

# FÖRESTÄLLA SIG EN NY PRODUKT/DESIGN FRÅN EN EGEN VISION

OER: DESIGN THINKING, CREATIVE THINKING, CRITICAL THINKING, ART THINKING: APPLYING A DESIGN LED INNOVATION APPROACH TO THE ADVANCED TEXTILES SECTOR

## Mål & omfattning

Fokus för denna inlärningsaktivitet är att bekanta sig med en metod med konstnärligt tänkande för att skapa banbrytande möjligheter för att hjälpa studenterna att konkret visualisera sina projekt/idéer. Syftet med övningen är att så mycket som möjligt aktivera de olika tankestrategierna som analyseras i OER för att generera innovativa lösningar för att få ut något nytt, men genomförbart på marknaden.

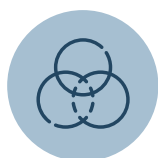
## Aktivitetsfråga

**Om du utgår ifrån dina visioner, känslor och erfarenheter, vilka innovativa lösningar kommer du att tänka på vad gäller den designutmaning som du har fått?**

## Lärandemål

- Att förstå hur kreativt, kritiskt och konstnärligt tänkande fungerar och deras släktskap med designtänkande.
- Att tillämpa olika tekniker för kreativt tänkande
- Att använda en metod med konstnärligt tänkande för att generera radikala idéer
- Att skapa en ny design/produkt genom att tillämpa designstyrd innovation för att fatta viktiga beslut och att lyckas på marknaden.

## Kategorier



Designprocess



Affärsverksamhet och marknadsföring



Produktdesign

## Referenser

- Athuraliya, A. (2021, September). The Ultimate List of Visual Creative Thinking Techniques for Your Next Great Idea. Creately. Retrieved 2021, from <https://creately.com/blog/diagrams/creative-thinking-techniques/>
- Lebrecht, T. (2016). Art Thinking or The Importance of Inventing Point B. <https://medium.com/>
- Robbins. (2018). From Design Thinking to Art Thinking with an Open Innovation Perspective—A Case Study of How Art Thinking Rescued a Cultural Institution in Dublin. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, 4(4), 57. <https://doi.org/10.3390/joitmc4040057>
- Whitaker, A. (2016). Art Thinking—How to Carve Out Creative Space in a World of Schedules, Budgets and Bosses (1st ed.). Harper Collins: New York.
- Saso, K. (2017). Mind-set and skills to navigate through today's dynamic and uncertain world. Kyoto University of Art and Design.
- Jacobs, J. (2018). Intersections in Design Thinking and Art Thinking: Towards Interdisciplinary Innovation. Creativity. Theories – Research - Applications, 5(1) 4-25. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0001>
- Khalifa, T. F. (2013). Design and Methodology for Technical Textiles. Journal of Textile Science & Engineering, 2013.

## Stödmaterial

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)
- Mallar för sex tänkarhattar och SCAMPER-tekniker

## Utrustning

- Ändamålsenliga bilder som illustrerar designutmaningen
- Post it-lappar
- Blädderblock/legobitar/annat material som kan användas till prototypen
- Dator

## A.

### Visualisera din egen vision och beakta det befintliga gapet till den aktuella verkligheten

- 1.** Definiera en designutmaning som har att göra med nya tillämpningar för teknisk textil och dela ut några lämpliga bilder till studenterna.
- 2.** Studenterna studerar bilderna och skriver på post it-lappar sina tankar, känslor och hur de ser på uppdraget utifrån sina egna livsupplevelser.
- 3.** Varje student får formulera frågor som inleds med "Vad händer om ..." för att identifiera vad som är viktigast inför uppgiften.
- 4.** Studenterna delas in två och två och intervjuar varandra med dessa frågor. Svaren rapporteras också på post it-lappar.
- 5.** Studenterna fortsätter två och två och organiserar sina post it-lappar med utgångspunkt i metoden med de sex tänkarhattarna (mallen delas ut).
- 6.** Med utgångspunkt i sina frågor och svar redovisar studentparen sin gemensamma vision.
- 7.** Studenterna bjuds in till en brainstorm med frågor som inleds med "Hur skulle vi kunna ..." som gäller deras vision för att se problem som ligger i gapet mellan verkligheten och deras vision. De får även föreställa sig möjliga lösningar.



Ungefär en halv dag



Enskild  
Liten grupp



Upptäck &  
Definiera

## B.

### Gör en prototyp av din vision

- 1.** Utgå från den vision som definierades under föregående övning. Studenterna får i uppgift att göra efterforskningar om befintliga tjänster/produkter som skulle kunna konkurrera med deras egna idéer till lösningar.
- 2.** Gör en lista med dessa konkurrerande tjänster/produkter. Dela in dem i olika kategorier. Studenterna ska föreställa sig vad världen skulle behöva i varje kategori i framtiden (saker som skulle kunna betraktas som normalt i framtiden, men som för tillfället ännu inte är vanligt förekommande).
- 3.** Använd SCAMPER-tekniken (mallen delas ut) som hjälp för att skapa en idé om den nya produkten/designen. Under denna fas etableras viktiga, tydliga aspekter gällande teknisk textil, dvs. materialval, teknik, produktionstekniker, funktionalitet, egenskaper.
- 4.** Studenterna får i uppgift att skapa en prototyp av sina idéer med användning av 2D- (dvs. kollageposter) eller 3D-tekniker (dvs. legobitar/montering av material).
- 5.** Varje grupp presenterar sitt arbete för de andra grupperna och presentationen följs av en diskussion.



Ungefär en halv dag



Liten grupp  
Diskussion



Utveckla &  
Leverera

## SIX THINKING HATS



### **FACTS**

What do you already know  
or need to find out?



### **BENEFITS**

What are the positives,  
values and benefits?



### **CAUTIONS**

What might go wrong?



### **FEELINGS**

How does it make you feel?  
Consider fears, likes and dislikes.



### **CREATIVITY**

What are the possibilities  
and alternatives?



### **PROCESS**

Usually the session leader wears  
this hat and is responsible for  
organizing the process.

## SCAMPER TECHNIQUE

**S**

**SUBSTITUTE**

**C**

**COMBINE**

**A**

**ADAPT**

**M**

**MODIFY/ MAGNIFY**

**P**

**PURPOSE**

**E**

**ELIMINATE**

**R**

**REARRANGE/ REVERSE**