

# Teknologi & designtænkning

*Webinar edition*



*We love  
Design  
Thinking*

...



*Det her er  
Frederikke*



Det her er  
MARK







Og det her  
er Jonas



REGNDANS

*sig hej*

[www.regndans.dk](http://www.regndans.dk) | [hej@regndans.dk](mailto:hej@regndans.dk) | [@vierregndans](https://www.instagram.com/vierregndans) | [linkedin.com/company/regndans](https://www.linkedin.com/company/regndans)

Dansk  
Design Center

D2i DESIGN  
TO  
INNOVATE

design  
skolen  
kolding DK

ENERGINET

esoft

Favrskov  
Kommune

FYNSKE BANK  
I dag, i morgen, i fællesskab

iba  
ERHVERVSAKADEMI  
KOLDING

Kohberg

LANDBRUG FØDEVARER

NØRGÅRD MIKKELSEN  
INNOVATION COMMUNICATION

ODENSE  
KOMMUNE

Odense  
Renovation

SYDDANSK  
ERHVERVSSKOLE

SINATUR  
HOTEL & KONFERENCE

solar

Sprint.  
Digital

Sprogeriet

Topdanmark

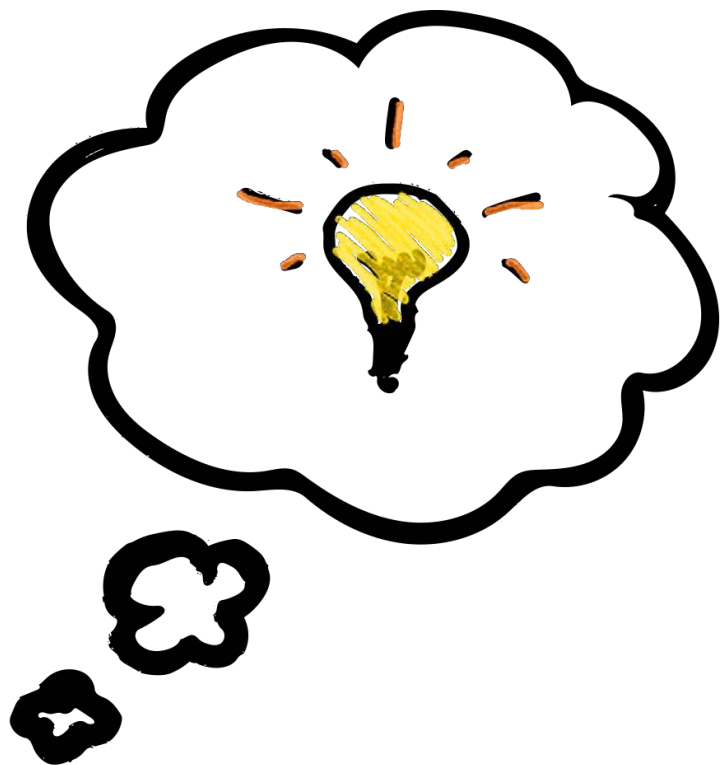
Erhvervsakademi og  
Professionshøjskole

