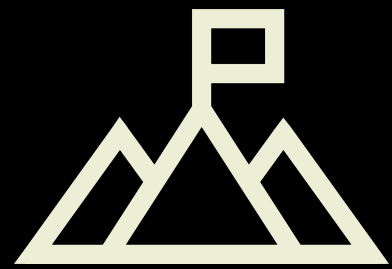


ETTEVE



How to prototype in 5 days?

Welcome to Prototype Sprint Workshop



Why Prototype Sprint Workshop?

1. **Rapid problem solving** – Solve complex challenges in 5 days.
2. **User insights** – Test ideas directly with users.
3. **Cross-disciplinary collaboration** – Gather different perspectives.
4. **Reduce risk** – Identify mistakes before major investments.
5. **Foster innovation** – Explore new and creative solutions.

Prototype Sprint Structure

ACTIVITY

Day 1 – Understand and Define

We start by identifying the problem and setting clear goals. Who are the users?
What do we want to achieve?

Day 2 – Idea Development

The team sketches solutions based on the goals, and we choose the most promising idea.

Day 3 – Storyboard

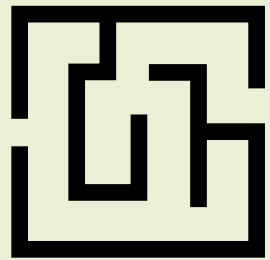
Take one or more of the concepts and turn them into simple stories that explain how the user can achieve the goals.

Day 4 – Build the Prototype

An interactive prototype is built – either digitally, physically, or as a combination.

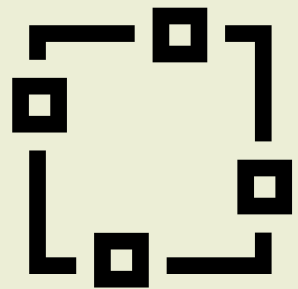
Day 5 – Testing and Feedback:

We test the prototype on real users or customers and gather valuable insights.



Guidelines

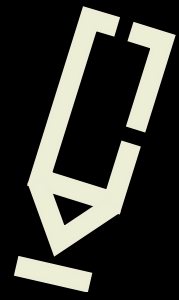
- Everyone is logged in
- No interruptions
- We are keeping to the schedule
- No discussions until it's time for that



Format: Note & vote

- Each person gets their own sticky color and independently writes down their ideas
- We take a round around the room and each person reads out their answers
- Each person reviews the others' answers and votes for their favorites
- Discuss and change the order if necessary

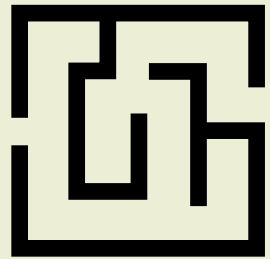
ETI EVE



Activity

Day 1 – Understand and Define

We start by identifying the problem and setting clear goals. Who are the users?
What do we want to achieve?

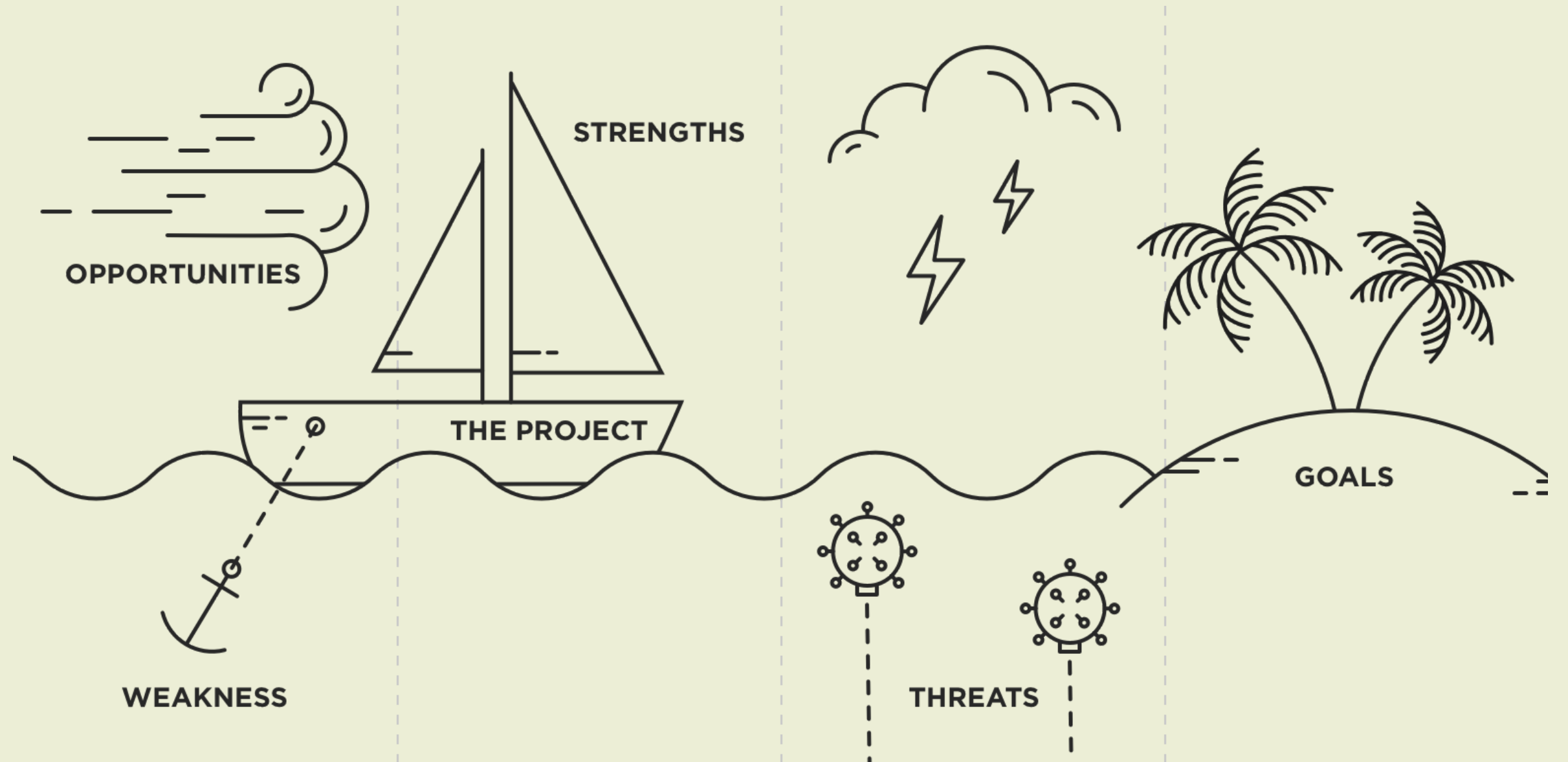
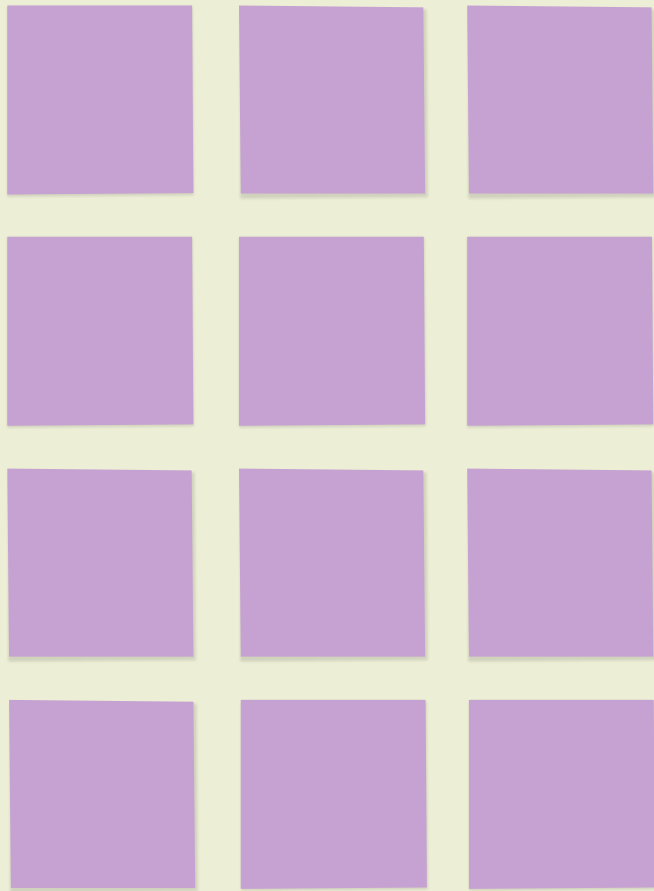


Guidelines

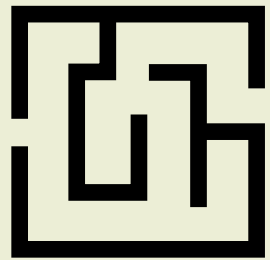
1. Use the Sailing Boat method to define drivers, obstacles, and risks
2. **Wind** – opportunities - what drives the team forward?
3. **Sails** – strengths and advantages
4. **Anchor** – weakness - things that can slow the team down or stop progress
5. **Bombs** – risks or potential pitfalls along the way
6. **Tropical island** – goals and potential unexpected gains

ETI EVE

Group

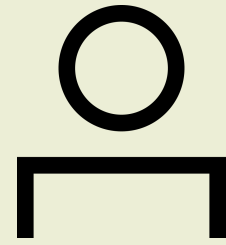
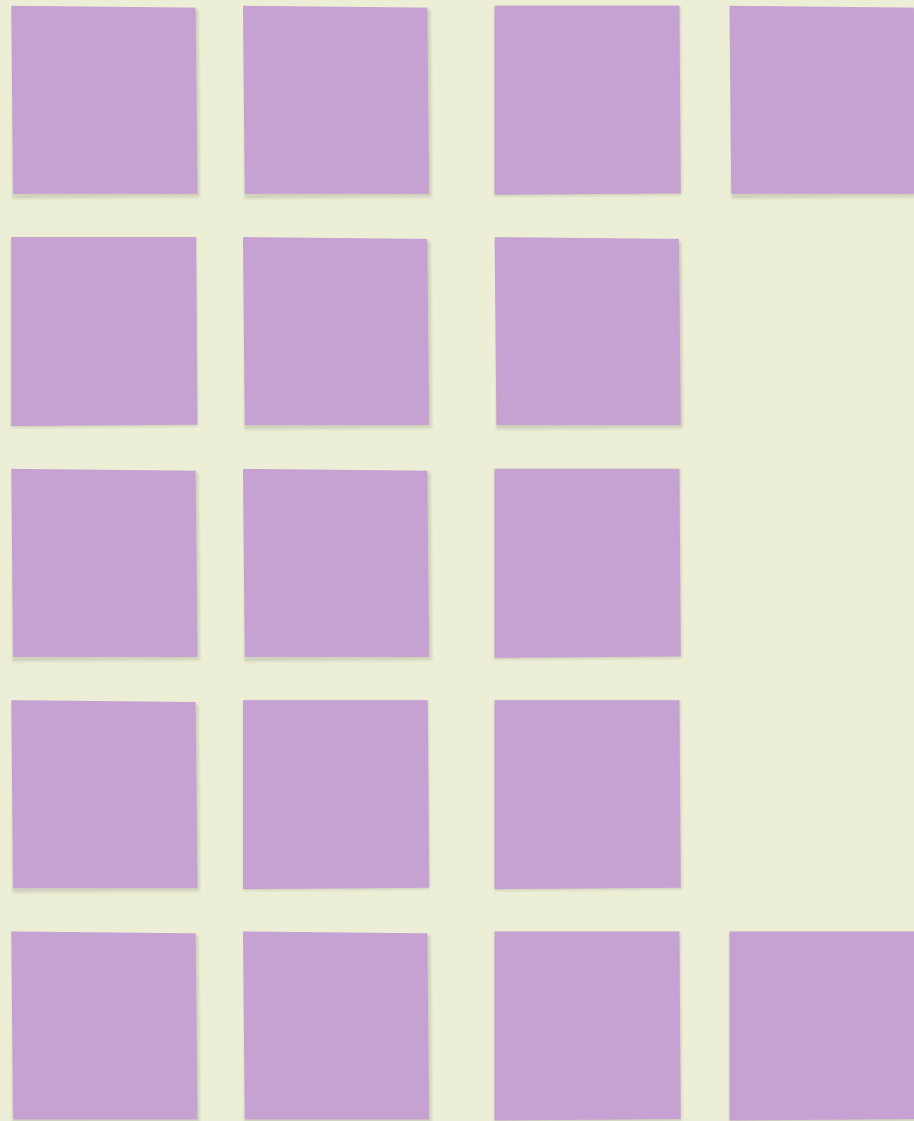


Reflect on your true goals and what is preventing you from achieving them

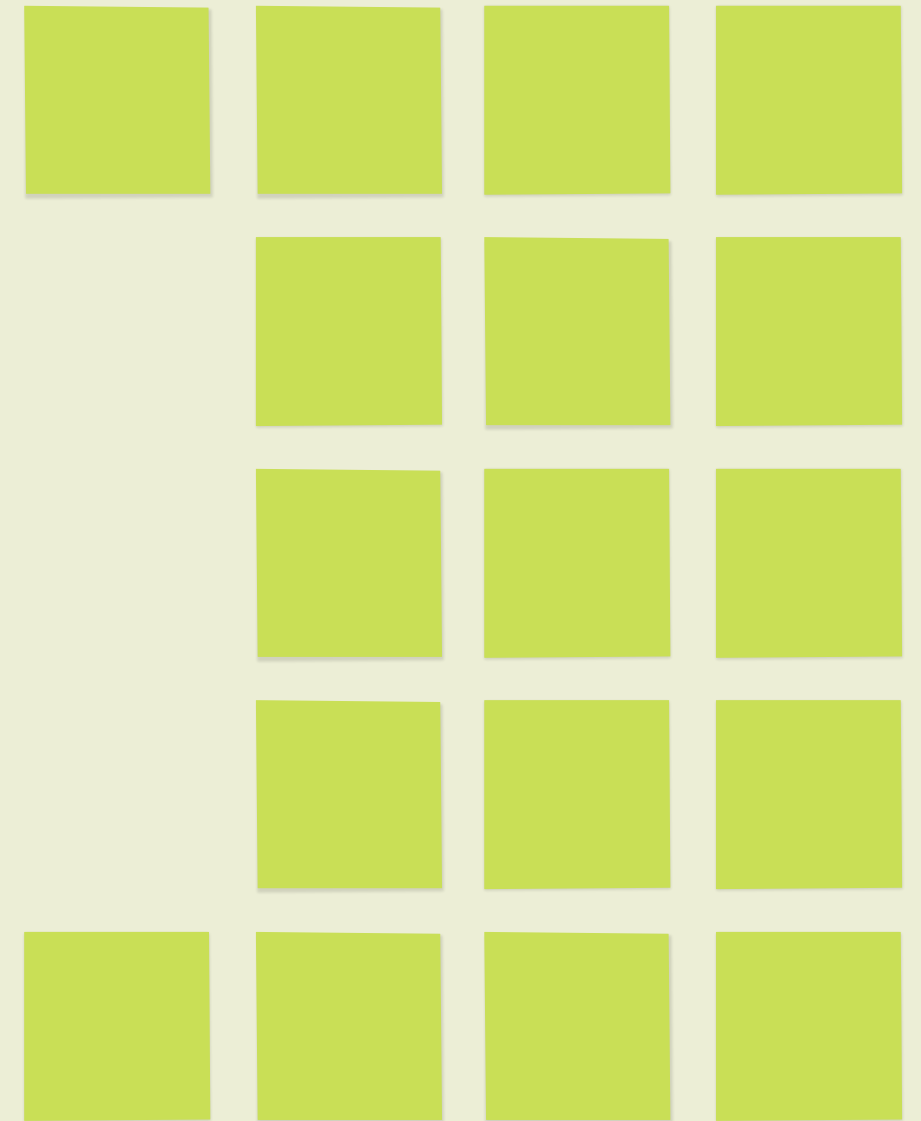


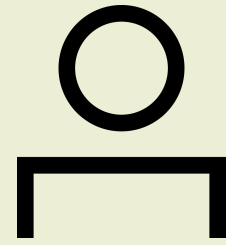
Guidelines

1. Write down possible target groups for your company
2. Each person reads their target groups aloud and adds them to the board. No discussions
3. Vote on the most important target groups.
4. Discuss why these are important
5. Decision-makers conclude with the 3 most important target groups.



Write down
target groups
that fit



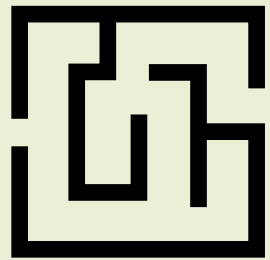


Top 3 target groups

Target
group 1

Target
group 2

Target
group 3



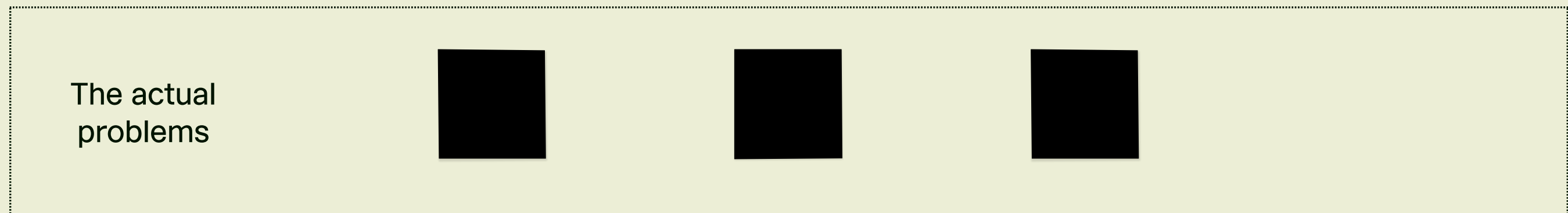
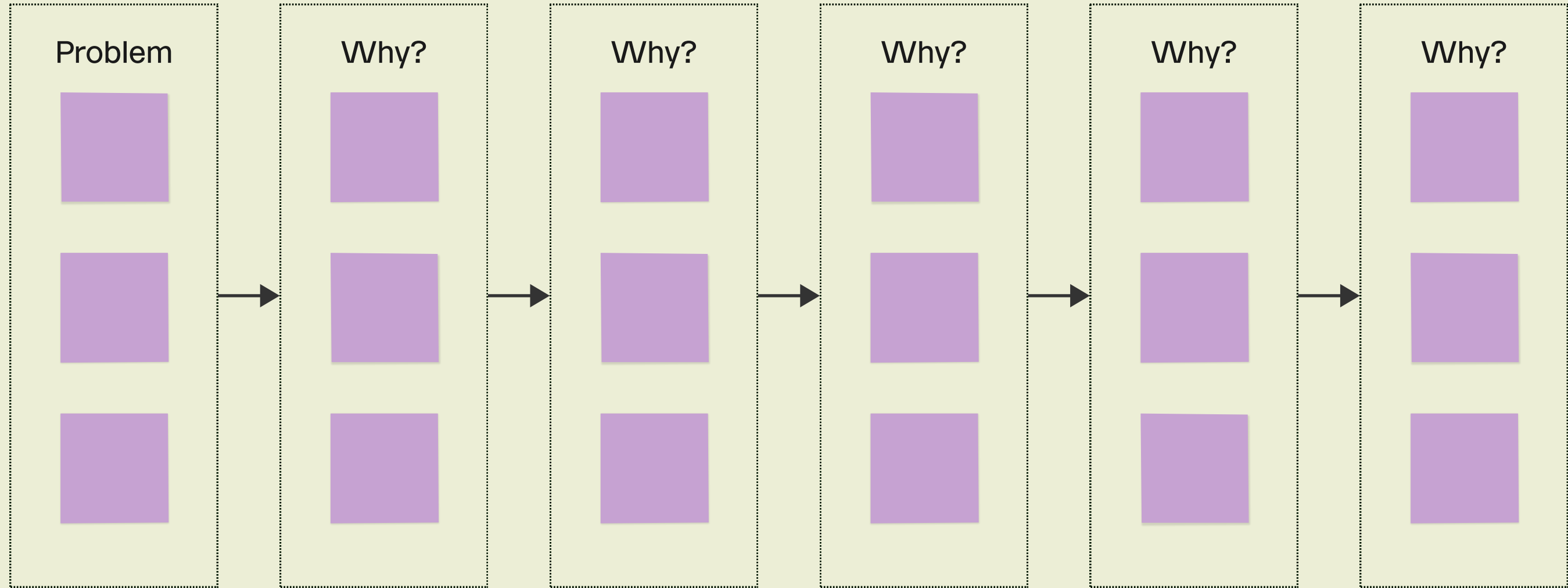
Guidelines - The 5 whys

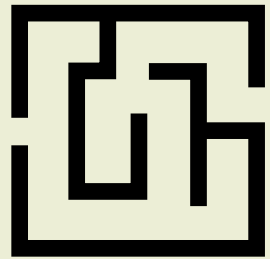
1. **Define the problem:** Clearly and explicitly describe the problem for everyone.
2. **Ask the first "Why?":** Ask why the problem occurred and note the answer.
3. **Continue with more "Why?":** Repeat at least five times to reach the root cause.
4. **Validate:** Confirm the root cause.

