

## KORTVÆRKTØJ MED INNOVATIVE BÆREDYGTIGHEDSTRATEGIER

OER: CARD TOOLKIT WITH INNOVATIVE SUSTAINABILITY STRATEGIES

### Formål & mål

Det primære mål med den tilhørende OER er at tilbyde en metodisk tilgang, som er let at gå til, med det formål at anvende avancerede tekstiler i produkter, der forholder sig til bæredygtige aspekter. Denne læringsaktivitet er baseret på en typisk firetrins designproces såsom the Design Councils double diamond med brug af nogle af de mest almindelige strategier i forhold til bæredygtigt design.

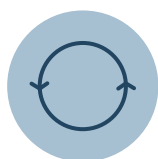
### Aktivitetsspørgsmål

**Hvordan kan man implementere strategier i forhold til bæredygtigt design i designproces med det formål at opnå den bedst mulige miljømæssige effekt?**

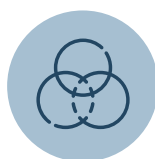
### Læringsmål

- At udvikle evne til at udvælge, hvilke bæredygtige designstrategier, der stemmer bedst overens med det projekt der udvikles på og at finde den bedste anvendelse for dem.
- At opnå det nødvendige niveau af empati for brugerne til at være i stand til at udvikle et produkt, der tilgodeser deres behov.
- At lære at overføre handling og tænkning fra en disciplin til en anden for at understøtte tværdisciplinært samarbejde.
- At udvikle et godt kommunikationsniveau med folk med forskellige profiler med det formål at opnå gode resultater i designprocessen.

### Kategorier



Bæredygtighed



Designproces

### Støttemateriale

- Udprintede Sustainable Design Cards (alternativt computere eller tablets ved brug af den digitale udgave)
- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

### Udstyr

- Borde, der muliggør gruppearbejde til 3-5 personer
- Materialer til at skrive og tegne, herunder papir, blyanter, post-its, markere osv.

## A.

### Forudgående analyse

I den første fase af designprocessen er diskussion i gruppen det primære værktøj. Efter en kort debat med jeres gruppemedlemmer, skal I besvare de følgende spørgsmål:

- 1.**  
Hvilke funktionelle behov skal produktet opfylde?
- 2.**  
Er der andre emotionelle behov som dette produkt tilfredsstiller?
- 3.**  
Hvordan er produktet generelt produceret? Af hvem?

**4.**  
Hvad er forretningsmodellen bag produktet? Hvordan tjener virksomheden penge på det?

**5.**  
Hvad er systemet bag dets livscyklus, fra materialeleverandører, fabrikker, værksteder, brugere, butikker, distribution og transport og den mest almindelige afskaffelse?

**6.**  
I hvilke faser er brugeroplevelsen involveret?



Mindre eller omkring en time



Lille gruppe  
Diskussion



Definere

## B.

### Introduktion til bæredygtige designstrategier og konceptualisering

**1.**  
Brug kortene fra OER til at starte en diskussion, hvori I skal beslutte, hvilke tilgange der fungerer bedst i forhold til at forbedre forskellige perspektiver af projektet: miljøudfordringer, forretningsmodellen, funktionalitet osv.

**2.**  
Prøv at organisere de udvalgte tilgange ved at prioritere i forhold til den indflydelse de har i projektet (hovedstrategi(er), sekundær strategi, tertiær strategi osv.)

**3.**  
Skitser hvordan strategierne vil påvirke den generelle forståelse af produktet/servicen.



Mindre eller omkring en time



Lille gruppe  
Diskussion



Definere