VIDENSCENTER FOR  
AUTOMATION OG  
ROBOTTEKNOLOGI



**Hvordan kan vi  
forholde os til en  
hastigt omskiftelig  
verden?**





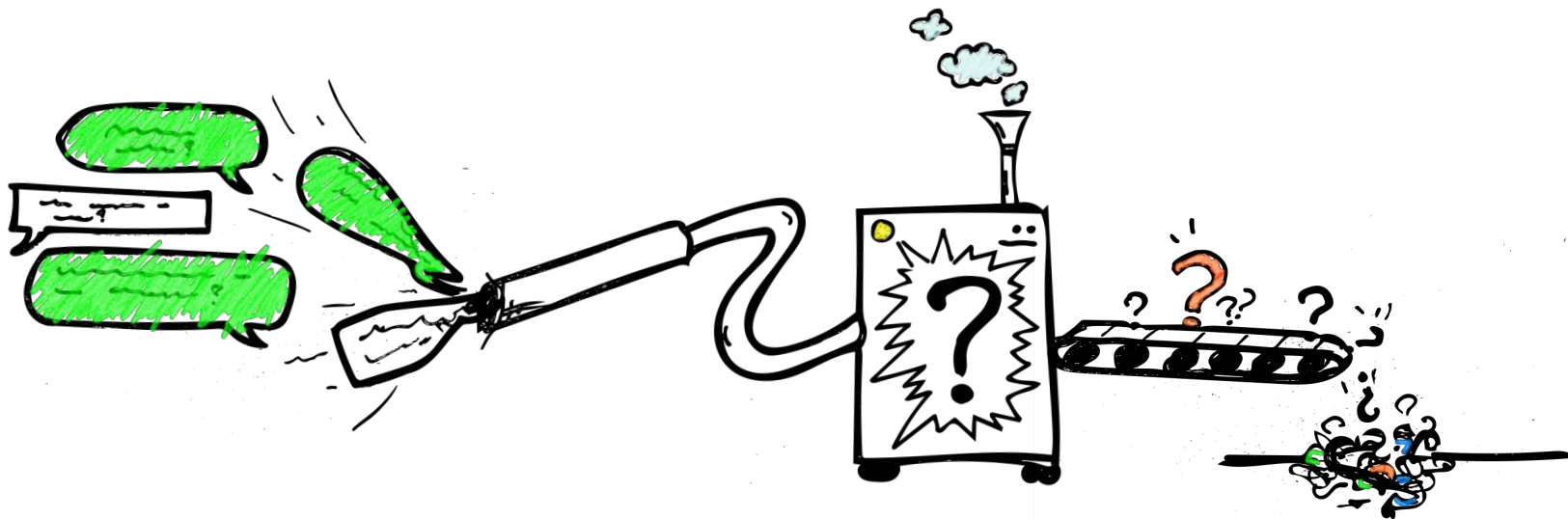
**Hvordan kan vi finde  
løsninger i takt med  
udviklingen omkring  
os?**



