



İNSAN MERKEZLİ TASARIM: TANIM VE ÖRNEK

Yeni bir ürün tasarlarırken, bir ürün geliştiricinin ürünün başarılı olmasını sağlamak için dikkate alması gereken birçok faktör vardır. Bir ürün geliştiricisinin göz önünde bulundurduğu en önemli şeylerden biri, ürünün kullanıcı için etkili olacak şekilde nasıl tasarlanacağıdır. İnsan merkezli tasarım kavramını anlamak, tasarım veya ürün geliştirme endüstrisindeki herkes için önemlidir.

İNSAN MERKEZLİ TASARIM NEDİR?

Genel olarak tasarım düşüncesi olarak da adlandırılan insan merkezli tasarım, ürün geliştiriciler tarafından son kullanıcının sorunlarına, ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre ürünler tasarlamak için kullanılan bir yöntemdir. Süreç hem fiziksel hem de dijital ürünler tasarlamak için kullanılabilir. İnsan merkezli tasarım, ürünlerin, onları kullanacak kişilere özel olarak tasarlandıklarında en başarılı olduklarını kabul eden bir problem çözme ve yenilikçilik yaklaşımıdır. İnsan merkezli tasarımın amacı, son kullanıcının ihtiyaç ve tercihlerini belirlemek ve ardından ürün tasarımını bu ihtiyaçlara göre özelleştirmektir.

İNSAN MERKEZLİ TASARIM NEDEN ÖNEMLİDİR?

İnsan merkezli tasarım önemlidir çünkü süreci kullanmak, tüketicilerin ihtiyaçlarını daha iyi karşılayan ürünler geliştirmenize yardımcı olabilir. İnsan merkezli tasarım, kullanıcıların bir ürünü kullanırken karşılaştıkları sorunlara yaratıcı çözümler bulmaya odaklandığından, insan merkezli bir tasarım yöntemi kullanmak, ürün geliştiricilerin ürünlerini, ürünleri kullanan kişilerin ihtiyaç ve tercihlerine göre özelleştirmesine yardımcı olur. Bu, kullanıcı deneyimini iyileştiren daha iyi işleyen ürünlerin geliştirilmesiyle sonuçlanır.

İNSAN MERKEZLİ TASARIM YARATMANIN AŞAMALARI

İnsan merkezli tasarım sürecinde yer alan altı aşama vardır:

Gözlem

Fikir

Hızlı prototipleme

Kullanıcı geribildirim

Yineleme

Uygulama

1. GÖZLEM

İnsan merkezli tasarımın ilk aşaması, tasarım yaptığınız insanları anlamak için son kullanıcıyı gözlemlemeyi içerir. Bu aşamada, benzer bir ürün kullanan son kullanıcıyı gözlemleyebilir, ürünü kullanma deneyimlerinin nasıl olduğunu ve ürünle ilgili nerede sorunlarla karşılaştıklarını tespit edebilirsiniz. Ayrıca kendinizi son kullanıcının yerine koymayı deneyebilir ve ürünü kullanırken hissettiklerini hissetmeye çalışabilirsiniz. Bunu yapmak, kullanıcı deneyimini daha kolay ve daha keyifli hale getirmek için üründe nerelerde iyileştirmeler yapılabileceğini daha iyi anlamana yardımcı olacaktır.

2. FİKİR

Bir sonraki adım, ilk aşamada kullanıcıları gözlemleyerek edindiğiniz bilgileri, ihtiyaçlarını karşılayacak bir ürünü geliştirmek veya yenilemek için beyin fırtınası yapmak ve fikirler üretmek için kullanmaktır. Bu aşamada amaç, kullanıcının sorunlarına mümkün olduğunca çok çözüm düşündürmektir. Bu aşamada kullanıcının ihtiyaçlarına ve tercihlerine odaklanmak önemlidir çünkü bu, kullanıcı için doğru çözümü bulmanıza yardımcı olacaktır.

3. HIZLI PROTOTİPLEME

İnsan merkezli tasarım sürecinin bir sonraki aşaması, kullanıcıların çözümünüzü test etmesine ve geri bildirim sağlamasına olanak tanıyan ürününüzün basit bir prototipini oluşturmaktır. Bu aşamanın amacı, tasarımınızı mükemmelleştirmenize yardımcı olacak kullanıcı geri bildirimlerini toplayabilmeniz için mümkün olduğunca hızlı ve basit bir prototip oluşturmaktır.

