



DESIGN THINKING PÅ EN DAG

—
EN SNABBGUIDE FÖR
ATT UTVECKLA DITT BIBLIOTEK

Denna snabbguide, som har skapats med finansiering från Bill & Melinda Gates Foundation, utformades som ett snabbguide för nybörjare på design thinking för bibliotek. Den ska inte ta mer än en dag att slutföra. IDEO ledde skapandet av detta dokument i samarbete med Chicago Public Library och Aarhus Kommunes Biblioteker. Vi vill tacka följande organisationer för deras stöd i skapandet av denna verktyglåda:

METROPOLITAN LIBRARY I BUKAREST

READ NEPAL

JAMAICA LIBRARY SERVICE

REGIONALA OFFENTLIGA FORSKNINGSBIBLIOTEKET I VINNYTSIA

BEYOND ACCESS, IREX



För att få en djupare förståelse av design thinking kan du besöka:

www.designthinkingforlibraries.com

eller

www.designthinkingförbibliotek.se

Där kan du ladda ned vår omfattande verktyglåda som guidar dig genom metoden design thinking, med hjälp av omfattande studiematerial och övningar.

IDEO

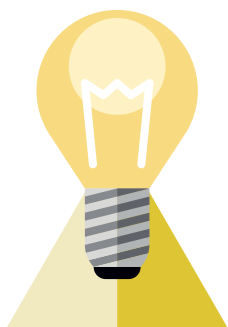




VILL DU DESIGNA BRA ANVÄNDARUPPLEVELSER, MEN SAKNAR TID?

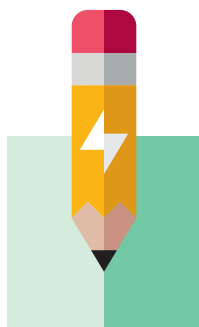
Design thinking är en metod och ett tankesätt som kan hjälpa dig lösa vardagliga problem på biblioteket. Du kan använda design thinking för att utveckla bättre program, tjänster, rum och system på ditt bibliotek. Eftersom metoden fungerar bäst när den praktiseras i ett litet team med särskilt avsatt tid och plats, tror vi ändå att du kan göra avtryck med design thinking på en enda dag!

På följande sidor kommer du att lära dig de grundläggande stegen inom design thinking, från starten till inspirations-, idéutvecklings- och iterationsfaserna. Du kan använda denna guide för att bekanta dig med processen. Vi rekommenderar dig att kolla upp hela verktygslådan och fördjupa dig i användbara metoder, tekniker och detaljerad handledning.



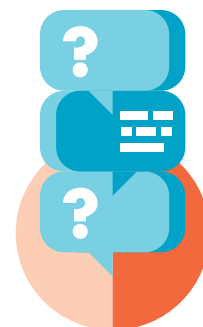
INSPIRATION

handlar om att utforma en designutmaning och om att upptäcka nya perspektiv på denna möjlighet.



IDÉUTVECKLING

handlar om att generera idéer och om att konkretisera dem.



ITERATION

handlar om kontinuerligt undersökande baserat på användaråterkoppling.



Jag har en utmaning.



Hur förhåller jag mig till denna?



Jag har lärt mig någonting.



Hur tolkar jag detta och hur uttrycker jag mina idéer?



Jag har en prototyp.



Hur testar jag denna på användare och förfinar den?

Innan du sätter igång din design thinking-dag, kom ihåg att nyckeln till förändring är ett förändrat tankesätt. Kommer du ihåg hur allting kändes nytt när du först kom till biblioteket och hur många förhoppningar och drömmar du hade! Återuppväck de förhoppningarna! Design thinking handlar helt och hållet om att närma sig problem med ett nytt synsätt.

Känner du dig optimistisk?
Är du redo att lära dig saker?
Bra! Låt oss sätta igång!

KOMMA IGÅNG

För att kunna påbörja ett projekt med design thinking måste du först välja en designutmaning. Vad har du funderat på att förändra på ditt bibliotek? Finns det ett problem eller en möjlighet som du har funderat på? Tänk på några saker som du brukar klaga på eller som du önskar skulle vara bättre. Dessa är alla designutmaningar som väntar på att hanteras! Du kanske vill ha ett bättre sätt att engagera tonåringar på ditt bibliotek. Eller du kanske drömmer om att skapa ett samarbetscenter? Detta är bra utgångspunkter för ditt projekt, och kom i håg att det är ok för din utmaning att förändras över dagen.

