

IDEGENERERING

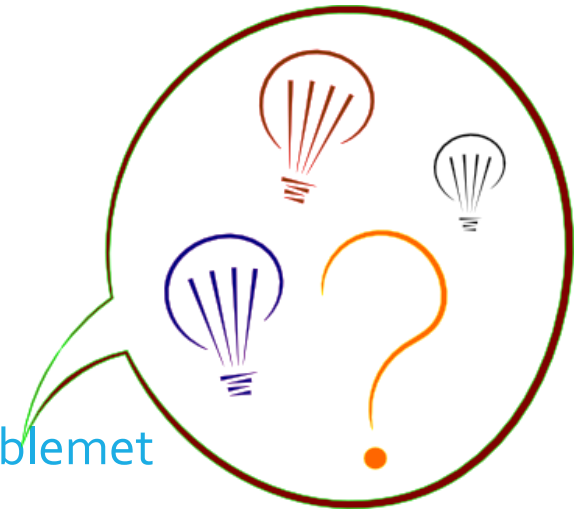
FGU

Idegenerering



I har nu arbejdet med problemformulering og problemanalyse.

Det er naturligt at opstarte idegenereringen under problemanalysen
Der vil ofte helt naturligt opstå ideer jo mere man sætter sig ind i problemet



Idegenerering



Nu skal vi videre med at idegenere på løsninger samt dokumentere forløbet.

Af værktøjer til idégenerering I kan bruge og som I alle bør have skal kendskab til er:

- Brainstorming
- Omvendt Brainstorm



Omvendt Brainstorming

Formål

At vende idéer på hovedet for at bryde normale tankeassociationer.

Beskrivelse

Denne brainstorming vender idéerne på hovedet for at få ny inspiration og for at se problemer/ideer fra nye vinkler. Hver deltager i den omvendte brainstorm får et ark papir som skal deles op i fire felter. I det øverste felt til venstre skrives problemet. I feltet øverst til højre skrives problemet vendt på hovedet. Derefter brainstormes individuelt i 15 min på løsninger til det omvendte problem Herefter skal svarene/ideerne "vendes om" til det faktiske designproblem. Alle ideer nedskrives, selv de urealistiske.

Eksempel

På i skemaet ses et Humtek eksempel på en omvendt brainstorming:



Positiv formulering
Trin 1

Negativ formulering
Trin 2

Negativ Ideer
Trin 3

Positive Ideer
Trin 4

Designproblem	Designproblem vendt om
Undervisningen på Humtek for teoretisk og for lidt praktisk	Undervisningen på Humtek er for praktisk og for lidt teoretisk
Ideerne vendt om	Ideer
Flere workshops	Kun teoretisk undervisning
Gæstelærere	Kun faste undervisere
Mere interaktion imellem eleverne	Intet gruppearbejde, alle opgaver løses individuelt
Bruge nye, anderledes metoder	Kun brug af tidligere brugte teorier
Fantasi og fri leg	Orden, struktur og ingen svingninger
Mindre fokus på forelæsninger	Man må kun sidde ned og skrive på computer i undervisningen

ABC Nightline - IDEO Shopping Cart

- <https://www.youtube.com/watch?v=M66ZU2PClCM>
- Eksempel på idéudvikling

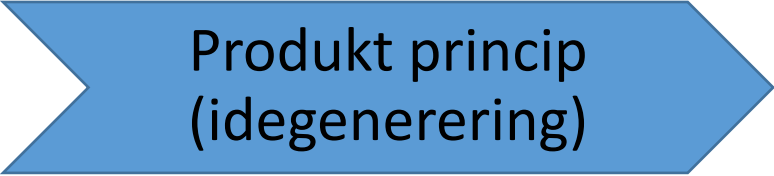
Jeres opgave



- I skal idegenere på et produkt/løsning, som kan afhjælpe jeres problemstilling.
- Endvidere skal I dokumentere, hvordan I når frem til et resultatet.

Altså fortælle/beskrive (dokumentere) jeres idegenereringsteknik.

- *Brainstorm*
- *Skitser*
- *Beskrivelser*
- *Osv.*



Produkt princip (idegenerering)

- Produkt princip.
- **Tredje fase** i projektet er produktprincippet. Gennem undersøgelserne i problemanalysen har eleverne fundet frem til de bedst egnede tiltag for deres løsningsforslag, og der opstilles krav til løsningen på den baggrund. Forskellige løsningsforslag bearbejdes i denne fase.

1. Opstil krav

- *1. opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor*
- Hårde og bløde krav, husk de skal være målbare.
- Skab overblik over relevante krav/kriterier. Det kan stikke i mange retninger. Find mulige fælles løsninger (vel undersøgt og begrundet)

2. Idegenereringsteknikker

- *2. anvende idegenereringsteknikker*
- Fra teknologi anvendes brainstorm, omvendt brainstorm, associationsteknik eller andre idéskabende teknikker.

3. Skitseforslag

- *3. visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne*
- Realistiske forslag laves der skitser og forklaringer til.

5. Iterativ proces

- 5. anvende den iterative proces til optimering.