ETI EVE

🕒 5 minutes

👤👤👤 Group





Guidelines - HMW (How Might We)

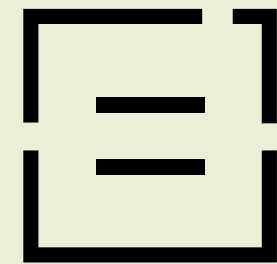
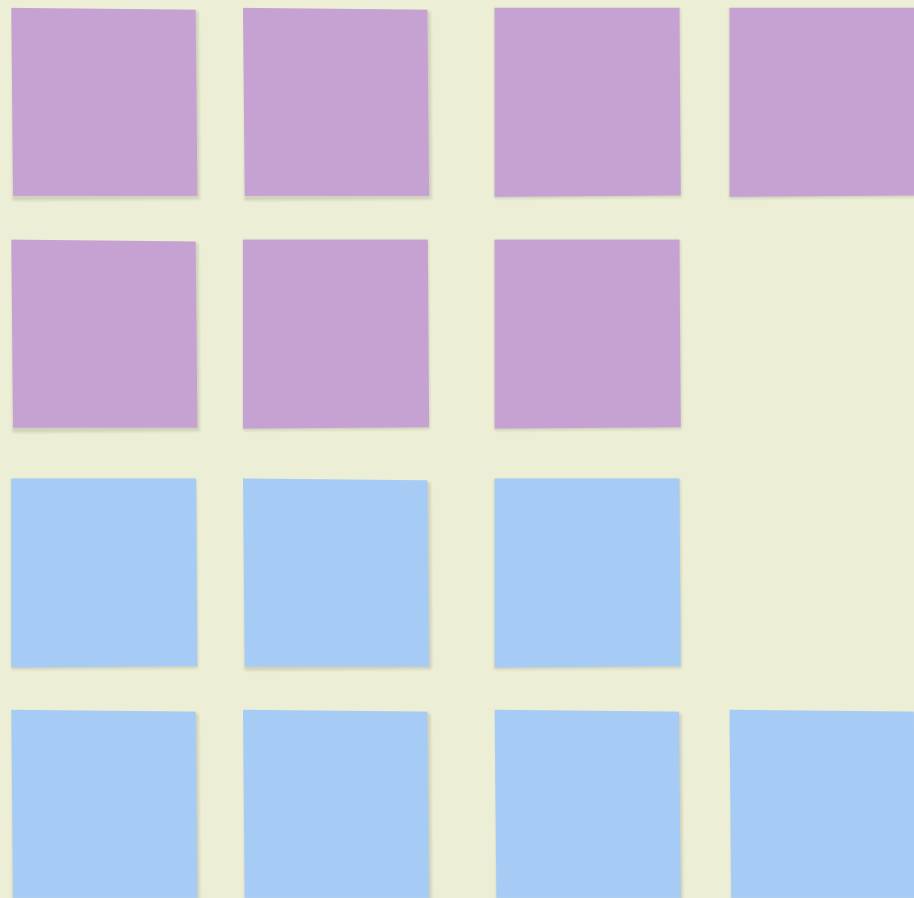
1. **Break down the problems into HMW questions:** Create open and positive questions that start with "How might we" to inspire solutions.
2. Create an HMW question for each of the actual problems.

Problem

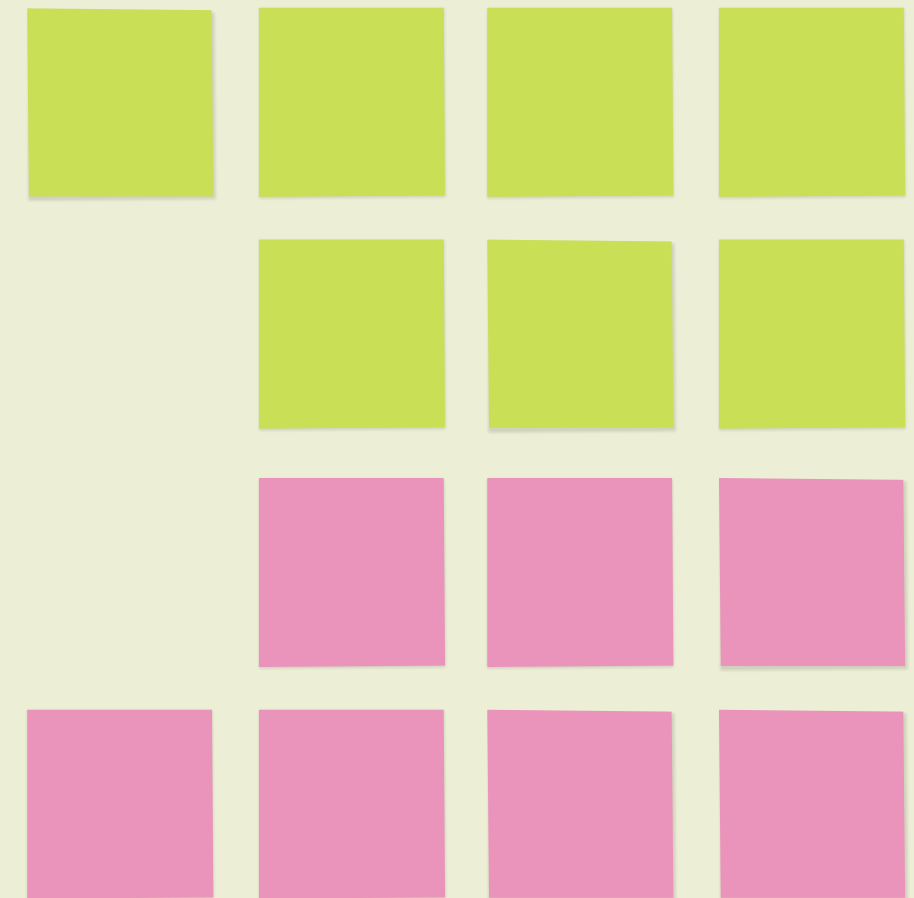
HWM FORMULA

How might we + _____ + for + _____ + so that + _____

Handling Potential user Desired result



How might we

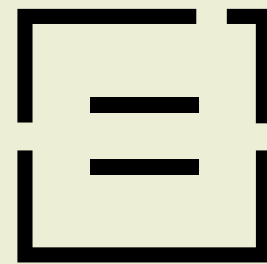
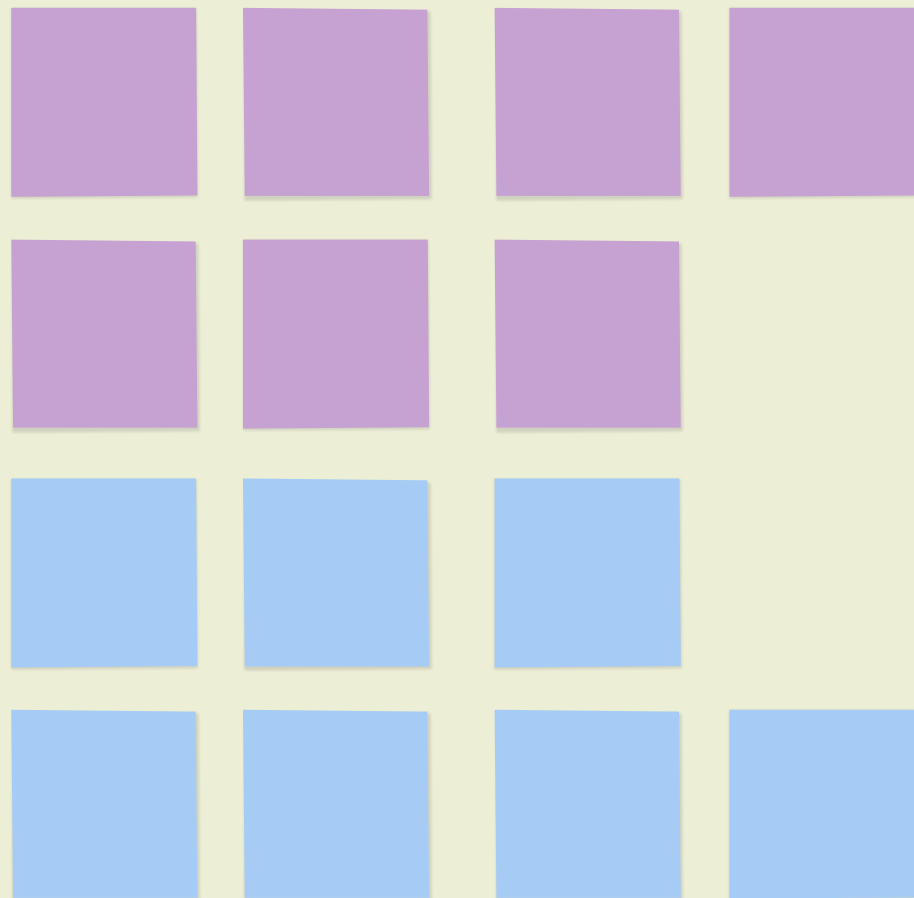


Problem

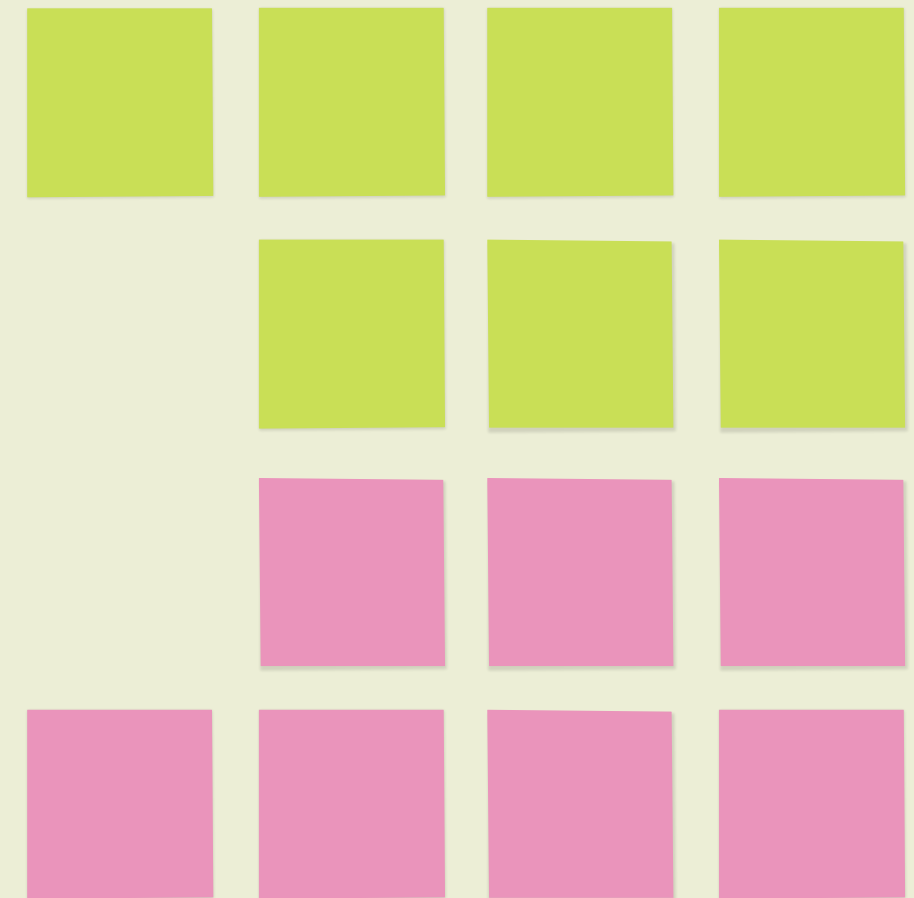
HWM FORMULA

How might we + _____ + for + _____ + so that + _____

Handling Potential user Desired result



How might we

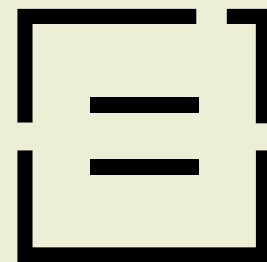
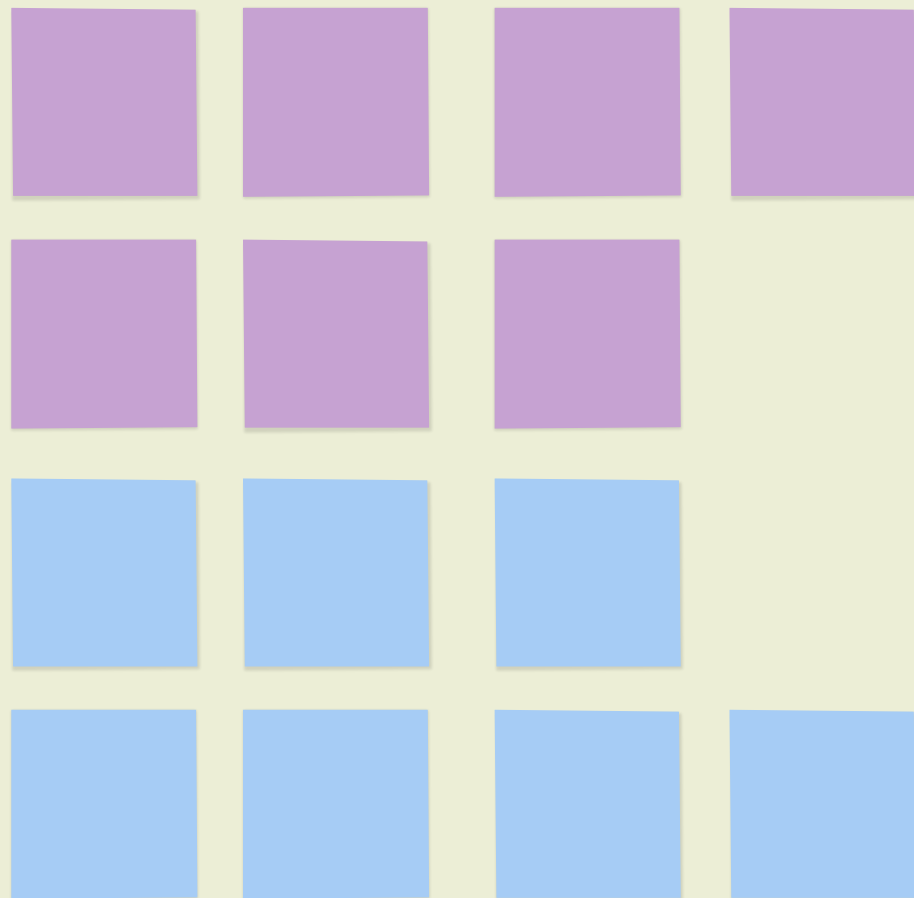


Problem

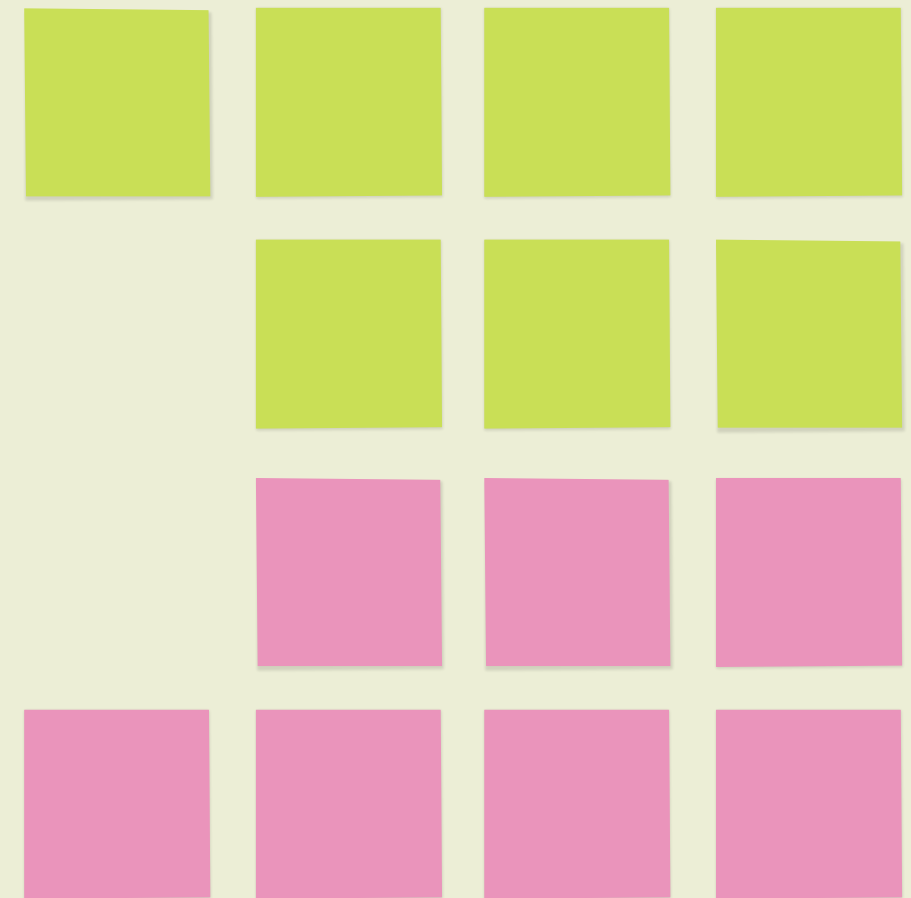
HWM FORMULA

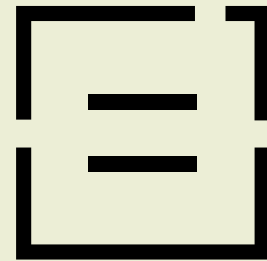
How might we + _____ + for + _____ + so that + _____

Handling Potential user Desired result



How might we





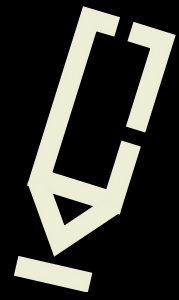
How might we

HMW
1

HMW
2

HMW
3

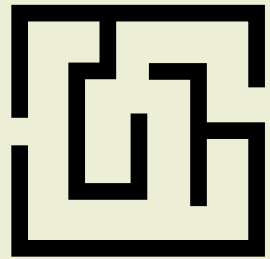
ET1EVE



Activity

Day 2 – Idea Development:

The team sketches solutions based on the goals, and we choose the most promising idea.