4. KULLANICI GERİ BİLDİRİMİ

Bir sonraki aşama, son kullanıcılarınızdan bir kısmının prototipinizi test etmesini sağlamak ve çözümünüzün onların ihtiyaç ve tercihlerini karşılamaya yardımcı olup olmadığı konusunda geri bildirimde bulunmaktır. Bu, insan merkezli tasarım sürecinin en önemli aşamasıdır, çünkü ürününüzü tasarladığınız kişilerden, sorunlarına doğru çözümü bulup bulmadığınızı belirlemek için geri bildirim almanız gerekir.

5. YİNELEME

Bu aşamada, ürününüzün tasarımını geliştirmek için prototip testinizden aldığınız geri bildirimleri kullanırsınız. Ürününüzü geliştirmeye devam ederken, kullanıcılara test etmeleri ve geri bildirim almaları için güncellenmiş bir prototip sağlamaya devam edersiniz. Doğru çözüme ulaşmak için tasarım sürecinde bu adımı birkaç kez tamamlamanız gerekebilir.

6. UYGULAMA

İnsan merkezli tasarım sürecinin son aşaması, çözümünüzü nihai ürününüzün tasarımına uygulamaktır. Yeni ürününüzü tamamlamayı bitirdikten sonra ürünü piyasaya sürmeye hazırsınız.

İNSAN MERKEZLİ TASARIM ÖRNEĞİ

Bir ürün geliştiricinin, bir vakumda iyileştirmeler yapmak için insan merkezli tasarım sürecini nasıl kullanabileceğine dair bir örnek:

Ürün geliştirici, insanları süpürürken gözlemleyerek ve sürecin zor veya sinir bozucu hale geldiği alanları arayarak başlar. Gözlemleri sırasında, insanların en çok, kabi çöp kutusuna boşaltmak için vakumlama işlemini durdurmak zorunda kaldıklarında ve standart bir vakumla ulaşılması zor olan alanları temizlemeye çalıştıklarında hayal kırıklığına uğradıklarını fark ederler.

Daha sonra gözlemleri sırasında belirledikleri sorunları çözmek için yaratıcı çözümler için beyin fırtınası yaparak fikir üretme aşamasına başlarlar. Daha fazla toz ve kalıntı tutabilen daha büyük bir kap oluşturarak veya kendi kendini temizleyen bir elektrikli süpürge oluşturarak, kullanıcıların vakumlama sırasında kabı boşaltma zorunluluğuyla karşılaştıkları sorunu çözebilirler. El tipi bir vakum veya vakum ekleri oluşturarak ulaşılması zor alanları süpürürken kullanıcıların yaşadığı sorunu çözebilirler. Ürün geliştiricisi, daha büyük bir kap ve ekleri olan basit bir prototip oluşturarak başlamaya karar verir.

Ardından, ürün geliştiricisi prototiplerini hedef kitlesinin bir kısmına sağlar ve daha büyük kap ve atamanların kullanıcının vakumlama deneyimini nasıl etkilediği konusunda geri bildirim ister. Bu aşamada, ürün geliştiricisi, kullanıcıların daha büyük kaptan memnun olduklarını öğrenir, çünkü bu, bitene kadar vakumlamayı durdurmalarını ve kabı boşaltmalarını gerektirmez. Ancak kullanıcılar, elektrikli süpürge'nin ataşmanlarının ulaşılması zor alanlara daha kolay ulaşmalarına yardımcı olduğunu hissetmediler.

Tüketici geri bildirimlerine dayanarak, ürün geliştiricileri daha büyük kabı tutmaları ve ataşmanları geliştirmek veya el tipi modeli denemek için prototipi yeniden tasarlamaları gerektiğini biliyorlar. El tipi elektrikli süpürgesi olan bir prototipi denemeye karar verirler. Kullanıcılar bu yeni prototipi test ederken, el tipi özelliğın ulaşılması zor alanlara daha kolay ulaşmalarına yardımcı olduğu konusunda geri bildirimde bulunurlar. Ürün geliştiriciler artık yeni ürünlerinin tasarımında ince ayar yapmak ve onu başarılı bir şekilde piyasaya sunmak için gereken tüm bilgilere sahipler.