

VERKTYGSSATS MED INNOVATIVA STRATEGIER FÖR HÅLLBARHET

OER: CARD TOOLKIT WITH INNOVATIVE SUSTAINABILITY STRATEGIES

Mål & omfattning

Denna öppna utbildningsresurs har som primärt mål att visa en metod som är enkel att följa och kan användas för avancerade textilier i produkter som beaktar hållbarhetsaspekter. Denna inlärningsaktivitet är baserad på en typisk designprocess i fyra stadier liknande Design councils double diamond och använder samtidigt några av de vanligaste strategierna för hållbar design.

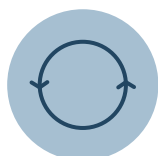
Aktivitetsfråga

Hur är det möjligt att införa strategier för hållbar design i designprocessen för att uppnå ett resultat med bästa möjliga miljöpåverkan?

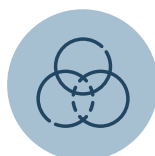
Lärandemål

- Möjligheten att bestämma vilka strategier för hållbar design som hänger mest samman med det projekt de håller på att utveckla och hitta den bästa tillämpningen för dem.
- Få den nödvändiga empatinivån hos användarna för att kunna utveckla en produkt som uppfyller deras behov.
- Lära sig hur tankar och handlingar kan överföras från ett ämnesområde till ett annat och främja tvärvetenskapligt samarbete.
- Utveckla en bra kommunikationsnivå med människor som har olika profiler för att nå ett bra resultat i designprocessen.

Kategorier



Hållbarhet



Designprocess

Stödmaterial

- Tryckta hållbar design-kort (eventuellt datorer eller surfplattor för att visa den digitala versionen)
- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

Utrustning

- Bord för arbete i grupper om 3–5 personer.
- Det material som krävs för att skriva och rita, t.ex. papper, pennor, post-it-lappar, markörer osv.

A.

Tidigare analys

I det första stadiet av designprocessen behöver ni använda diskussionen mellan gruppmedlemmarna som huvudverktyg. Efter en kort diskussion med teammedlemmarna behöver ni besvara följande frågor:

1.

Vilka är de funktionella behov som denna produkt ska uppfylla?

2.

Finns det andra emotionella behov som denna produkt uppfyller?

3.

Hur produceras denna produkt i allmänhet? Av vem?

4.

Vilken företagsmodell finns det för den? Hur tjänar de pengar på det?

5.

Vad finns det för system för produkten under hela dess livslängd, från leverantörer av material, fabriker eller verkstäder, användare, affärer, distribution och transport och vad som händer med den uttjänta produkten?

6.

Vilka steg följer användarupplevelsen?



Mindre än eller runt en timme



Liten grupp
Diskussion



Definiera

B.

Inledning till strategier för hållbar design och konceptualisering

1.

Använd korten som ingår i den öppna utbildningsresursen och starta en diskussion där ni försöker avgöra vilka som fungerar bäst för att förbättra de olika aspekterna av projektet: från de miljömässiga aspekterna till affärsmodellen, funktionalitet, osv.

2.

Försök att organisera dem som ni väljer ut efter prioritet eller påverkan de har på projektet (huvudstrategi/-er, andrahandsval av strategi/-er, tredjehandsval osv.)

3.

Skissa på hur strategierna skulle påverka de allmänna aspekterna av produkten/tjänsten.



Mindre än eller runt en timme



Liten grupp
Diskussion



Definiera