

The Innovation Game

Formål:

Spillet handler om at blive inspireret, om vidensdeling, om innovation, om at arbejde med en udfordring, og finde på nye innovative løsninger til en problemstilling. Gerne i turismeerhvervet, hvor der er uforløst potentiale.

Hvem:

Det anbefales at spillet spilles i grupper af ca. 4-5 personer.

Opsætning:

1. Hver gruppe tildeles:

- 1 sæt cases
- 10+ Idéskabeloner
- 1 spilleplade
- 1 Dot-voting skabelon
- 1 sæt spillekort
- 1+ Udvælgelsesmatrix
- "Hvordan kan vi..."-skabelon
- 1+ Konceptskabelon

2. Grupperne placerer spillepladen og spillekortene mellem dem så alle kan se.

3. Grupperne uddeler følgende roller (skift gerne roller løbende i spillet, da det giver nye og værdiskabende dynamikker):

- Ordstyrer - sikrer sig at alle spillere får mulighed for at tale.
- Referent - sikrer sig at skabelonerne bliver udfyldt.
- 'og' ansvarlig - sikrer at samtalerne er præget af en opbyggende 'og' mentalitet, frem for en lukkende 'men' mentalitet.

Forslag til tidsplan:

Fuldt forløb (ca. 6 timer): *Grupperne følger hele spillets forløb.*

Step 1-2: ca. 30 min

Step 3-6: ca. 1t 30min

Step 7-8: ca. 1t

Step 9: ca. 30 min

Step 11-12: ca. 1t 30 min

Afkortet forløb (ca. 3 timer): *Grupperne arbejder med prædefinerede udfordringer og HKV-sætninger.*

Step 3-6: ca. 1t 30min

Step 7-8: ca. 1t

Step 9: ca. 30 min

Materialer:


Kyst- og naturturisme
REGENERATIV KYST- OG NATURTURISME?

Kyst- og naturturismen skal udvikles i fællesskab med det omgivende samfund og bidrage til at løse lokale udfordringer. Det er vigtigt at være opmærksom på, hvem der er involveret i destinationen, så vi opbygger det bedste "regenerative" turisme.

Vi skal bl.a. blive bedre til at fordele gæsterne, så vi undgår trængsel og slid på destinationerne, og vi skal skabe initiativer, der giver lokale og turister en bedre forbindelse til et område.

Tag udgangspunkt i spørgsmål som:

- Hvordan kan vi sprede gæsterne, så vi sikrer en god oplevelse for alle og undgår trængsel (trucks, parkering, mange på de samme steder, strand osv.)
- Hvordan kan vi give adgang og kendskab til et økologisk kulturlandskab?
- Hvordan kan aktiviteter knytte lokale og gæster sammen på tværs? (fx. strandrensning, genplantning, lokale leverer osv.)



Cases

Augmented Reality

AR er en teknologi der lagrer digitale billeder og lyd over den virkelige verden. Det kaldes en blandede realitet. Der er mange forskellige anvendelser af AR, som f.eks. i reklame og i uddannelse.

Ro og refleksion

Hvordan kan vi give en oplevelse for at flytte fra dagligdagen, berolige og reflektere? Det kan være en fornuftig anvendelse af at give gæsterne en oplevelse af ro.

Brugsdata

Udviklet fremme om alle data der indsamles til brug til at forstå vores brugere. Det kan være brugt til at forstå vores brugere og deres behov, og det kan bruges til at forbedre vores produkter og tjenester.

Zero waste

Zero waste handler om at minimere mængden af affald der ender på de lokale deponier eller i naturen. Dette kan gøres ved at genbruge og genanvende materialer, reducere forbruget af ressourcer og sikre at affaldet bliver genanvendt på en miljøvenlig måde.

Spillekort

SPILLET OM INNOVATIV TURISME

Skriv jeres "hvordan kan vi..." formulering ud fra jeres valgte case eller udfordring.

Udvælg spillekort og placer dem i feltene herunder
 (Såfremt I har valgt kort. Vælg 6-8 ud fra hvilket kort I finder mest interessant, kedeligt, innovativt osv.)



