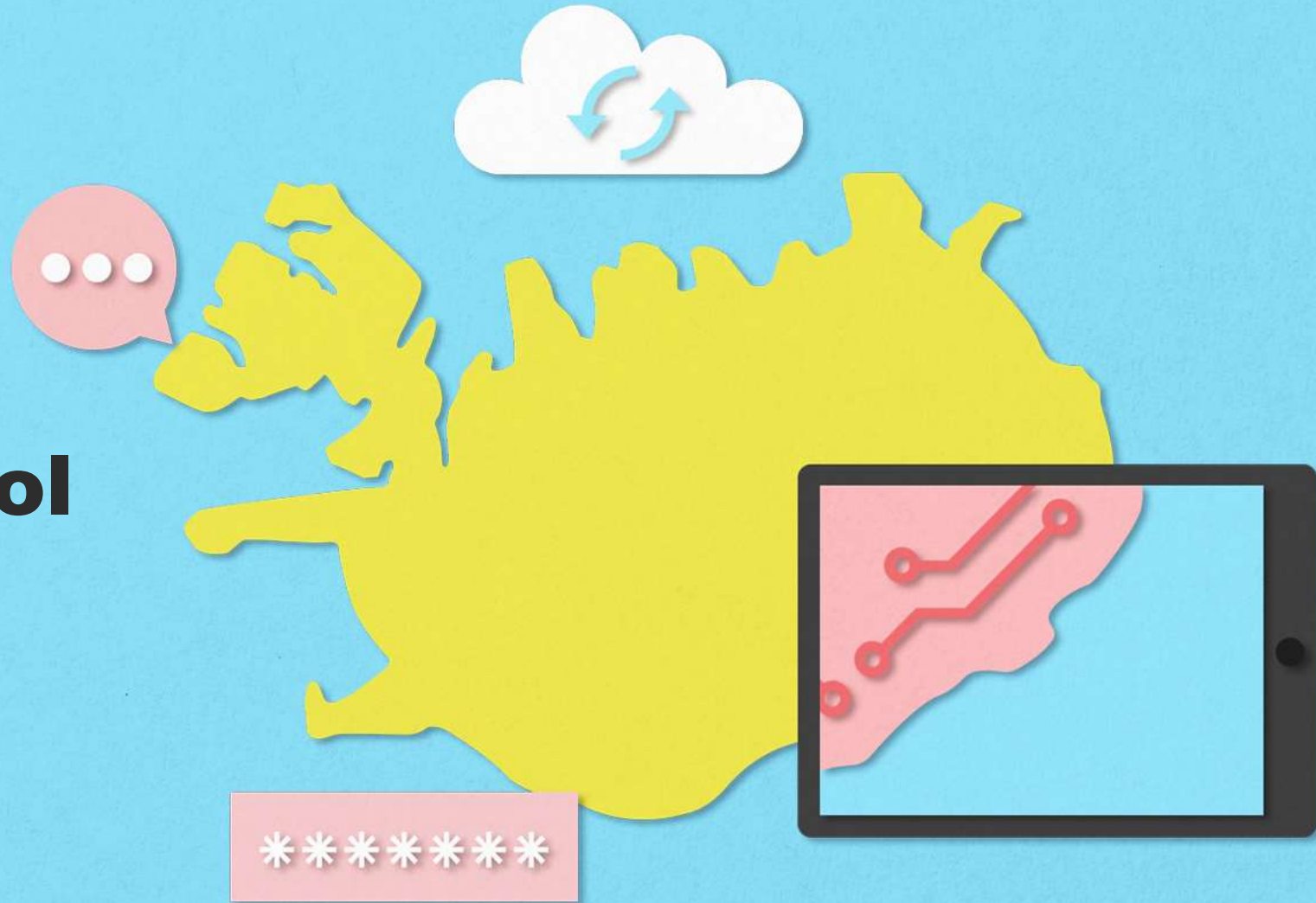


Stanford d. School

Æfing í notendamiðaðri hönnun
(*service design thinking*)

Fjóla María Ágústsdóttir verkefnastofu Stafrænt Ísland



Hvers vegna æfing?

Að taka þátt í æfingu gefur okkur miklu betri skilning

Tækifæri til kynna aðferðafræðinni

Æfingin skapar umræðugrundvöll sem er mikilvægur fyrir okkur öll

Hvað erum við að gera næstu 90 mínúturnar?

- Við erum **ekki** að fara að hanna jólagjöf heldur endurhanna ferlið/upplifunina sem á sér stað þegar við gefum jólagjöf.
- Þið eruð að fara að endurhanna upplifunina fyrir **sessunaut ykkar (notandi)**.

Þið sjálf:

- Hugsið um það ferli sem átti sér stað síðast þegar þið voruð að kaupa jólagjöf.
- Fylgið fyrirmælum sem veitt verða á myndbandi sem við sýnum á eftir

Ykkar áskorun verður að endurhanna upplifun sessunauts ykkar á því að gefa jólagjöf.



Dæmi – ferlið/upplifunin við að gefa jólagjöf



Kaupa gjöf Borga gjöf



Pakka gjöf inn



Gefa gjöf



Fyrsta æfingin

- Finnið út hvernig ferlið er hjá sessunaut ykkar
- Áttið ykkur á tilfinningum hans, hvað hann er að hugsa, hvað hann er að gera og hvað hann er að segja?
- Spyrjið opinna spurninga!
- Spyrjið oft „af hverju“



Reglur

- Þið vinnið tvö og tvö saman
- Þið fáid handbók sem er í pokanum á borðinu ykkar
- Í pokanum er pappír, skærum, lím og fl.
- Við framkvæmum æfinguna á 90 mínútum

- Aðstoðarmenn verða á sveimi

Stanford d. School – the gift giving process

SPILA MYNDBAND

Hvert borð ræðir æfinguna í 8 mínútur

- Hvernig var að hlusta á annan einstakling og leggja fyrir hann frumgerðina (*prototype*) ykkar og prófa frumgerðina á honum og þurfa svo jafnvel að breyta frumgerðinni?
- Hvernig var að sýna ókláraða frumgerð (*prototype*)?
- Hvernig fannst ykkur hraðinn?
- Í notendamiðaðri hönnun er frumgerð ítruð og endurbætt. Byggt á reynslu ykkar í dag, hvað mynduð þið gera næst?
- Í hvaða þætti mynduð þið eyða meiri tíma í næst?
- Hvað af því sem þið fóruð í gegnum í dag getið þið nýtt ykkur í ykkar vinnu á morgun?