

# Velkommen

pitch@dansic

# Velkommen

---

Josefine Aggeboe  
Innovationskonsulent v.  
Københavns Universitet

[josefine.aggeboe@gmail.com](mailto:josefine.aggeboe@gmail.com)  
@JosefineAggeboe  
60729281  
Innovation.blogs.ku.dk

# Program

---

11.30-11.45 : Inspiration til idégenerering

11.45-13.00 : Problemdefinition og idégenerering

13.00 -13.45: Frokost

13.45-14.15 : Inspiration til brugerinddragelse v. Karsten Ansbjerg Thørring

14.15-14.25 : Inspiration til idékvalificering

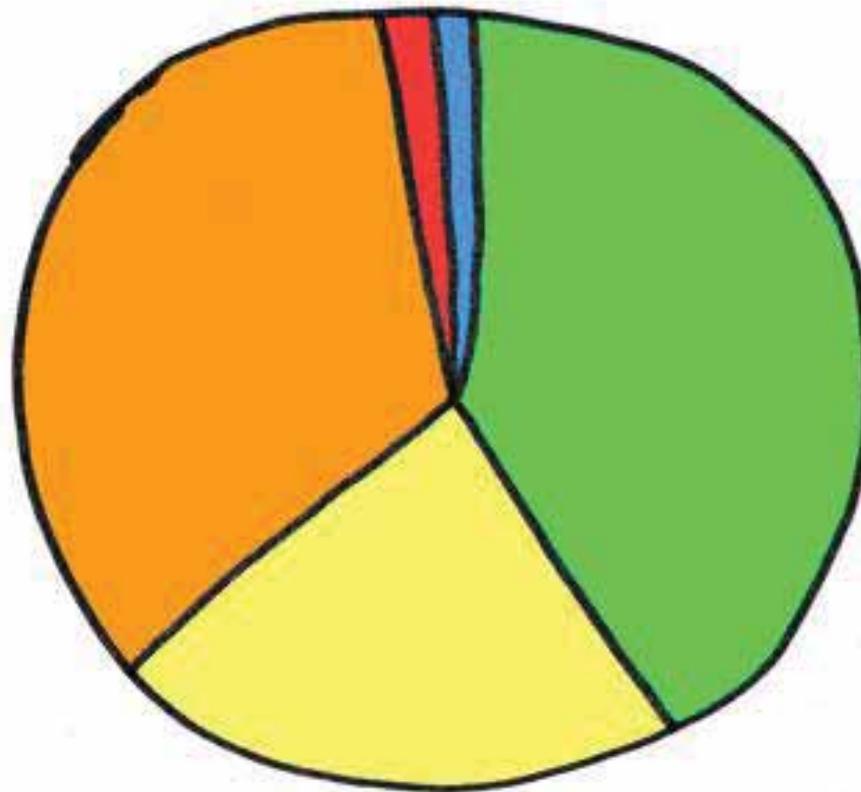
14.25-16.15 : Idékvalificering og udvælgelse (inklusive mini-pause)

16.15-16.30 : Pause

16.30-16.45 : Inspiration til konceptualisering

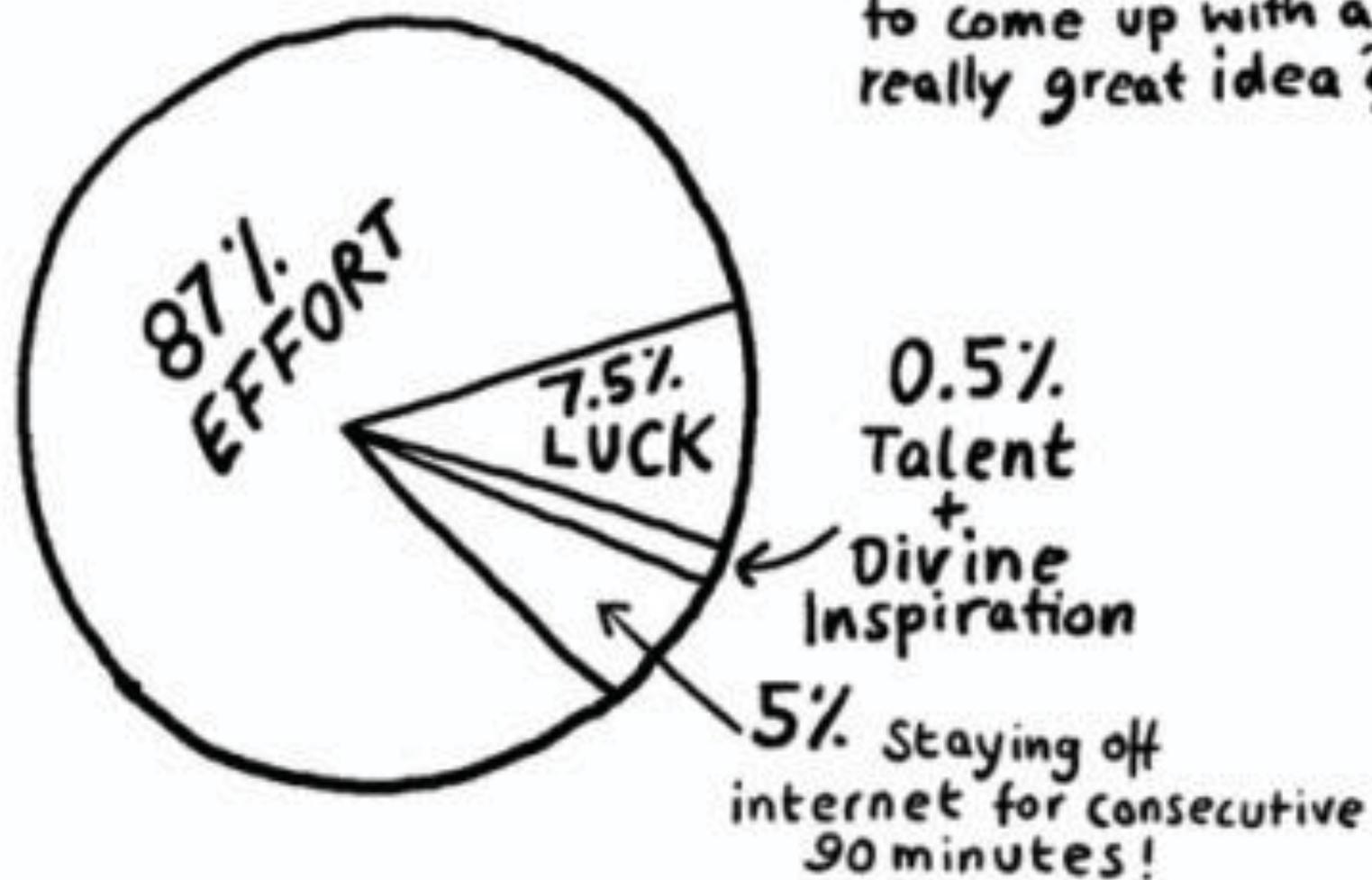
16.45-18.00 : Konceptualisering og brugerinddragelse

