

Schema för metodövningarna

2 sep	Intro	8-10	M31
3 sep	Bakgrund & grupper	15-17	VIC
4 sep	Kontextuell intervju	15-17	VIC
8 sep	GF/seminarium	10-12	VIC
9 sep	Redovisn 1	8-10	E53
10 sep	Fokusgrupper	15-17	E36
16 sep	GF/seminarium	8-10	VIC
17 sep	Redovisn 2	15-17	E33
22 sep	Designworkshop	10-12	D33
23 sep	Handledning	8-10	VIC
30 sep	Projektintro	8-10	E33
1 okt	Redovisn 3	15-17	VIC
3 okt	INLÄMNING AV RAPPORT		

Vad händer idag?

- Intro om designworkshops
- Planera och förbereda i grupperna

Designworkshop 1/10 – Vad?

- Kvalitativ datainsamlingsmetod (huvudsakligen)
- Ofta konkreta resultat: skisser, prototyper, kategorier etc
- Deltagarna är antingen delar av målgruppen eller experter – eller alla upptänkliga kombinationer...



Designworkshop 2/10 – Mera vad?

- Inte en metod utan en *situation* med en *sekvens av moment*
- Varje moment bygger på det föregående
- Det är en workshop, så deltagarna ska arbeta, producera, göra, visa etc



Designworkshop 3/10 – Varför?

- Gruppdynamiken och de *gemensamma* resultaten
- Kreativt
- Dra nytta av blandade kompetenser och erfarenheter
- Konkreta resultat
- Lära och få underlag till designbeslut



Designworkshop 4/10 – Mer varför?

- Många olika typer av resultat
- Både design och utvärdering/validering/återkoppling
- Intensivt
- Effektivt
- Få inspiration och idéer
- Argument och motiveringar



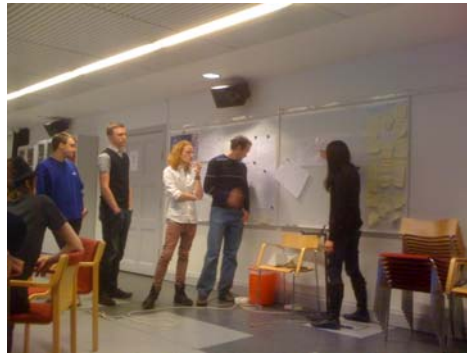
Designworkshop 5/10 – Hur?

- 3 – 20 deltagare, men typiskt kanske 10 – kan vara fler, men det är ovanligt och ställer speciella krav...
- Tydlig workshopledare
- En eller flera dokumentatörer
- Allt mellan 1 h till en heldag
- Platsen är anpassad efter aktiviteterna



Designworkshop 6/10 – Mer hur?

- Mkt tydligt definierat (och kommunicerbart) mål
- Välplanerad sekvens av aktiviteter
- Social atmosfär viktig
- Respekt och ödmjukhet
- Aktivt stöd vid aktiviteter
- Arbetsmaterialet skapas under tiden



Designworkshop 7/10 – Ännu mer hur?

- Typiskt förlopp:
 - Intro
 - Skapa/ge arbetsmaterial
 - Bygga på/fördjupa
 - Representera
 - Motivera/presentera
 - Diskutera
 - Utveckla och runda av
 - Vad händer nu?



Designworkshop 8/10 – Ännu mer hur?

- Verktyg:

- Brainstorm
- Kategorisering och prioritering
- Skapa/skissa/mood boards
- Presentera/diskutera/återkoppla
- Scenarier/story boards
- Prototyper – lo/fi, skiss, hi/fi, video
- ...



Designworkshop 9/10 – Ännu mer hur?

- Material:

- Whiteboards/blädderblock
- Post-it
- Kontorsprodukter
- Byggmtrl – digitalt/analogt
- Still-, videokamera
- Hand-outs och mallar
- ...



Designworkshop 10/10 – Fördelar & nackdelar

Fördelar:

- Kreativt
- Lärorikt och inspirerande
- Mkt material



Nackdelar:

- Tidsödande att arrangera
- Ställer höga krav på genomförare
- Utmaning att sammanställa och analysera



Metoduppgift 3

- Ni ska genomföra en designworkshop
- Var noga med att formulera målen tydligt och boka deltagare så snabbt ni kan
- Återigen, tänk på att det är en *övning*, resultatet är underordnat



Exempel på ingångar

- Något från fokusgrupperna?
- Redesign av befintlig tjänst eller produkt
- ...



Gärna ngt konkret – det är en workshop, inte en fokusgrupp

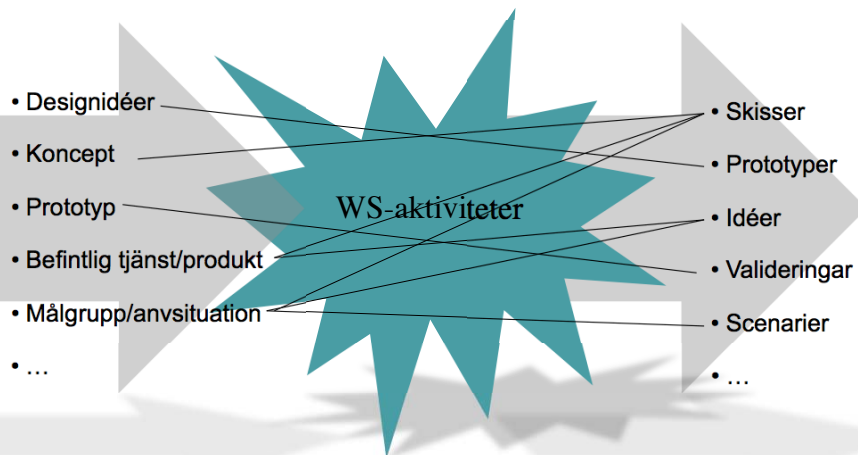
Input/output bestämmer upplägget!

- Designidéer
- Koncept
- Prototyp
- Befintlig tjänst/produkt
- Målgrupp/anvsituation
- ...

WS-aktiviteter

- Skisser
- Prototyper
- Idéer
- Valideringar
- Scenarier
- ...

Input/output bestämmer upplägget!



Vad ska ni göra nu?

- Diskutera fram lämplig ingång och mål (input/output)
- **Gör ett upplägg** och boka upp personer
- Dela upp uppgifter
- Boka en plats
- Genomför
- Reflektera tillsammans
- Förbered presentationen
- Samla material till den skriftliga uppgiften



Redovisning av metoduppgift 3

- Onsdag 1 oktober, 15-17 i VIC
- Muntlig redovisning i grupp på max 7-8 mins + några mins frågor
- Beskriv ingång och mål
- Beskriv upplägget
- Ge exempel på vad som fungerade bra/mindre bra och vad ni skulle gjort annorlunda



Nästa gång

Tisdag 23 sep
8 – 10
VIC

- Handledning