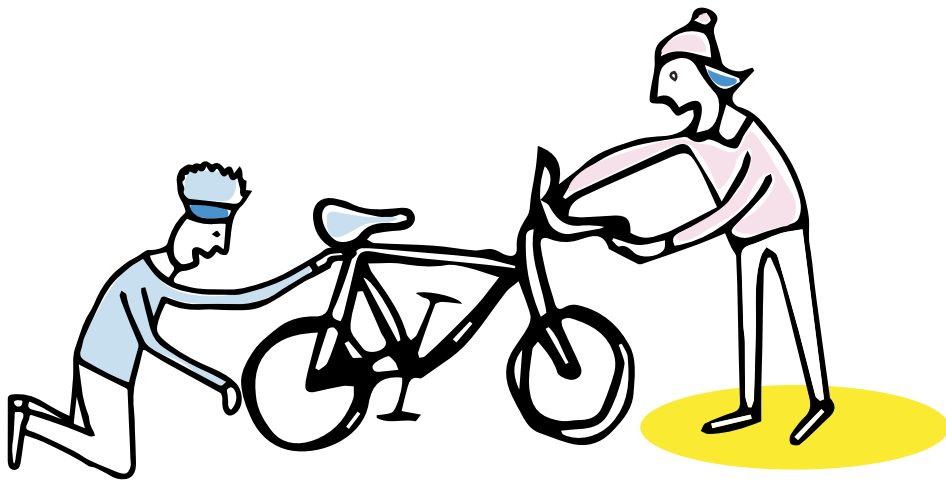


MVP – minste brukbare produkt



Hva

MVP, (minimum viable product) oversatt til **minste brukbare produkt** på norsk, er et enkelt verktøy for prototyping som hjelper deg å komme i gang. Hensikten med MVP er å lage en **enklest mulig versjon** av ditt produkt eller tjeneste, både raskt og kostnadseffektivt. Målet er å kunne komme raskt i gang med å **teste det** med kundene/målgruppen din, og hente erfaringer som kan forbedre produktet eller tjenesten så tidlig som mulig.

Når

I sosiale og ideelle start-up miljøer har prototyping som mål å teste:

1. om noen vil delta i en aktivitet rettet mot målgruppen
2. om aktiviteter eller produkter har ønsket effekt
3. om noen vil finansiere eller kjøpe et produkt eller tjeneste

Hvordan

Minste brukbare produkt (minimum viable product – MVP) handler om å koke ned ditt produkt til det som er helt essensielt. Det kan være en prøverunde på en tjeneste, eller en enkel modell av det produktet du ønsker å utvikle. Målet er å kunne teste det med kundene/målgruppen din. På neste side finner du tips til fremgangsmåte og noen råd som kan være nyttige underveis i utviklingen og forbedring av din prototype.

Slik går du frem, steg for steg:

Steg 1: Markedsundersøkelse

Det er ikke alltid at ideer passer inn i markedet, og før man starter med en idé må man sørge for at den oppfyller målgruppens behov. Gjennomfør undersøkelser, intervjuer og gjør god research rundt behovet i markedet, konkurrenter osv. Jo mer informasjon du har, jo større er sjansene dine for å lykkes.

Steg 2: Beskriv idéen din

Hvilken verdi tilbyr produktet ditt for brukeren? Hvordan kan det være til fordel for dem? Hvorfor skal de bruke ditt produkt eller tjeneste. Dette er viktige spørsmål som hjelper deg å uttrykke ideen på best mulig måte. Når du skal utvikle din MVP, så vil mye være basert på dette.

Steg 3: Designprosessen og brukerreisen

Basert på steg 1 og 2 vil du kunne klare å se på ideen fra brukerens perspektiv og dermed er du også klar for å utforme produktet/tjenesten:

Design – du kan uttrykke hvordan produktet eller ideen skal se ut med en tegning eller å lage en enkel modell (prototype).

Brukerreise– beskriv hvordan brukeren opplever å bruke produktet/tjenesten fra første gang de tar den i bruk til fullverdig bruker. For eksempel fra første gang man setter seg på en sykkel, til man faktisk bruker den som et fremkomstmiddel. Hva opplever brukeren?

Steg 4: Liste opp funksjonalitet eller ønsker ved sluttproduktet

Slipp alle tanker og ideer fri, og list opp alle egenskapene du vil at produktet/tjenesten din skal inneholde. Dette er viktig før man begynner å bygge MVP. De mest essensielle kan man ta med inn i første versjon.

Steg 5: Start MVP

Bruk verktøyet for å plassere listen fra steg 4 inn i modellen for MVP. Still deg blant annet disse spørsmålene:

- Må denne denne funksjonen/egenskapen helt nødvendig i første versjon?
- Skaper dette spesiell verdi for brukeren/målgruppen?
- Er dette noe man kan tilføye senere uten at det skaper et dårligere produkt/tjeneste i dag?

Hvordan evaluere og justere:

Steg 6: Evaluering av resultater

Hvordan gikk det? Dokumenter resultatene dine: hvor mange aktiviteter ble gjennomført, hvor mange viste interesse, Var deltakerne/kundene fornøyde? Fikk du noen salg? Hvor mange?

Se på svarene dine og prøv å forstå hva som var vellykket og hva som ikke fungerte som det skulle, som du bør endre. Da er du på god vei til å utvikle andre versjon. Så kan du gå ut og teste på nytt.

Steg 7: Sosiale endringer

Endringer og effekt (outcomes and impact) – se på den sosiale endringen som skjedde. Hvis 100 mennesker deltar på en aktivitet, men bare 10 stk melder at de ble positivt påvirket bør man vurdere å justere aktiviteten.

Tips: Se "Håndbok for støttepillere" for mer grundig og utfyllende tekst om metoden som verktøy.