# THE CREATIVE PROCESS

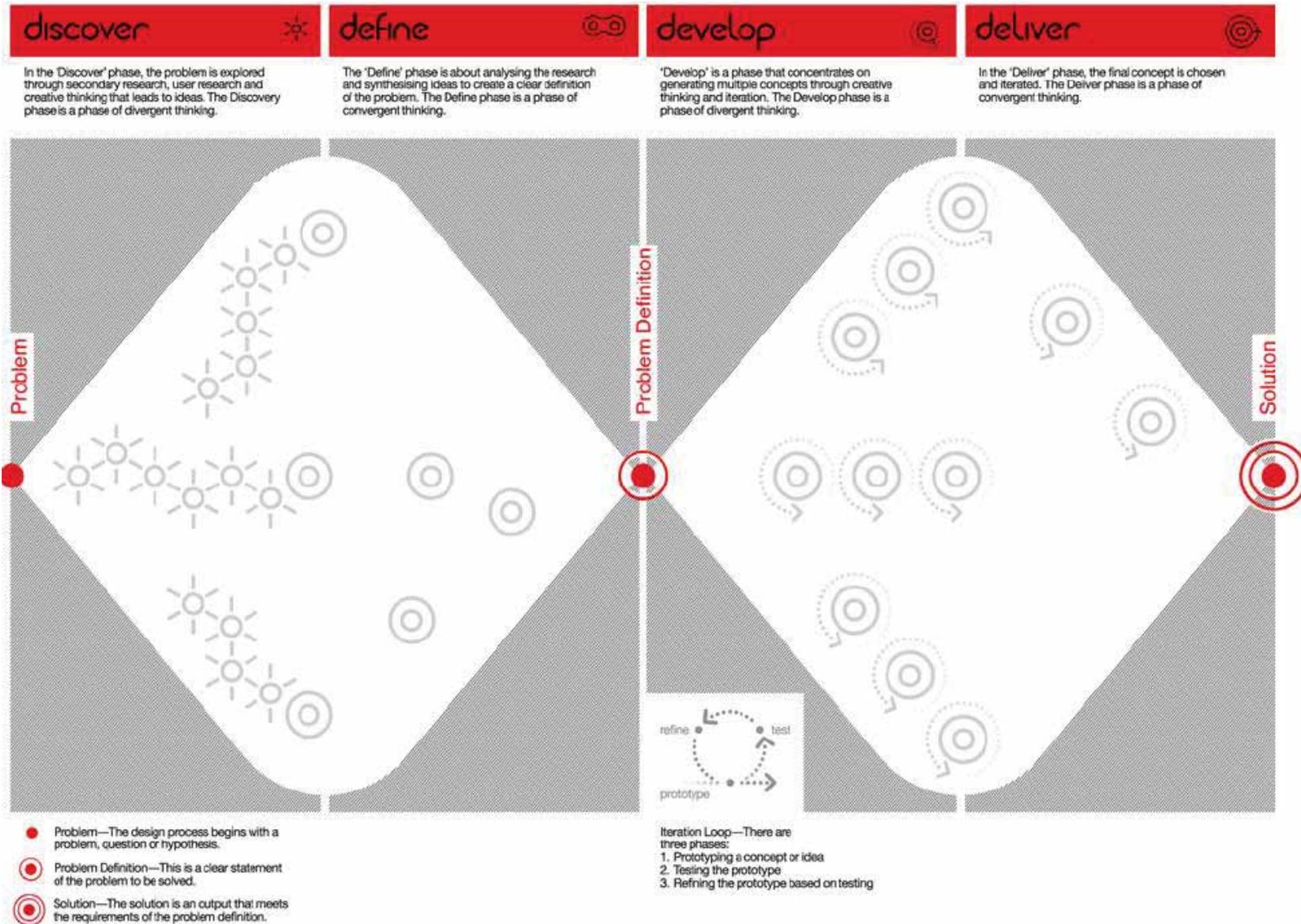


- INSPIRATION
- WORK
- BINGE EATING
- DISCOURAGED NAPPING
- RANDOM INTERNET SURFING

What does it take  
to come up with a  
really great idea?