**Hvordan kan vi sikre os, at det er mennesker der styrer teknologien,**  
**og ikke teknologien der styrer mennesker?**

*Yes please!*





**Vær endelig  
aktiv med spg.  
i chat**

**Der er ingen  
dumme  
spørgsmål**

**Vi svarer løbende  
og samler op  
til sidst**

**Der er ingen pauser  
undervejs**

**Vi kører på til kl 14.00  
hvor vi svarer på spg**



**Vi er færdige kl  
14.15**

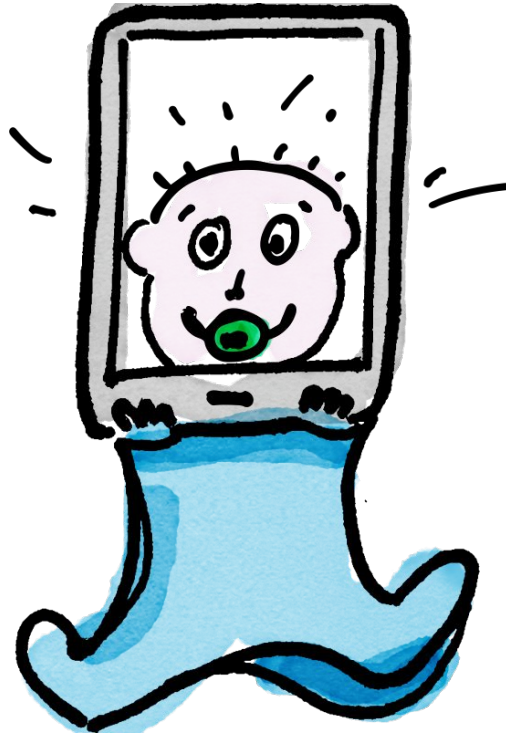


# Først en lille historie om teenagere





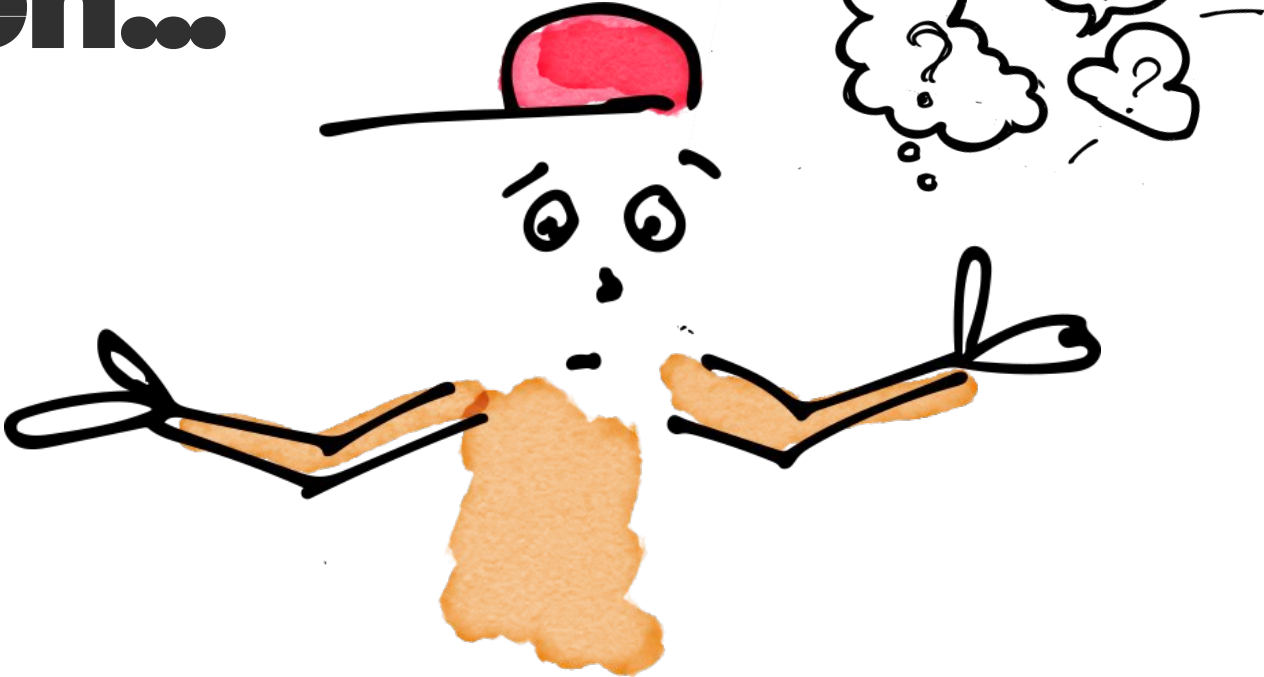
**Digital**



**Native**



**Men...**



**Teknologi skal tage  
udgangspunkt i at  
