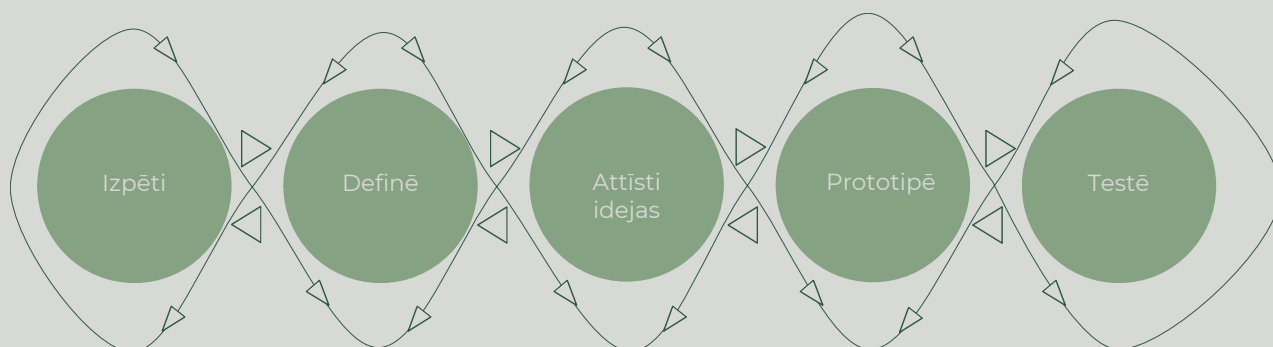


SOLI-PA-SOLIM INSTRUKCIJA, KĀ PIELIETOT DIZAINA DOMĀŠANU

Veic piecus soļus!

Sāc ar izpēti, lai pamatīgāk izprastu lietotāju vajadzības. Pēc tam skaidri definē lietotāju problēmas. Turpini ar ideju attīstīšanas posmu, ģenerējot dažādus risinājumus. Pārej uz prototipēšanas un pārbaudes soļiem, lai apkopotu lietotāju atsauksmes un, izmantojot atgriezeniskā saiknē iegūtu informāciju, precizētu savus risinājumus.

Process / fāzes



1 IZPĒTI



Laiks: 7 stundas (1. – 1 stunda, 2. – 3 stundas, 3. – 3 stundas)



Uzdevums.

1. Definē sava produkta vai pakalpojuma mērķa grupu.
2. Izpēti un izproti savus lietotājus un viņu vajadzības un problēmas.
3. Analizē tirgu (pieprasījums, sektora dalībnieki).



Rezultāts. Definēta mērķgrupa, tās dažādās problēmas un vajadzības.





Noderīgi materiāli.


1. un 2. uzdevumam: Empātijas karte (*Empathy Map*), Personību veidošana (*Persona creation*), Tirgus izpēte (*Market research*) (piemēram, intervijas, aptaujas), AIEOU metode, *Job-to-be-Done*, Klienta ceļojuma karte (*Customer Journey Map*), vērtības piedāvājums (*Value Proposition*).
3. uzdevumam: Salīdzināšanas tabula (*Comparison table*), 5-spēki (*5-Forces*), SVID analīze (*SWOT method*).

DEFINĒ 2

 Laiks: 4 stundas


 **Uzdevums.** Definē problēmas no lietotāja skatu punkta, pamatojoties uz iepriekšējā fāzē savākto informāciju un zināšanām.

 **Rezultāts.** Precīzi definēta problēma.


 **Noderīgi materiāli.** Ideju ģenerēšana, klāsteru veidošana, 2X2 Matrica (*2x2-Matrix*), Konteksta kartēšana (*Context Mapping*), “Kā mēs varētu” jautājumi (*How might we question*).


3 ATTĪSTI IDEJAS

 Laiks: 7 stundas (1. – 2 stundas, 2. – 4 stundas, 3. – 1 stunda)

 **Uzdevums.**

1. Ģenerē idejas un risinājumus produktam, domājot “ārpus kastes” (ņem vērā – jāģenerē idejas, nevis prasības produktam).
2. Attīstī idejas.
3. Izvēlies ideju, kuru vēlies izpētīt tālāk.

 **Rezultāts.** Skaidra, lietotāja centrēta, ekonomiski pamatota, un reālistiska ideja.

 **Noderīgi materiāli.**

1. uzdevumam: prāta vētra (*Brainstorming*), *moodboard*, izpētes un tirgus analīze.
2. uzdevumam: ideju attīstīšana, morfoloģiskais rāmis (*morphological box*), NABC
3. uzdevumam: salīdzinošā novērtēšana (*Benchmarking*), Lēmumu matrica (*decision matrix*), PAR un PRET saraksts.

PROTOTIPĒŠANA UN TESTĒŠANA 4



Laiks: atkarīgs no prototipa veida un sarežģītības



Uzdevums. Izveido prototipu, ko var izmantot testēšanai. Tam sākotnēji nav obligāti jābūt funkcionālam vai izgatavotam reālajā izmērā vai no īstā materiāla.

1. Izvēlies prototipa veidu (skice, formas modelis, funkcionālais modelis, demonstrācijas modelis).
2. Izveido prototipu, izmantojot lētus un pieejamus materiālus (piemēram, papīru vai kartonu).
3. Pārbaudi prototipu kopā ar savu komandu un apkopo atsauksmes.
4. Optimizē un uzlabo prototipu, pamatojoties uz atsauksmēm.
5. Savāc, apkopo un izanalizē atsauksmes no potenciālajiem lietotājiem.
6. Optimizē prototipu, pamatojoties uz lietotāju atsauksmēm.

Trešais un ceturtais, kā arī piektais un sestais uzdevums jāatkārto tik bieži, cik nepieciešams. Katrā novērojumu vai atsauksmju kārtā varēsi iegūt jaunas idejas optimizācijai. Testēšanas laikā ir svarīgi rūpīgi novērot lietotāja uzvedību un veikt piezīmes. Lai nodrošinātu reālistisku testēšanas procesu, produkta lietotājam pēc iespējas mazāk skaidro un sniedz informāciju par sava produkta prototipu.



Rezultāts. Prototipu ir notestējuši lietotāji.



Noderīgi materiāli. Testēšanai: A/B testēšana (*A/B-Testing*), *Wizard-of-Oz-Experiment*, atsauksmju savākšanas matrica (*Feedback-Capture-Grid*), padziļinātas intervijas.



Atkārto risinājumus un idejas, iekļaujot lietotāju atsauksmes.

5 REFLEKTĒ



Laiks: 2 stundas



Uzdevums. Velti laiku, lai izvērtētu gan savas komandas sadarbības procesu, gan līdz šim sasniegtos rezultātus. Uzdod jautājumu: kas darbojas labi un ko var uzlabot? Tev vajadzētu veikt šo refleksiju procesa beigās, taču vari to darīt arī jebkurā laikā, lai padarītu savu darbu efektīvāku.



Rezultāts. Ieteikumi turpmākās sadarbības uzlabojumiem.



Noderīgi materiāli.

Atgriezeniskās saiknes matrica (*Feedback-Capture-Grid*),
Piecu pirkstu atgriezeniskā saikne (*Five-Finger Feedback*),
pieraksti par novērojumiem un atziņām.



**SKATIES VIDEO PAR TO, KAS IR DIZAINA
DOMĀŠANAS METODE?**



Nākamajā lapā atradīsi dizaina
domāšanas piemēru.