# Processen



Figur 1: Kilde: Design Council, UK

# Fokus i denne fase

- Kvantitet frem for kvalitet
- JA til alt
- Følg processen
- Brug hinanden

# Idégenerering

---

- Konkret problemstilling
- Fri brainstorm
- Praksisser
- Kombination af ideer

# Konkret problemstilling

Formålet med denne øvelse er at indsnævre problemstillingen, så den bliver specifik nok til, at I kan komme med bud på konkrete løsninger.

- 1) Læs casen igennem et par gange
- 2) Hvert gruppe-medlem kommer med to bud på konkrete bud på delproblemstillinger, I kan arbejde med. Hver problemstilling skrives på én post-it

I har 5 minutter til denne del af øvelsen

# Konkret problemstilling

- 1) Hvert gruppemedlem læser sine post-its højt og lægger dem midt på bordet
- 2) I finder i gruppen ud af, hvilken problemstilling I ønsker at arbejde videre med eventuelt ved at kombinere bud fra flere gruppemedlemmer

Den/de valgte problemstillinger beholdes på bordet, resten fjernes og gemmes evt. til senere inspiration

I har 10 minutter til denne del af øvelsen

# Fri brainstorm

---

Formålet med denne øvelse er at få skrevet alle umiddelbare løsninger på problemet ned, så de kan videreudvikles.

## Stille brainstorm

1. Hvert gruppe medlem skriver alle de løsninger hun umiddelbart kan komme på ned. Alle er stille mens denne del af øvelsen foregår. Skriv kun én idé pr. post-it. Ideerne lægges midt på bordet

I har 5 minutter til denne del af øvelsen

# Fri brainstorm

Åben brainstorm

1. Se på de andre gruppe-medlemmers ideer, og skriv nye ideer ned eller byg videre på eksisterende ideer. Tal gerne sammen mens I gør dette, eller spørg ind til hinandens ideer.

I har 5 minutter til denne del af øvelsen

Gem ideerne og gør plads på midten af bordet.

# Praksisser

---

Formålet med denne øvelse er at få ideer, der relaterer sig direkte til problemstillingens kontekst.

Gruppen skal brainstorme på 3 emner: gode praksisser, dårlige praksisser og arenaer.

- 1) Fordel de 3 emner mellem gruppemedlemmerne
- 2) Brainstorm individuelt på et af emnerne – skriv en praksis/arena pr. post-it
- 3) Læg alle post-its midt på bordet, men bland ikke de tre emner

I har 5 minutter til denne del af øvelsen

- 4) Brainstorm i fællesskab videre på de 3 emner

I har 10 minutter til denne del af øvelsen.

Afsæt evt. en person til at tale med case-stilleren om gode/dårlige praksisser

# Praksisser

---

## Eksempler på gode praksisser:

Uddannelse: Sammenhold, at lære noget, fredagsøl, frikvarter

Alkohol: Hygge, samvær, fest

Byrum: Møde mellem mennesker, kultur, spille fodbold

## Eksempler på dårlige praksisser:

Uddannelse: kedeligt, dårlige undervisere, dårligt indeklima

Alkohol: voldelig adfærd, tømmermænd

Byrum: Folk der smider affald, fulde mennesker der larmer

## Eksempler på arenaer:

At gå en tur med hunden, i skole, på sofaen, i en bagerbutik, i teater

# Kombination af ideer

Formålet med denne øvelse er at få nye ideer samt at udvikle videre på gamle ideer

- 1) Find ideerne fra den åbne brainstorm frem
- 2) Kombiner gode/dårlige praksisser med arenaer eller med gamle ideer for at generere nye ideer
- 3) Byg gerne videre på hinandens ideer

I har 20 minutter til denne øvelse - I skal efter øvelsen have cirka 50 ideer

**Frokost!**

# Kvalificering

---

Hvordan ved man, om en idé er god?

YOU ARE NOT STUCK  
IN TRAFFIC.  
YOU ARE TRAFFIC.

Get a bike. Break Free!