© innovatorlab KYST & NATUR

Spilleplade

"HVORDAN KAN VI..." SKABELON

Med udgangspunkt i jeres udfordring skal I starte spillet ud med at udvikle en "hvordan kan vi..." sætning. Den vil være et omdrejningspunkt for jeres innovative proces og opsummerer formålet og motivationen for jeres arbejde. Benyt denne skabelon til at formulere jeres egen HKV-sætning.

En HKV-sætning er bygget op af en **handling**, et **emne/målgruppe** og et **udbytte**

Fæls: *Hvordan kan vi gøre lærke undervisningen til teenage piger så den bliver mere involverende?*

Hvilken handling ønsker I? Fæls: gøre nyt for, opbygge et, forbedre, løse, genopfinde osv.	Hvem/hvad ønsker I at arbejde med? Fæls: kvinder, mænd, børn, unge, høj/lavt uddannede, storbyer, udkantlandsområder osv.	Hvilket udbytte ønsker I? Fæls: gribende, billige, sjove, engagerende osv.
---	--	---

Kombiner jeres ønskede handling, emne/målgruppe og udbytte i en sætning og noter den på spillepladen

© innovatorlab KYST & NATUR

HKV-skabelon

IDÉSKABELON

Lad de udvalgte spillekort inspirere jer til at udvikle idéer. Udfyld én idéskabelon for hver idé I får. Fokuser på at skabe MANGE idéer, frem for at arbejde i dybden med få.

Titelt på idé:

Idébeskrivelse
 Hvad, hvem, hvordan
 Suppler gerne med tegninger, skitser etc.

Trends
 Hvilke/i ekisterende trends og viden kan understøtte idéen?

Hvilke kort har I brugt til at udvikle idéen?

Refleksion
 Reflekter i fællesskab og skriv jeres noter herunder. Hvem skaber idéen værdi for? og hvorfor synes I, at idéen er god?

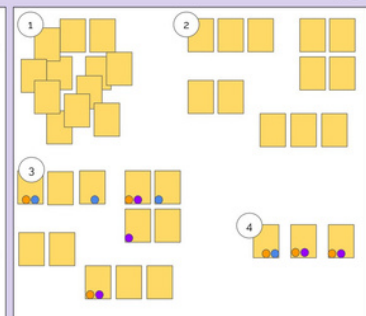
Idéskabelon

DOT-VOTING

Hvis I har mange idéer, kan I indsnævre antallet og gøre det mere overskueligt med Dot-voting:

1. Saml alle jeres idéer.
2. Inddel idéerne i temaer. (Fæls: ud fra målgruppe, trends eller lign.)
3. Hvert gruppelem tildeles en farve, og mærker i stilhed de idéer de bedst kan lide (antallet af dots pr. medlem skal ca. udgøre 25% af det totale antal idéer).
4. Idéerne med færrest stemmer kastes bort, og de resterende idéer kan nu diskuteres.

NB: Er det oprindelige antal idéer meget højt, kan dot-voting med fordel gentages en eller flere gange indtil I når et overskueligt antal idéer.



Dot-voting skabelon

UDVÆLGELSESMATRIX

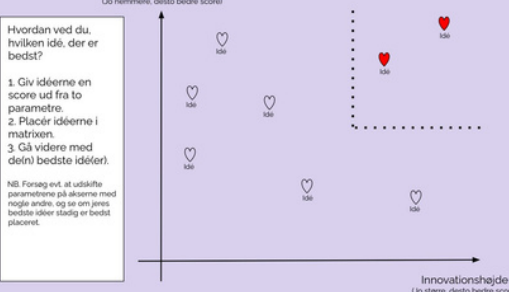
Let at udføre (Jo nemmere, desto bedre score)

Hvordan ved du, hvilken idé, der er bedst?

1. Giv idéerne en score ud fra to parametre.
2. Placer idéerne i matrixen.
3. Gå videre med de/i bedste idé(er).

NB: Forsøg evt. at udskifte parametrene på akserne med nogle andre, og se om jeres bedste idéer stadig er bedst placeret.

