



Design to Improve Life Kompasset

FORBERED-FASEN

Udforske

Eleverne udforsker deres menneskelige ressourcer og forskellighed og sammensætter stærke designteams, der beror på forskellighed. De afsøger desuden forskellige udfordringer inden for underemnet.

Organisere

Udfordringerne bliver udfoldet, systematiseret og grupperet i underemner med forskellige overskrifter.

Udvælge

Ved at gruppere og organisere udfordringerne bliver det muligt at vælge én ud, som der skal arbejdes videre med i Design to Improve Life-processen.

Til Forbered-fasen anbefales følgende teknikker

- 1. Timeline
- 2. Winners' Review
- 3. Portræt og Interview
- 4. Open Space
- 5. Dannelse af Designteams
- 6. Mindmap og Fokus

FORSTÅ-FASEN

Researche

Eleverne afklarer, hvad de ved, hvad de tror, de ved, og hvad de gerne vil vide. De anvender kilder, søger information og stiller spørgsmål. Alt kan bruges; sortering og prioritering foregår senere.

Analysere

Designteamene undersøger al den viden, de har samlet om underemnet indtil videre og formulerer på den baggrund en konkret opgave, som de skal arbejde videre med.

Beskrive

Fasen afsluttes ved, at teamet laver en projektbeskrivelse, der indeholder en beskrivelse af den præcise udfordring, af brugeren, af den relevante viden og af samarbejdspartnere samt en tids- og arbejdsplan for det videre forløb.

Til Forstå-fasen anbefales følgende teknikker

- 7. Vidensmapping og Centrale Emner
- 8. Undersøgelsesstrategi
- 9. Feltarbejde
- 10. Persona og Hjertediagram
- 11. Form Udfordringen
- 12. Designopgave og Projektbeskrivels

FORMGIV-FASEN

Udvikle

Teamet udvikler ideer og små idémodeller, som efterfølgende testes og vurderes.

Forme

På baggrund af dette arbejde formes en eller flere prototyper ud af forskellige materialer.

Teste

Designløsningen testes og vurderes i forhold til brugeren og omgivelserne. Der foretages justeringer, og der testes igen, indtil produktet lever op til alle givne kriterier.

Til Formgiv-fasen anbefales følgende teknikker

- A. Blindtegning
- B. Associér og Byg
- C. Tur med Hunden
- 13. Persona-modeller og Rollespil
- 14. Hurtig Prototyping – 1000 Ideer
- 15. Talende Vandfald
- 16. Idé-poker
- 17. Materialetest
- 18. Mock-up
- 19. Brugertest

FÆRDIGGØR-FASEN

Opsamle

Alt materiale samles sammen og sorteres, så sammenhæng og rød tråd bliver tydelig. Eleverne tager stilling til, hvad der skal med, og hvad der kan udelades, når den gode historie om løsningsdesignet skal fortælles.

Kommunikere

Teamet forbereder den endelige aflevering og præsentation af arbejdet. De beskriver udfordringen og sætter den i relation til bæredygtighed, og hvorfor den er relevant for brugeren.

Producere

Teamet tager stilling til, hvilken præsentationsform der egner sig bedst til at formidle produktet (underviseren sætter rammerne for, hvad de skal præsentere). De øver og planlægger præsentationen, herunder også hvem der fremover er ansvarlige for implementeringen.

Til Færdiggør-fasen anbefales følgende teknikker

- 20. Designoverblik
- 21. Storytelling
- 22. Produktion af Præsentationsmateriale

OBS

I handlingerne kan I arbejde med faglig færdigheds- og videnstilegnelse. F.eks. at udforske i Forbered-fasen ikke kun handler om gruppens ressourcer, men at man også kan lægge et fagligt mål ind.