**CYCLE CHIC**

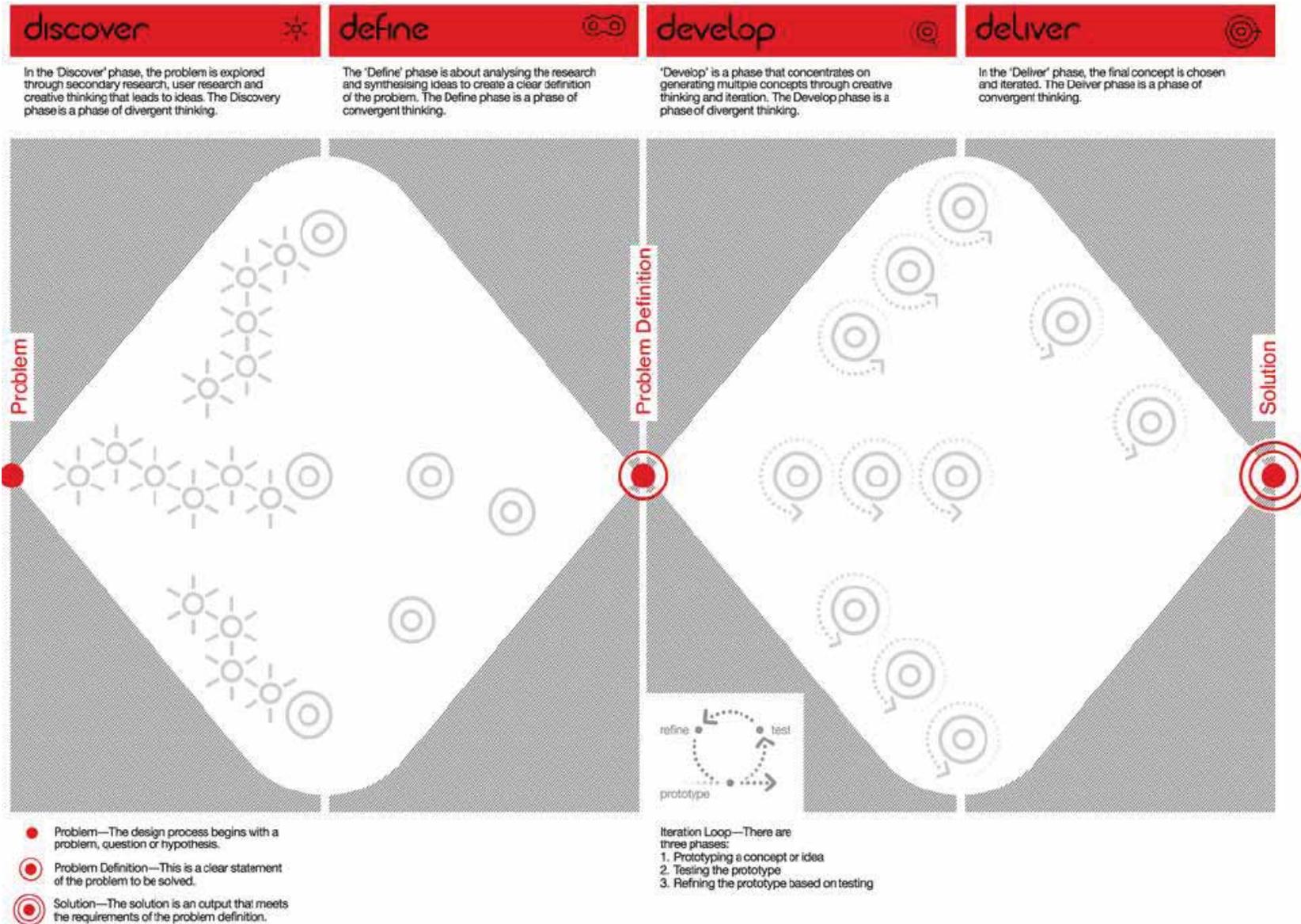
# Kvalificering

---

- Udvikle og konkretisere dele af ideerne – bl.a.innovationshøjde og social rækkevidde
- Både inde i og udenfor ideerne
- Fokus på værdiskabelse – kan være vanskeligt i social innovation
- Fokus på aktører – Hvem leverer og hvem modtager værdi
- Fokus på den politiske- kulturelle- og økonomiske til kontekst

”Nye løsninger på samfundets sociale og miljømæssige udfordringer”

# Processen



Figur 1: Kilde: Design Council, UK

# Fokus i denne fase

- Gøre ideerne hele og konkrete
- Forstå konteksten
- Finde parametre at udvælge ideer på baggrund af
- Begynde at indtænke brugere
- Begynde at indtænke andre aktører