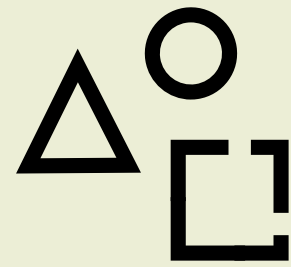
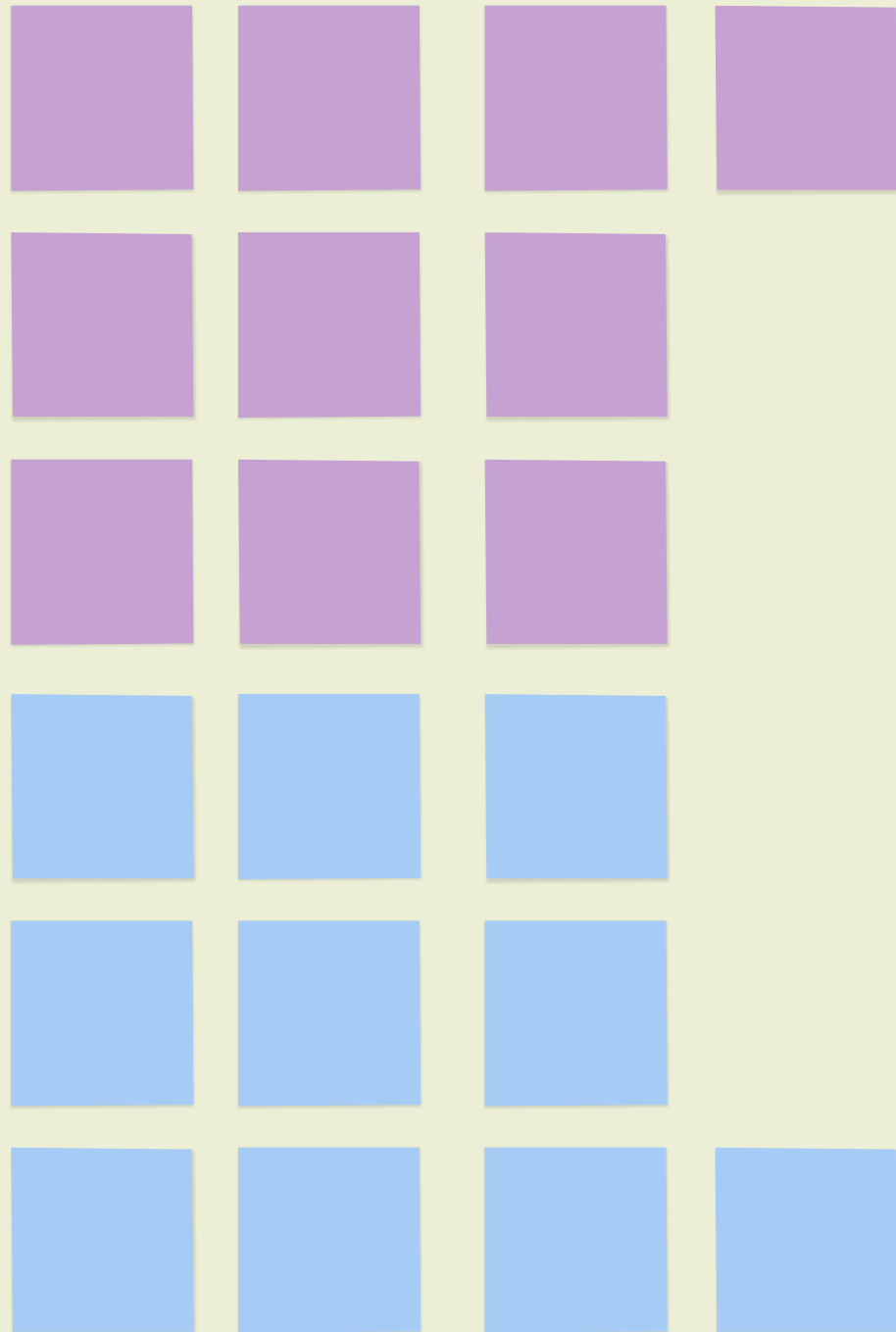
Guidelines

1. **Brainstorm solutions:** Generate as many ideas as possible for each HMW question without evaluating them.
2. **Prioritize the ideas:** Select the most relevant and feasible ideas and put them into concept cards and fill in the details.

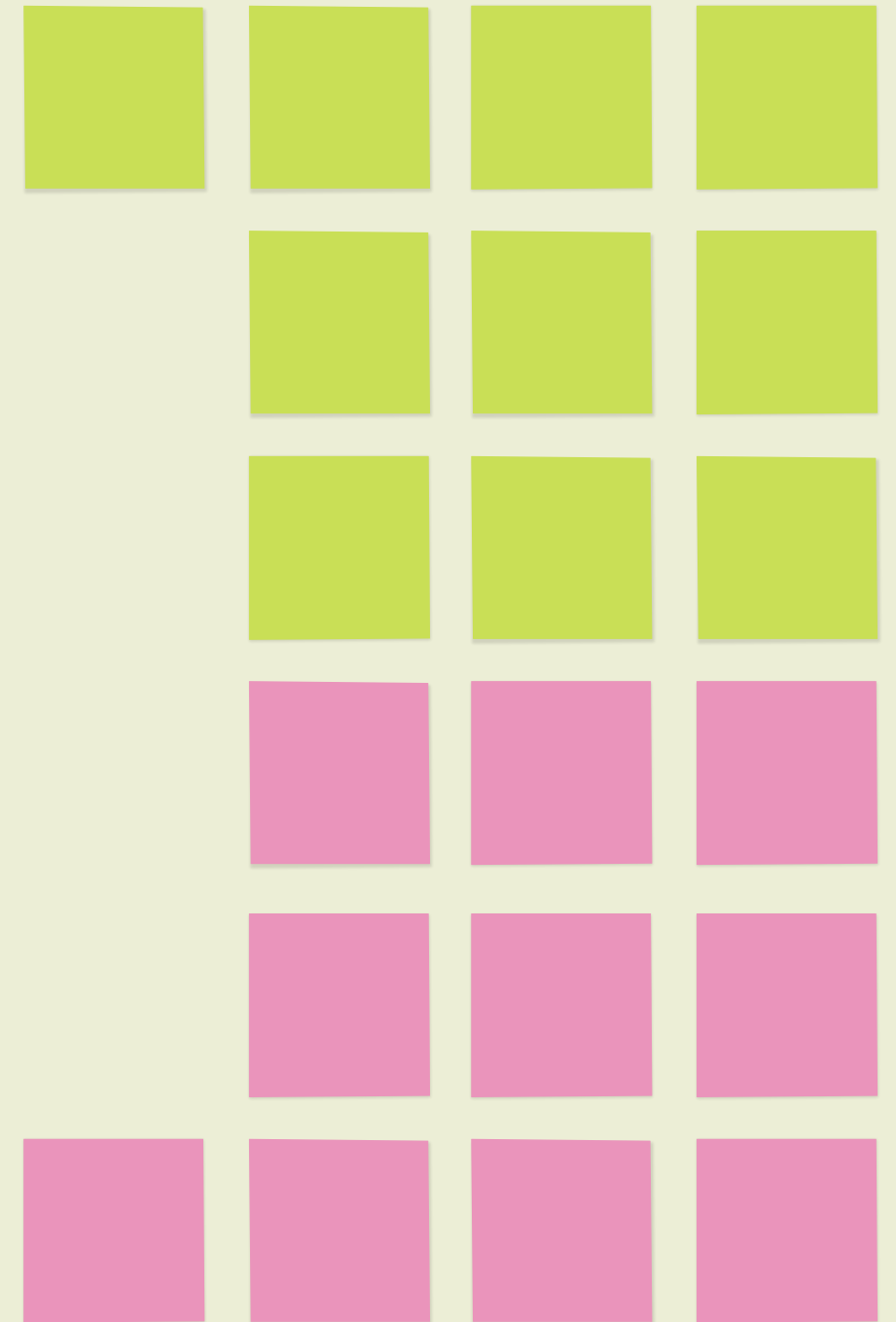
ET1EVE

🕒 5 minutes

👤👤👤 Group



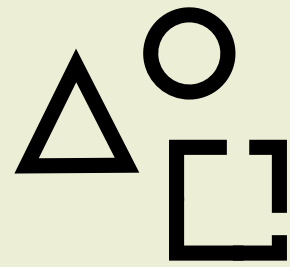
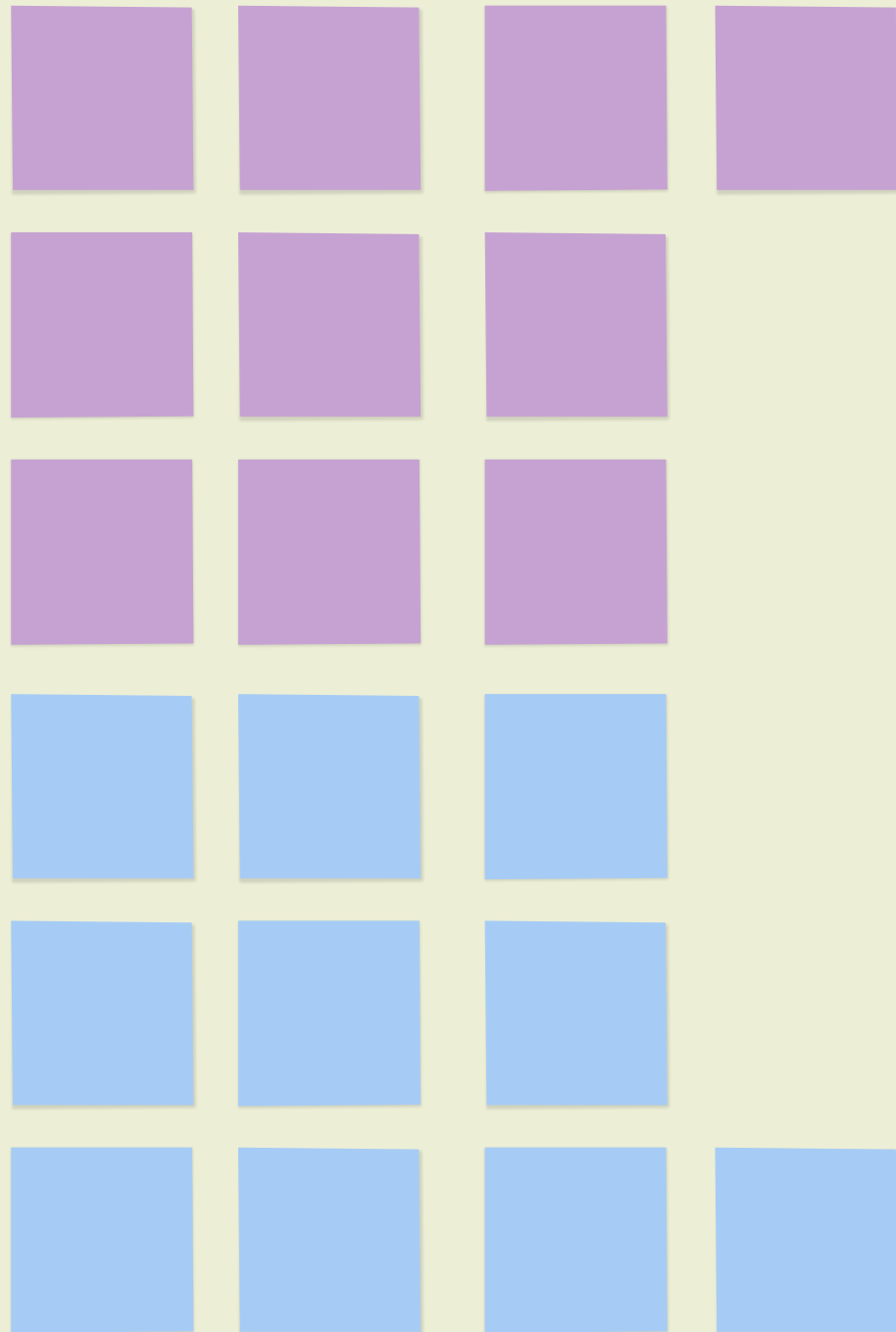
<Insert HMMW
question 1>



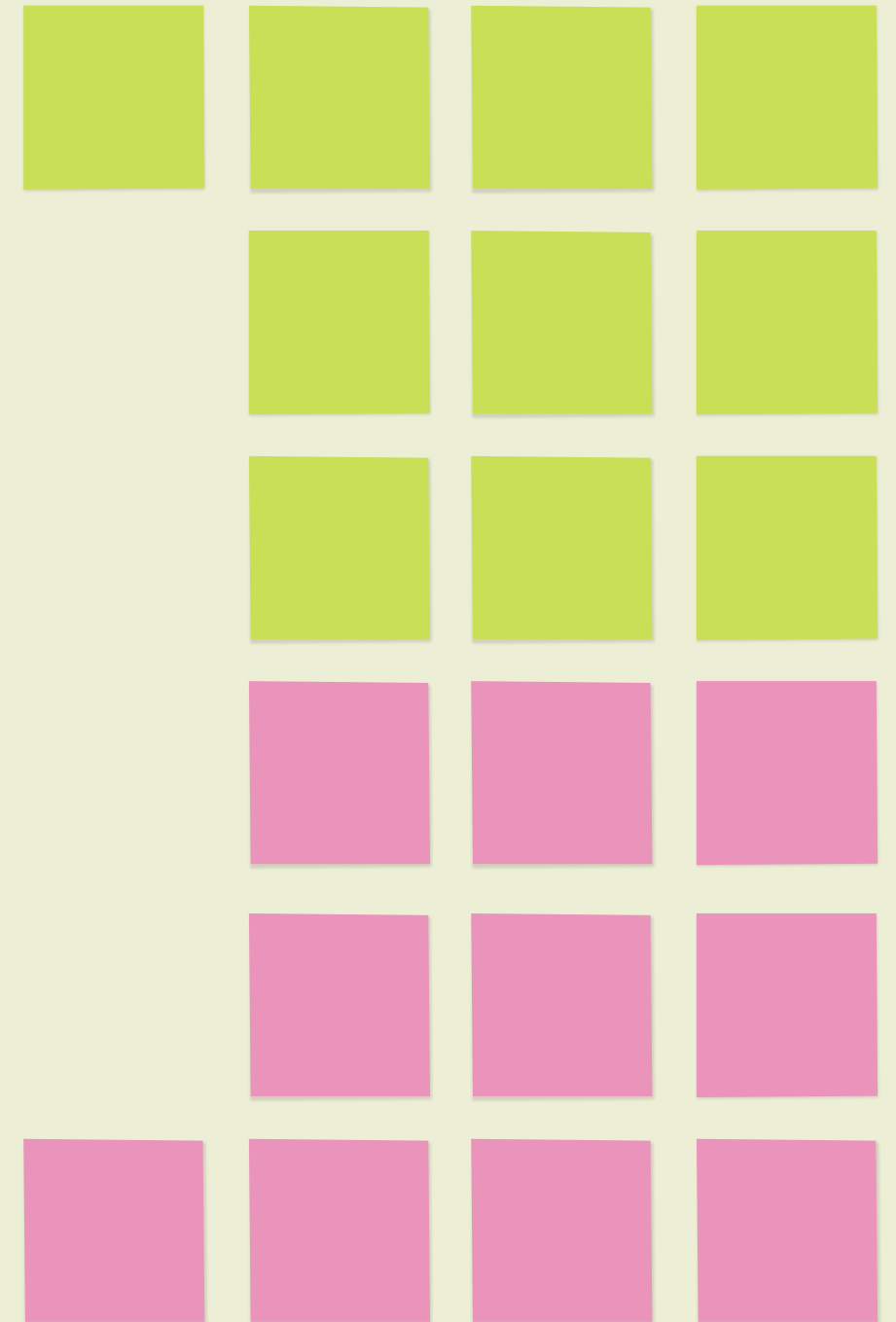
ET1EVE

🕒 5 minutes

👤👤👤 Group



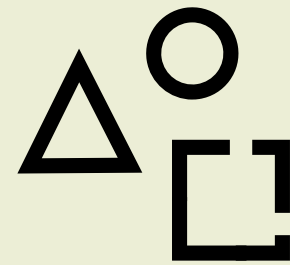
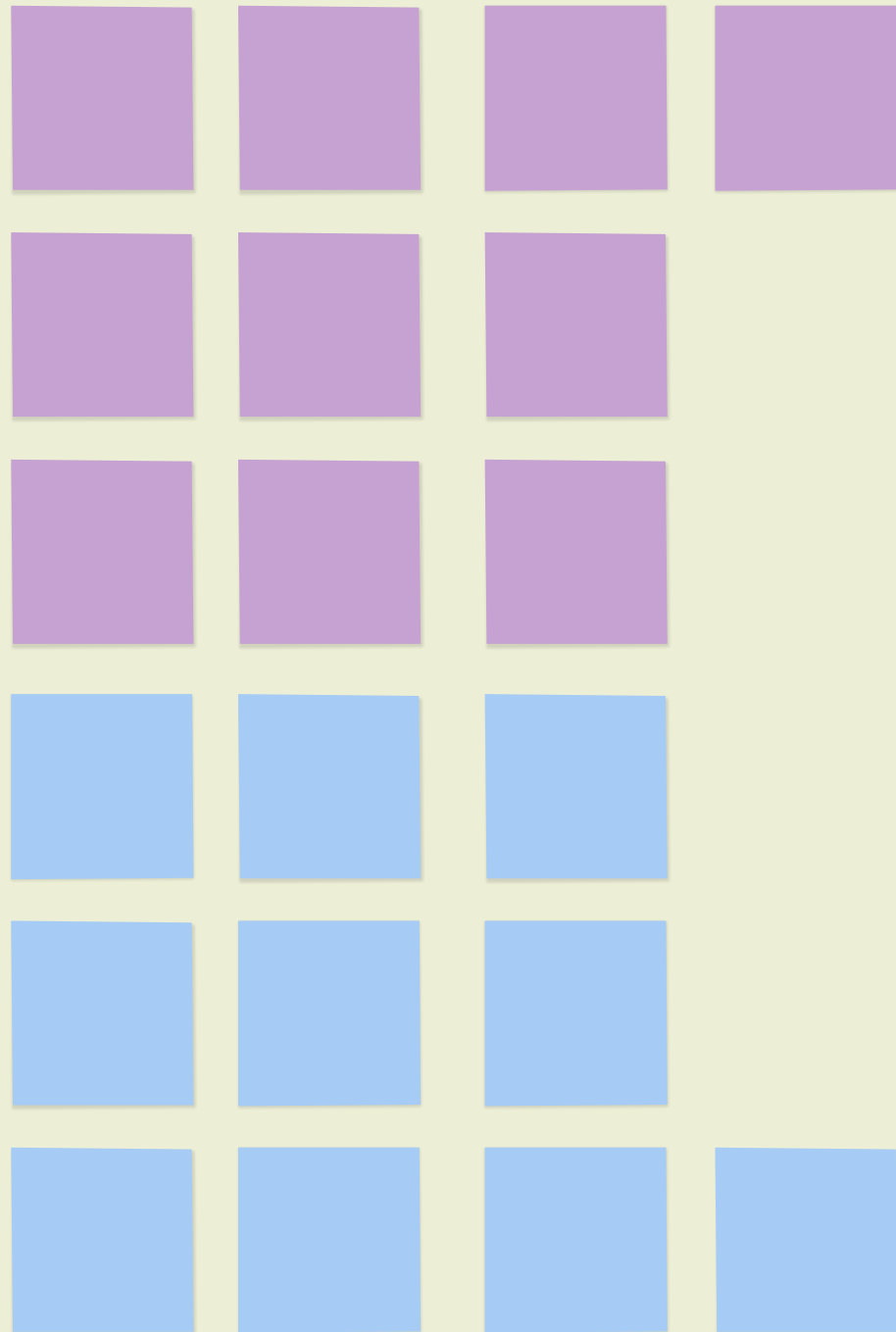
<Insert HMMW
question 2>



