

IDEUDVIKL PÅ ET NYT PRODUKT/DESIGN UD FRA DIN EGEN VISION

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

Formål & mål

Formålet ved denne læringsaktivitet er at gøre studerende bekendte med art thinking-tilgangen for at kunne udvikle gennembrudsorienterede muligheder, der kan hjælpe med at visualisere projekter og ideer. Aktiviteten er tænkt som en måde at aktivere forskellige af de tankestrategier, der er blevet præsenteret i OER med det formål at generere innovative løsninger, der kan introduceres på markedet.

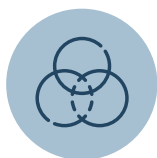
Aktivitetsspørgsmål

Hvordan kan man løfte den studerendes vision, følelser og oplevelser omkring innovative løsninger i relation til en given designudfordring?

Læringsmål

- At forstå hvordan kreativ, kritisk og art thinking fungerer og deres indbyrdes relationer indenfor designtænkning.
- At anvende forskellige teknikker indenfor kreativ tænkning.
- At anvende art thinking-tilgangen til at generere nytænkende ideer.
- At skabe et nyt design/produkt ved at anvende designdrevet innovation og derigennem at foretage vægtede beslutning og slå igennem på markedet.

Kategorier



Designproces



Forretning og marketing



Produktdesign

Referencer

- 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.

Støttemateriale

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)
- Skabeloner for de seks tænkehatte og SCAMPER-teknikker

Udstyr

- Meningsfulde billeder, der aktiverer designudfordringen
- Post-its
- Plakat / Legoklodser / andre materialer, der kan anvendes til at lave prototypen
- Computer

A.

Visualiser din egen vision og forhold dig til den eksisterende kløft der er til virkeligheden

- 1.** Definér en designudfordring i relation til nye anvendelser af tekniske tekstiler og fordel meningsfulde billeder til de studerende.
- 2.** Med udgangspunkt i billederne, bed de studerende om at notere på post-its: tanker, følelser og overvejelser med udgangspunkt i deres egen livserfaring.
- 3.** Bed hver studerende om at definere deres "What if" og nøglespørgsmål, relateret til foropgaven.
- 4.** De studerende inddrages i par og bedes om at lave interviews med hinanden baseret på de identificerede spørgsmål. Bed studerende om også at dokumentere deres svar på post-its.
- 5.** Fortsat i par, bed de studerende om at organisere deres post-its ved at anvende metoden med de seks tænkehatter (se skabelon).
- 6.** Hvert par bedes om at visualisere deres kombinerede board og skisere en fælles vision.
- 7.** Studerende bedes om at deltage i en brainstorm med udgangspunkt i "How might we..."-spørgsmål, der kan relateres til deres vision. Dette er for at identificere de problemer, der kan ligge i kløften mellem virkeligheden og deres vision og at visualisere mulige løsninger.



Omkring en halv dag



Individuel
Lille gruppe



Undersøge &
Definere

B.

Lave en prototype af din vision

- 1.** Med udgangspunkt i visionen defineret i den forrige aktivitet, bedes studerende om at researche på eksisterende produkter/serviceydelser, der kan være i konkurrence med deres egne ideer.
- 2.** Bed de studerende om at anføre særlige kendetegn for disse konkurrerende produkter/serviceydelser, at opdele disse i forskellige kategorier og i hver kategori at forestille sig, hvad der i fremtiden vil efterspørges (ting der kan anses som almindelige i fremtiden, men som ikke er det nu).
- 3.** Bed de studerende om at anvende SCAMPER-teknikken (se skabelon) som en hjælp til at ideudvikle på nye produkter/designs. I løbet af denne fase, skal der defineres tekstiltekniske kernebegreber, f.eks. i forhold til materialevalg, teknologi, produktionsteknikker, funktionaliteter, egenskaber.
- 4.** Studerende bedes om at prototype deres ideer ved brug af 2D-virkemidler (f.eks. collage) eller 3D-teknikker (f.eks. Legoklodser, materialekompositioner).
- 5.** Hver gruppe bedes om at præsentere deres arbejde og dette efterfølges af en plenumdiskussion.



Omkring en halv dag



Lille gruppe
Diskussion



Udvikle &
Leveres

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