# Kvalificering

---

- Økosystem
- Matriks

# Økosystem

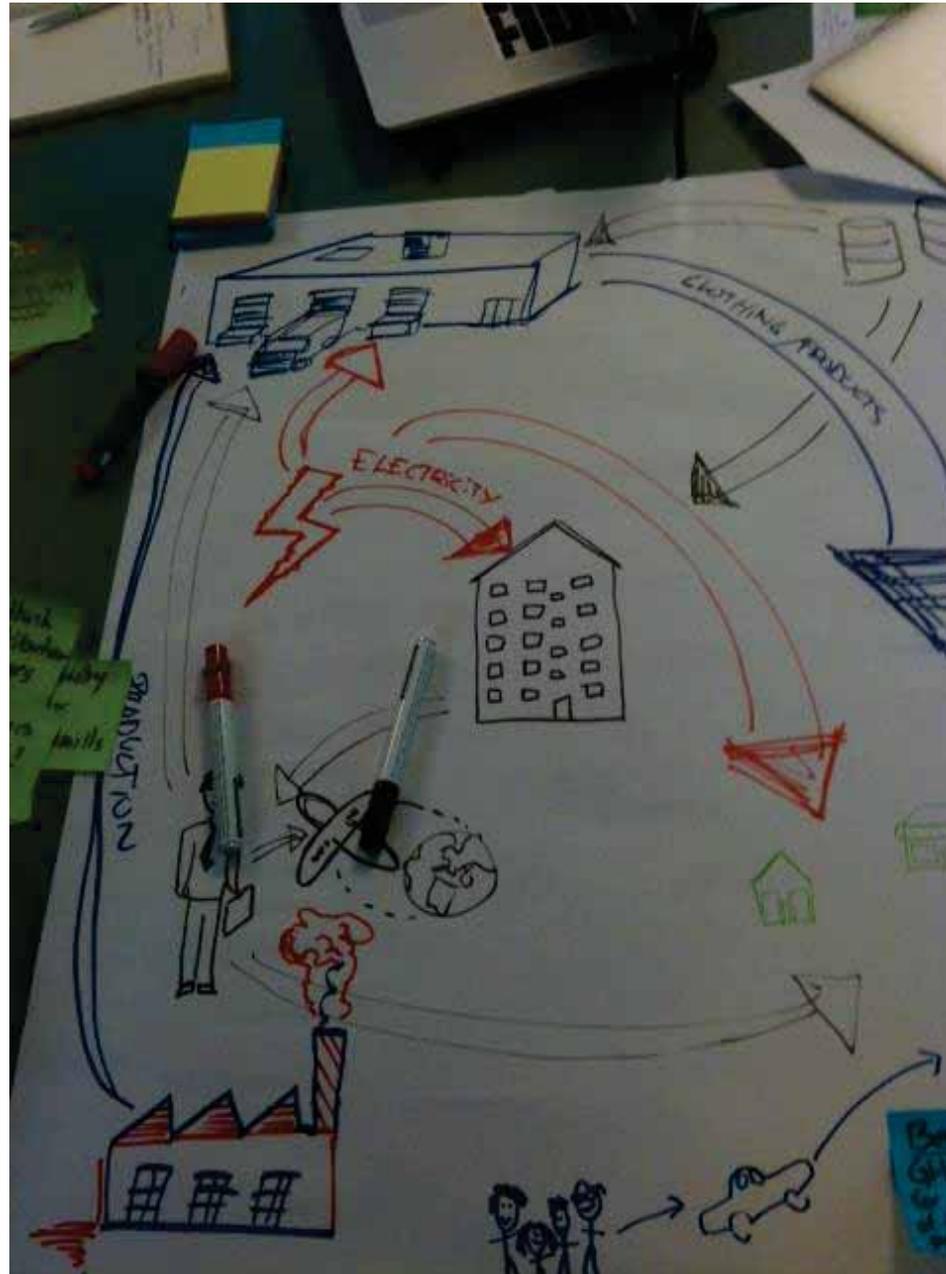
---

Formålet med denne øvelse er, at kortlægge hvor jeres ideer vil have indflydelse og hvilke dele af økosystemet de berør

- 1) Tegn et økosystem over den kontekst jeres problemstilling er del af – medtag både organisationer og centrale aktører
- 2) Placer jeres ideer på økosystemet – kombiner gerne ideer

I har 20 minutter til denne del af øvelsen

# Økosystem



# Økosystem

---

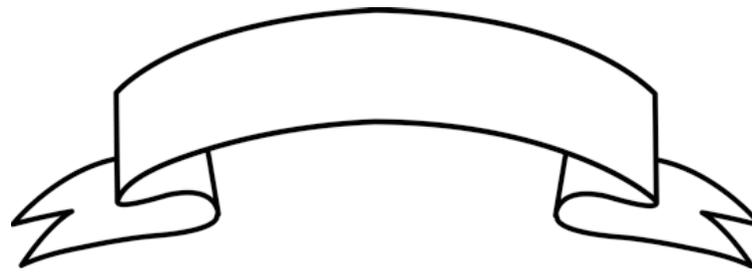
- 1) Udvælg 10 bærende ideer I ønsker at arbejde videre med, vælg enten ideer der dækker økosystemet bredt eller fokuser på særligt relevante aktører/organisationer
- 2) Beskriv de 10 ideer på hver deres "idébeskrivelse"

I har 10 minutter til denne del af øvelsen

Rolle 1

Rolle 2

Rolle 3



Beskriv eller tegn ideen  
– hvordan virker det?

Hvilken værdi skaber ideen?

Hvem er de vigtigste kunder,  
brugere og andre aktører?

**IDÈBESKRIVELSE**

**Pause!**

# Matrix

---

Formålet med denne øvelse er at udvælge 3 ideer, vha. kriterier I selv opstiller

- 1) Tænk over hvilke kriterier der kunne være relevante for at sortere ideer i forhold til jeres problemstilling
- 2) Udvælg 2 kriterier og tegn en matrix
- 3) Placer de 10 ideer i matrixen
- 4) Diskuter om I ønsker at arbejde videre kun med ideer fra en kvadrant eller fra flere – se evt. om nogle ideer kan flyttes
- 5) Udvælg 3 ideer I ønsker at arbejde videre med og beskriv dem på idékort
- 6) Skriv de tre ideer ind på Tag Del