løse problemer**



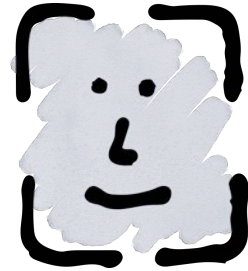
**Nemt**



**Convenient**



**Smart**



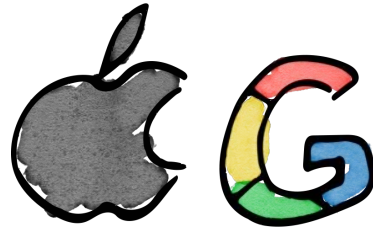
*Men for hvem?*







**Hvor ender  
det?**



**Hvem ejer  
det?**



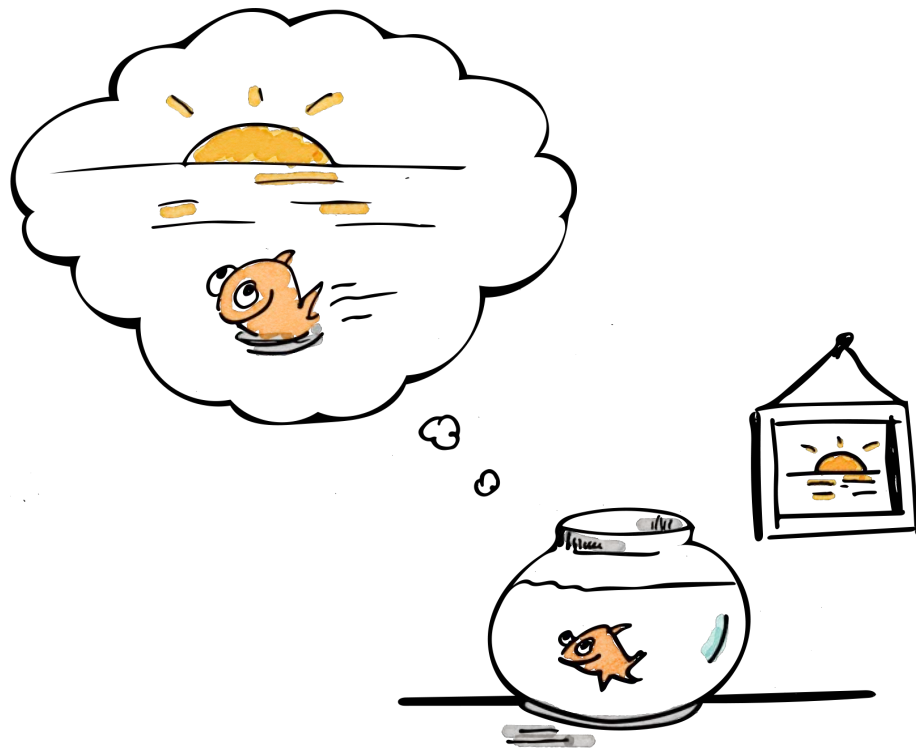
**Hvad er  
motivet?**



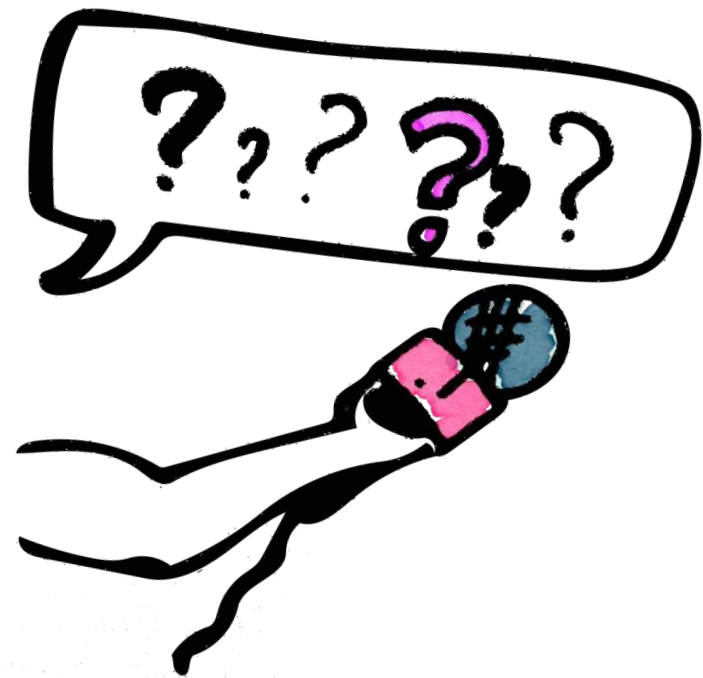
**...er en metode & et mindset der hjælper dig med at opdage og løse udfordringer på en måde, der gavner brugeren.**

*Key take away*





# Brugeren i centrum



# Undrende, Undersøgende & Nysgerrig

Tænk som en  
fire årig





Hvorfor?

Hvad nu hvis?

Hvorfor ikke?



