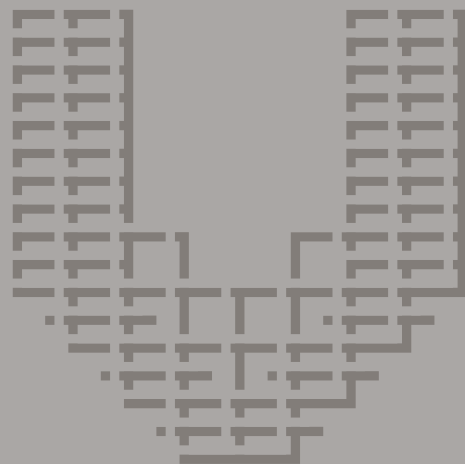


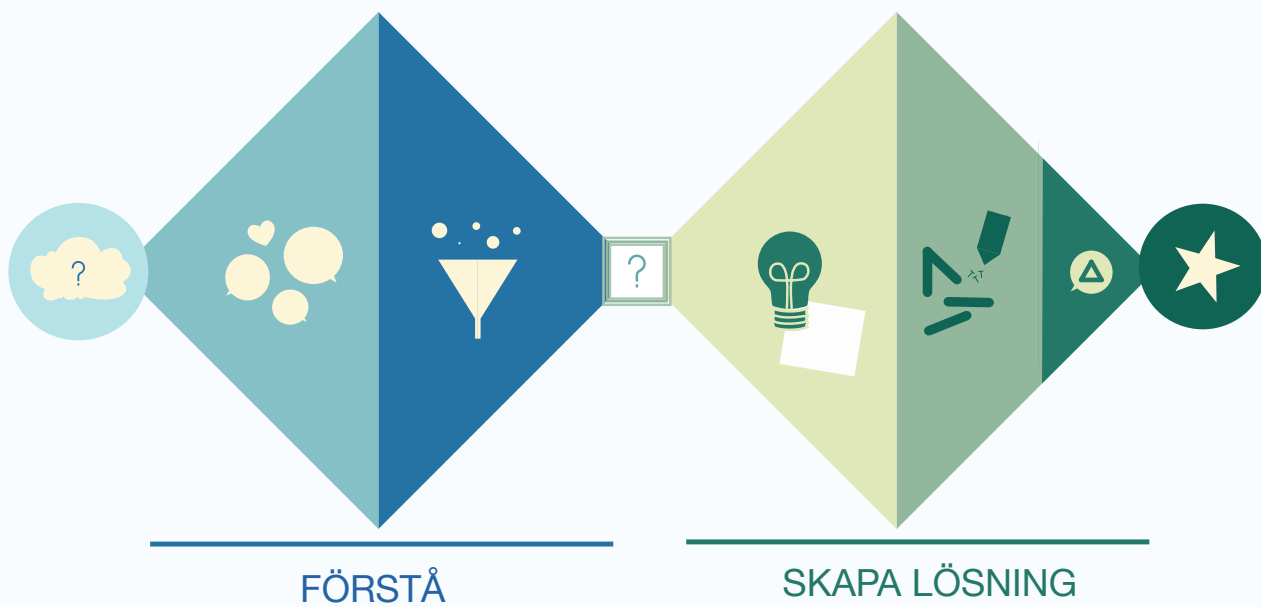
OPENLABS VERKTYGSLÅDA



Hej och välkomna till Openlabs Verktygslåda!

Här finns en interaktiv sammanställning av Openlab teamets roligaste och mest beprövade design thinking övningar. Är du nyfiken på att veta mer om design thinking? Läs mer om vårt kursutbud och innovationsstöd [här!](#)