Vi utformar alltid våra designutmaningar som frågor. Att formulera vårt arbete i "Hur kan vi"-frågor gör det inte bara möjligt för oss uppnå effektiva lösningar, det hjälper oss också att skapa så många idéer som möjligt på vägen. Det är viktigt att hitta en balans när man skapar en bra utmaning. Om du ställer en alltför bred fråga (Hur kan vi få slut på fattigdomen?), så kommer du inte att komma fram till en praktisk lösning. Om du ställer en alltför smal fråga (Hur kan vi designa en ny plog som kostar 25 \$, är soldriven, och kan repareras av någon utan några färdigheter?) riskerar du att begränsa de olika typer av lösningar som du kommer fram till.





Definiera din utmaning:



1 timme

För att definiera din utmaning, identifiera en användargrupp och ett problem som behöver lösas.

x

 ANVÄNDARGRUPP

 ANVÄNDARBEHOV/PROBLEM

Testa flera olika Hur kan vi-frågor, vilka bäst beskriver din utmaning.

HUR KAN VI ?

HUR KAN VI ?

HUR KAN VI ?

Skriv det i **STORA BOKSTÄVER** och häng upp det framför dig så att du fortsätter att tänka på din utmaning under resten av dagen!



KAPITEL

2

INSPIRATION

Att skapa meningsfulla lösningar i ditt bibliotek börjar med att du hittar inspiration i världen runt omkring dig, och får en djup förståelse för människors behov. Den första fasen i design thinking kallas Inspiration, och den handlar om att lyssna, observera, och att vara öppen för det oväntade. Om du vill skapa nya och innovativa lösningar behöver du hitta nya sätt att få inspiration.

På nästa sida finner du några idéer kring hur du kan få inspiration nu.

Be 2-3 personer att delta tillsammans med dig i dessa aktiviteter.

När ni har slutfört dessa aktiviteter, ska din grupp prata om vad ni har lärt er. Vad förvånade er och vad var oväntat? Vad eller vem inspirerade er? Såg ni några intressanta mönster? Skriv ner lärdomar och teman från det ni såg i verkliga livet.



FÖR FLER DETALJER, se metoderna på sidan 33 i verktygslådan.

Låt dig inspireras



1 timme

PRATA MED MÄNNISKOR

Ett av de bästa sätten att låta sig inspireras är att tala med människor. Det är särskilt viktigt att tala med de människor som du designar för. Designar du kanske ett nytt program för tonåringar? Prata inte bara med dem om biblioteket – prata med dem om deras vardag, deras rutiner och vad de tycker om att göra. Vad tror de på? Vad driver dem? Kom igång genom att prata med människor på ditt bibliotek som kan hjälpa dig att bättre förstå ditt designproblem. Försök att tala med 2-3 personer.

FÖRDJUPA DIG

En annan bra aktivitet är att uppleva världen från en annan synvinkel. Om du t.ex. designar för barn, tillbringa dagen med att leka på barnens bibliotek eller delta i en workshop för barn. Om du t.ex. designade för blinda skulle du kunna fördjupa dig själv i den erfarenheten genom att försöka utföra enkla uppgifter med förbundna ögon.

BESÖK EN HELT OVÄNTAD PLATS

Lämna biblioteket och besök en inspirerande plats som du kan lära dig av. Detta hjälper dig att se världen med nya ögon och kan hjälpa dig att hitta nya sätt att se på ditt bibliotek. Om du t.ex. vill skapa en bättre arbetsmiljö på ditt bibliotek, besök ett livligt kafé för att se vad som gör användare produktiva. Om du vill starta ett konstutställningsprogram på ditt bibliotek, besök en populär utställning på ett museum för att se hur denna institution engagerar användarna.



Yulia, bibliotekarie från Ukraina, ville bättre förstå de funktionshindrade användarnas behov. Hennes team besökte ett lokalt rehabiliteringscenter och diskuterade användarnas hobbies och intressen över en lunch.



IDÉUTVECKLING

Nästa steg i design thinking kallas idéutveckling. Detta är när du skapar massa nya idéer för att skapa en designlösning.

En av de viktigaste aktiviteterna i denna fas är brainstorming, som handlar om att komma på många idéer baserat på det du har lärt dig hittills. Nyckeln till att få en bra idé är att få **MÅNGA** idéer; fastna inte för länge vid dina första idéer – fokusera helt enkelt på att på att konkretisera dem för tillfället!

Brainstorming är en metod inom design thinking, och den har sina egna regler. Reglerna är viktiga, eftersom de ger alla gruppmedlemmar kreativ frihet. Ordna en brainstorming under en lunch, eller en session på ungefär en timme, och fokusera på några av de behov som du upptäckte under morgonen. Ta med 2-3 personer i brainstormingen, och se till att alla är mätta och har energi innan du startar!



KAPITEL 3 IDÉUTVECKLING

Kom på idéer



Lunchtimme!