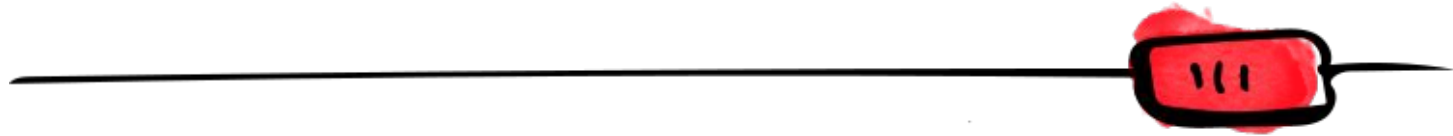
Hvem?

Hvordan?



# Abstrakt

# Konkret



Motion

Dans



**Kan bruges til at udvikle  
teknologi, men handler  
mere om at forstå  
mennesker**

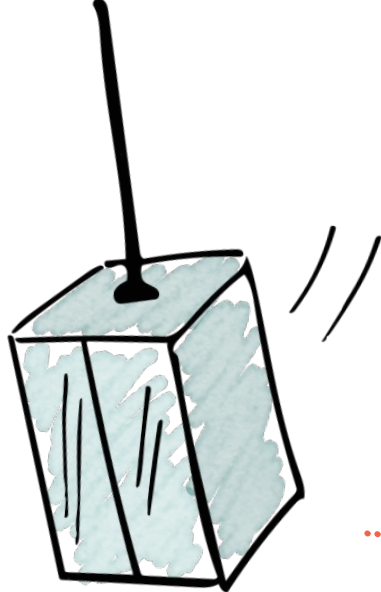


# En lille historie om en elevator

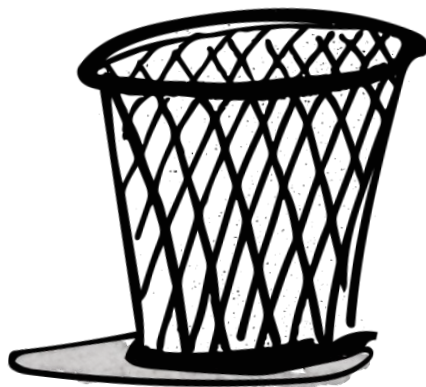




**Nyt  
nyt  
nyt...**



*...eller hvad?*

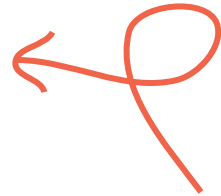


# Kan du gætte løsningen?

A Ny hurtigere motor ✓

B Kunstig intelligens styresystem

C Flere elevatorer



Det er ikke  
den her



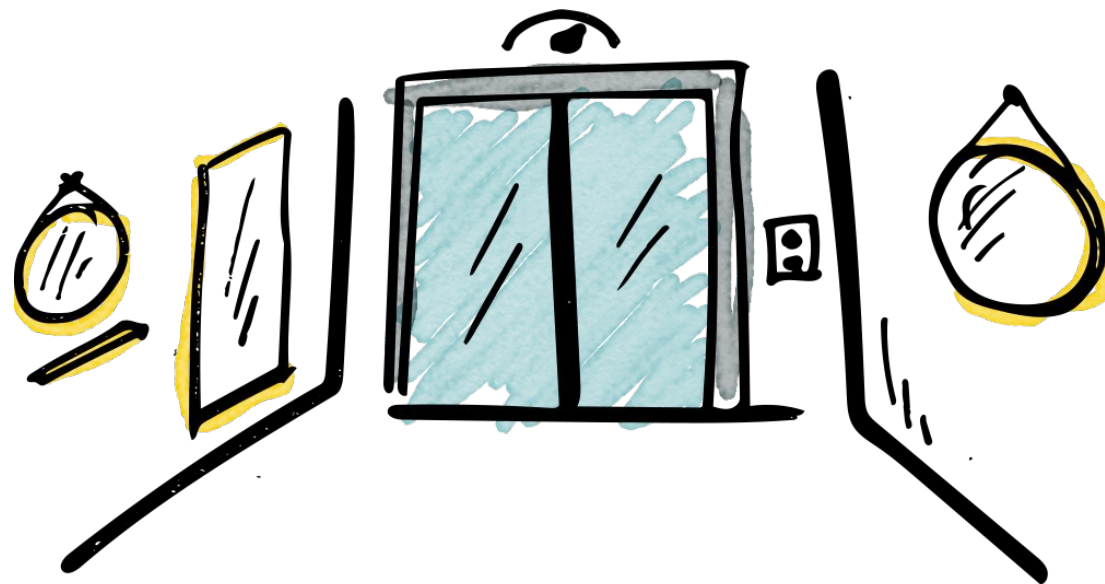
=



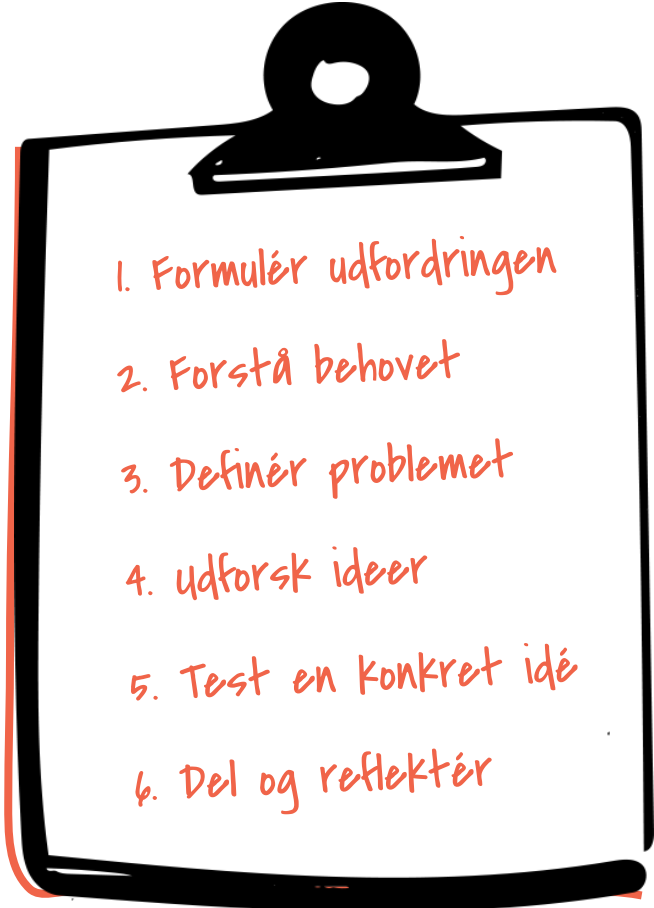
**ALLE hader at vente**



**Løsningen  
var  
spejle...**



# Vi benytter enkle byggeklodser til at skræddersy designprocesser

- 
1. Formulér udfordringen
  2. Forstå behovet
  3. Definér problemet
  4. udforsk ideer
  5. Test en konkret idé
  6. Del og reflekter



# eksempler

*med taktile materialer*



**Circular Solution Canvas**

**1.1 Pick and place your cards**

Your product goes here

Your circular opportunity goes here

Your circular opportunity goes here

**1.2 How Might We..?**

Using the cards you have put product, write a question that sums up the challenge you want to solve into. Using the knowledge and business model of discarded furniture by reimagining challenge?

**2.1 Sketch your idea**

**2.2 Describe your idea**

**2.3 Waste Hierarchy**

Place the cards below to describe how your solution reuses the product in the Waste Hierarchy.

1. Avoidance
2. Reuse
3. Recycle
4. Waste to energy
5. Disposal of waste



# 20 minutters workshop







## 1.1 Vælg ét materiale

Materiale placeres her

## 1.2 Muligheder

Beskriv mulighederne i det materiale du har valgt.

---

---

---

---

---

---

---

---

## 1.3 Begrænsninger

Beskriv begrænsningerne i det materiale du har valgt.

---

---

---

---

---

---

---

---

## 1.4 Den første idé

Tegn eller beskriv din første idé, som er opstået ved at undersøge mulighederne. Hvorfor? "Hvad skal bruges som input?"



