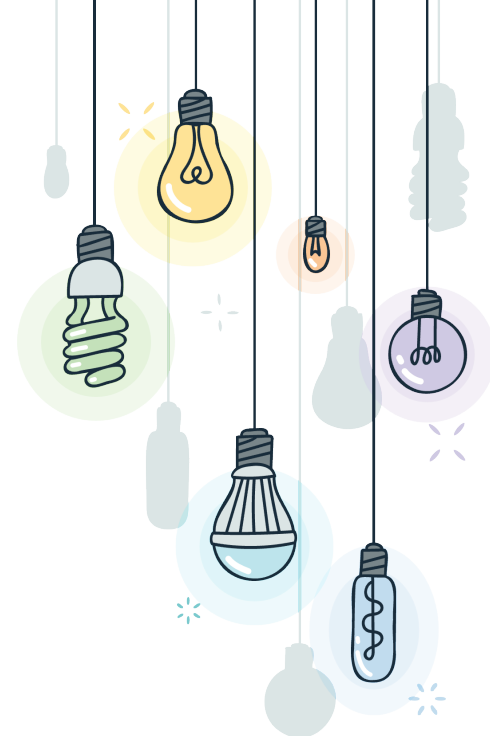


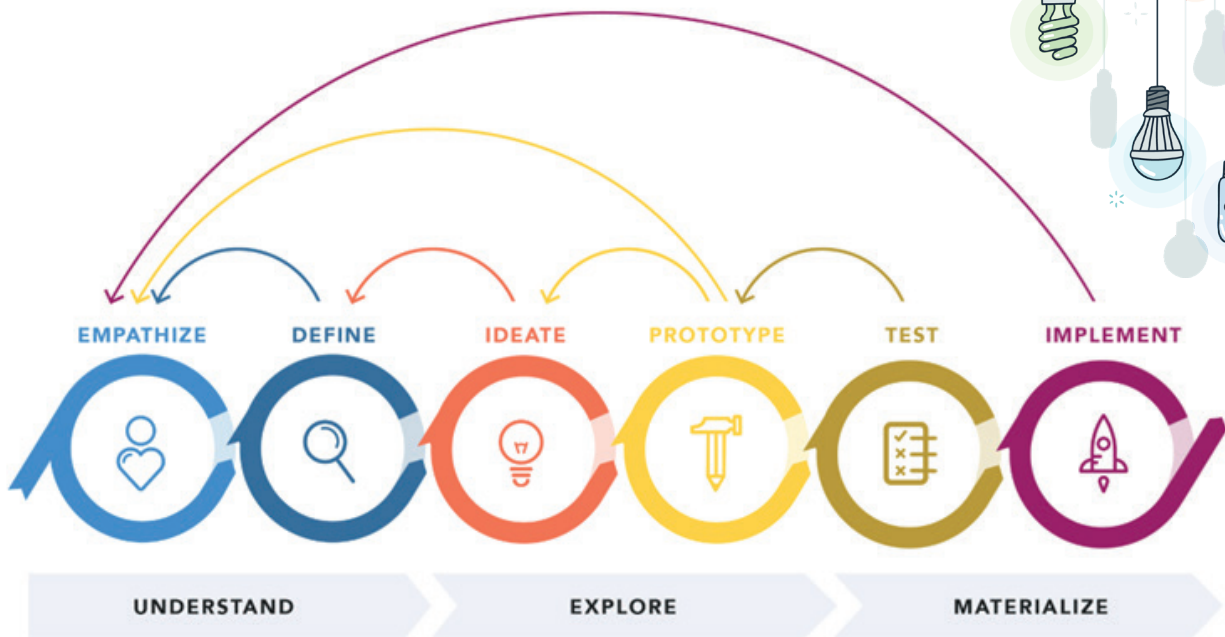
# Oversigt over de forskellige faser i en innovationscamp



## Plan for en uges innovationscamp

Tidsplanen kan tilpasses så den kan stemme overens med den tid der er til rådighed. Der er som minimum behov for 2 dage til selve innovationseventet med eleverne. Hvis man ønsker at strække eventet ud over flere dage, anbefales det at udvide faserne med prototypedesign og -bygning. Lad gerne denne del indeholde eksperimenter og afprøvning af prototypen. Innovationseventet kan afholdes uafhængigt af et virksomhedsbesøg. Det er dog vigtigt at sikre sig, at der er gode og aktuelle udfordringer/problemstillinger eleverne kan arbejde med.

