



Curious George[™]

Let's Get Curious!

Projektfokus



Formålet med projektet er at lave et forløb, der udstyrer den studerende med en række værktøjer til at afdække et problemfelt inden for et domæne.

Det er her væsentligt at den studerende arbejder ud fra nysgerrighed og underen, samt arbejder ud fra forskellen på symptom og problem.

I innovationsundervisningen arbejdes der med 3 zone-idegenerering, gul-grøn-rød zone. Dette projekt beskæftiger sig udelukkende med gul zone, som er defineringen af det problem(Pain) der skal løses.

Målet er at gøre den studerende bedre i stand til at udforske, forstå og beskrive problemet (pain) og forstå at skelne mellem symptom og problem.

Målet er at dette giver grundlaget for bedre løsninger

Hvorfor nysgerrighed

- Nysgerrighed og underen er en driver for al forandring.
- Vi er født med nysgerrighed, men for mange aflært i opvæksten
- Nysgerrighed skal derfor blot startes op igen.
- Lære at se, spørge og eksperimentere



Hvorfor nysgerrighed

- Fra the Innovators DNA er 3 af 5 DNA'er relateret hertil
 - **Evnen til at udspørge**
 - **Evnen til at observere**
 - Evnen til at netværke
 - **Evnen til at eksperimentere**
 - Evnen til at associere
- Man kan diskutere om "evnen til at netværke" ikke også er nysgerrighed. Altså 4 ud af 5 DNA karakteristika



Hvad

- Er problemet

Hvordan

- Er det blevet et problem

Hvorfor

- Er det et problem

Hvorfor

-skal problemet løses



Ide udvikling

1. DESK RESEARCH

OPGAVE 1: Overordnet redegørelse for problemet og hvem det berører, og dets størrelse/omfang.

- Hvad er problemet?
- Hvordan er det opstået? (Årsagen)
- Hvorfor er det et problem?
- Hvem er det typisk et problem for?
- Hvor stort er problemet?
- Hvor mange påvirker det?
- I hvilke dele af verden er det et problem?
- Hvilke eksterne påvirkninger er der?
 - Statslige
 - Juridiske
 - Kulturelle

1 uge

2. FIELD RESEARCH

OPGAVE 2: Præsentation af indsigter fra obs. og interviews af diverse interessenter

- Observationer af umiddelbare målgruppe
- Kvalitative interviews
 - Målgruppe
 - Leverandører
 - Konkurrenter
 - Distributør
 - Marked generelt
- Hvad siger de og hvordan udtrykker de sig?
- Hvad gør de og hvordan bruger de?
- Hvad føler de og hvad drømmer de?
- Hvilke konsekvenser har problemet?
- Hvordan løses det i dag og af hvem?

1-2 uger

3. DATA/FOKUS/DYBDE

OPGAVE 3: Tolkning/kodning og formulering af læring og konklusioner

- Gruppering af Data
- Gruppering i temaer
- Hvad har vi lært om Problemet?
- Hvad kan vi konkludere?
 - Behov/Needs
 - Bevæggrunde
 - Årsager

1 dag

4. VALIDERING

OPGAVE 4: Visualiser problemet på poster og præsenter i plenum. Formulering af skarp og Fremadrettet problemformulering

- Forståelse for Domæne
- Perspektiv
- Potentiale
- Vision

1 uge

5. RETNING

OPGAVE 5: Visualisering af PAIN i form af video incl. skarp og fremadrettet Problemformulering 10 min. videopræsentation

PROBLEM
FORMULERING

1 dag