I har 15 minutter til denne øvelse

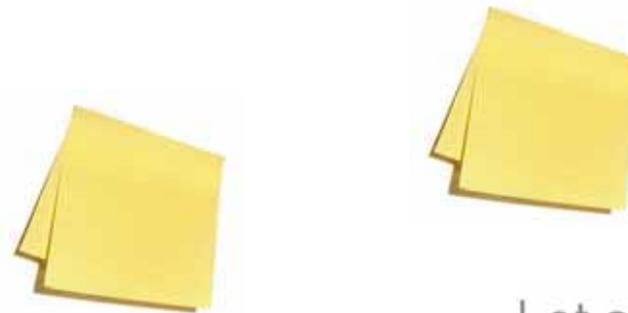
Stor social rækkevidde

Svær at implementere

Let at implementere

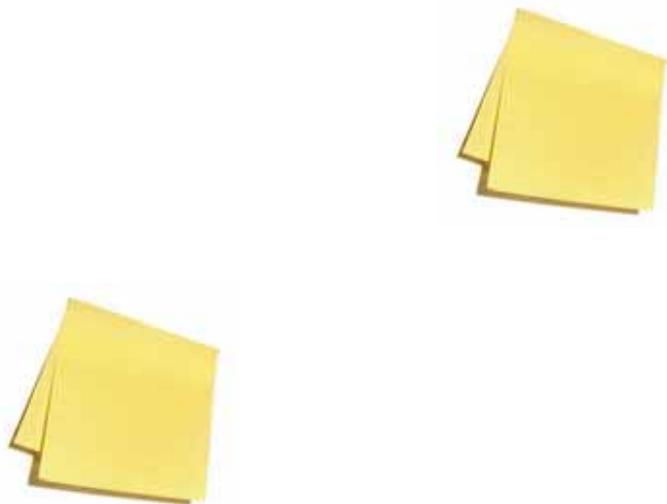
Lille social rækkevidde

Stor social rækkevidde



Svær at implementere

Let at implementere



Lille social rækkevidde

# Matrix

---

Formålet med denne øvelse er at udvælge 3 ideer, vha. kriterier I selv opstiller

- 1) Tænk over hvilke kriterier der kunne være relevante for at sortere ideer i forhold til jeres problemstilling
- 2) Udvælg 2 kriterier og tegn en matrix
- 3) Placer de 10 ideer i matrixen
- 4) Diskuter om I ønsker at arbejde videre kun med ideer fra en kvadrant eller fra flere – se evt. om nogle ideer kan flyttes
- 5) Udvælg 3 ideer I ønsker at arbejde videre med og beskriv dem på idékort
- 6) Skriv de tre ideer ind på Tag Del og beskriv dem i en idébeskrivelse

I har 15 minutter til denne øvelse

# Roller

---

Formålet med denne øvelse er at se løsningerne fra forskellige vinkler for at kunne udvikle dem videre

- 1) Tænk over hvilke roller der kunne være relevante at udvikle jeres løsning med (borgmester, bruger, borger, administrator, jeres egen faglighed, etc.)
- 2) Vælg 3 roller, og fordel dem mellem gruppemedlemmerne
- 3) Send hver løsning rundt til hvert gruppemedlem/hver rolle. Alle kommenterer på ideen ud fra sin rolle. Alle rater desuden hver løsning på en skala fra 1 til 5 ud fra sin rolles synspunkt

Afsæt eventuelt et gruppemedlem til at tale med case-stillerne

I har 30 minutter til denne øvelse

# Udvælgelse

---

I skal nu vælge den endelige løsning, I ønsker at arbejde videre med

- 1) Læg tallene fra sidste øvelse sammen, og se hvilken løsning der scorer højest
- 2) Se på kriterierne fra matriksen, og vurder hvor de 3 løsninger nu placerer sig i forhold til de kriterier – kan en løsning evt. flyttes?
- 3) Vend tilbage til problemstillingen og vurder, hvilken løsning der bedst svarer på denne
- 4) Udvælg på baggrund af dette, og andre betragtninger, den løsning I ønsker at arbejde videre med
- 5) Beskriv denne løsning grundigere på Tag Del