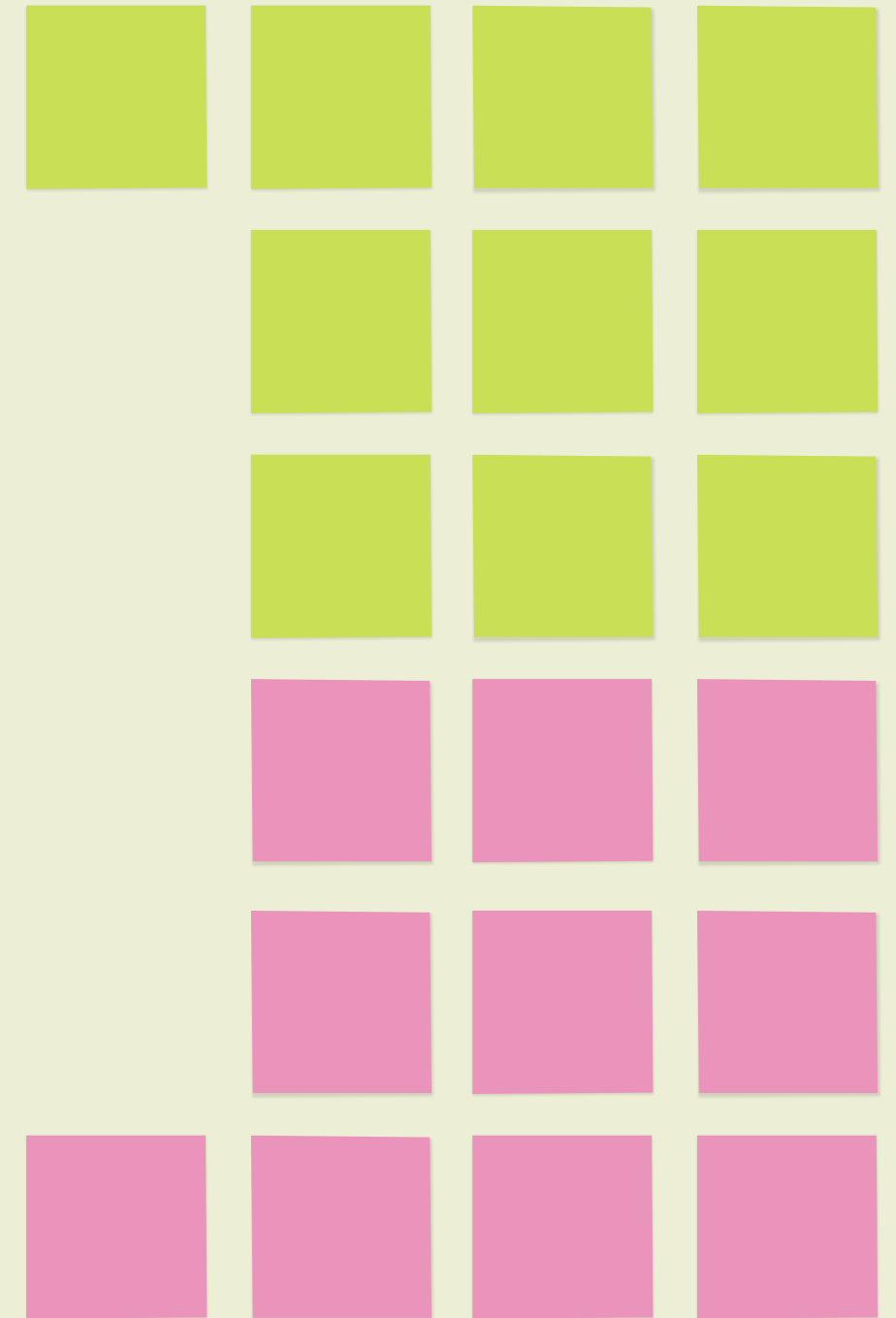
ET1EVE

🕒 5 minutes

👤👤👤 Group



<Insert HMMW
question 3>



Insert
selected
idea

Concept card

<Insert the name of the idea>

<p>The big idea</p> <p>Describe the idea in simple words</p>	<p>Who is being helped</p> <p>Describe who the solution is made for</p>	<p>The problem being solved</p> <p>Explain what problems are being solved</p>
<p>How it works</p> <p>Describe how you see it will work</p>		<p>Why it works</p> <p>Describe why you think it will be a success</p>

Insert
selected
idea

Concept card

<Insert the name of the idea>

The big
idea

Describe
the idea in
simple
words

Who is
being
helped

Describe
who the
solution is
made for

The problem
being solved

Explain what
problems
are being
solved

How it
works

Describe
how you
see it will
work

Why it
works

Describe
why you
think it will
be a success

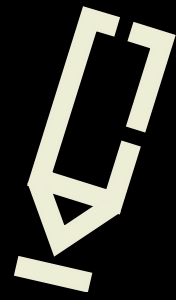
Insert
selected
idea

Concept card

<Insert the name of the idea>

<p>The big idea</p> <p>Describe the idea in simple words</p>	<p>Who is being helped</p> <p>Describe who the solution is made for</p>	<p>The problem being solved</p> <p>Explain what problems are being solved</p>
<p>How it works</p> <p>Describe how you see it will work</p>		<p>Why it works</p> <p>Describe why you think it will be a success</p>

ETI EVE

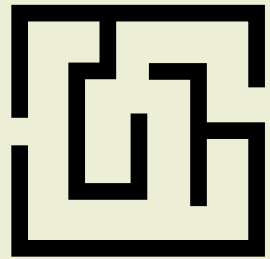


Activity

Day 3 – Storyboard

Take one or more of the concepts and turn them into simple stories that explain how the user can achieve the goals since

ETTEVE



Guidelines

1. Based on the concept cards, describe the overall steps that users need to take to solve the problem.
2. Add extra comments and a narrative voice for additional information.

ET11EVE

Step 1

Insert concept

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Step 2

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Step 3

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Result

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

ET11EVE

Step 1

Insert concept

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Step 2

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Step 3

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Result

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

ET11EVE

Step 1

Insert concept

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Step 2

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Step 3

Example

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

Result

Example

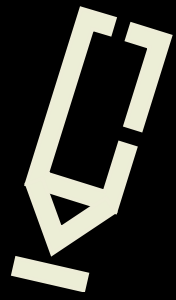
Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Describe what happens from the user's perspective

Add extra comments as voiceover

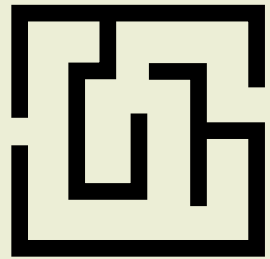
ET1EVE



Activity

Day 4 – Building the prototype

An interactive prototype is being built – either digitally, physically, or as a combination

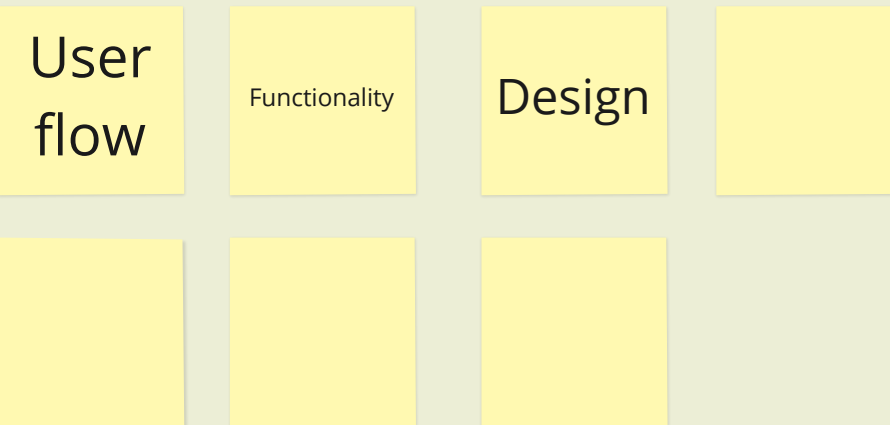


Guidelines

1. Plan how you want to build and test the prototype
2. Base it on the storyboards and choose the most suitable medium to build the prototype
3. Use the components to visualize a mock-up or other relevant tools to build the prototype

ETI EVE

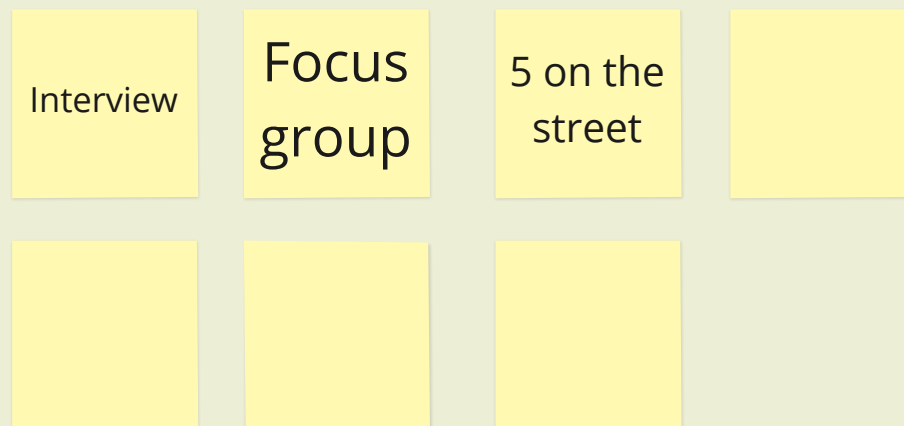
Goal of the prototype



Media



User testing



ELLEVE

Paper sketches

Create interactive elements

Cut out buttons, menus, or other elements that the user can move or click on.

Use Post-it notes for things that can be swapped out (e.g., dropdown menus or popup windows).

Secure movable parts to simulate dynamics.

PowerPoint

1. Start with a sketch:

- Create each slide as a separate "screen" in your prototype.
- Draw simple wireframes or import images of your designs.

2. Add interactions:

- Use hyperlinks (PowerPoint) or links (Keynote) to connect buttons and elements to other slides.
- This gives the user a sense of navigation between screens.

Mock-up

[Figma](#): Super popular for everything from simple sketches to advanced, interactive prototypes. Works in the browser and is easy to collaborate in real-time.

[Miro](#): A web-based collaboration platform that functions as a digital whiteboard for teamwork and idea development.

Tips for a good paper prototype:

Keep it simple: Don't spend too much time on details at the beginning.

Be creative: Post-it notes can become menus, and pieces of paper can become icons or buttons.

Work quickly: The goal is to learn, not to create something perfect.

Make it user-friendly: Test it as if it were real – what does the user do, and what happens next?

3. Use animations:

Add simple transitions and effects to simulate interactions like dropdown menus or popup windows.

4. Test and iterate:

Present the prototype in full-screen mode and ask users to navigate as if it were a real product.

Collect feedback and make adjustments accordingly.

[Sketch](#): A favorite among designers. Perfect for wireframes and visual prototypes, but requires a Mac.

Interactive

[Marvel](#): Easy to use, perfect for creating and sharing interactive prototypes quickly.

Realistic prototypes

[ProtoPie](#): Allows you to create advanced interactivity without coding. Especially good for mobile apps.

[Justinmind](#): An all-in-one tool for app prototypes with features that can simulate a real user experience.

Artificial intelligence

[Visily](#)

Visily is an AI-driven prototyping platform that allows you to create interactive mobile and web prototypes. You can quickly transform screenshots, templates, or text descriptions into prototypes, making the design process both faster and easier.

Or use Elleve

UX designer

A UX designer will quickly be able to translate ideas into credible and clickable prototypes that can be tested. It is beneficial to include a designer from the start. Contact us for a quote.

[Axure RP](#): Ideal for more complex prototypes with advanced interactivity and dynamic elements.

[Framer](#): Combines design with code to create realistic prototypes. Ideal for those who want to dive a little deeper.

[Uizard](#)

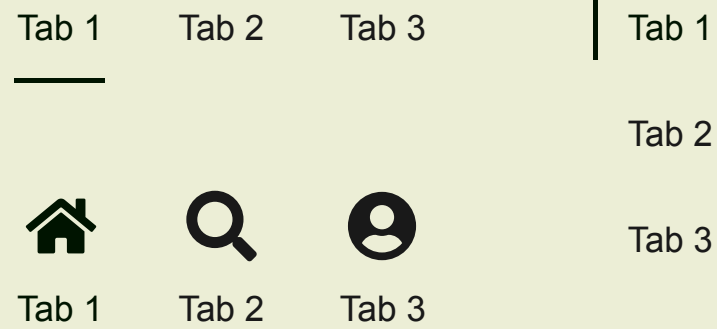
Uizard is an AI-driven design tool that can convert hand-drawn sketches into digital wireframes and mockups. It enables rapid prototyping by transforming simple sketches into editable designs, saving time in the early stages of product development.

Industrial designer

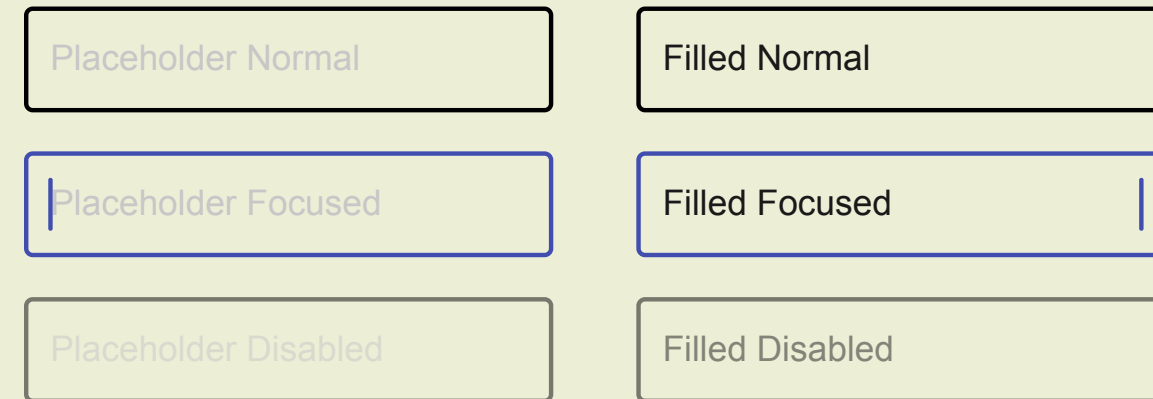
If the product is of a physical nature, an industrial designer can quickly create product sketches to visualize the team's ideas. Contact us for a quote.

ETIEVE

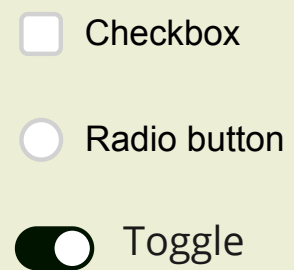
Tabs



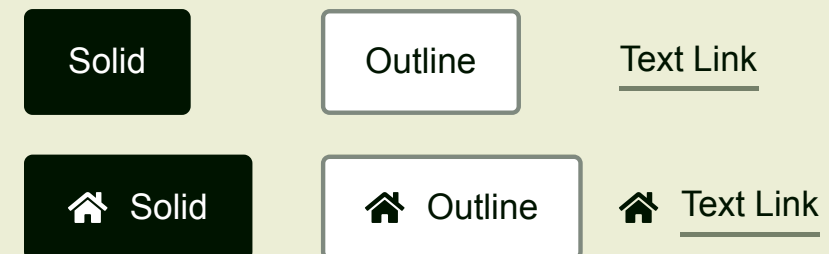
Forms



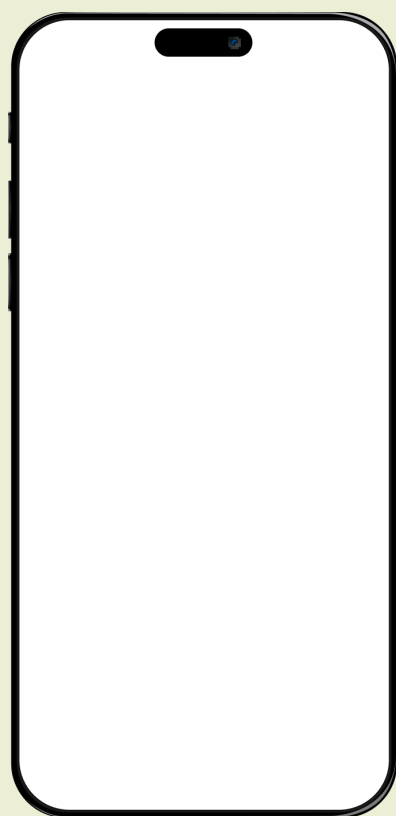
Selectors



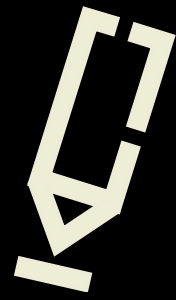
Buttons



ETI EVE



ET1EVE

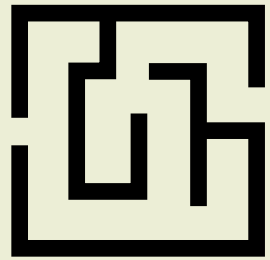


Activity

Day 5 – Testing and Feedback

We test the prototype on real users or customers and gather valuable insights.

ETI EVE



Guidelines

1. Recruit test participants
2. Prepare the test
3. Conduct the tests
4. Document the findings
5. Analyze and prioritize the insights

ETI EVE

Explore (No prototype)

Clarifying questions

Tell me
about...

--	--	--	--

Observer (Prototype)

Clarifying questions

Tell me
what you
see here...

--	--	--	--

Reflect (No prototype)

Clarifying questions

Where
will you
focus?

--	--	--	--

Exploratory questions

What is
your
experience
with...

--	--	--	--

What do
you find
challenging
about...

--	--	--	--

What do
you like
about...

--	--	--	--

Exploratory questions

Why did
you notice
this?

--	--	--	--

How do you
think this
process
works?

--	--	--	--

What do
you expect
to see
here?

--	--	--	--

Exploratory questions

What
could be
easier?

--	--	--	--

Was it a bit
confusing?

--	--	--	--

What did
you like
best?

--	--	--	--

ETI EVE

Explore (No prototype)

Clarifying questions

Tell me
about...

--	--	--	--

Exploratory questions

What is
your
experience
with...

--	--	--	--

What do
you find
challenging
about...

--	--	--	--

What do
you like
about...

--	--	--	--

Observer (Prototype)

Clarifying questions

Tell me
what you
see here...

--	--	--	--

Exploratory questions

Why did
you notice
this?

--	--	--	--

How do you
think this
process
works?

--	--	--	--

What do
you expect
to see
here?

--	--	--	--

Reflect (No prototype)

Clarifying questions

Where
will you
focus?

--	--	--	--

Exploratory questions

What
could be
easier?

--	--	--	--

Was it a bit
confusing?

--	--	--	--

What did
you like
best?

--	--	--	--

ETI EVE

Explore (No prototype)

Clarifying questions

Tell me
about...

--	--	--	--

Observer (Prototype)

Clarifying questions

Tell me
what you
see here...

--	--	--	--

Reflect (No prototype)

Clarifying questions

Where
will you
focus?

--	--	--	--

Exploratory questions

What is
your
experience
with...

--	--	--	--

What do
you find
challenging
about...

--	--	--	--

What do
you like
about...

--	--	--	--

Exploratory questions

Why did
you notice
this?

--	--	--	--

How do you
think this
process
works?

--	--	--	--

What do
you expect
to see
here?

--	--	--	--

Exploratory questions

What
could be
easier?

--	--	--	--

Was it a bit
confusing?

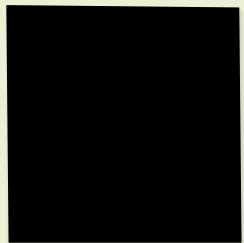
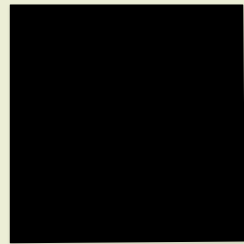
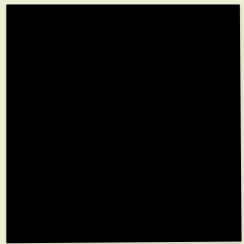
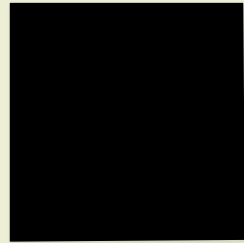
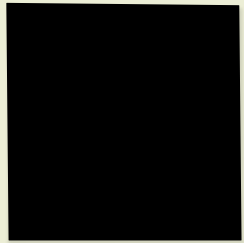
--	--	--	--

What did
you like
best?

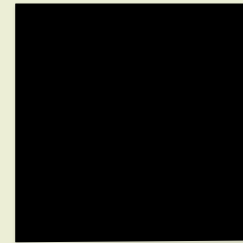
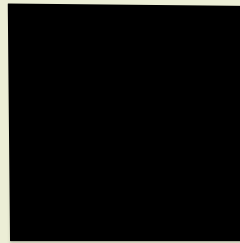
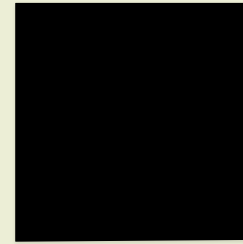
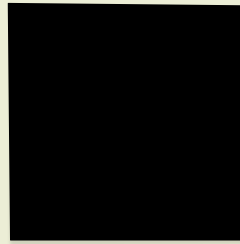
--	--	--	--

ETI EVE

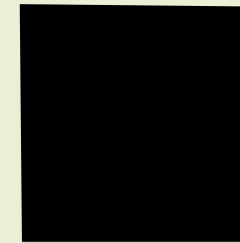
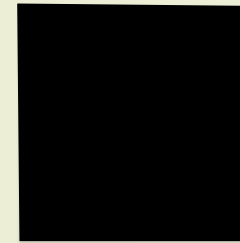
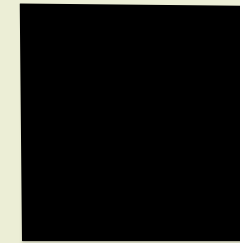
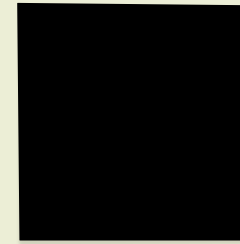
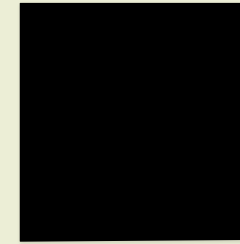
Challenges



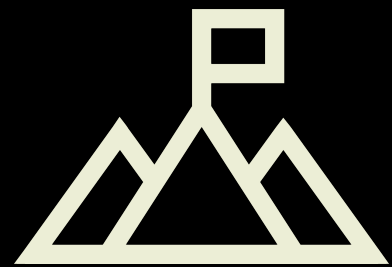
Advantages



Wishes



ETTEVE



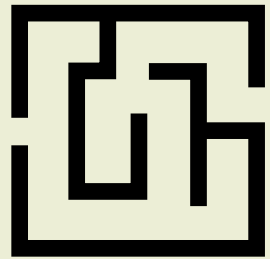
Hvordan prototype på 5 dager?