---

---

---

---

---

---

---

---

## 2.1 Vælg og placér kontekst- og strategikort

Kontekst kort placeres her

Strategi kort placeres her

## 2.2 How might we?

Skift et eller flere ord i sætningen ovenstående til et eller flere andre ord udtrykkende et andet spørgsmål. For eksempel: "Hvordan kan vi designe en mekanisme der er genbrugelig, miljøvenlig, modstandsdygtig over for skader, leveret som en service?"




---

---

---

---

---

---

---

---

## 4.1 Hvad erstatter løsningen

Designet og produktet, hvilke materialer, løsningen erstatter og betydningen af det.

---

---

---

---

---

---

---

---

## 4.2 Funktion

Designet og produktet, hvilke materialer, løsningen erstatter og betydningen af det.



---

---

---

---

---

---

---

---

## 4.3 Levetid

Placer en eller flere punkter på linjen over de enkelte levetidspunkter.

---

---

---

---

---

---

---

---

## 4.4 Feedback

Få feedback fra en anden gruppe og merk, hvad du lærer af deres og din egen feedback.



---

---

---

---

---

---

---

---

## 3.2 Beskriv kort løsningen

Udfyld skemaet med en kort beskrivelse af løsningen. For eksempel: "Skolemåder som leverer en..."



---

---

---

---

---

---

---

---

## 3.1 Beskriv kort løsningen

Udfyld skemaet med en kort beskrivelse af løsningen. For eksempel: "Skolemåder som leverer en..."



---

---

---

---

---

---

---

---

# 1.5 times workshop





100 børn  
800 lærere  
2 timer



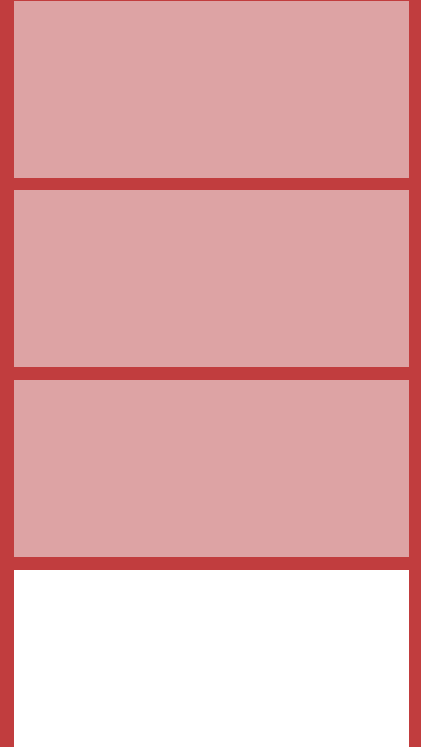
A vertical sheet of paper with a grid of colored boxes and text, likely a lesson plan or activity sheet. The sheet is divided into four main horizontal sections, each with a different background color: blue, green, yellow, and red. Each section contains several smaller boxes and text, organized in a structured layout. The top right corner of the sheet features the logos for '33A' and 'IBK'. The text within the boxes is small and difficult to read, but it appears to be a detailed plan for a lesson or activity.

# Fire-trins Proces canvas fra problem til pitch

The image shows a vertical process canvas template divided into four color-coded sections: blue (top), green, yellow, and red (bottom). Each section contains numbered boxes for different stages of a process, from problem identification to pitch preparation. The blue section includes boxes for 'PROBLEM', 'SOLUTION', and 'PROBLEM STATEMENT'. The green section includes boxes for 'PROBLEM STATEMENT', 'PROBLEM STATEMENT', 'PROBLEM STATEMENT', and 'PROBLEM STATEMENT'. The yellow section includes boxes for 'PROBLEM STATEMENT', 'PROBLEM STATEMENT', 'PROBLEM STATEMENT', and 'PROBLEM STATEMENT'. The red section includes boxes for 'PROBLEM STATEMENT', 'PROBLEM STATEMENT', and 'PROBLEM STATEMENT'. The template is titled '334' and 'IDIC' in the top right corner.