I har 15 minutter til denne øvelse

**Pause!**

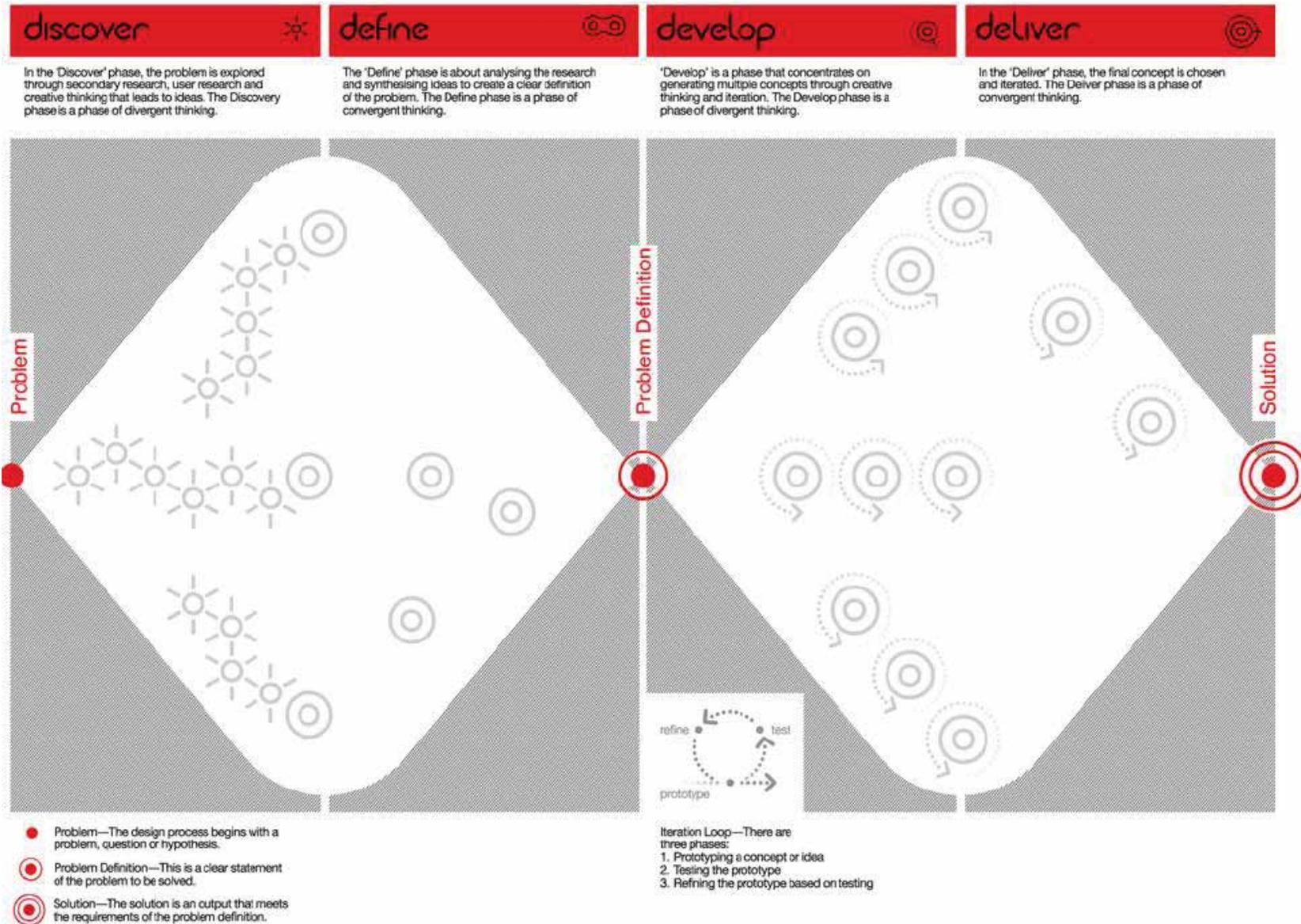
# Konceptualisering

- Kom hele vejen rundt om ideen – fokus på helheden
- Tænk over værdien for alle aktører
- Se den fra brugerens perspektiv
- Hvordan ville den skulle implementeres, hvad skal der konkret gøres – første skridt?
- Hvad er forretningsmodellen for jeres løsning
- Hvorfor er jeres løsning social innovation

# Konceptualisering - pitch

- Hvad er jeres vinkel i pitchen
- Hvordan får i repræsenteret både brugere og kommunen i pitchen
- Brug citater eller billeder
- Vis næste skridt for kommunen i implementering
- Gør jeres løsning vedkommende – fortæl en historie
- Tænk over hvordan I står og taler

# Processen



Figur 1: Kilde: Design Council, UK

# Fokus i denne fase

- Helhed i løsningen
- Brugerperspektivet
- Realiserbarhed
- Kommunikation af løsningen

# Brugsscenarie - brugerrejse

Formålet med denne øvelse er at konceptualisere jeres løsning samt at producere materiale til pitchen

- 1) Udarbejd et brugsscenarie eller en brugerrejse for jeres løsning – vær visuelle
- 2) Inddrag gerne slutbrugerne ved at kontakte dem
- 3) Forbered jer på pitchen – tænk her bl.a. over den oprindelige problemstilling, implementerbarhed, social rækkevidde og værdi for slutbrugerne