Velkommen til Prototype Sprint Workshop



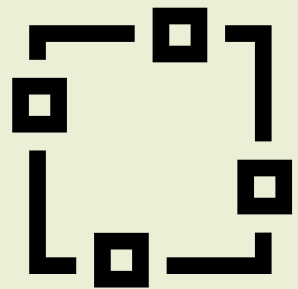
Hvorfor Prototype Sprint Workshop?

1. **Rask problemløsning** – Løs komplekse utfordringer på 5 dager.
2. **Brukerinnsikt** – Test ideer direkte med brukere.
3. **Tverrfaglig samarbeid** – Samle ulike perspektiver.
4. **Reduser risiko** – Oppdag feil før store investeringer.
5. **Frem innovasjon** – Utforsk nye og kreative løsninger.



Retningslinjer

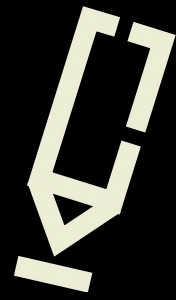
- Alle er pålogget
- Ingen forstyrrelser
- Vi holder tidsskjemaet
- Ingen diskusjoner før det er tid for det



Format: Note & vote

- Hver person får sin egen sticky farge og skriver selvstendig ned sine ideér
- Vi tar en runde rundt rommet og hver person leser opp sine svar
- Hver person ser gjennom de andres svar og stemmer på sine favoritter
- Diskuter og endre rekkefølge om nødvendig

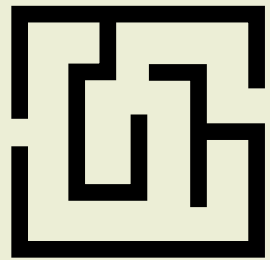
ETTEVE



Aktivitet

Dag 1 – Forstå og definere

Vi starter med å identifisere problemet og sette tydelige mål. Hvem er brukerne? Hva ønsker vi å oppnå?

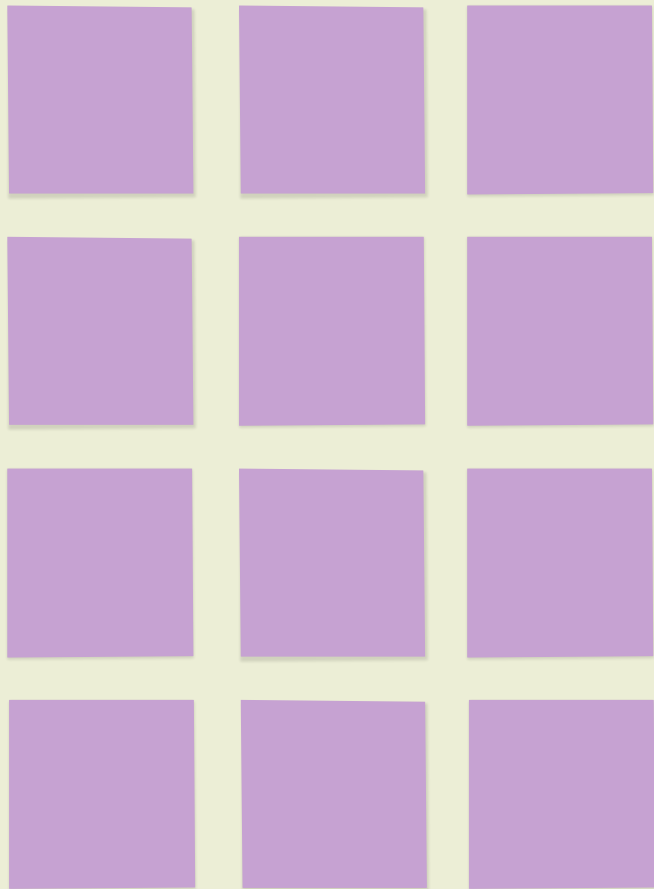


Retningslinjer

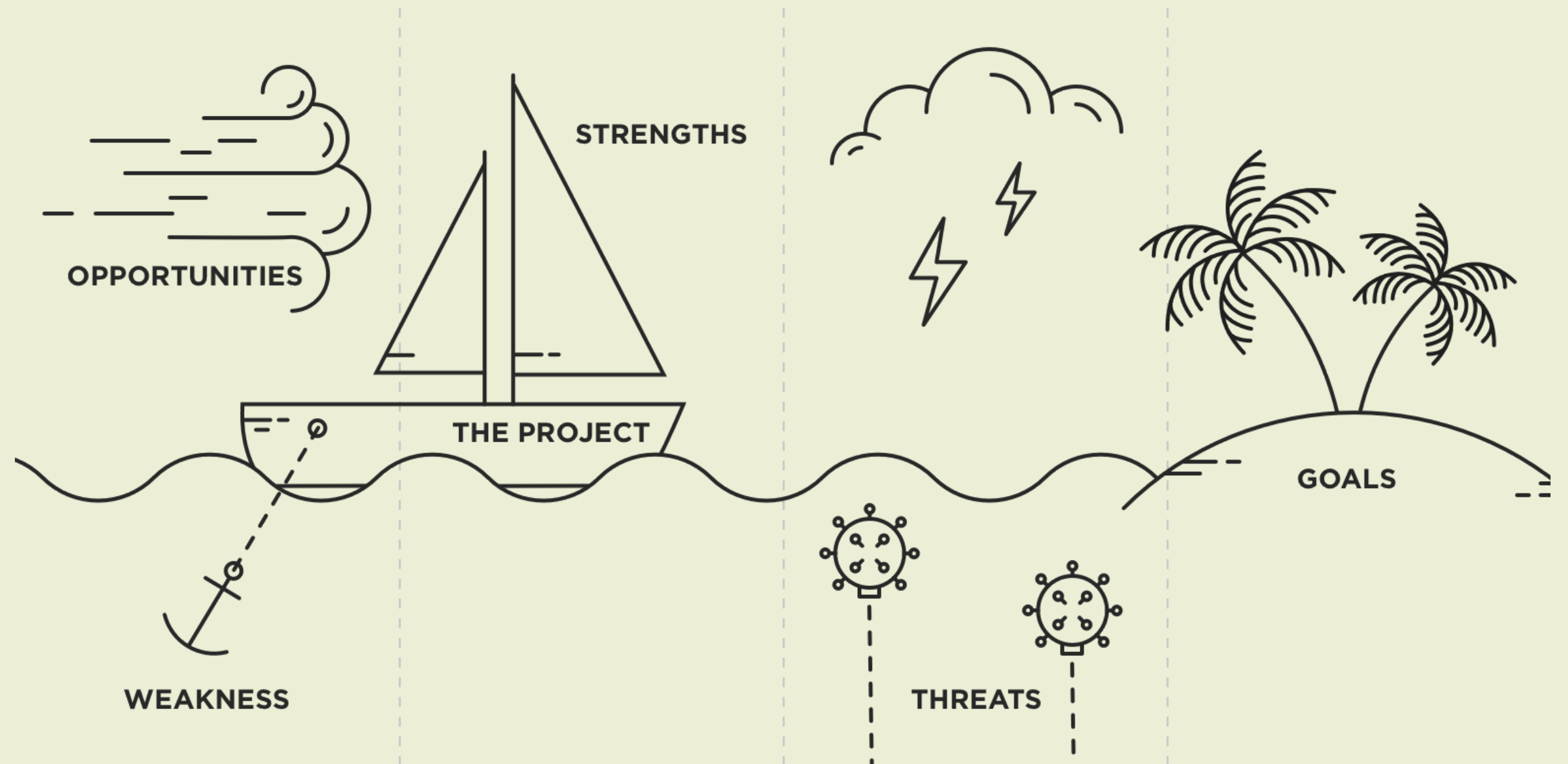
1. Bruk Seilbåt-metoden for å definere drivere, hindringer og risikoer
2. **Vind** – hva driver teamet fremover?
3. **Seilene** – styrker og fordeler
4. **Et anker** – ting som kan bremse teamet eller stoppe fremdriften
5. **Bomber** – risikoer eller potensielle fallgruver på veien
6. **Sydhavsøy** – mål og potensielle uventede gevinster

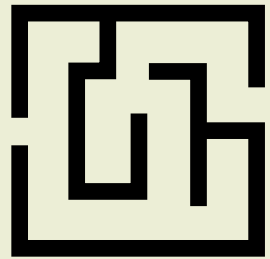
ETTEVE

⊙ ⊙ ⊙ Gruppe



Reflekter over dine egentlige mål og hva som hindrer deg i å oppnå dem

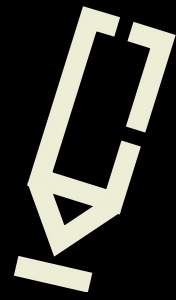




Retningslinjer

1. **Brainstorm løsninger:** Generer så mange ideer som mulig for hvert HMW-spørsmål uten å evaluere dem.
2. **Prioriter ideene:** Velg de mest relevante og gjennomførbare ideene og legg de inn i konsept kort og fyll ut detaljer.

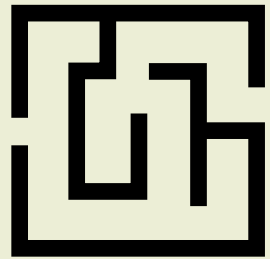
ETTEVE



Aktivitet

Dag 3 – Storyboard

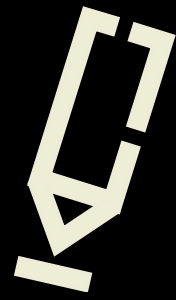
Ta ett eller flere av konseptene og gjør dem til enkle historier som forklarer hvordan brukeren kan nå målene siden



Retningslinjer

1. Med utgangspunkt i konsept kortene, beskrive overordnet stegene som brukerne må gjøre for å løse problemet.
2. Legg inn ekstra kommentarer og en fortellerstemme for ekstra informasjon.

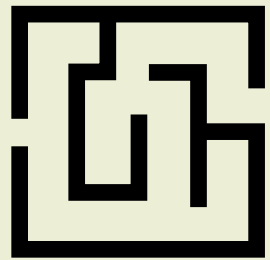
ETTEVE



Aktivitet

Dag 4 – Bygge prototypen

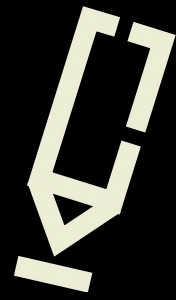
En interaktiv prototype bygges – enten digitalt, fysisk, eller som en kombinasjon



Retningslinjer

1. Planlegg hvordan du vil bygge og teste prototypen
2. Ta utgangspunkt i storyboardene og velg det mest egnede mediet for å bygge prototypen
3. Bruk komponentene til å visualisere en mock-up eller andre relevante verktøy for å bygge prototypen

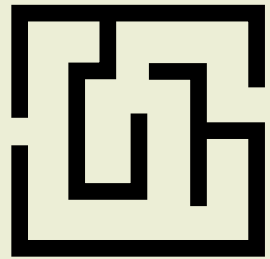
ETTEVE



Aktivitet

Dag 5 – Testing og tilbakemeldinger

Vi tester prototypen på reelle brukere eller kunder og samler inn verdifull innsikt.



Retningslinjer

1. Rekrutter testdeltakere
2. Forbered testen
3. Gjennomfør testene
4. Dokumenter funnene
5. Analyser og prioriter innsiktene

Prototype Sprint Struktur

AKTIVITET

Dag 1 – Forstå og definere

Vi starter med å identifisere problemet og sette tydelige mål. Hvem er brukerne?
Hva ønsker vi å oppnå?

Dag 2 – Idéutvikling

Teamet skisser løsninger basert på målene, og vi velger den mest lovende ideen.

Dag 3 – Storyboard

Ta ett eller flere av konseptene og gjør dem til enkle historier som forklarer hvordan brukeren kan nå målene siden.

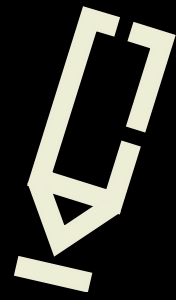
Dag 4 – Bygge prototypen

En interaktiv prototype bygges – enten digitalt, fysisk, eller som en kombinasjon.

Dag 5 – Testing og tilbakemeldinger:

Vi tester prototypen på reelle brukere eller kunder og samler inn verdifull innsikt.

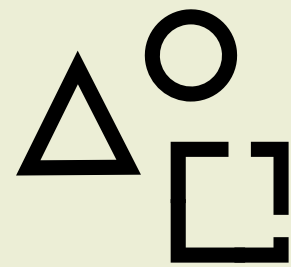
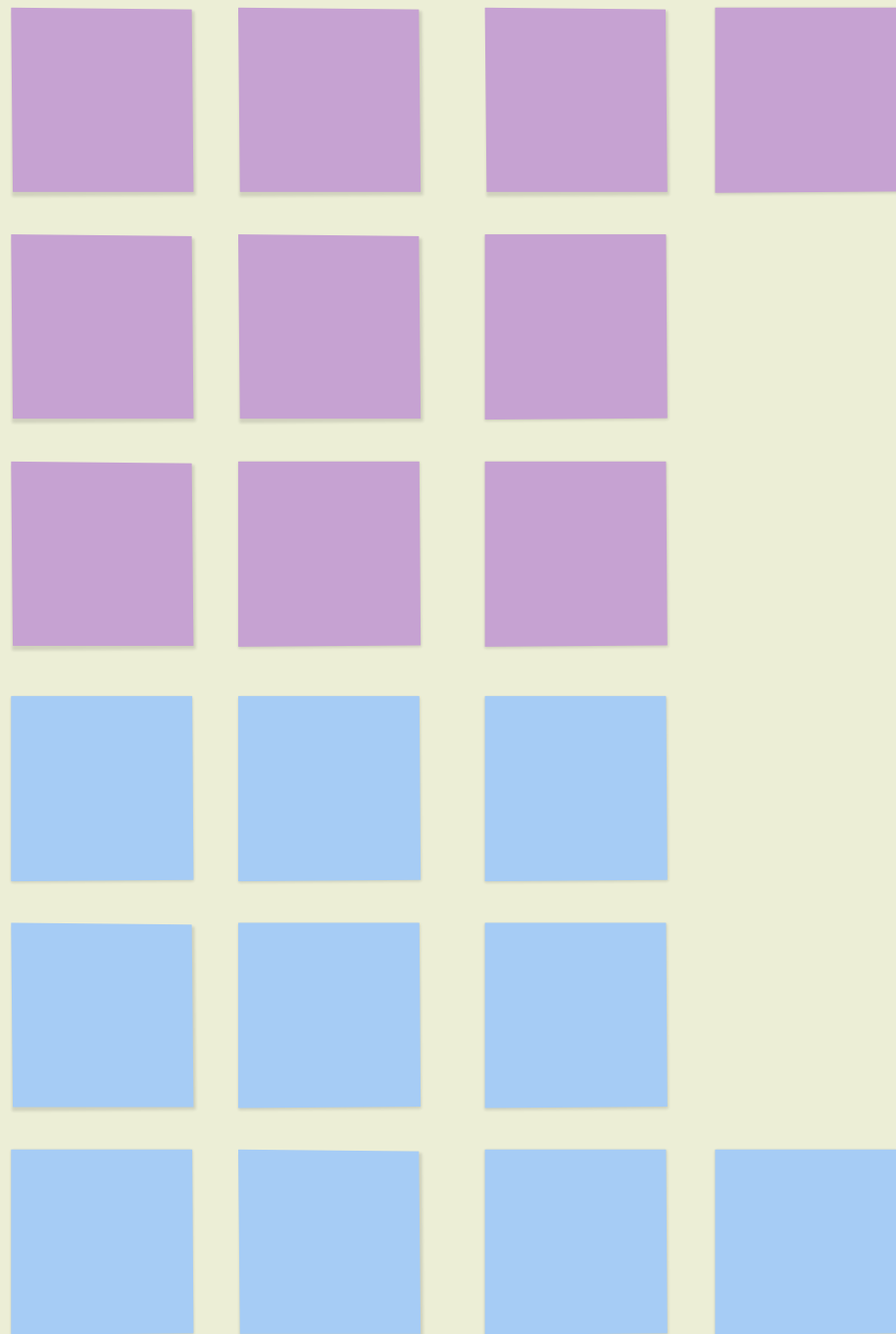
ETTEVE



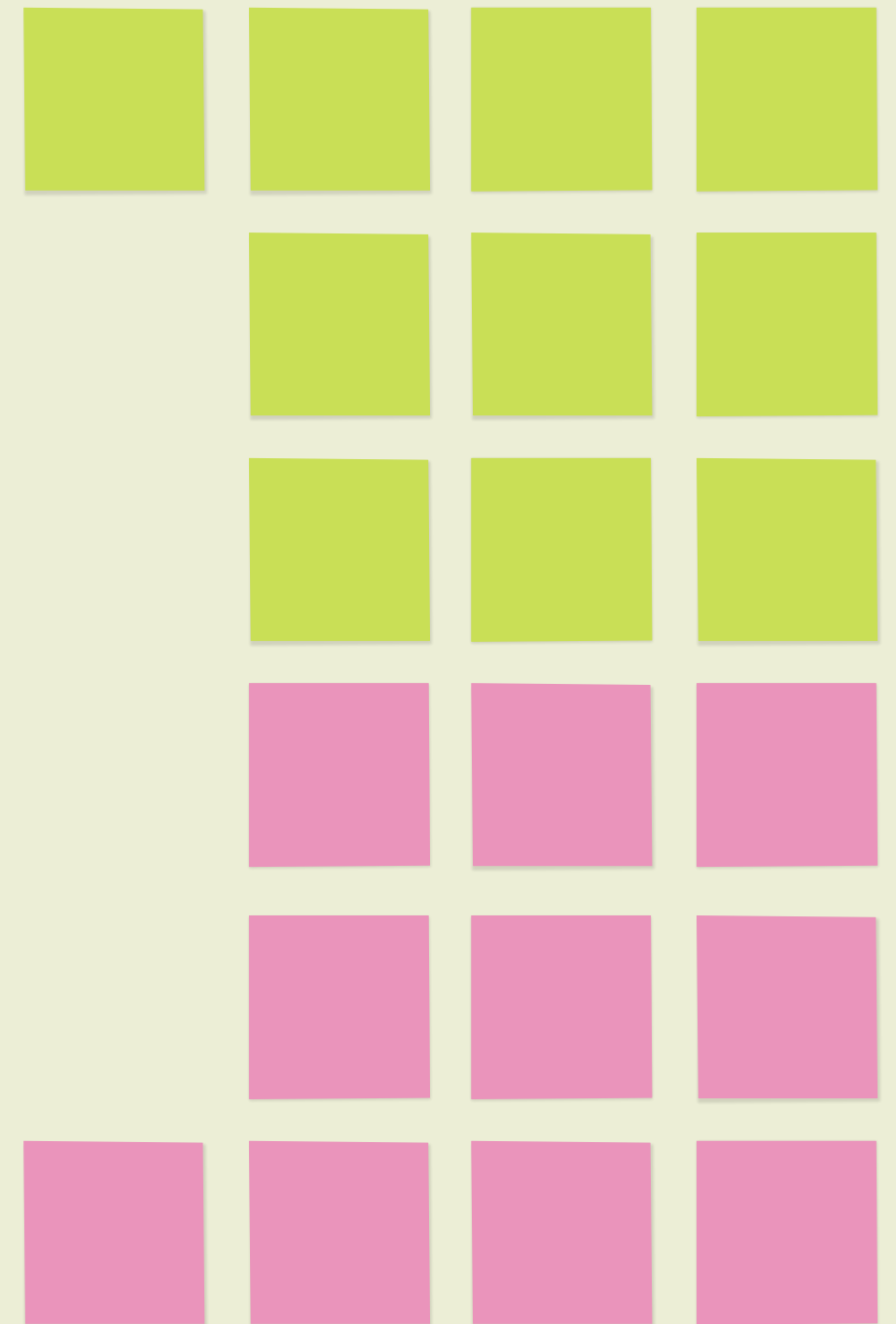
Aktivitet

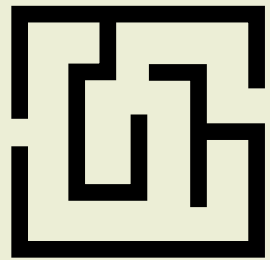
Dag 2 – Idéutvikling:

Teamet skisser løsninger basert på målene, og vi velger den mest lovende ideen.



