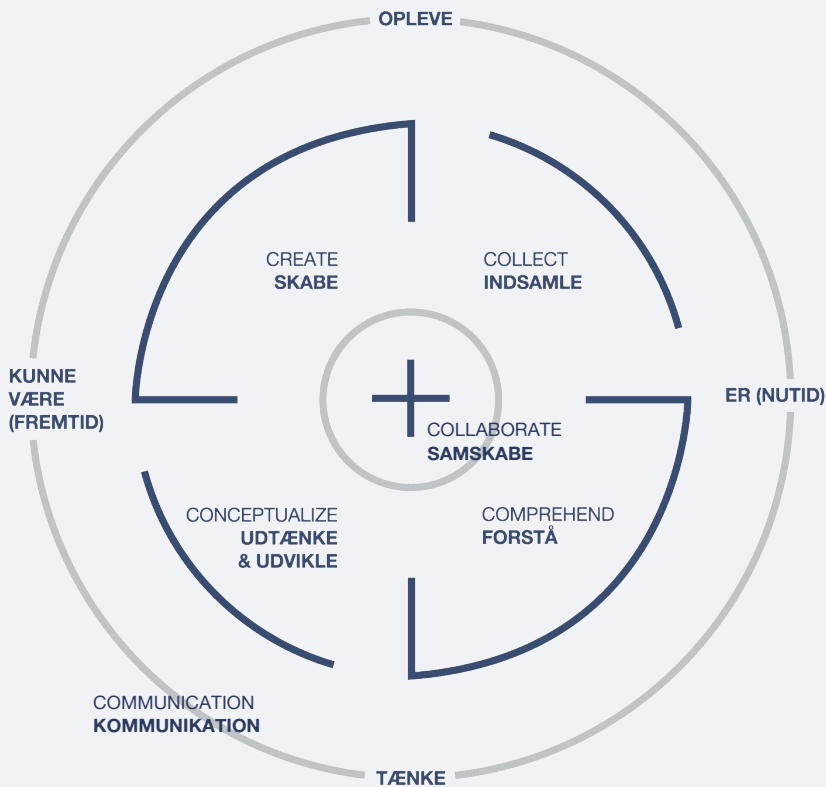


DESIGN

DESIGNPROCESSEN

Fig.1 (Designprocesmodellen 4C + 2C)
viser de seks typer af viden, der produceres gennem en designproces, hvoraf de fire (Indsamle, Forstå, Udtænke & Udvikle og Skabe) decideret er rum/faser man går igennem i en designproces. Hvor Samskabe og Kommunikation er gennemgående i hele projektet.



Målet med en designproces er at skabe ændring ved at forbedre en eksisterende situation, eller skabe nyt. Design er tværfagligt og dermed tværmetodisk, det er derfor et fag hvor mange forskellige tankemåder anvendes. Designprocessen består af faser, hver fase er et tankerum, altså en bestemt måde at tænke på, og dermed forskellige måder at gå til viden på.

DESIGN

DESIGNPROCES & METODER

1. SAMSKABE:

Udarbejde og justere rammer for samarbejdet.

Her er fokus på personerne i teamet - deres ekspertise, færdigheder, perspektiver, værdier og relationer. Man kan evt. lave et mindmap over viden og ekspertise og et fælles kodeks.

2. INDSAMLE:

Opleve, indsamle og udforske det der allerede er.

I indsamlingsfasen udforskes den viden der allerede er på området, og dermed konkretiseres udfordringen og situationen der skal designes til. Dette gøres fx gennem observationer, interviews og desk research.

3. FORSTÅ:

Opleve, indsamle og udforske det der allerede er.

I fasen forstås det indsamlede materiale og dermed forstås problematikken. Det gøres ved at skabe overblik og analysere det indsamlede materiale via gruppering, fysiskgørelse i form af moodboards og personaer.

4. UDTÆNKE & UDVIKLE:

Udtænke & udvikle det der kunne være.

I fasen udtænkes og udvikles idéer ud fra forståelserne af udfordringen. Fra forståelserne genereres et væld af idéer med tinkering og mindmap. Idéerne udvikles for til sidst af blive afvejet og udvalgt.

5. SKABE:

Skabe en oplevelse af det der kunne være.

I fasen skabes et fortællingsmæssigt samt visuelt & fysisk kommunikeret løsningsforslag ud fra det udtænkte og udviklede. Konceptet beskrives, storyboard laves og visualiseringer sker med skitser, prototype og specifikationer.

6. KOMMUNIKATION:

Kommunikere internt i team og eksternt til interessenter.

Her er fokus på at formidle formål, indhold og proces. Det kan eksempelvis gøres ved hjælp af modeller, skitser, tekst, logbøger, billeder mv. Formålet er at afstemme projektets sigte både internt og eksternt gennem hele projektet.

DESIGNMETODER

SAMSKABE

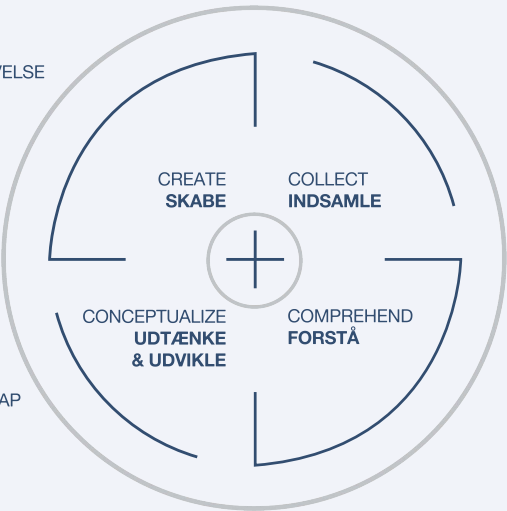
EKSPERTISE MINDMAP KODEKS

ÅBNE

OBSERVATION
INTERVIEW
BRUGERREJSE
DESK RESEARCH

GRUPPERING
MOODBOARD
PERSONA

LUKKE



LUKKE

KONCEPTBESKRIVELSE
STORYBOARD
PROTOTYPE
SPECIFIKATION

TINKERING
MINDMAP &
OMVENDT MINDMAP
IDÉKVALIFICERE

ÅBNE

KOMMUNIKERE

LOGBOG DATAVÆG PRÆSENTATION