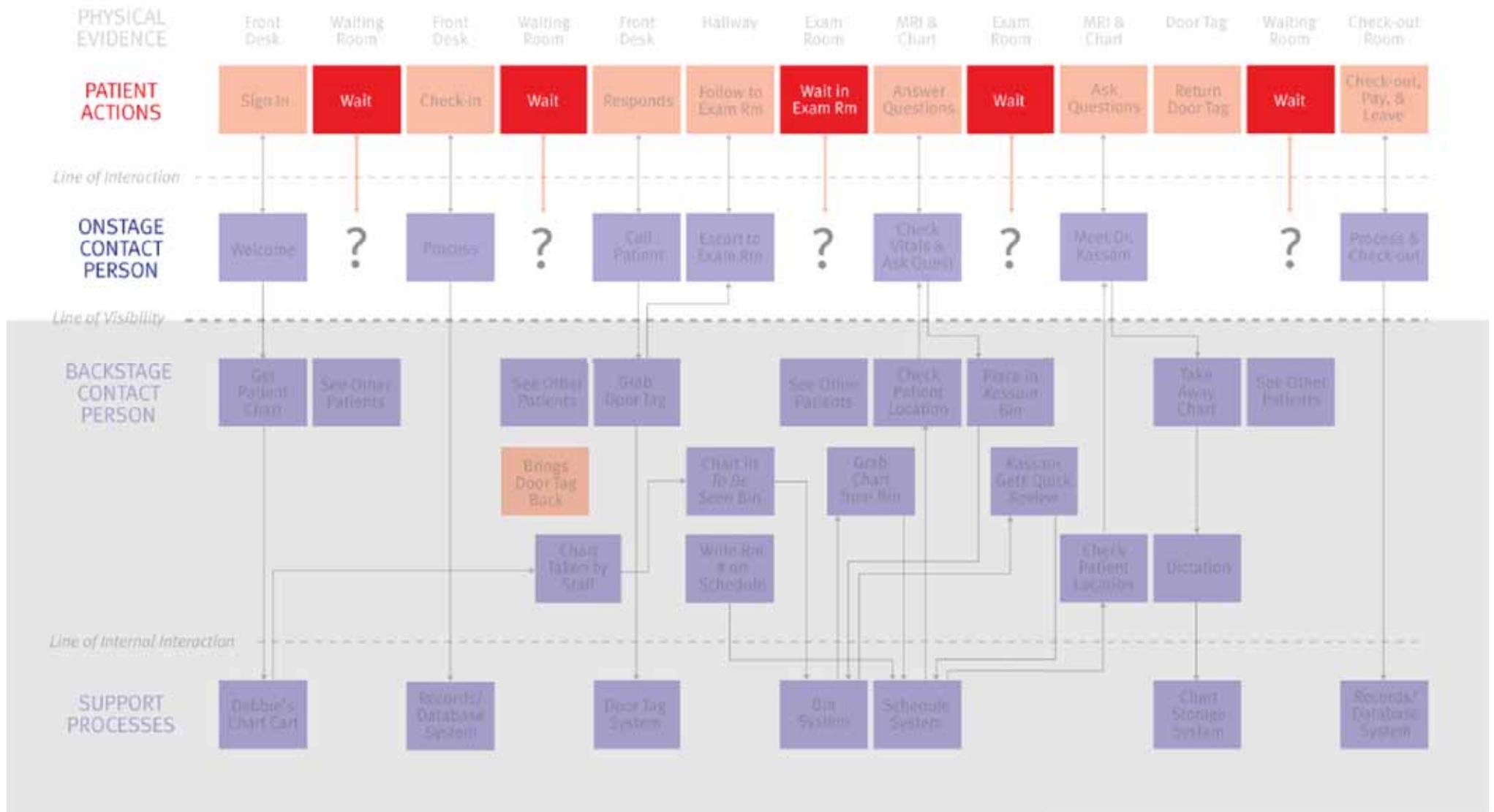
I har frem til kl 18

# Brugsscenarie - brugerrejse

- En visuel fremstilling af brugerens interaktion med løsningen
- Vise de vigtigste faser/funktioner
- Ofte kronologisk
- Set fra brugerens perspektiv
- Høj detaljegråd



# Service Blueprint of Presby Neuro Clinic





Her er Svenne



Svenne er hjemme og tv'et er tændt



Der kommer reklamer på tv uret viberer og tv'et spørger om man vil motionere



Svenne har lyst til at lave lidt gymnastik



Svenne er optaget af noget andet, eller har ikke lige lyst til at motionere



Svenne holder på uret for at stoppe træningen



Svenne vil gerne træne sin ryg



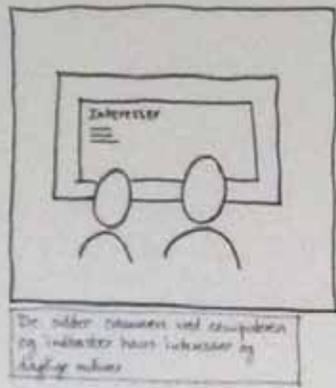
Svenne vil afslutte træningen fordi han er træt, vil se noget på en anden kanal el. lign



Reklame pausen er slut og motionsprogrammet ender



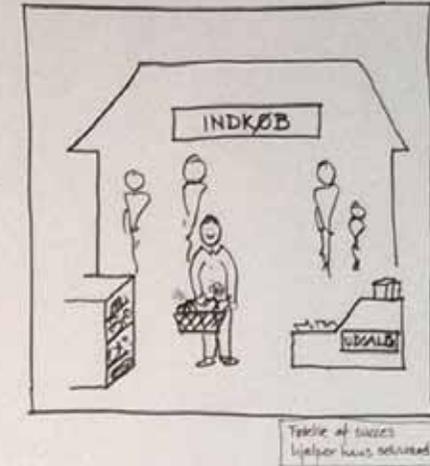
# KONCEPT - STYRKE OG STØTTE TIL DEN HUKOMMELSESSVÆKKEDE HJERNE



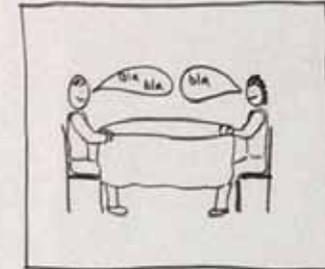
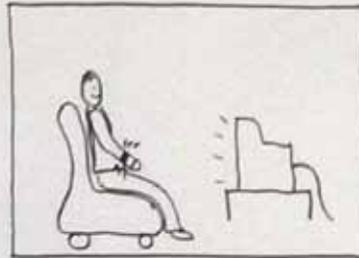
## SCENARIO 1



ELLER

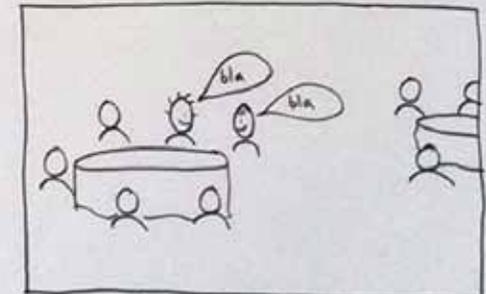
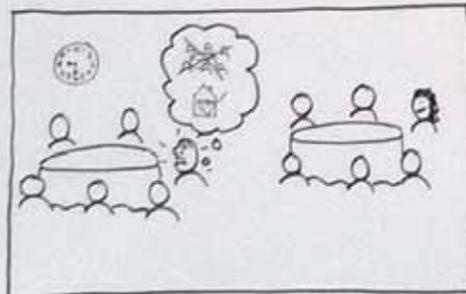


## SCENARIO 2



Flere aktiviteter i hverdagen medfører til at de har mere at tænke på når læstuen kommer hjem fra arbejde. En anden vigtig faktor er at han stykker sit hjerte!

## SCENARIO 3



De er til fælles sidder rundt. Man kender ikke det sædvanlige og har meget svært ved at høre hinanden. Der er mange mennesker og meget larm. Stressniveauet stiger. Man vil ligesom.

Efter en turekud har stressniveauet lagt sig og man føler sig klar til at gå ind til festen igen. Nu skal fornyet energi og vrede gå på land.

# Brugsscenarie - brugerrejse

Formålet med denne øvelse er at konceptualisere jeres løsning samt at producere materiale til pitchen

- 1) Udarbejd et brugsscenarie eller en brugerrejse for jeres løsning – vær visuelle
- 2) Inddrag gerne slutbrugerne ved at kontakte dem
- 3) Forbered jer på pitchen – tænk her bl.a. over den oprindelige problemstilling, implementerbarhed, social rækkevidde og værdi for slutbrugerne

I har frem til kl 18

**TAK!**