BRAINSTORMINGREGLER

VÄNTA MED ATT AVVISA IDÉER

Det finns inga dåliga idéer i det här stadiet. Det kommer att finnas gott om tid till att snäva ner dem senare.

UPPMUNTRA VILDA IDÉER

Även om en idé inte verkar vara realistisk, kan den väcka en idé hos någon annan.

BYGG VIDARE PÅ ANDRAS IDÉER

Tänk "och" snarare än "men."

HÅLL FOKUS PÅ ÄMNET

För att få ut mer av din session, håll upp din brainstormingfråga framför dig.

ETT SAMTAL I TAGET

Alla idéer behöver höras, så att man kan bygga vidare på dem.

VAR VISUELL

Teckna dina idéer, istället för att bara skriva ner dem. Streckgubbar och enkla skisser kan säga mer än många ord.

SATSA PÅ KVANTITET

Sätt ett orealistiskt mål – och slå det. Det bästa sättet att komma på en bra idé, är att komma på många idéer. Testa att komma på 50 idéer på 10 minuter.



Jeppe (i mitten) och hans team vid Hovedbiblioteket i Aarhus brainstormar idéer kring en ny musiktjänst för biblioteket.



FÖR MER DETALJERADE UPPGIFTER, se metoderna på sidan 59 i verktyglådan.

Förverkliga dina idéer



1 timme

Nu när du har kommit på många bra idéer, är det dags att välja ut en favorit att förverkliga. Gör detta med ditt brainstormingteam eller på egen hand efter brainstormingsessionen. Det snabbaste sättet att lära dig hur du kan förbättra din idé är att skapa den. Denna process för att konkretisera din idé, eller skapa en prototyp, kan verka skrämmande. Det finns ingen anledning att vara rädd. Allt som behövs är material som du har till hands – som papper, pennor, och saxar – och lite fantasi!

MATERIAL DU KAN BEHÖVA:

PAPPER

byggpapper, affischtavla,
tungviktpapper,
kapaskiva, kartong, lådor

VIDHÄFTANDE MATERIAL

limstift
limpistoler, tejp

PENNOR

tuschpennor, kriter

HOBBYMATERIAL

glasspinnar, färg, penslar,
snöre,
piprensare

TYGER

bomullstussar, filt,
tygtrasor

VERKTYG

linjaler, saxar,
måttband,
häftapparater

Syftet med prototypen är att konkretisera en idé som du har i ditt huvud, så att andra kan reagera på den. Försök inte att göra prototypen perfekt. Den kommer aldrig att bli perfekt på första försöket, och den kommer att utvecklas över tid. Det viktigaste med prototypen är att den kan inleda ett samtal med dina användare.



KAPITEL 3 IDÉUTVECKLING

Förverkliga dina idéer



SÄTT ATT SKAPA PROTOTYPER



EN MODELL

Skapa en enkel tredimensionell modell av din idé. Detta kan vara en skalmodell eller en upplevelse i full skala som du kan gå igenom med ditt team.



EN DIGITAL MODELL

Gör en modell av ett digitalt verktyg, med skissade skärmar på papper. Tejpa fast pappret på skärmen till en enhet som en telefon eller dator, för att efterlikna en kontext för digital interaktion.



ETT ROLLSPEL

Agera ut din idé. Prova på rollerna som människorna i situationen och ställ de frågor som de kan tänkas ställa. Använd om du vill enkel rekvisita, kläder, eller andra verktyg som någon som arbetar på biblioteket kan tänkas behöva medan denne engagerar en användare på biblioteket.



FÖR MER DETALJERADE UPPGIFTER Se metoderna på sidan 71 i verktygslådan.

KAPITEL 3 IDÉUTVECKLING

Förverkliga dina idéer



SÄTT ATT SKAPA PROTOTYPER (fortsatt)



EN ANNONS

Skapa en modell av en annons som förespråkar din idé, oavsett om det är ett program, en tjänst, eller ett utrymme. Fundera på hur du kan skapa medvetenhet om erbjudandet och hur du ska kommunicera dess värde till olika användare.



ETT NYTT RUM

Om din prototyp avser design av rum, undersök om du kan skapa prototyper inom det befintliga utrymmet eller skapa en scen som beskriver hur miljön ska kännas. Känn dig fri att bygga vidare på befintliga möbler och bänkar och kom ihåg att saker kan vara representativa. I prototypvärlden kan t.ex. kartonger vara stolar, och bokvagnar kan fungera som bokhyllor! Med andra ord ska du inte känna dig tvungen att springa iväg och köpa nya möbler för att skapa prototyper av din idé.



FÖR MER DETALJERADE UPPGIFTER Se metoderna på sidan 71 i verktyglådan.