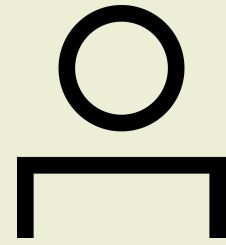
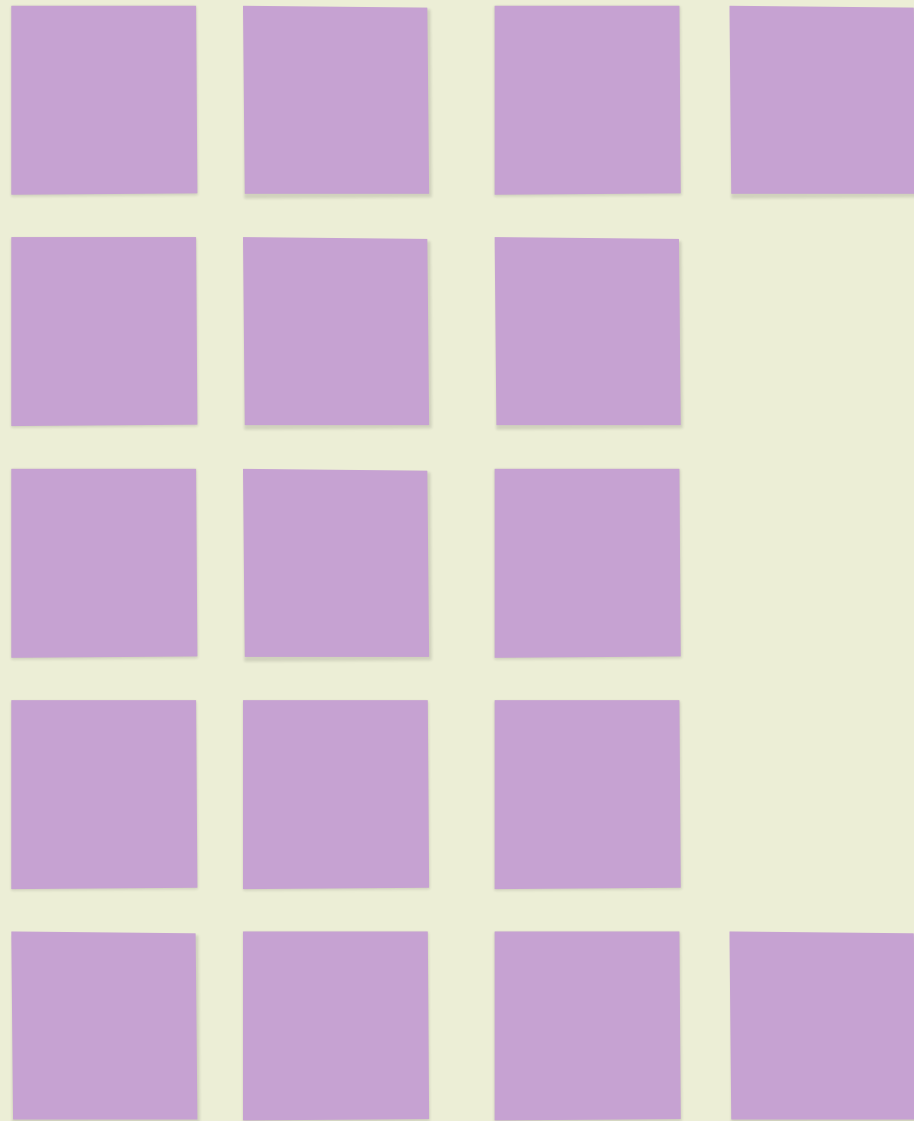
<Sett inn HMMW-
spørsmål 1>



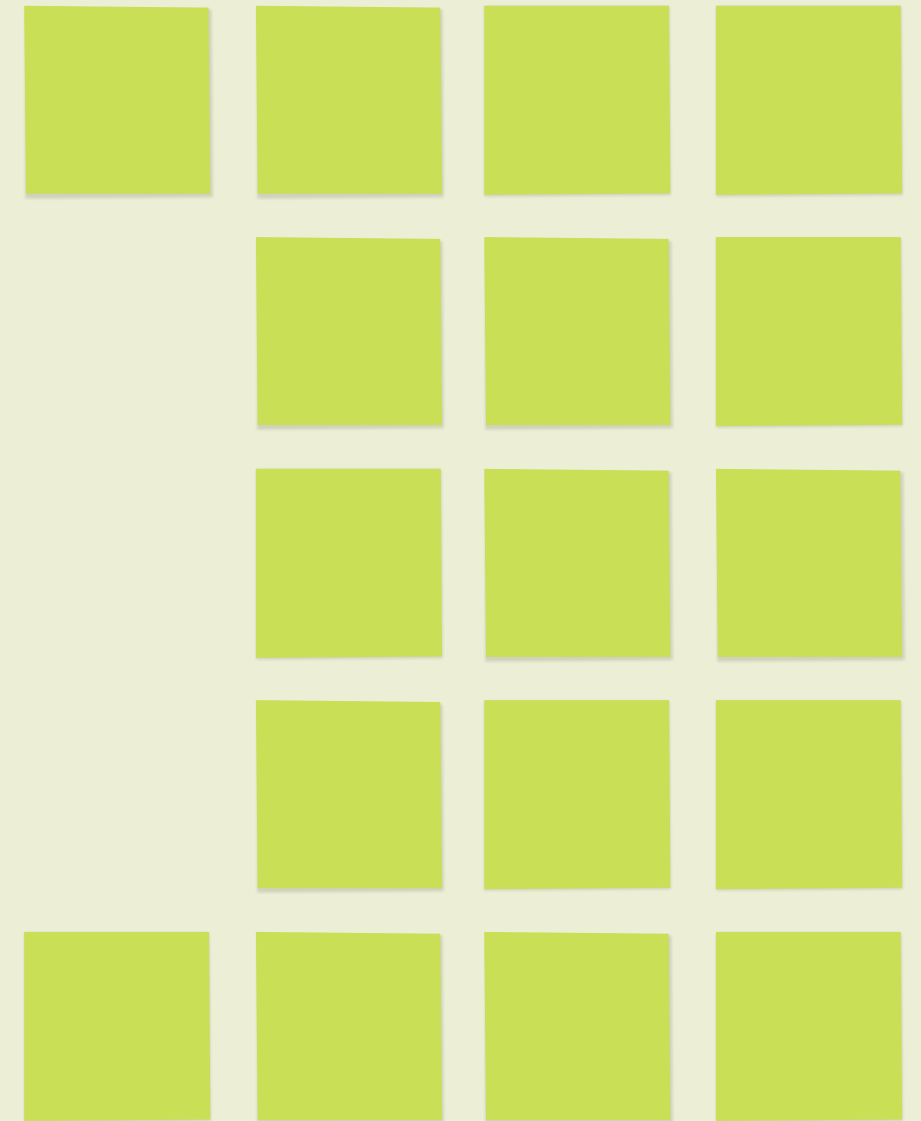


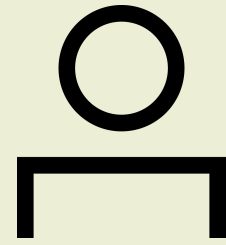
Retningslinjer

1. Skriv ned mulige målgrupper for deres selskap
2. Hver person leser sine målgrupper høyt og legger de til på tavlen. Ingen diskusjoner
3. Stem frem de viktigste målgruppene.
4. Diskuter hvorfor disse er viktige
5. Beslutningstakere konkluderer med de 3 viktigste målgruppene.



Skriv ned
målgrupper
som passer



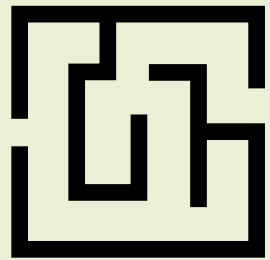


Topp 3 målgrupper

Målgruppe
1

Målgruppe
2

Målgruppe
3



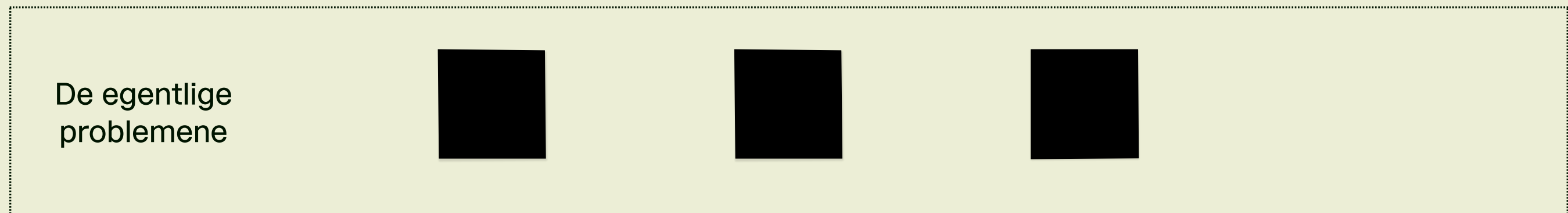
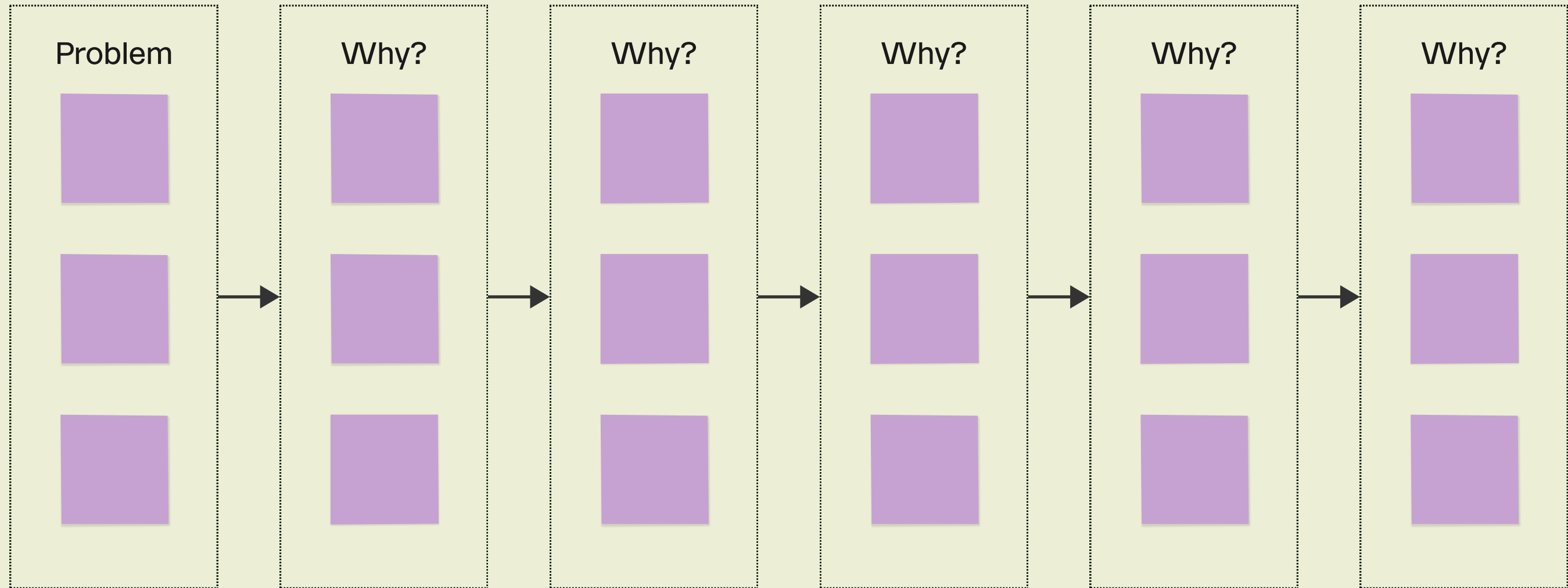
Retningslinjer - The 5 whys

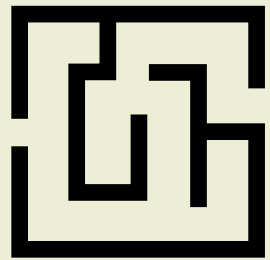
1. **Definer problemet:** Beskriv problemet klart og tydelig for alle.
2. **Still første "Hvorfor?":** Spør hvorfor problemet oppsto og noter svaret.
3. **Fortsett med flere "Hvorfor?":** Gjenta minst fem ganger for å nå rotårsaken.
4. **Valider:** Bekreft rotårsaken.

ETI EVE

🕒 5 minutter

👤👤👤 Gruppe





Retningslinjer - HMMW (How Might We)

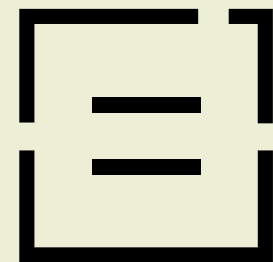
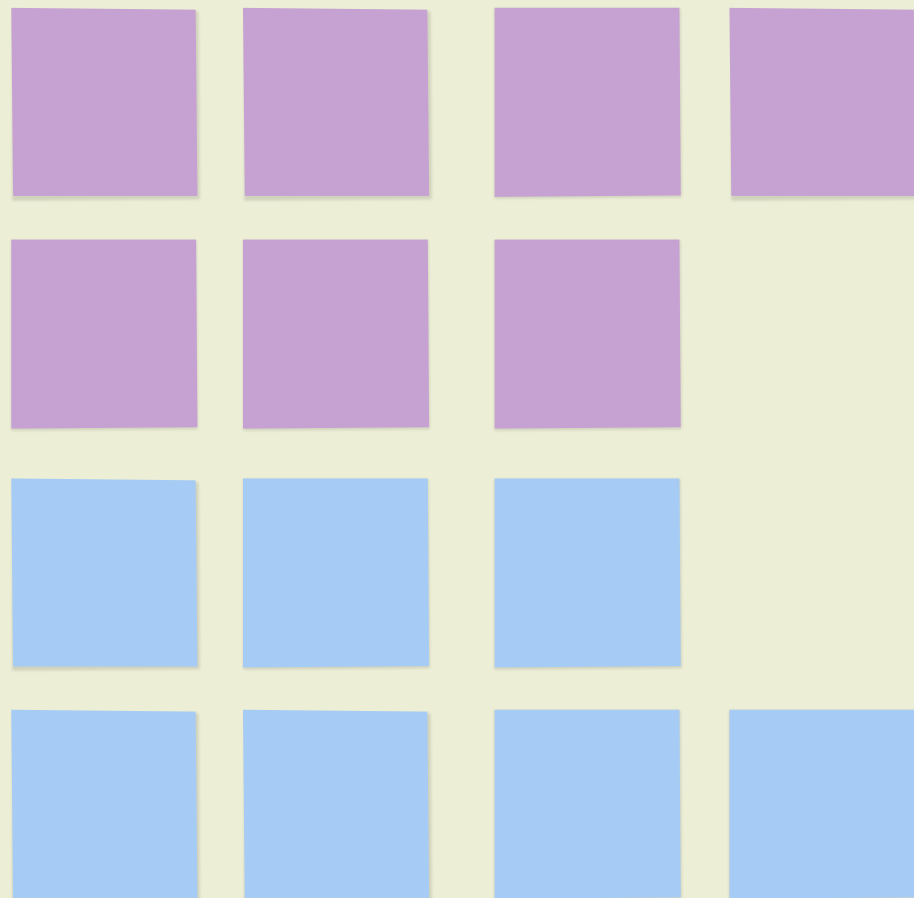
1. **Bryt problemene ned i HMMW-spørsmål:** Lag åpne og positive spørsmål som starter med "How might we" for å inspirere til løsninger.
2. Lag et HMMW-spørsmål for hver av de egentlige problemene

Problem

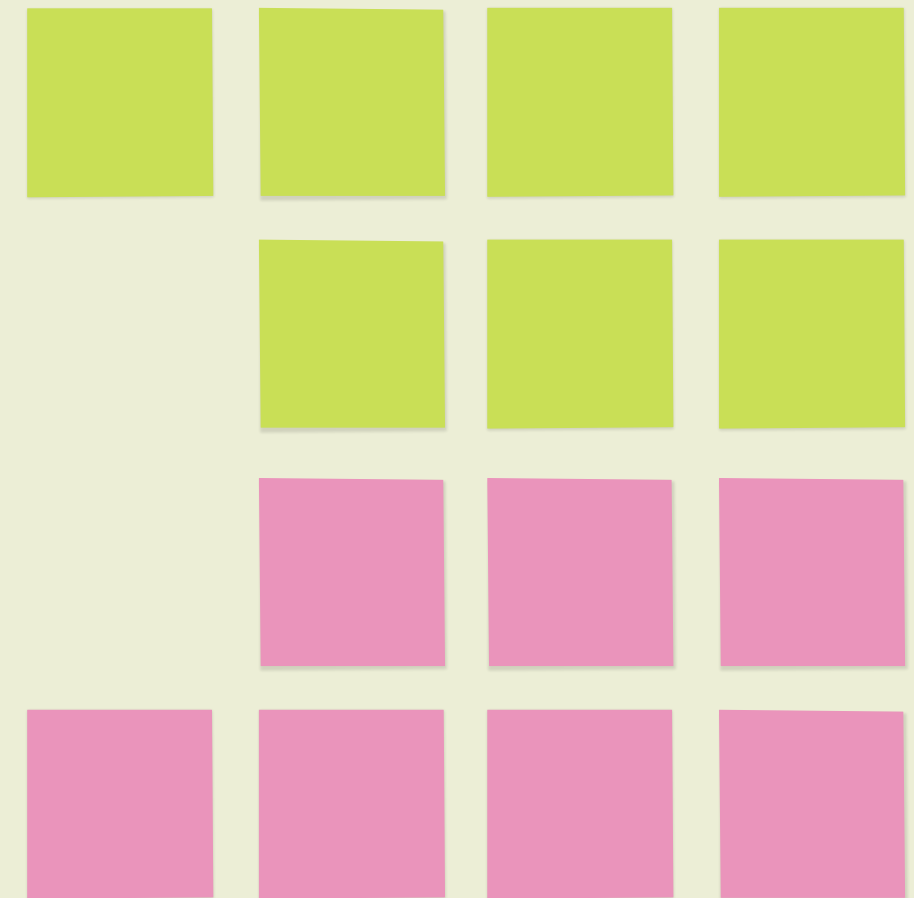
HWM FORMEL

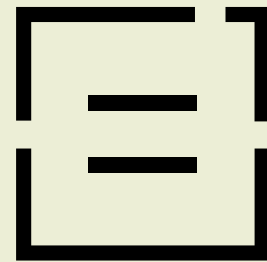
How might we + _____ + for + _____ + so that + _____