DESIGNA DIN
PROCESS



FÖRSTÅ

SKAPA LÖSNING

Utmaning

Empatisera

Definiera

Idégenerera

Prototypa

Testa

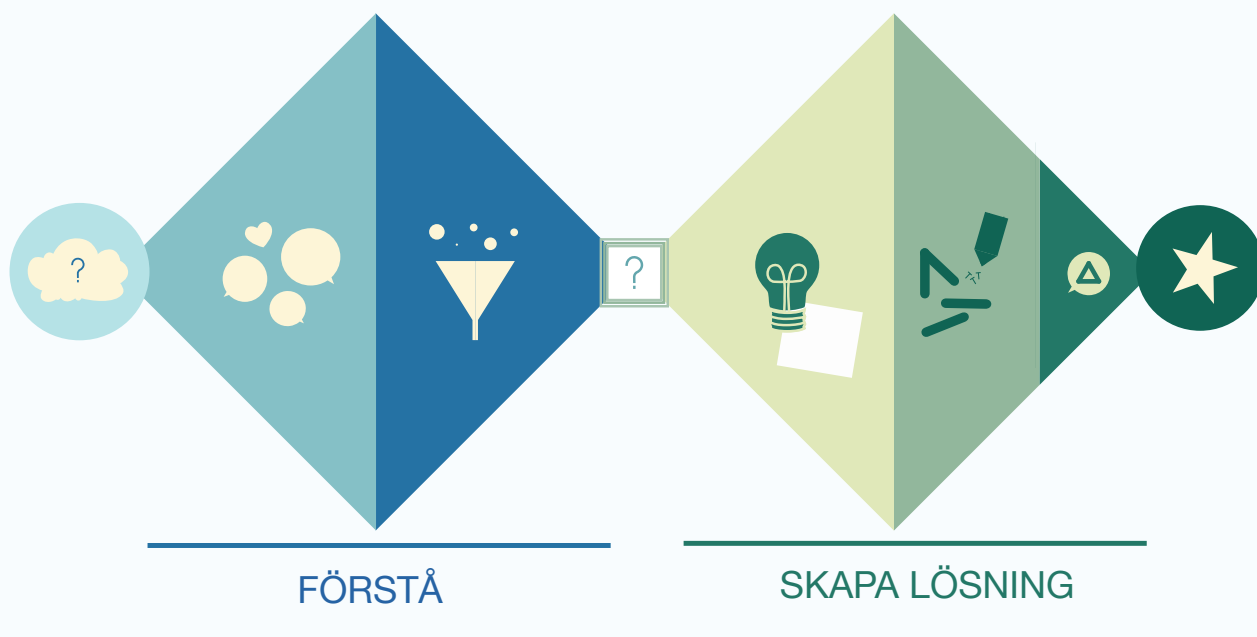
Förverkliga

OPENLABS VERKTYGSLÅDA

Hej och välkomna till Openlabs Verkttygslåda!

Hä finns en interaktiv sammanställning av Openlab teamets roligaste och mest beprövade design thinking övningar. Är du nyfiken på att veta mer om design thinking? Läs mer om vårt kursutbud och innovationsstöd [här!](#)

DESIGNA DIN
PROCESS



Utmaning

Empatisera

Definiera

Idégenerera

Prototypa

Testa

Förverkliga

Hitta ditt drömjobb

2x2 Matrisen

Klustra

A Day in Life

Observationsmall

Observationer

Kompassen

Utmaning Empatisera Definiera Idégenerera Prototypa Testa Förverkliga

Empatisera

I empati-fasen utforskas bakgrund och kontext till utmaningen ur ett användarperspektiv. Med dessa övningar kan du enkelt sätta dig in i användarens situation för att tydliggöra hens behov.

Aktörskatan
Användargrupp
Dagbok
Användarresan
Intervjuguiden
Extreme users

Intervjumall
Kunskapskartan
Observationsmall
5 whys
[A day in Life](#)
Enkät



INSTRUKTION

A Day in Life



VAD



URSPRUNG Digital Society School



FAS Empatisera



SYFTE Upptäcka användarbeteende och behov som är svåra att fånga upp under en intervju.



NIVÅ Nybörjare



TID 1 dag - 1 vecka



DELTAGARE 3-5 användare



MATERIAL Observations utrustning tex: smartphone för att filma, ta bilder och spela in med. Storyboardmall utskrifter och pennor.



UTRYMME I användarens miljö

HUR

1. Utifrån din utmaningsformulering identifiera vilka aktiviteter som kan få dig att förstå din användare bättre.
2. Ta kontakt med användare som är villiga att bli studerade.
3. Gör ett schema över när du ska följa de olika användarna och vilka aktiviteter du vill iaktta.
4. Fråga om användaren är bekväm med ditt dokumentations tillvägagångssätt (eg. filma, ljudinspelning, fotografera, anteckna, skissa etc.)
5. Iaktta användaren och dokumentera. Tips! Be användaren förklara varför hen utför aktiviteten på ett specifikt sätt.
6. Gå igenom informationen och gör storyboards som inkluderar en tidslinje över olika aktiviteter med förklarande text.
7. Analysera informationen och formulera insikter kring användarens behov.