ITERATION

Gratulerar! Du har nu konkretiserat din idé!

Nu är det dags att presentera ditt program, din tjänst, ditt rum, eller ditt system för dina användare, för att höra vad de tycker. Detta är en avgörande del av iterationsfasen, den tredje fasen inom design thinking, eftersom den möjliggör för dig att lära dig vad som fungerar, vad som inte fungerar, och vad som kan förbättras.

Hitta en handfull användare i din målgrupp som kan hjälpa till genom att ge dig återkoppling. Var inte rädd för att nå ut till personer som du inte känner på biblioteket. De kommer att bli så glada över att någon på biblioteket tänker på hur bibliotekstjänster kan förbättras, att de sannolikt mer än gärna kommer att hjälpa till. Knepet är att se till att du får ärlig, kritisk och konstruktiv återkoppling, tillsammans med eventuella positiva reaktioner.



KAPITEL 4 ITERATION

Få återkoppling på din idé och utveckla den



1 timme

VISA ANVÄNDARNA DIN PROTOTYP

Ställ sedan frågor till dem för att samla in värdefull återkoppling som hjälper dig vidare. Några förslag är:

- Kan du beskriva vad du tycker är mest spännande med denna idé, och varför?
- Om du kunde ändra en sak med denna prototyp, vad skulle det vara?

Vad skulle du vilja förbättra med denna idé?

- Vad gillar du inte med denna idé?

Med din designutmaning i åtanke, fundera över vad deltagarna gillade och vilka delar av idén som de värderade mest. Granska också vilka delar som inte fungerade, och vilka nya frågor du skulle vilja utforska under nästa iteration av din idé.

GÖR EN LISTA ÖVER ALLT DU HAR LÄRT DIG HITTILLS

Sträva också efter att fortsätta lägga till flera olika iterationer av din idé på listan medan du fortsätter skapa prototyper av flera olika iterationer av din idé. Sätt upp ett mål för dig själv för vad som ska hända härnäst. Du kan t.ex:

- Skapa ett team för att vidareutveckla idén över en viss tidsperiod.
- Ansöka om mer pengar eller resurser baserat på dina ursprungliga prototyper.
- Avsätta tid och ett schema för dig själv för att fortsätta utveckla din idé
- Sträva efter att åstadkomma en hållbar förändring på biblioteket och observera denna förändrings framsteg över tid



Marianne, anställd vid Hovedbiblioteket i Aarhus, frågar förbipasserande på biblioteket vad de tycker om hennes idé — ett reklamblad med aprekommendationer.



KAPITEL 5

SKALA UPP

Det bästa sättet att skala upp din idé är ofta att berätta historien bakom: Vilket problem såg du, för vem designade du, och vad kom du fram till? Ju mer människor får höra om vad du hoppas uppnå, desto mer involverade kan de känna sig, och desto mer villiga att delta. När du tänker på hur du ska få din idé att växa från ett koncept till en hållbar lösning i den verkliga världen, kommer du sannolikt att prata om den gång på gång.

Detta är inte bara en projektuppdatering. Tänk på den som ett starkt argument för ditt arbete och för att kunna be om de resurser du behöver för att driva arbetet vidare. Det är här som en bra dokumentation under projektets gång lönar sig. De bästa projektberättelserna stöds av bra bilder av dina framsteg under vägen.



Sprid berättelsen om din idé



1 timme

FÖRSLAG TILL BERÄTTELSESTRUKTUR

1. INTRODUCERA DIG SJÄLV

Vem är du?
Vilka är ditt team?

2. DEFINIERA DIN UTMANING

Vilket problem kunde du se,
och vilka användare berördes av detta?

3. INSPIRATION

Vem talade du med och observerade,
och vilka var de viktigaste lärdomarna
av detta?

4. IDÉUTVECKLING

Vilka koncept kom du fram till, och hur
skapade du prototyper utifrån du dem?

5. ITERATION

Vilken återkoppling fick du,
och hur byggde du vidare på denna
genom fortsatta undersökningar?

6. DAGS ATT AGERA

Vad kommer närmast? Hur kan andra
involveras och hjälpa till?





Nu börjar din dag gå mot sitt slut, och du har ägnat en hel dag åt djupdykningar i design thinking. Du har gjort ett bra jobb med att ta till dig denna information, och det var modigt av dig att vilja testa olika metoder för att förbättra ditt bibliotek. Men se till att ditt lärande inte slutar här. [Läs resten av verktygslådan, med fördjupade fallstudier, exempel och aktiviteter som kommer att guida dig genom din nästa designutmaning.](#)



Skicka oss dina berättelser om förändring, och sprid kunskapen om dessa.

hello@designthinkingforlibraries.com