Handling Potensiell bruker Ønsket resultat



How might we





How might we

HMW
1

HMW
2

HMW
3

ETTEVE

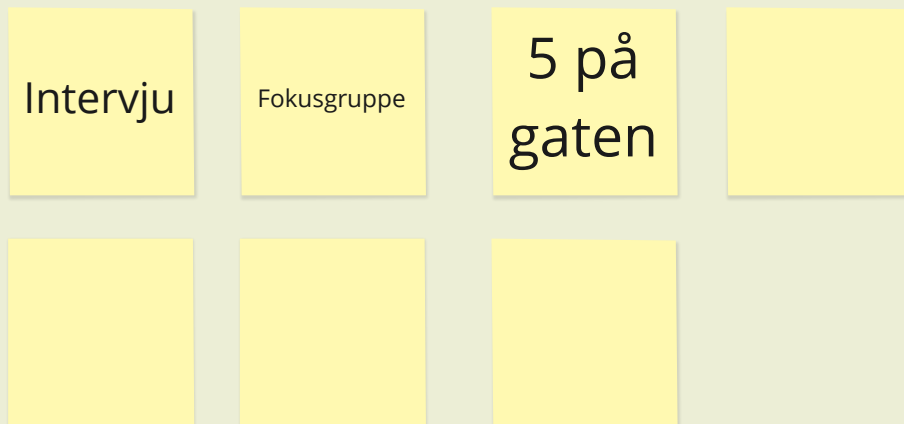
Mål med prototypen



Media

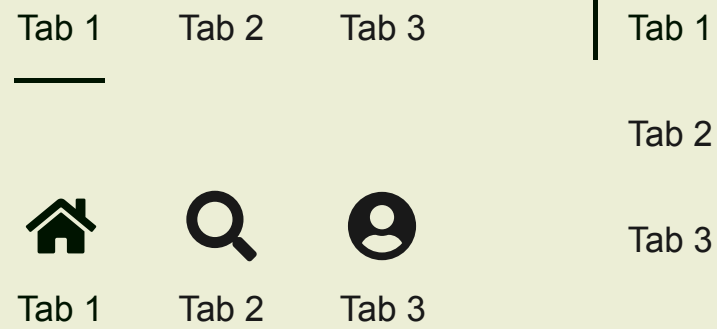


Bruktertesting

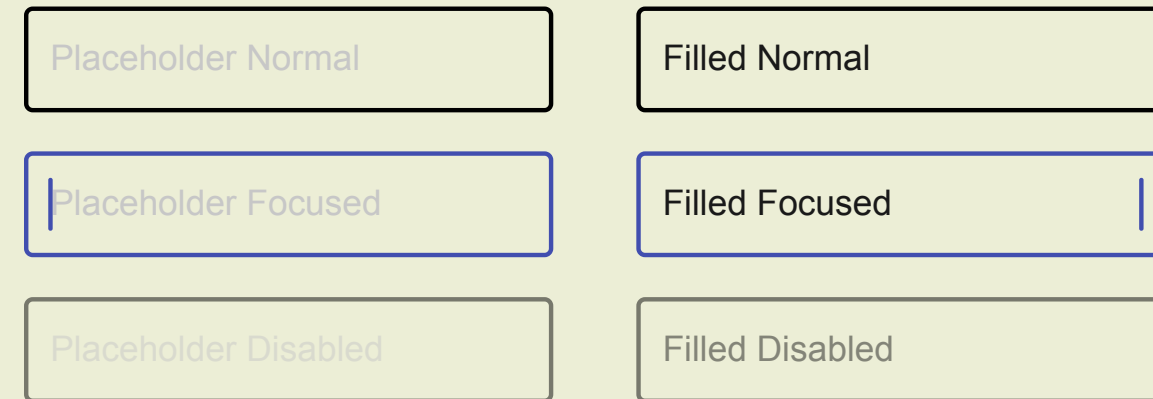


ETI EVE

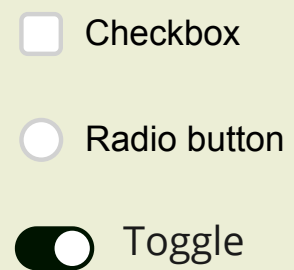
Tabs



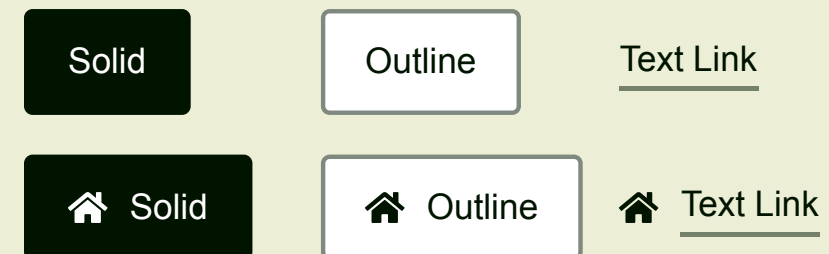
Forms



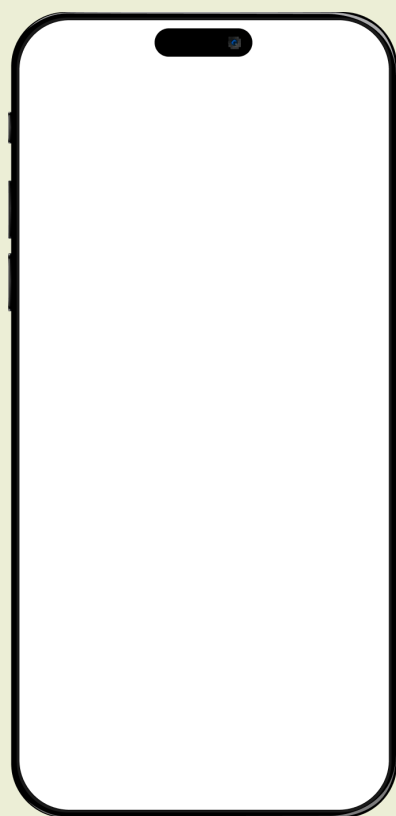
Selectors



Knapper



ETI EVE



Sett inn
valgt idé

Konsept kort

<Sett inn navnet på idéen>

Den store
idéen

Beskriv
ideen med
enkle ord

Hvem blir
hjulpet

Beskriv
Hvem
løsningen
er laget for

Problemet
som løses

Forklar hva
problemer
som løses

Hvordan
den virker

Beskriv
hvordan
dere ser at
den vil virke

Hvorfor
den virker

Beskriv
hvorfor dere
tror det blir
en suksess

ETTEVE

Steg 1

Sett inn konsept

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Steg 2

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Steg 3

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Resultat

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

ETTEVE

Steg 1

Sett inn konsept

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Steg 2

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Steg 3

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Resultat

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

ETTEVE

Steg 1

Sett inn konsept

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Steg 2

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Steg 3

Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

Resultat

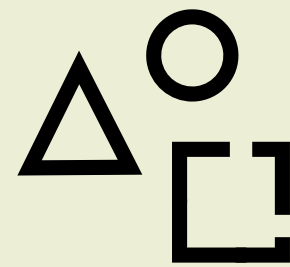
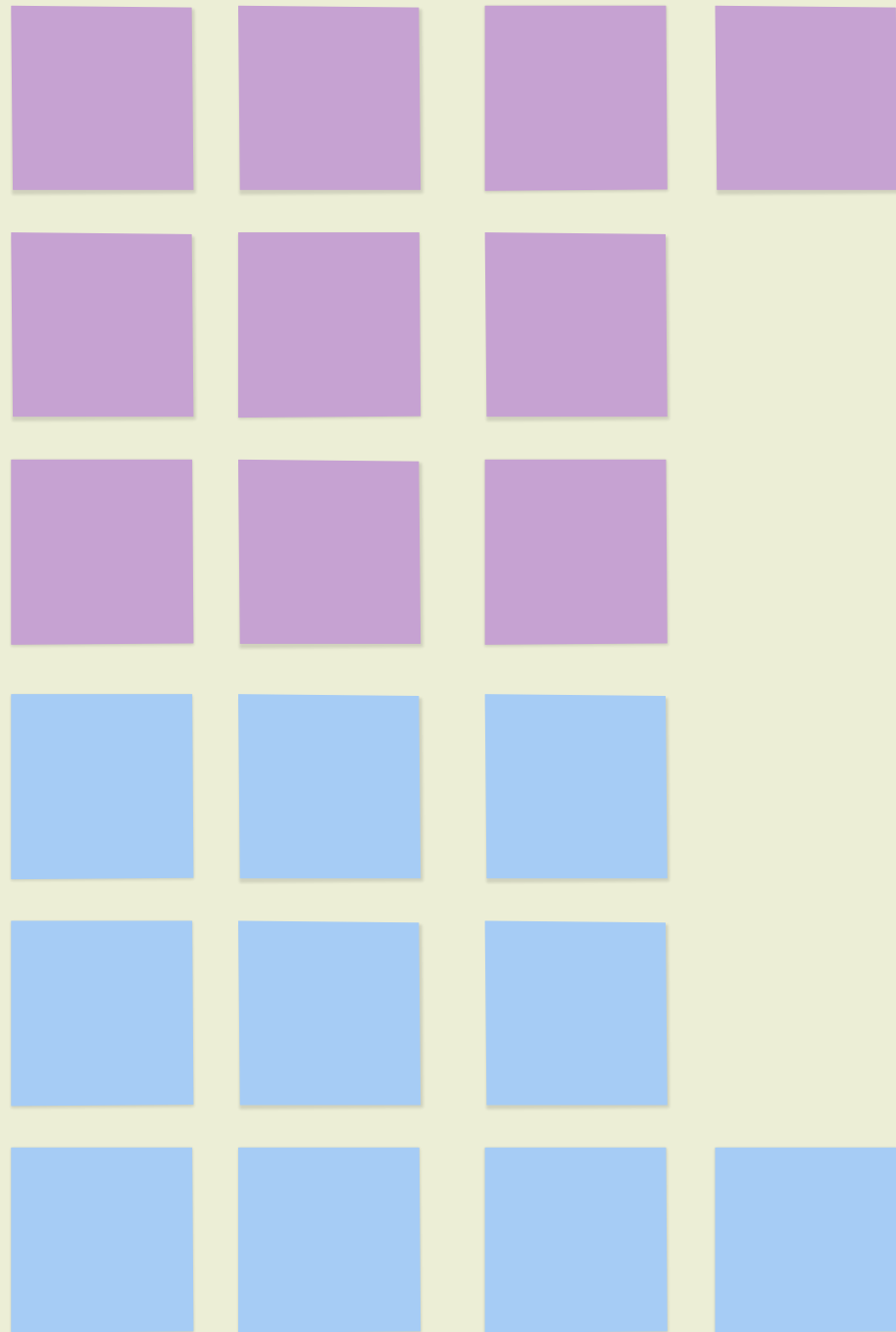
Eksempel

Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

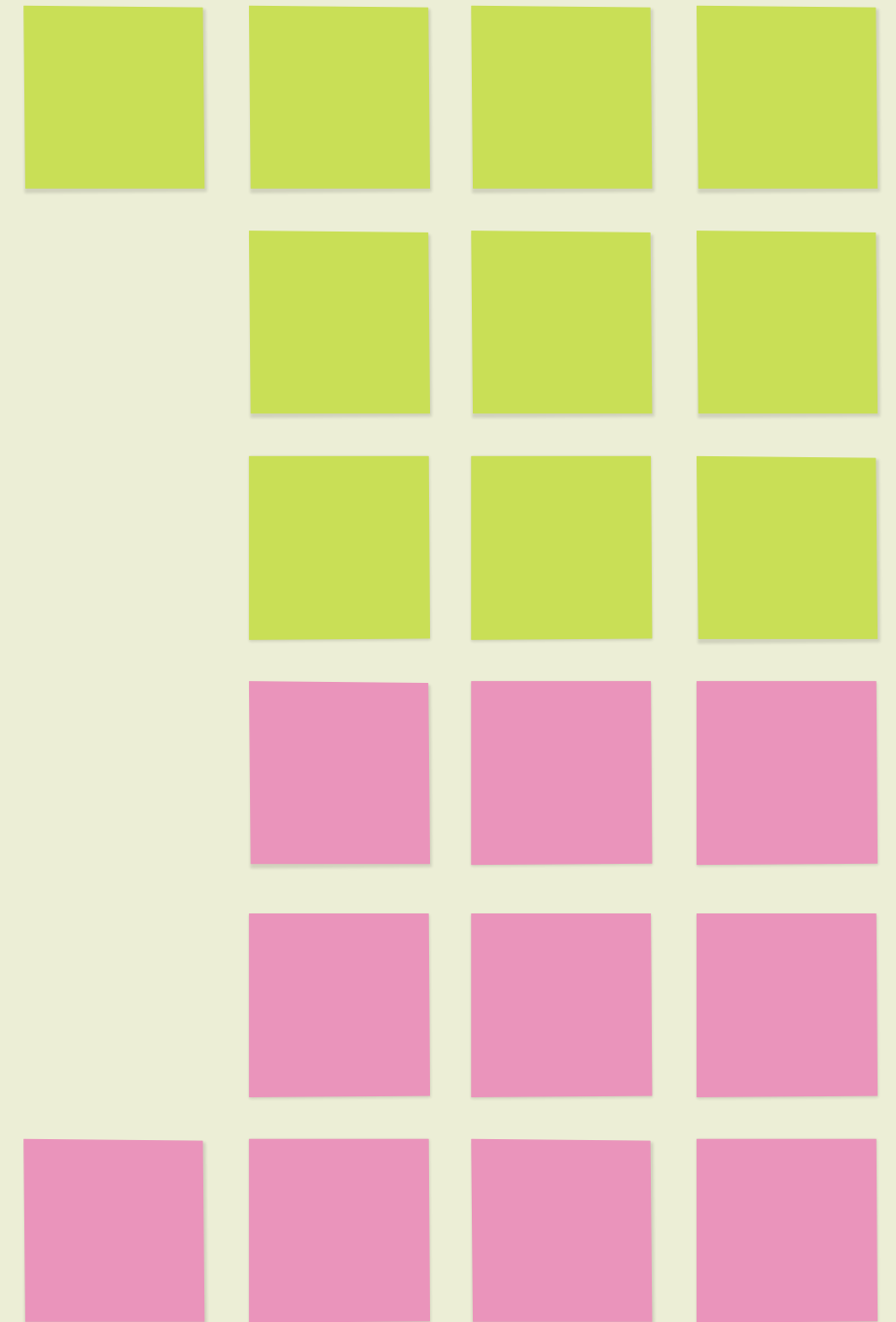
Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

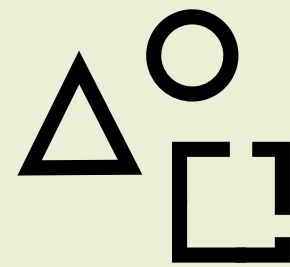
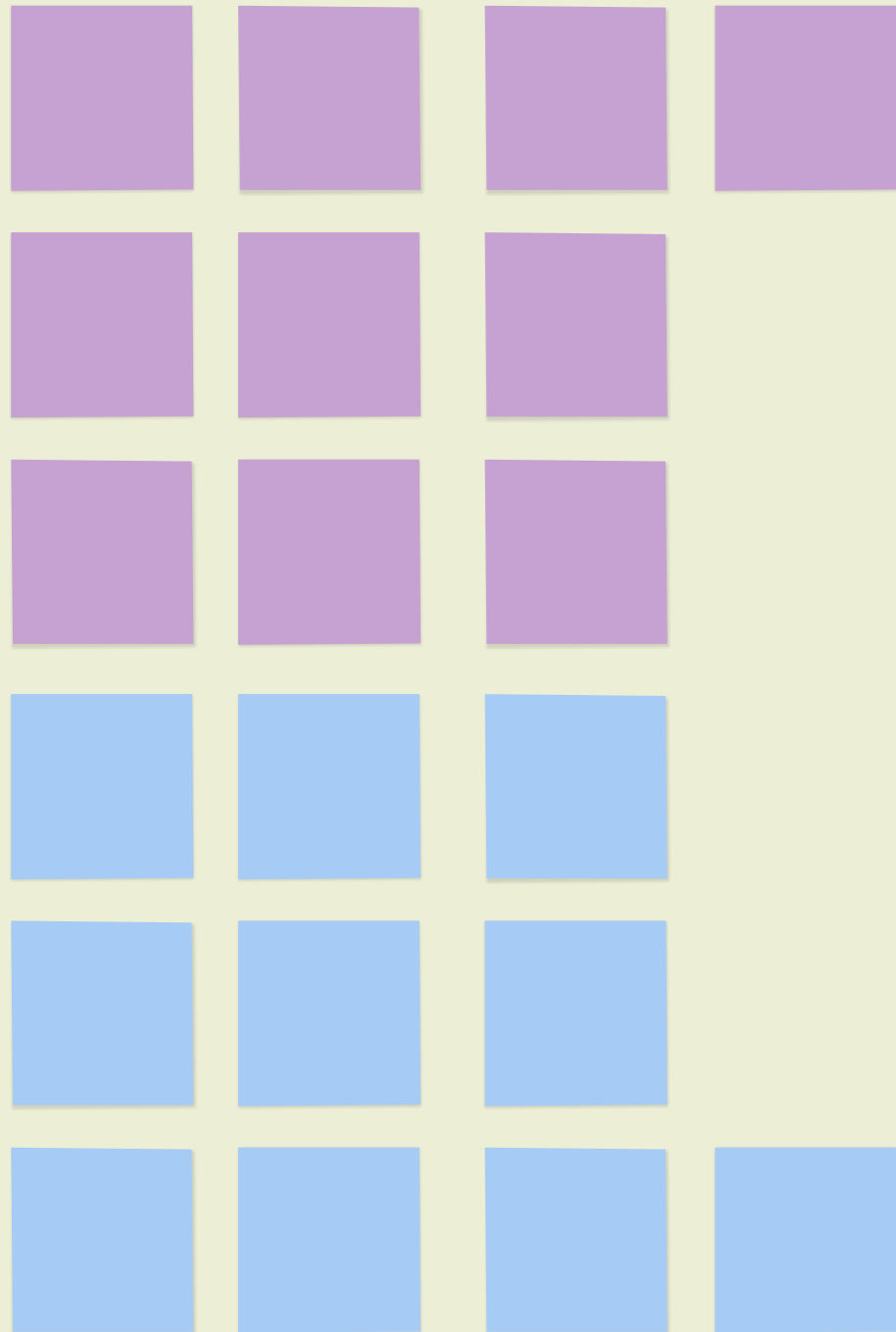
Beskriv hva som skjer fra brukerens ståsted

Legg til ekstra kommentarer som voiceover

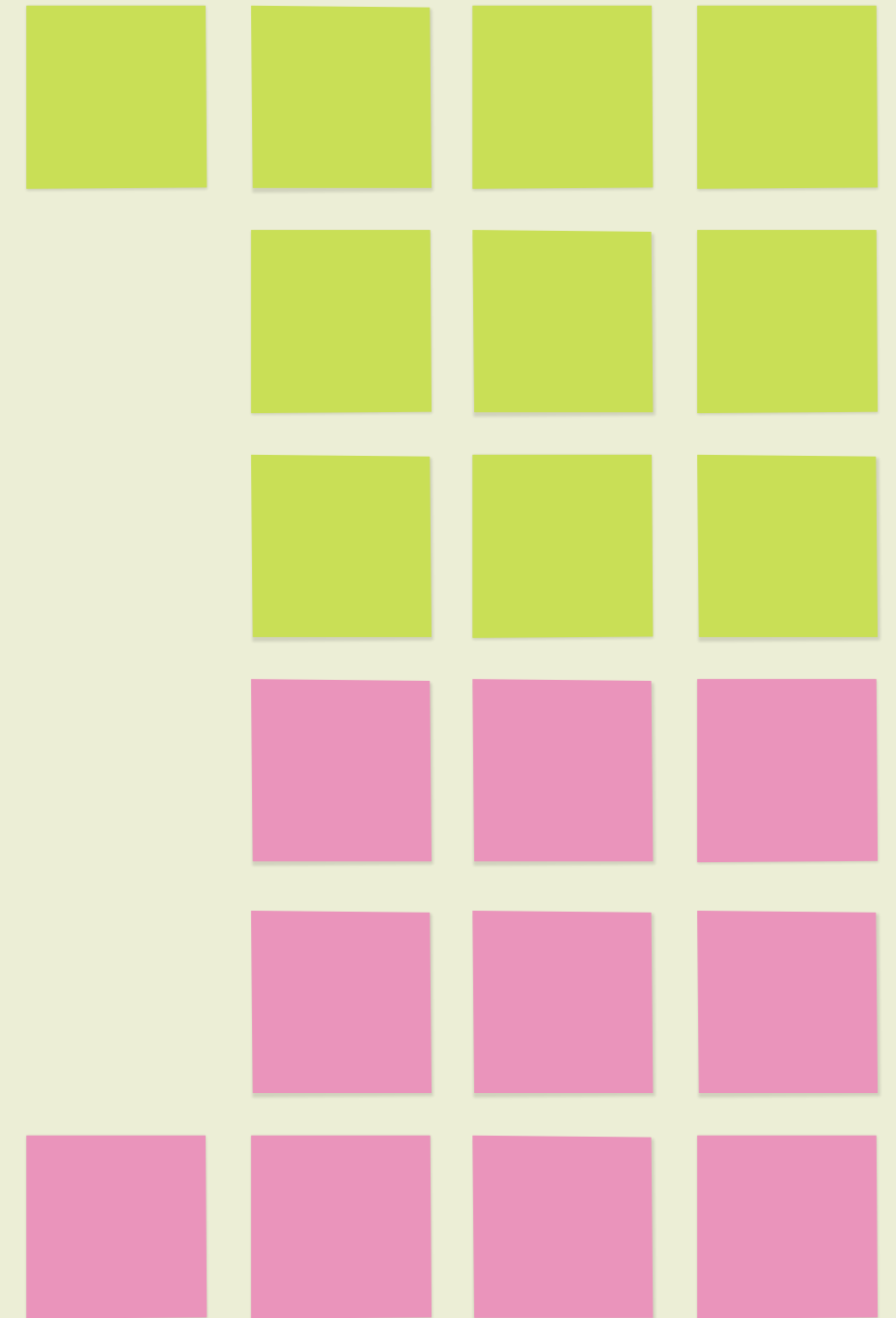


<Sett inn HMMW-
spørsmål 2>





<Sett inn HMMW-
spørsmål 3>



ETTEVE

Utforske (Ingen prototype)

Oppklarende spørsmål

Fortell
meg
om...