Uge:	Afholdelse af innovationscamp på JU
Mandag d.	Lærertræning (i designtænkning/didaktik omkring innovationsundervisning).
Tirsdag d.	Elevbesøg på virksomhederne og præsentation af udfordringerne.
Onsdag d.	Opstart på innovationscamp.
Torsdag d.	Arbejde med problemstillinger.
Fredag d.	Pitch og vurdering af bedste projekt. Virksomheder vurderer og vælger vinder.



DESIGN THINKING 101 NNGROUP.COM

## Didaktisk model:

Ved at bruge Design Thinking metoden opnår man en effektiv arbejdsform i en innovationscamp. Metoden skaber en struktureret ramme, samtidig med at kreativitet og eksperimenterende problemløsning fremmes. Som coach vil du skulle guide dit team gennem hver fase for at sikre, at deres tænkning forbliver åben og kreativ. De fleste mennesker vil naturligt springe de første faser over og gå direkte til den problemløsende fase. Ved at guide deltagerne gennem de forskellige faser og fastholde dem i den udforskende del af processen, fremmes deres kreativitet, innovation og samarbejdsevne samtidig med, at vanetænkning og forbehold sættes i baggrunden. I sidste ende hjælpes deltagerne til at udvikle løsninger, der er innovative, praktiske og virkningsfulde.

Ved at mestre Design Thinking kan man dermed støtte en dynamisk og løsningsorienteret proces, der opøver kompetencer indenfor innovation og iværksætterier.

## Deltagerne skal guides igennem de forskellige faser i modellen

Faserne er bygget op på en måde, så hver fase skiftevis lader tankemønstre og arbejdsmetode være enten i en udforskende/udvidende (åben) eller i indkredsende/definerende (lukkende) ramme.

### 1. Empathize (ÅBEN ramme)

Formålet med Empathize-fasen er at forstå og fordybe sig i problemstillingen eller interesserer, der stiller en udfordring. I denne fase fordyber gruppen sig i brugernes oplevelser, ofte gennem interviews, observationer og undersøgelser, og samler indsigt i deres behov, adfærd og udfordringer. Denne indledende fase hjælper deltagerne med at få en dyb, empatisk forståelse af det problem, de adresserer.

**Coaching tip:** Tilskynd gruppen til at forblive åbne og nysgerrige og indsamle så meget information som muligt om deres brugere og om problemstillingen.

## 2. Definer (lukkende ramme)

Definer-fasen har til formål at indsnævre og konkretisere den indsigt, der er indsamlet under Empathize-fasen, og ramme problemet klart og kortfattet. Her analyserer gruppen deres resultater for at identificere centrale behov og udfordringer og formulerer derefter en fokuseret problemformulering, der fokuserer på brugerens perspektiv. Dette trin skaber et stærkt grundlag for at udvikle en meningsfuld og målrettet løsning.

**Coaching-tip:** Hjælp gruppen med at fokusere på at formulere en problemformulering, der centrere mod virksomheden eller den oprindelige udfordring, der vil guide deres løsningsudvikling.

## 3. Ideate (ÅBEN ramme)

Formålet med Ideate-fasen er at fremme kreativitet ved at generere en bred vifte af potentielle løsninger uden begrænsninger og forbehold. I denne fase engagerer gruppen sig i brainstormsessioner ved hjælp af teknikker som mindmapping eller «How Might We»-udsagn, hvilket giver dem mulighed for at udforske forskellige ideer og muligheder. Denne fase tilskynder til ekspansiv tænkning, og hjælper deltagerne med at bryde fri fra konventionelle tilgange.

**Coaching tip:** Skab et opmuntrende miljø for ”vilde” ideer. Mind gruppen om, at målet her er kvantitet over kvalitet for at sætte gang i innovation.

