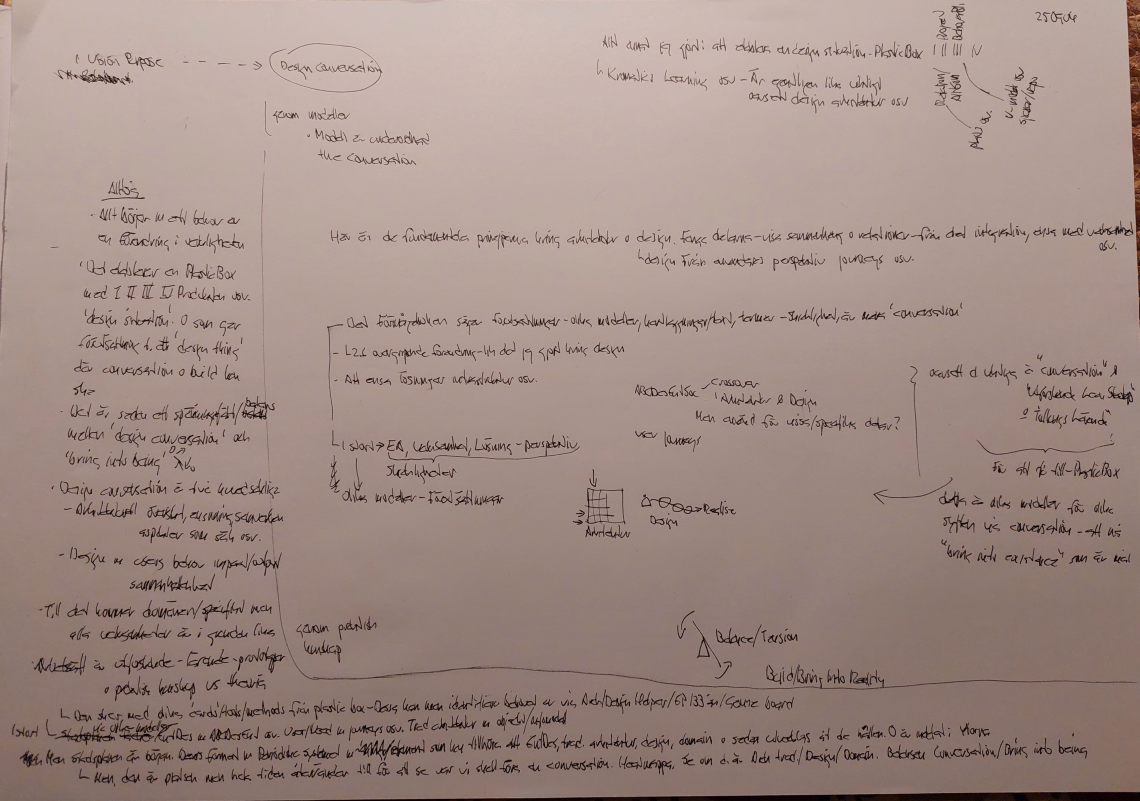
# Prototyp

## 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’



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.

# 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