--	--	--	--

Observere (Prototype)

Oppklarende spørsmål

Fortell meg
hva du ser
her...

--	--	--	--

Reflektere (Ingen prototype)

Oppklarende spørsmål

Hvor vil
du
fokusere?

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hva er din
erfaring
med...

--	--	--	--

Hva synes
du er
utfordrende
med...

--	--	--	--

Hva liker
du ved...

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hvorfor la
du merke
til dette?

--	--	--	--

Hvordan tror
du denne
prosessen
fungerer?

--	--	--	--

Hva
forventer
du å se
her?

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hva kunne
vært
enklere?

--	--	--	--

Var noe
forvirrende?

--	--	--	--

Hva likte
du best?

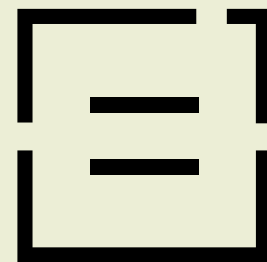
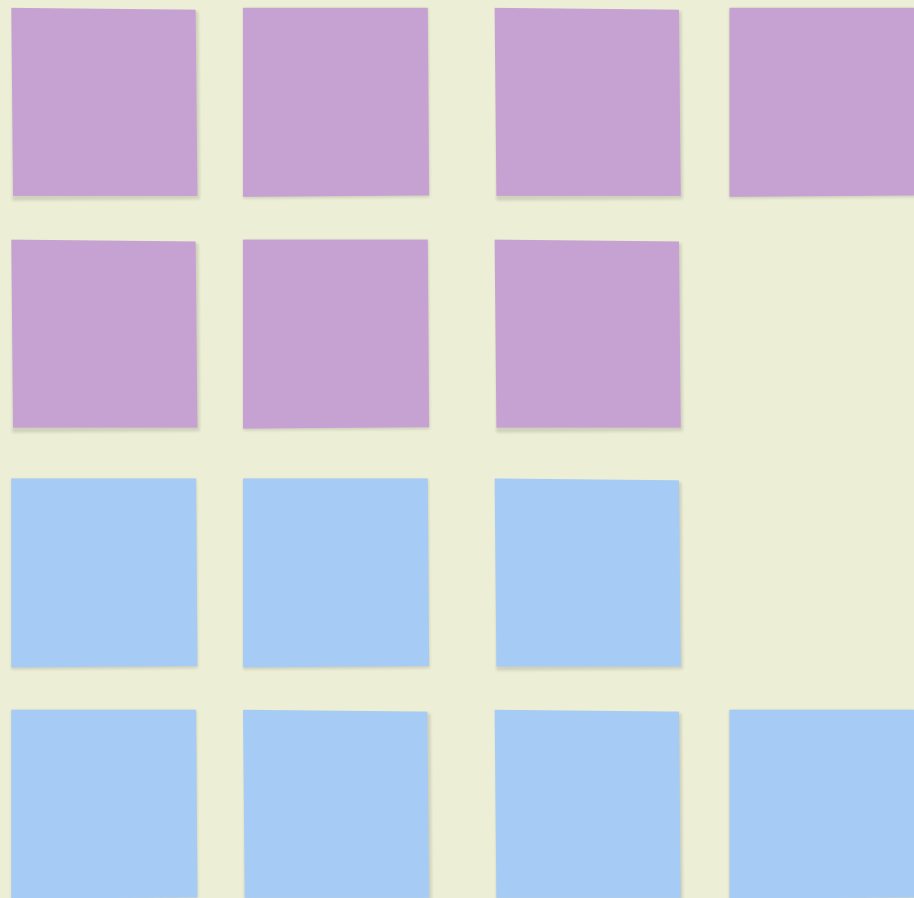
--	--	--	--

Problem

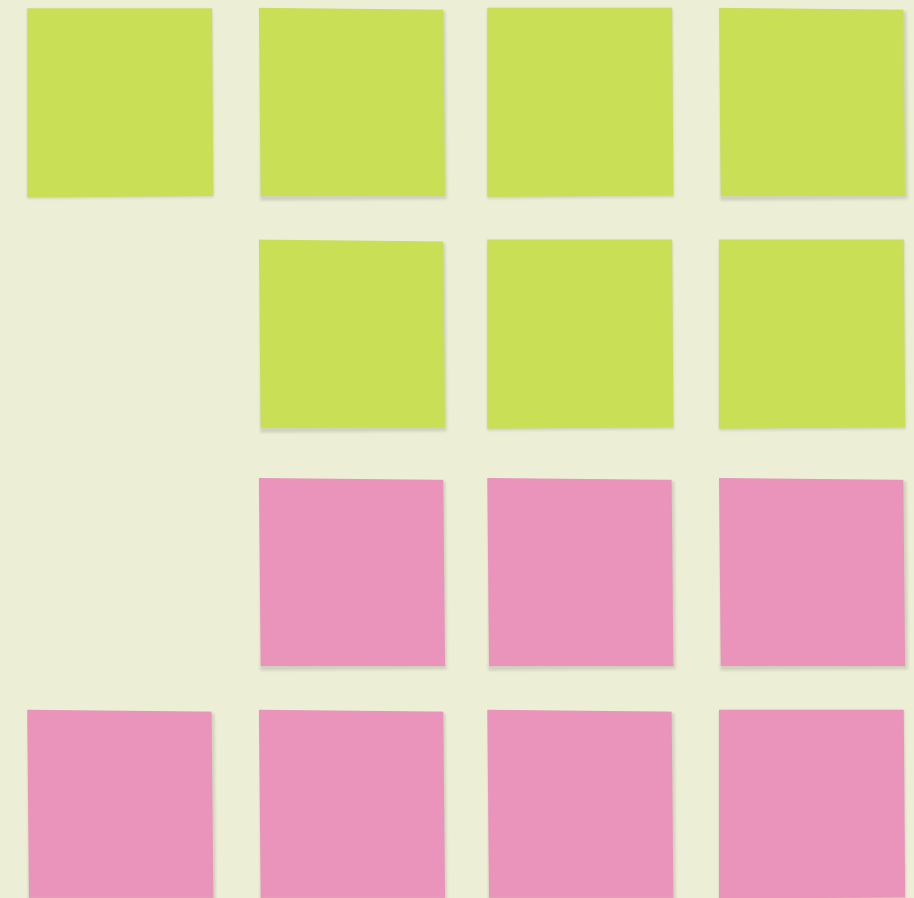
HWM FORMEL

How might we + _____ + for + _____ + so that + _____

Handling Potensiell bruker Ønsket resultat



How might we

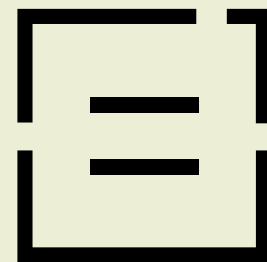
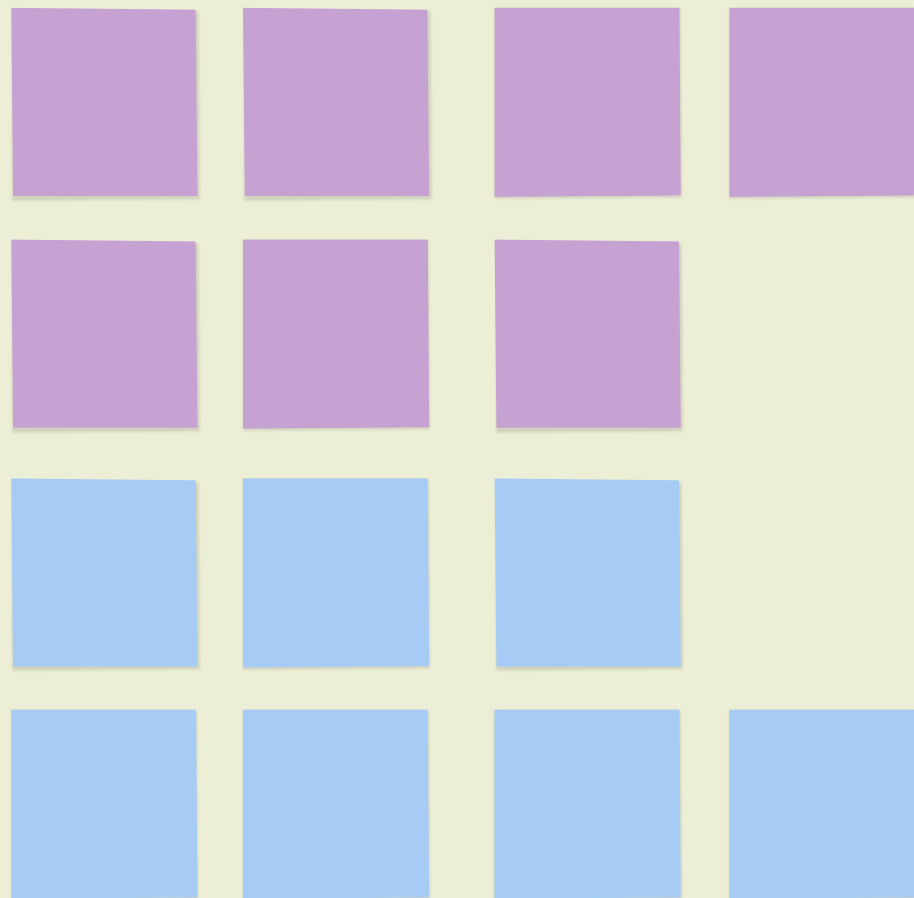


Problem

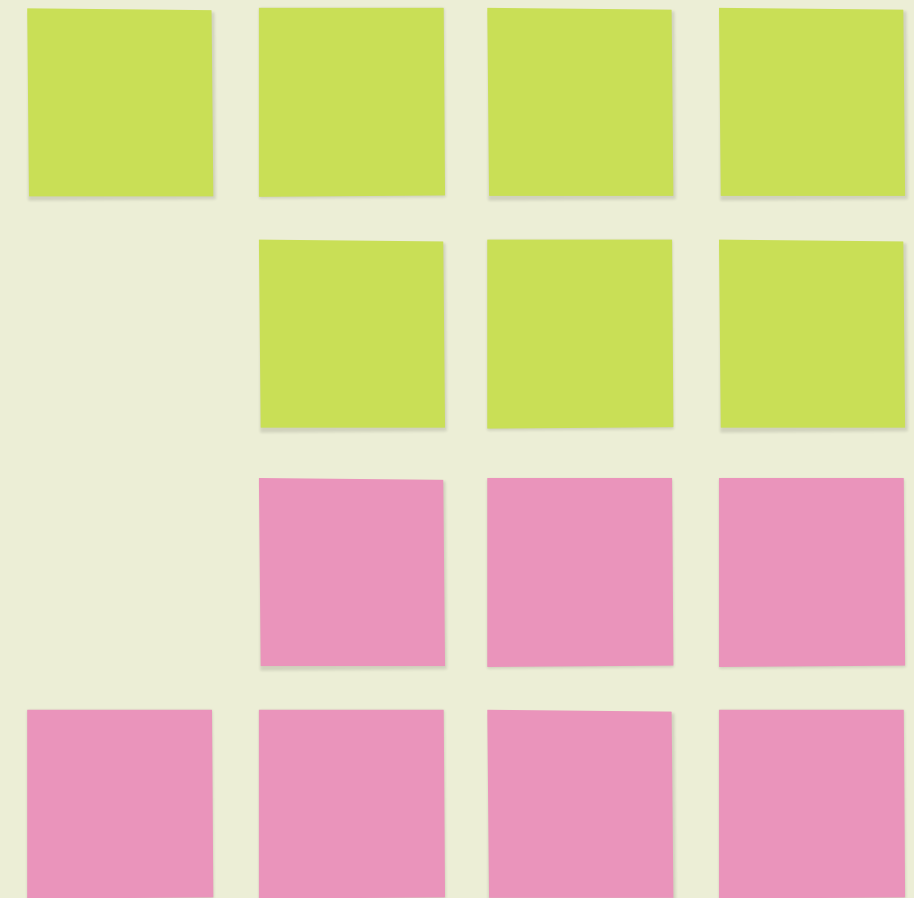
HWM FORMEL

How might we + _____ + for + _____ + so that + _____

Handling Potensiell bruker Ønsket resultat



How might we



Sett inn
valgt idé

Konsept kort

<Sett inn navnet på idéen>

Den store
idéen

Beskriv
ideen med
enkle ord

Hvem blir
hjulpet

Beskriv
Hvem
løsningen
er laget for

Problemet
som løses

Forklar hva
problemer
som løses

Hvordan
den virker

Beskriv
hvordan
dere ser at
den vil virke

Hvorfor
den virker

Beskriv
hvorfor dere
tror det blir
en suksess

Sett inn
valgt idé

Konsept kort

<Sett inn navnet på idéen>

Den store
idéen

Beskriv
ideen med
enkle ord

Hvem blir
hjulpet

Beskriv
Hvem
løsningen
er laget for

Problemet
som løses

Forklar hva
problemer
som løses

Hvordan
den virker

Beskriv
hvordan
dere ser at
den vil virke

Hvorfor
den virker

Beskriv
hvorfor dere
tror det blir
en suksess

ELLEVE

Papirskisser

Lag interaktive elementer

Klipp ut knapper, menyer eller andre elementer som brukeren kan flytte eller trykke på.

Bruk Post-it-lapper for ting som kan byttes ut (f.eks. dropdown-menyer eller popup-vinduer).

Tape fast bevegelige deler for å simulere dynamikk.

PowerPoint

1. Start med en skisse:

- Lag hvert lysbilde som en egen “skjerm” i prototypen din.
- Tegn enkle wireframes eller importer bilder av designene dine.

2. Legg til interaksjoner:

- Bruk hyperkoblinger (PowerPoint) eller lenker (Keynote) for å koble knapper og elementer til andre lysbilder.
- Dette gir brukeren en følelse av navigasjon mellom skjermer.

Mock-up

Figma: Superpopulært for alt fra enkle skisser til avanserte, interaktive prototyper. Fungerer i nettleseren og er lett å samarbeide i sanntid.

Miro: Nettbasert samarbeidsplattform som fungerer som et digitalt whiteboard for teamarbeid og idéutvikling.

Tips for en god papirprototype:

Hold det enkelt: Ikke bruk for mye tid på detaljer i starten.

Vær kreativ: Post-it-lapper kan bli til menyer, og papirbiter kan bli ikoner eller knapper.

Jobb raskt: Målet er å lære, ikke lage noe perfekt.

Gjør det brukervennlig: Test det som om det var ekte – hva gjør brukeren, og hva skjer videre?

3. Bruk animasjoner:

Legg til enkle overganger og effekter for å simulere interaksjoner som rullegardinmenyer eller popup-vinduer.

4. Test og iterer:

Presenter prototypen i fullskjermmodus og be brukere navigere som om det var et ekte produkt.

Samle inn tilbakemeldinger og gjør justeringer deretter.

Sketch: En favoritt blant designere. Perfekt for wireframes og visuelle prototyper, men krever Mac.

Interaktiv

Marvel: Enkelt å bruke, perfekt for å lage og dele interaktive prototyper raskt.

Realistiske prototyper

ProtoPie: Lar deg lage avansert interaktivitet uten å kode. Spesielt bra for mobilapper.

Justinmind: Et alt-i-ett-verktøy for app-prototyper med funksjoner som kan simulere skikkelig brukeropplevelse.

Kunstig intelligens

Visily

Visily er en AI-drevet prototypingsplattform som lar deg lage interaktive mobil- og webprototyper. Du kan raskt omdanne skjermbilder, maler eller tekstbeskrivelser til prototyper, noe som gjør designprosessen både raskere og enklere.

Eller bruk Elleve

UX designer

En UX designer vil raskt kunne omsette idene til troverdige og klikkbar prototype som kan testes. Det er forde å inkludere designer fra starten. Ta kontakt for et tilbud.

Axure RP: Ideelt for mer komplekse prototyper med avansert interaktivitet og dynamiske elementer.

Framer: Kombinerer design med kode for å lage realistiske prototyper. Ideelt for deg som vil dykke litt dypere.

Uizard

Uizard er et AI-drevet designverktøy som kan konvertere håndtegnede skisser til digitale wireframes og mockups. Det muliggjør rask prototyping ved å transformere enkle skisser til redigerbare design, noe som sparer tid i de tidlige fasene av produktutviklingen

Industri designer

Om produktet er av fysisk karakter kan en industridesigner raskt lage produkt skisser for å visualisere ideene til teamet. Ta kontakt for et tilbud

ETTEVE

Utforske (Ingen prototype)

Oppklarende spørsmål

Fortell meg om...

--	--	--	--

Observere (Prototype)

Oppklarende spørsmål

Fortell meg hva du ser her...

--	--	--	--

Reflektere (Ingen prototype)

Oppklarende spørsmål

Hvor vil du fokusere?

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hva er din erfaring med...

--	--	--	--

Hva synes du er utfordrende med...

--	--	--	--

Hva liker du ved...

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hvorfor la du merke til dette?

--	--	--	--

Hvordan tror du denne prosessen fungerer?

--	--	--	--

Hva forventer du å se her?

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hva kunne vært enklere?

--	--	--	--

Var noe forvirrende?

--	--	--	--

Hva likte du best?

--	--	--	--

ETTEVE

Utforske (Ingen prototype)

Oppklarende spørsmål

Fortell meg om...

--	--	--	--

Observere (Prototype)

Oppklarende spørsmål

Fortell meg hva du ser her...

--	--	--	--

Reflektere (Ingen prototype)

Oppklarende spørsmål

Hvor vil du fokusere?

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hva er din erfaring med...

--	--	--	--

Hva synes du er utfordrende med...

--	--	--	--

Hva liker du ved...

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hvorfor la du merke til dette?

--	--	--	--

Hvordan tror du denne prosessen fungerer?

--	--	--	--

Hva forventer du å se her?

--	--	--	--

Utforskende spørsmål

Hva kunne vært enklere?

--	--	--	--

Var noe forvirrende?

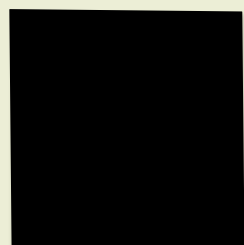
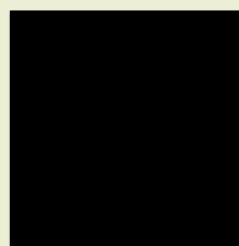
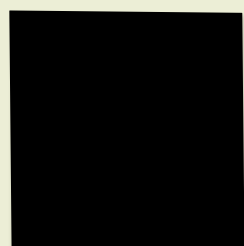
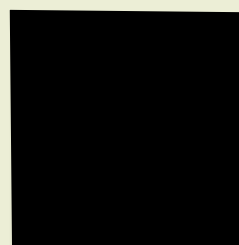
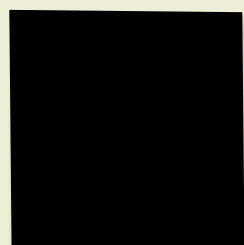
--	--	--	--

Hva likte du best?

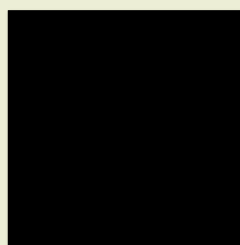
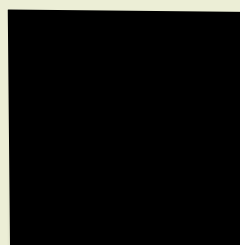
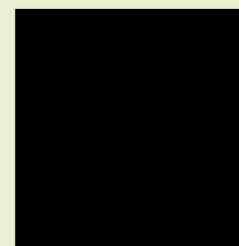
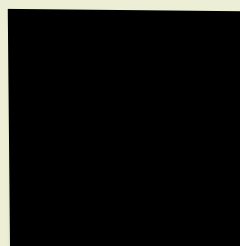
--	--	--	--

ETI EVE

Utfordringer



Fordeler



Ønsker

