



## 3. Designa din upplevelse

I detta verktyg får du stöd och möjlighet att dokumentera arbetet med att designa din smakupplevelse, från start till mål.

30-60 min



## Förberedelser

Gå igenom "Designa din upplevelse" för att få upp ögonen för vad detta steg innebär och få exempel på hur andra gjort.

Ett tips är att samla dina kollegor eller samarbetspartners som du vill ha med dig när du skapar din idé

Ha gärna tillgång till en dator för att kunna titta på information i guiden samtidigt som du fyller i dina anteckningar och svar i detta dokument.

## Så här går det till

1.

Gör måltidsupplevelsen minnesvärd

2.

Planera din måltidsupplevelse

3.

Förstärk din måltidsupplevelse

4.

Gör måltidsupplevelsen hållbar

# Steg 1. Gör måltidsupplevelsen minnesvärd

---



För att hitta kundens så kallade "sweetspot" så finns det fyra element som du ska ta med dig. Eftersom varje måltidsupplevelse är unik kan olika element ha olika betydelse i olika upplevelser. Hur tillfredsställer det du erbjuder de fyra elementen?

Låt oss titta på Ulvö Hotells surströmmingsupplevelse där du får lära dig mer om surströmming, dess historia och hur du tillagar en surströmmingsmörögås. Vi utgår från principen om kundens "sweetspot".

## Hur uppfylls de fyra elementen?

### Underhållande

Det är underhållande eftersom den innehåller överraskande element, som när man öppnar surströmmingsburken och känner den speciella doften.

### Estetiskt

Det estetiska elementet består av gästen under upplevelsen har utsikt över havet och att hela miljön och inredningen är havsnära. Något som rimmar väldigt väl med maten i sig.

### Utvecklande

Det är lärorikt eftersom man blir delaktig och lagar sin egen surströmmingsrätt samtidigt som man lär sig om surströmmingens historia.

### Eskapism

Upplevelsen ger en eskapism eftersom man som gäst förflyttas från vardagen, tack vare att upplevelsen är ny och udda.

## Hur uppfylls de fyra elementen i din måltidsupplevelse?

**Underhållande**



**Utvecklande**



**Estetiskt**



**Eskapism**



## Steg 2. Planera din måltidsupplevelse

---

För att konkretisera och planlägga din måltidsupplevelse kan en enkel tabell vara en bra utgångspunkt. När händer vad, vem är ansvarig och vad behöver du för resurser för varje del av upplevelsen.



Fyll i följande tabell som första steg i att designa måltidsupplevelsen.

Tid	Aktivitet	Ansvarig	Resurser

## Steg 3. Förstärk din måltidsupplevelse

---

För att förstärka din måltidsupplevelse finns det fyra praktiska verktyg som hjälper dig att skapa både sammanhängande och minnesvärda måltidsupplevelser.



Fundera över vilka av designverktygen som har mest potential att förstärka din måltidsupplevelse. Ta del av beskrivningen av de fyra verktygen och prioritera genom att sätta en 1:a, 2:a, 3:a eller 4:a. För varje verktyg finns en separat guide.



**Dramaturgi**



**Delaktighet och lärande**



**Sätt scenen**



**Storytelling**

## Steg 4. Gör måltidsupplevelsen hållbar

---



När du skapar din måltidsupplevelse så finns det vissa saker som är nödvändiga att inkludera i designen av alla upplevelser. Det handlar bland annat om hållbarhet, trygghet och samarbete.

Fundera på följande tre frågor och anteckna gärna nyckelord så att du minns dina slutsatser.

### Hållbarhet

Hur kan du skapa hållbarhet i din måltidsupplevelse?

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Trygghet

Hur kan du säkerställa kundens trygghet och kommunicera detta tydligt?

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Samverkan

Kan du samverka med andra och i så fall med vilka aktörer?

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>