

FASTE KONCEPTER

KORT NR. 22



Rapid prototyping

Rapid prototyping er en metode, hvor deltagerne hurtigt skitserer, bygger eller visualiserer deres idéer med simple materialer eller digitale værktøjer. Det handler ikke om at skabe færdige produkter, men om at afprøve og konkretisere tanker og koncepter. Metoden kan bruges i demokratiworkshops, undervisning og udviklingsforløb, hvor kreativitet og deltagelse er i centrum.

AGORA

RAPID PROTOTYPING

EKSEMPEL:

Til *Klimaworkshoppen* på Skive Bibliotek arbejdede en 8. klasse med fremtidens bæredygtige transportmidler. Efter oplæg og diskussioner fik eleverne til opgave at udvikle deres egne transportidéer ved hjælp af rapid prototyping. De brugte både fysiske og digitale materialer til at visualisere deres løsninger og argumenterede for de bæredygtige kvaliteter. Metoden skabte stort engagement og gjorde det lettere for eleverne at omsætte abstrakte tanker til konkrete forslag.



HVORFOR?

Rapid prototyping kan hjælpe med at omsætte idéer til konkrete modeller hurtigt og kreativt. Det fremmer innovation, samarbejde og refleksion – især i processer, hvor deltagerne skal udvikle løsninger på komplekse problemstillinger som fx klima og bæredygtighed.

HVORDAN?

Grundprincipper i rapid prototyping er: Test tidligt, Test småt, Lær hurtigt, Fejl er data.

Typiske trin i rapid prototyping:

1. Definér udfordringen: Formulér klart, hvad I vil udvikle eller afprøve. Afgræns målgruppe og formål.
2. Udvikl en hurtig idé: Brainstorm flere mulige løsninger. Vælg én idé, som kan testes hurtigt. Undgå at perfektionere – fokus er læring, ikke færdigt produkt.
3. Lav en simpel prototype: Skab en meget enkel version af løsningen. Det kan fx være en skitse på papir, en mock-up, en rollespilsafprøvning, en midlertidig opsætning i et rum. Prototypen skal være billig, hurtig og midlertidig. Sørg for at have materialer til modellering tilgængelige (fx pap, tape, LEGO, papir, digitale værktøjer).
4. Test med brugere: Præsenter prototypen for den relevante målgruppe. Observer deres reaktioner og adfærd. Stil åbne spørgsmål: Hvad fungerer? Hvad er uklart? Hvad mangler?
5. Indsaml feedback og læring: Notér konkrete indsigter. Identificér styrker, svagheder og overraskelser. Fokusér på, hvad I har lært – ikke på at forsvare jeres idé.
6. Justér og gentag: Forbedr prototypen på baggrund af feedback. Test igen. Gentag processen i flere iterationer, indtil løsningen fungerer tilfredsstillende.

Metoden er velegnet til børn og unge, især i undervisnings- og workshopformat.