## 4. Prototype (lukkende ramme)

Prototypet-fasen fokuserer på at skabe håndgribelige, billige repræsentationer af ideer, der hurtigt kan testes og forfines. Gruppen bygger enkle modeller eller skitser af deres løsninger for at visualisere og eksperimentere med kernefunktioner. Disse prototyper er designet til at kunne tilpasses, hvilket giver mulighed for hurtig feedback og iterative forbedringer.

**Coaching tip:** Støt gruppen i at holde prototyper enkle, med fokus på kernefunktioner frem for perfektion. Tilskynd til hurtige, low-fidelity-prototyper for at fremme hurtig indlæring og tilpasning.

## 5. Test eller pitch med feed-back (ÅBEN ramme)

Formålet med testfasen er at indsamle feedback fra brugere eller interessenter for at vurdere effektiviteten, appellen og anvendeligheden af prototyperne. Gruppen præsenterer deres prototyper for brugere eller eksperter, idet de aktivt indsamler feedback om styrker, svagheder og områder for forbedring. Denne feedback er afgørende for at validere løsningens værdi og gennemførlighed.

**Coaching-tip:** Tilskynd gruppen til åbent at tage feedback til sig, og bruge den konstruktivt til at forfine og forbedre deres løsninger.

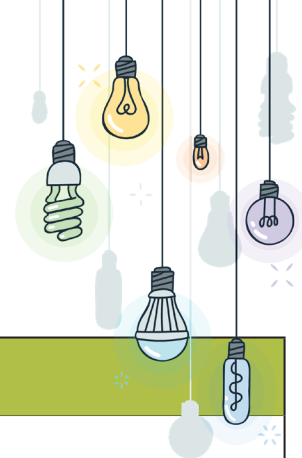
***I innovationscampen slutter vi processen her. Hvis man ønsker at arbejde i et længere forløb kan man fortsætte til fase 6:***

## 6. Iterate (lukkende ramme)

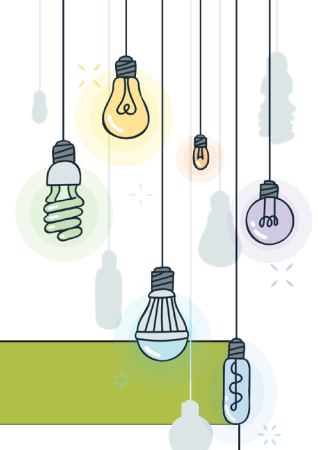
Iterate-fasen er dedikeret til at forfine løsninger baseret på feedback, der foretager justeringer, der stemmer overens med brugernes behov og indsigt opnået gennem test. Gruppen reviderer deres prototyper og kan revidere tidligere stadier, hvis det er nødvendigt, for at sikre, at den endelige løsning er både levedygtig og brugerfokuseret. Denne fase lægger vægt på løbende forbedringer og tilpasningsevne.

**Coaching tip:** Mind gruppen om, at iteration er nøglen til innovation. Tilskynd dem til at se hver cyklus af feedback og forfining som et skridt nærmere en effektiv løsning.

