

HVORDAN MAN KAN BIDRAGE TIL AT FÅ EN MERE BÆREDYGTIG VÆRDIKÆDE

OER: VIRTUAL PROTOTYPING AND USED TOOLS

Formål & mål

Den virtuelle beklædningsdel og brugen af virtual reality på markedet og i kommunikationen mellem leverandør og producent er alle stadig i tidlige udviklingsstadier. Formålet med denne læringsaktivitet og den tilhørende OER er at lade studerende komme tættere på processen omkring og kommunikationen ved produktionen af beklædningsdele; og mellem involverede parter såsom leverandører, producenter og designere. Målet for læringsaktiviteten er at give den studerende et indblik i digitaliseringen af produkter og at guide studerende gennem de af værdikædens trin, der kan digitaliseres uden at have egentlig fysisk kontakt med beklædningsdelen.

Aktivitetsspørgsmål

Ved at undersøge værdikæden omkring tilblivelsen af beklædningsdele, er aktivitetens fokus på prototypetρινene. Hvordan kan virtuel prototypefremstilling anvendes som et virkemiddel til at understøtte design og kommunikation mellem leverandør og producent?

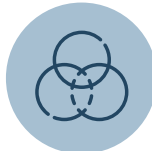
Læringsmål

- At udvikle praktiske færdigheder i at bruge tilgængelige databaser i forhold til at lave en digital beklædningsdel.
- At gøre bekendtskab med formålet med virtuel prototypefremstilling og de værktøjer, der anvendes.
- At forbedre studerendes gruppearbejdsfærdigheder.

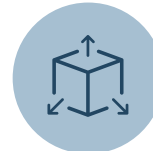
Kategorier



Avancerettekstilteknologi



Designproces



Produktdesign

Støttemateriale

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

Udstyr

Computere og CLO3D-software (tilgængelig som gratis prøve), ethvert tilgængeligt 3D-beklædningsdesignsoftware.

A.

Hvorfor skal vi forholde os til VR som en ny metode til at understøtte mere bæredygtige værdikædeprocesser?

Forberedelse, hvor den studerende bedes om at læse/se OER og andre referencer.

1. Opdel studerende i små grupper (max. fire personer)
2. Med udgangspunkt i den tekstile værdikædemodel, uddrag relevante faser i forhold til prototyping og identificer de aktiviteter der er fulgt af og kan tilskrives designeren, leverandøren og producenten (teoretisk del)
3. Hvis de foregående trin ikke giver nok information, kan studerende bedes om at søge efter information på hjemmesiderne fra f.eks. Optitex, Browswear og andre softwarevirksomheder, der er nævnt i OER.
4. Giv studerende spørgsmål omkring deres værdikæde og mere specifikt omkring de faser, hvor prototyping af beklædningsdele/tekstilet finder sted.

5. Udregn den tid, det for prototypen tager i forskellige dele af værdikæden for at alle implicerede parter når til et færdigt produkt.
6. Nedskriv relevante aktiviteter i prototypefasen.
7. Hvor mange af disse aktiviteter tror de studerende er mulige at gennemføre med VR?
8. Hvad er de studerendes mening og hvad vil de studerende foreslå som bedre kommunikation mellem leverandør, producent og virksomheden?
9. Diskuter fordele og ulemper med digitalisering på klassen.



**Omkring en halv dag
En eller mere end en hel dag**



**Lille gruppe
Diskussion**



**Undersøge &
Definere**

B.

For at kunne visualisere den ovenstående teori, kan du i 3D designe en T-shirt og efterfølgende lave ændringer på den?

1. Giv hver gruppe mulighed for at gøre sig bekendte med det anvendte software til at udvikle digitale repræsentationer af beklædningsdele.
2. Få den nødvendige data til at kunne konstruere en T-shirt.
3. I hver gruppe, opdel de studerende efter roller (leverandør, producent, designer osv.).
4. Opsæt et rollespil med udgangspunkt i tilblivelsen af T-shirten, hvor alle interesserenter er involverede.

Aktiviteter rettet til de studerende i gruppen:

5. Udveksl design med udgangspunkt i forskellige præferencer (udveksling af prøver med udgangspunkt i værdikæden og rollespillet).

6. Præsenter og analyser resultaterne og diskuter, hvordan processen kan forbedres.

7. Identificer alle de usikkerheder I har oplevet og brug disse til at teste forskellige scenarier.

8. Udarbejd et roadmap over jeres resultater.

9. Undersøg forskellige analyser og se, hvordan resultater minder om og adskiller sig fra hinanden.

10. Diskuter resultaterne.

Se på roadmappet med resultaterne og diskuter forskellige antagelser I har gjort jer undervejs og som vil definere trinene i processen. Hvad ser I? Hvilke dele af roadmappet har den største effekt? Hvilke effekter ændrer sig mest ud fra de forskellige antagelser?

Ved at fortolke roadmappet, kan det betyde, at I gentænker jeres forståelse og funktionelle enheder. Dette er helt i orden; I kan genskabe dem og lave nye roadmaps, der kan tolkes. Forvent ikke, at dette er en lineær proces.

Anvend dine endelige antagelser til at estimere dine prioriteter for et digitalt design og en digitalisering af værdikædens prototypettrin. Hvor skall du fokusere din kreativitet? Hvor har du brug for at vide mere for at kunne komme videre?



**Omkring en halv dag
En eller mere end en hel dag**



**Individuel
Lille gruppe
Diskussion**



**Udvikle &
Lever**