[Skriv ut mall här](#)

INSTRUKTION **A Day in Life**



INSTRUKTION **P.O.V - Madlib**



INSTRUKTION **Foot-storming**



INSTRUKTION **Vad kan detta vara?**



INSTRUKTION **Testmall**



INSTRUKTION **Aktörslistan**



INSTRUKTION **Stinky Fish**



INSTRUKTION **Frågelekar**



INSTRUKTION

Mind Meld



INSTRUKTION

Love bombing



INSTRUKTION

Outfit of the day

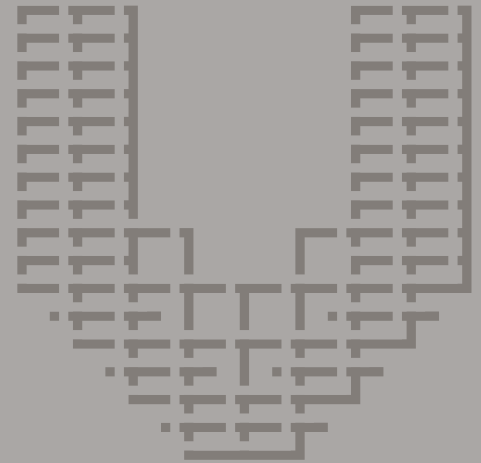


INSTRUKTION

I wish, I like, I wonder



OPENLABS VERKTYGSLÅDA



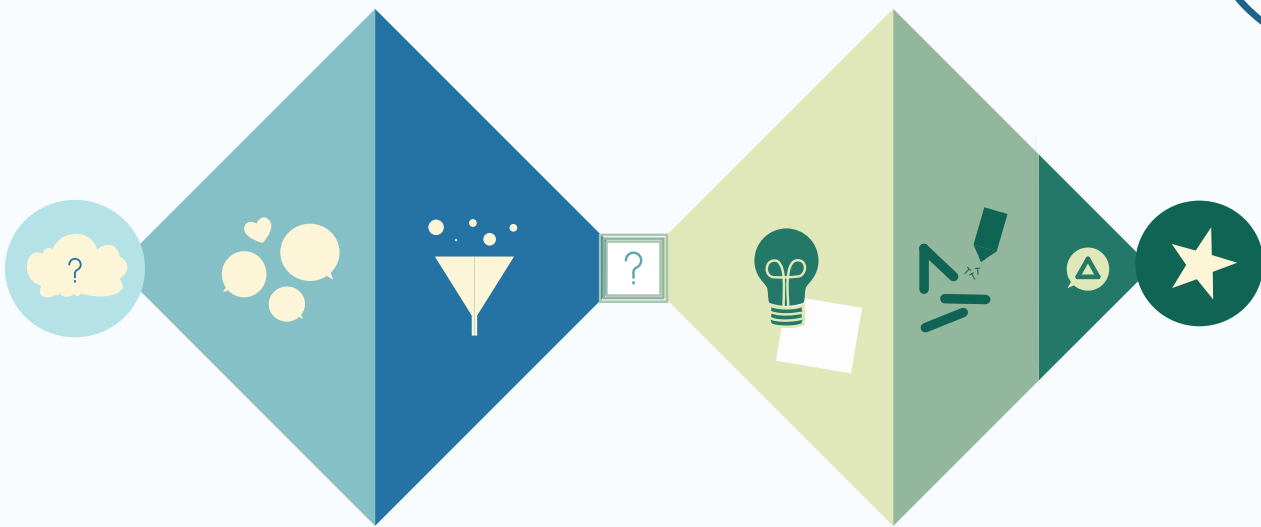
Hej och välkomna till Openlabs Verktygslåda!

Här finns en interaktiv sammanställning av Openlab teamets roligaste och mest beprövade design thinking övningar. Är du nyfiken på att veta mer om design thinking? Läs mer om vårt kursutbud och innovationsstöd [här!](#)

DESIGNA DIN PROCESS



Processdesign



FÖRSTÅ

SKAPA LÖSNING

Utmaning

Empatisera

Definiera

Idégenerera

Prototypa

Testa

Förverkliga