

# DESIGN THINKING I BIBLIOTEKET



**Design thinking** starter og slutter med brugernes behov. Det handler om at komme ud og væk fra skrivebordet og mødelokalet. I skal se verden med friske øjne og lære noget nyt om det bibliotek og de brugere, I kender så godt!

Designprocessen består af tre overlappende faser:

**Inspiration, Idéskabelse og Afprøvning.**

De tre faser gentages så mange gange, det er nødvendigt!

## ■ IDÉSKABELSE:

**Få idéer på baggrund af det, I har lært om brugerne.**

**Gør idéerne håndgribelige**

- Sæt god tid af til at analysere det, I har indsamlet!
- Find temaer og lav dem om til indsigter: Hvilke indsigter er friske og meningsfulde?
- Tilpas *hvordan kan vi-spørgsmål*
- Brainstorm og få nye idéer
- Byg de første simple prototyper
- Lav en plan for, hvordan I vil teste prototypen
- Lav brugertest af prototypen
- Download brugerfeedback fra testen

## ◆ SÆT I GANG

## ▲ INSPIRATION:

**Læg rammerne. Vær nysgerrig og opdag nye perspektiver**

- Fastlæg designudfordringen
- Udforsk metoder og planlæg jeres research
- Husk: Dokumentér undervejs ved at tage billeder og noter!
- Observér – fx deltagerobservationer eller hent inspiration fra andre kontekster og oplevelser med analogi-research, som er observationer på steder eller i miljøer, der har nogle af de samme udfordringer som biblioteket
- Foretag interviews med brugere og eksperter. Gå i dybden og brug god tid for at forstå brugernes behov!
- Download observationer og interviews
- Lav *hvordan kan vi-spørgsmål*
- Reflektér over de indsamlede data
- Fortæl historier om det, I har lært om brugerne

## ◆ REALISÉR IDÉEN

– Eller tag en runde mere!

## ● AFPRØVNING:

**Fold idéen ud og få mere feedback**

- Tilpas prototypen og udbyg idéen
- Få mere feedback fra brugere
- Lav en mini-pilot-test: En mellemting mellem prototype og færdigt produkt
- Hvad har vi lært? Evaluér konceptet igen
- Læg en plan for, hvordan ideen kan skaleres