Andre parametre kan fæls være: "Match med strategi", "passion", "rentabilitet", "ressourcesforbrug", "forventet effekt" osv.



Udvælgelsesmatrix

KONCEPTSKABELON

Uddyb jeres bedste idé(er) ved at udfylde en konceptskabelon pr. idé.

Titelt på konceptet:

Værdiskabelon
 Hvem er målgruppen, hvilken værdi skaber konceptet for dem, hvordan adskiller det og fra ekisterende koncepter?

Konceptbeskrivelse
 Hvad er det? Hvordan virker det? Hvilke udfordringer løser det? Hvilke kompetencer, interesser, netværk mm. besidder I, som gør konceptet relevant for jer?

Interaktion
 Hvordan interagerer kunder/brugere med konceptet? - Skitser hele eller dele af brugerens forbrug evt. bagsejdet

Teknologi og ressourcer
 Hvilke kompetencer, særlig teknologiske ressourcer, samarbejds partnere etc.?

Risikovurdering
 Hvilke risici og udfordringer kan der være ved konceptet - hvordan vil I håndtere dem?

Konceptskabelon

Spillets forløb

1

Vælg en case/udfordring

Start spillet med at vælge den udfordring I ønsker at arbejde med. Den kan være givet på forhånd, f.eks. i form af en særlig case. Ellers kan I i fællesskab vælge en udfordring baseret på interesse, relevans for jeres undervisning el.lign.

2

Lav "Hvordan kan vi..." sætningen

Brug den medfølgende skabelon 1 til at lave en HKV-sætning. Den vil være et omdrejningspunkt for jeres innovative proces og opsummerer formålet og motivationen for jeres arbejde.

3

Vælg spillekort

Med HKV-sætningen i bagehovedet vælger hver spiller et eller flere spillekort som han/hun mener kan være spændende, brugbare, anderledes mm. Kortene præsenteres for de resterende spillere.

4

Skab idéer

Der er ingen rigtig eller forkert måde at gøre dette på. Men vi forslår, at én spiller på skift starter med at placere et kort på spillepladen. Gruppen lader sig inspirere og diskuterer hvordan andre kort i en kombination kan skabe løsninger på HKV-sætningen. De valgte kort placeres ligeledes på spillepladen. Forsøg at brug kort fra flere temaer.

5

Udfyld Idéskabelon

Når gruppen får en idé til en løsning, udfyldes den medfølgende idéskabelon (skabelon 2) baseret på idéen og de brugte kort. Læg den udfyldte skabelon til side.

6

Fortsæt idégenereringen

Gentag step 3, 4 og 5 så længe spillerne er i stand til at finde nye kort og kombinationer, der kan skabe idéer til en løsning på HKV-sætningen.

7

Dot-voting

Har I udfyldt en masse idéskabeloner, kan I benytte metoden Dot-voting (skabelon 3) til at indsnævre antallet af idéer.
Har I ikke lavet så mange idéer, kan I springe direkte til step 8.

8

Prioriter idéer

Benyt Udvælgelsesmatrixen (skabelon 4) som værktøj til at prioritere jeres overskuelige antal af idéer. Forsøg evt. at udkifte parametrene i måler idéerne på, og se om de samme idéer derved skifter plads i matrixen.

9

Udfyld Konceptskabelon

Når I i gruppen er nået til enighed om den/de bedste idéer, arbejder I i dybden og udfylder en konceptskabelonen (skabelon 5) pr. løsning.

10

Tag en runde mere

Har I tid lyst/behov kan I tage en runde mere af spillet, baseret på en ny udfordring.

11

Præsentation

Når alle udfordringer er adresseret forbereder I en præsentation af jeres bedste idé for de andre grupper.

Den bedste idé kan være baseret på hvilken der er mest innovativ, radikal, rentabel el.lign.

12

Videre arbejde

Overvej hvordan I kan arbejde videre med jeres koncept. Det kan f.ek.s være i forlængelse af et undervisningsforløb.