## Forslag til oversigt over 2-dages forløb:

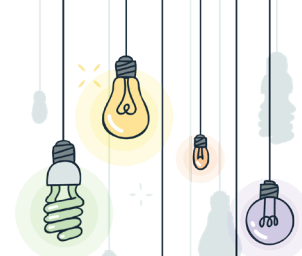


Tid	Dag 1: Indhold
	<b>Velkomst og rammesætning</b> Gennemgå de 2 dages forløb og sæt spot på engagement og vigtigheden af aktiv deltagelse. Inspirationsoplæg omkring en overordnet problemstilling, der er "hovedoverskriften" for innovations-campen.
	<b>Teambuilding</b> Den første vigtige fase af campen er at få rystet teamet godt sammen og få skabt en fælles og stærk energi. Brug øvelserne fra dokumenterne: "Teambuilding" og "Bussen"
	<b>Præsentation af udfordringerne</b> Deltager præsenteres for udfordringen af lærerne eller af den virksomhed, der stiller dem. Læg vægt på alvoren og vigtigheden af udfordringen.
	Udforsk udfordringen og udvælg en problemstilling som teamet vil arbejde med. Drøm stort og slip kreativiteten fri! Følg øvelserne i vejledningen: "Lærerens køreplan"
	Udvikl en ide, der kan arbejdes med som løsningsforslag til problemstillingen. Følg øvelserne i vejledningen: "Nej-hatten"
	Kort pitch som afslutning af dag 1. Hver gruppe får 2-3 min. til at præsentere deres problemstilling og pitche den idé de har til en løsning.
	<b>Afslutning på dag 1</b> Lav en fælles afslutning. Sæt fokus på det gode arbejde og alle de fantastiske tanker og idéer, der har været i spil. Anerkend, at nogle er trætte og, at det er en helt anderledes måde at arbejde på. Slut dagen med høj energi.



Tid	Dag 2: Indhold
	<b>Velkommen til dag 2</b> Gennemgang af dagens forløb. Opfrisk dagen i går. Bed deltagerne om at byde ind med tanker, refleksioner og oplevelser.
	<b>4. Fra idé til løsning og prototype, samt roadmap.</b> I denne fase skal deltagerne arbejde målrettet på at omdanne deres idé og løsningsforslag til et konkret bud på en løsning. Deltagerne må bruge alle former for metoder for at forstærke deres løsning. Spørg eksperter, prøv idéen af, søg efter viden osv.
	<b>Frokost</b>
	Inspiration der relaterer sig til problemstillingen. Det kan være et kort oplæg eller en lille film. En hjælp til at holde motivationen høj og komme godt i mål.
	<b>Design og byg en prototype</b> Lav et roadmap
	<b>5. Forbered en pitch</b> Deltagerne forbereder en pitch som afslutning på forløbet. Pitchen skal være så overbevisende, at den kan sælge løsningen. Husk deltagerne på, at det kun er en idé de skal sælge og ikke en færdig løsning eller et produkt, der er klar til at komme på markedet.
	<b>Pitch</b> Alle grupper pitcher deres ide. Det er vigtigt at invitere eksperter/ virksomheder eller andre "vigtige" personer ind til pitchen. Det giver deltagerne en følelse af, at det de har arbejdet med er betydningsfuldt og vigtigt.
	<b>Afslutning på innovationscampen</b> Fejr, at I er kommet i mål! Kår en vinder eller vælg en anden måde at fejre afslutningen på. Udnævnelse af en vinder kan være baseret på bedste samarbejde, bedste pitch, bedste idé osv.

# Vigtige grundregler for deltagelse



## Vigtige pointer for eleverne:

**“YES, AND...”**: Opfordrer deltagerne til at undgå vanetænkning. Det er f.eks. det man gør, hvis man svarer “ja, men..” ved at opfordre til at svare “ja, OG..” så opmuntrer man til positivt samarbejde, fordi man tanke-mæssigt bygger videre på hinandens idéer i stedet for at lade sig begrænse af, hvorfor man synes en idé ikke kan lade sig gøre.

**“BE PRESENT”**: Opfordrer deltagerne til at være fuldt til stede mentalt, og aktivt at byde ind og “give af sig selv”. På den måde får alle det største udbytte af oplevelsen. Man kan ikke opnå en høj energi og den intense stemning, der præger et innovationsevent, hvis deltagerne laver andre ting samtidigt.

**“LOVE THE IDEA”**: Motiver deltagerne til at elske den idé de vælger at arbejde med. Også selvom det ikke er en idé man selv har fundet på. Ved at engagere sig fuldt ud i gruppens idé tager alle deltagerne ejerskab over den. Det booster entusiasmen, energien, kreativiteten og arbejdsmorale.

I hver fase er der eksempler og vejledninger til øvelser, der kan bruges. Alle vejledninger findes i teams og en samlet køreplan for den 1. og mest intense dag er samlet i vejledningen: Innovationscamp – 1. dag med gruppearbejde.docx

Vejledning til teambuilding findes i dokumentet: **Vores Bus-Teambuilding**