



3. Utforme opplevelsen

I dette verktøyet får du støtte og mulighet til å dokumentere arbeidet med å utforme smaksopplevelsen din fra start til mål.

30-60 min



Forberedelser

Gå igjennom «Utform opplevelsen din» for å lære hva dette trinnet innebærer og finne eksempler på hva andre har gjort.

Et tips er å samle kollegaene dine eller samarbeidspartnere som du vil ha med deg når du skaper ideen din.

Ha gjerne tilgang til en datamaskin for å kunne se på informasjon i veiledningen samtidig som du fyller ut notatene og svarene dine i dette dokumentet.

Slik går du fram

1.

Gjør måltidsopplevelsen uforglemmelig

2.

Planlegg måltidsopplevelsen

3.

Forsterk måltidsopplevelsen

4.

Gjør måltidsopplevelsen bærekraftig

Trinn 1. Gjør måltidsopplevelsen uforglemmelig



For å finne det såkalte «sweet spot» hos kunden er det fire elementer du må være oppmerksom på. Siden alle måltidsopplevelser er unike, kan forskjellige elementer ha forskjellig betydning i forskjellige opplevelser. Hvordan tilfredsstiller det du tilbyr de fire elementene?

Se nærmere på beskrivelsen av de fire elementene og tenk over hvordan opplevelsen din tilfredsstiller dem i dag og hvordan du vil at den skal tilfredsstille dem i framtida. La oss se på surstrømmingopplevelsen til Ulvö Hotell der du lærer mer om surstrømming, historien bak den og hvordan du lager et surstrømmingsmørbrød. Vi går ut fra prinsippet om kundens «sweet spot».

Underholdning

Den er underholdende fordi den inneholder overraskende elementer, som når du åpner boksen med surstrømming og kjenner den spesielle lukta.

Estetikk

Det estetiske elementet består i at gjesten har utsikt mot havet under opplevelsen og at hele miljøet og innredningen er nær havet. Dette gir en nær forbindelse med innholdet i matproduktet i seg selv.

Utvikling

Den er lærerik fordi man deltar og lager sin egen rett med surstrømming samtidig som man lærer om surstrømmingens historie.

Eskapisme

Opplevelsen gir eskapisme i det at man som gjest forflyttes fra hverdagen fordi opplevelsen er ny og annerledes.

Hvordan oppfylles de fire elementene i måltidsopplevelsen din?

Underholdning

A large, empty white rectangular box intended for the user to describe how the 'Entertainment' element of the dining experience is fulfilled.

Utvikling

A large, empty white rectangular box intended for the user to describe how the 'Development' element of the dining experience is fulfilled.

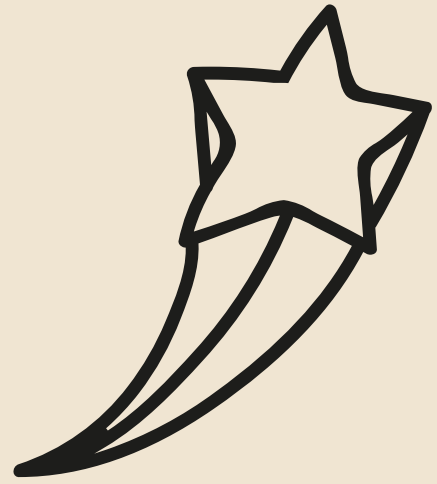
Estetikk

A large, empty white rectangular box intended for the user to describe how the 'Aesthetics' element of the dining experience is fulfilled.

Eskapisme

A large, empty white rectangular box intended for the user to describe how the 'Escapism' element of the dining experience is fulfilled.

Trinn 2. Planlegg måltidsopplevelsen



En enkel tabell kan være et godt utgangspunkt for å konkretisere og planlegge måltidsopplevelsen. Når hender hva, hvem er ansvarlig og hva trenger du av ressurser til hver del av opplevelsen?

Fyll ut følgende tabell som første trinn i utformingen av måltidsopplevelsen.

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Ressurser

Trinn 3. Forsterk måltidsopplevelsen

Det er fire verktøy som kan være til hjelp når du skal forsterke måltidsopplevelsen og lage både sammenhengende og uforglemmelige måltidsopplevelser.



Tenk over hvilket utformingsverktøy som er best egnet til å forsterke måltidsopplevelsen din. Se nærmere på beskrivelsen av de fire verktøyene og prioriter ved å nummerere dem som nr. 1, 2, 3 eller 4. Hvert av verktøyene har sin egen veiledning.



Dramaturgi



Deltakelse og læring



Sett scenen



Historiefortelling

Trinn 4. Gjør måltidsopplevelsen



Når du lager måltidsopplevelsen din, er det visse ting du må ha med i utformingen av alle opplevelsene. Det gjelder blant annet bærekraft, trygghet og samarbeid.

Tenk over de tre følgende spørsmålene og noter gjerne noen nøkkelord for å huske konklusjonene dine.

Bærekraft

Hvordan kan du gjøre måltidsopplevelsen din bærekraftig?

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

Trygghet

Hvordan kan du garantere tryggheten til kunden og kommunisere dette tydelig?

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

Samarbeid

Kan du samarbeide med andre om å lage opplevelsen, og i så fall, hvilke aktører?

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