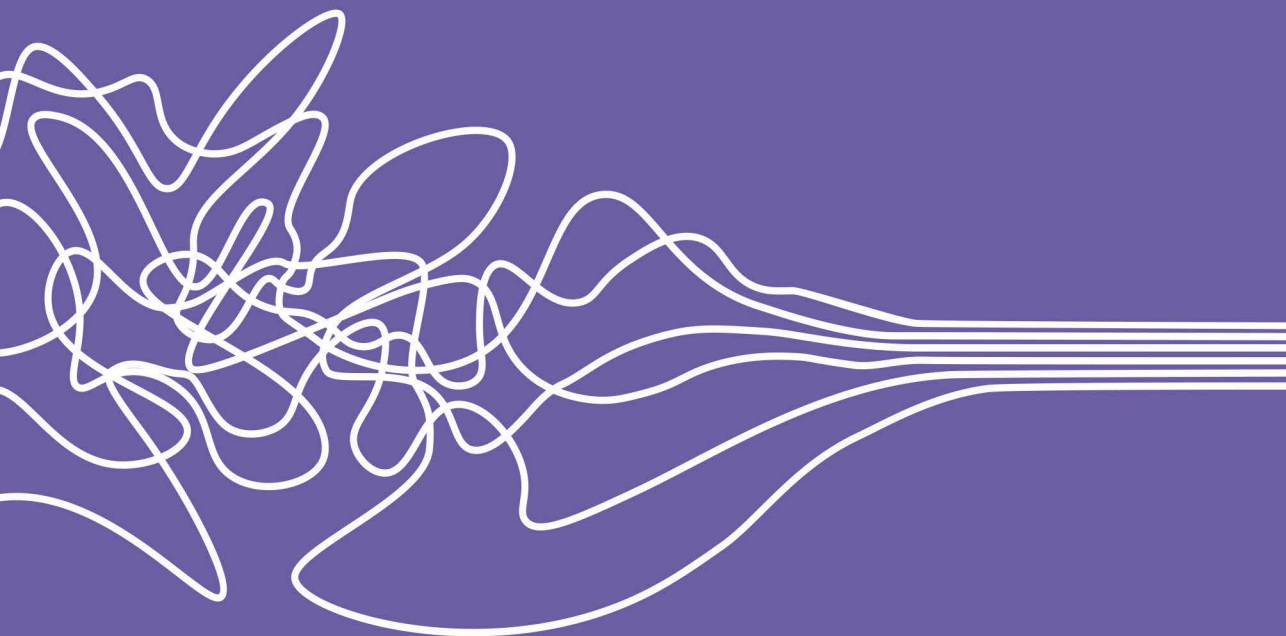


Håvar Brattli, Niels Frederik Garman-Johnsen og Alexander Utne

DESIGN THINKING PÅ NORSK



Håvar Brattli, Niels Frederik Garmann-Johnsen
og Alexander Utne

Design thinking på norsk

ÇAPPELEN DAMM AKADEMISK

Innhold

Kapittel 1

Introduksjon	9
Om designtenkning	11
Verdien av designtenkning	13
Teoretiske grunnprinsipper innen designtenkning	14
Abduksjon og iterasjon	15
Designtenkningsmodellen	17
Utgangspunktet	19
Bokens videre innhold	22

Kapittel 2

Historien bak designtenkning	25
Pragmatismen	26
Innflytelse fra designfaget	28
Designtenkningsbegrepet tar form	29
Innflytelsesrike personer	30
Populariseringen av designtenkning	32

● **Kapittel 3**

Undersøkelse	37
Nybegynnersinn og tjuvstart	39
Hvem retter undersøkelsen seg mot?	41
Interessentkart	42
Analog kunnskap	44
Empati-teknikk nummer 1: selvdeltakelse	46
Empati-teknikk nummer 2: observasjon	49
Empati-teknikk nummer 3: intervju	51
Hvordan gjennomføre kvalitative intervjuer	53

Kombinasjon av empatiteknikker	57
Når stopper undersøkelsen?	58
● Kapittel 4	
Analyse	61
Steg 1: sortere	64
Forskningsvegg.....	65
Tilknytningskart	66
Steg 2: analysere	69
Empatikart	69
Personas.....	71
Kundereisekart	73
<i>Jobs-to-be-done</i>	75
Steg 3: definere	77
<i>Point of view</i>	78
Hvordan kan vi	79
● Kapittel 5	
Idégenerering	81
Å tenke utenfor boksen	83
<i>The nine dot puzzle</i>	85
Verktøy for idégenerering	91
Brainstorming.....	93
Brainwriting.....	95
Tre-trinns brainstorming	96
Lotusblomst	97
● Kapittel 6	
Idéutvelgelse	101
Kriterier for idéutvelgelse	104
Hva med bærekraft?	106
Hvordan arbeide med kriteriene	108
Verktøy for idéutvelgelse.....	109
Hvor mange ideer skal vi ta med oss videre?.....	113

- **Kapittel 7**
- Prototyping**..... 115
- Prototypens oppløsning 119
- Hvordan prototype ulike typer ideer? 121
 - Håndfaste produkter 121
 - Tjenester 122
 - Digitale løsninger 124
- Hurtig prototyping vs. minste brukbare produkt 125
 - Hurtig prototyping..... 126
 - Minste brukbare produkt (MVP)..... 128

- **Kapittel 8**
- Testing**..... 131
- Testens formål 133
 - Test av bruk 134
 - Test av kjøp..... 136
- Ulike teknikker for testing av ideer 137
 - Brukervennlighetsoppgave..... 138
 - Split testing* 139
 - Smoke testing* 141
 - The Wizard of Oz-test*..... 143
- Måling og analyse av tester 145

- Kapittel 9**
- Veien videre**..... 149
- Sjekkliste for designtenkningsprosjekter 150
- Videreføring av designtenkningsarbeidet? 151

- Tilbakemelding på boken** 155
- Takk til**..... 157
- Om forfatterne** 159
- Referanser**..... 161
- Stikkordregister** 167