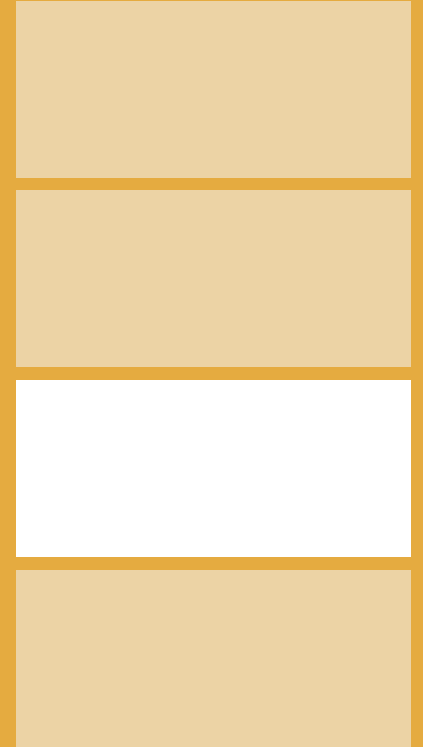
# Problem

I forholder jer til problemet  
og finder frem til en fælles  
forståelse.



# Teknologi

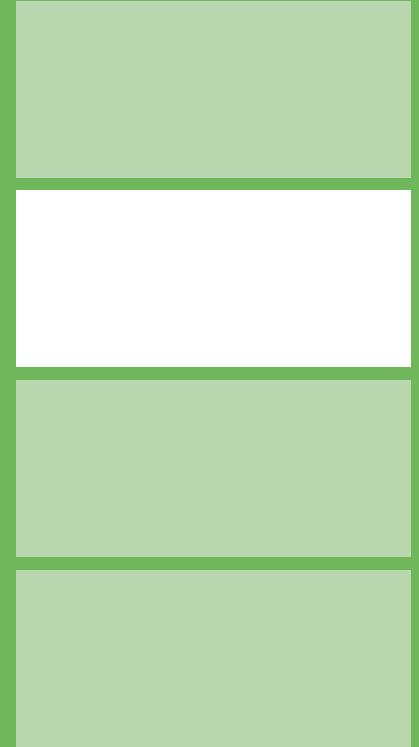
I forholder jer til teknologien og  
begynder at finde på idéer til  
løsninger hver især.



# Løsning & test

I definerer en fælles løsning og tegner den.

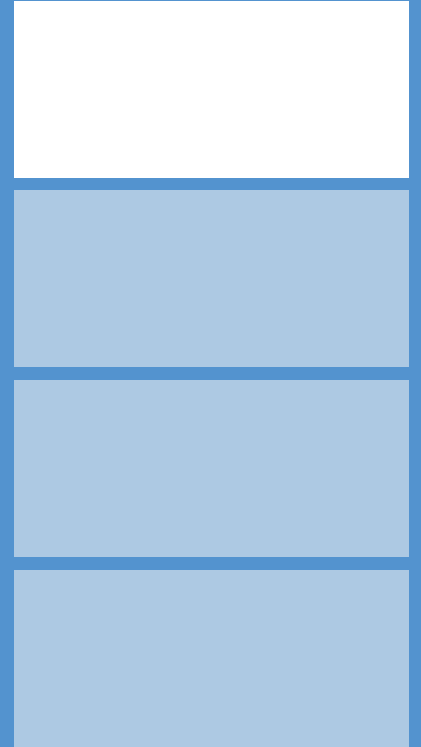
Formålet er at få feedback fra en anden gruppe, så I kan forbedre jeres løsning.



# Præsentation

I laver en samlet præsentation,  
med den endeligt tilrettede  
løsning.

I præsenterer for tre andre  
grupper.





# A.I. teknologi kort

Forstår lyd

Forstår, hvad  
der ses

Kan skabe

Uddrager  
information

Forudsiger og  
udvælger

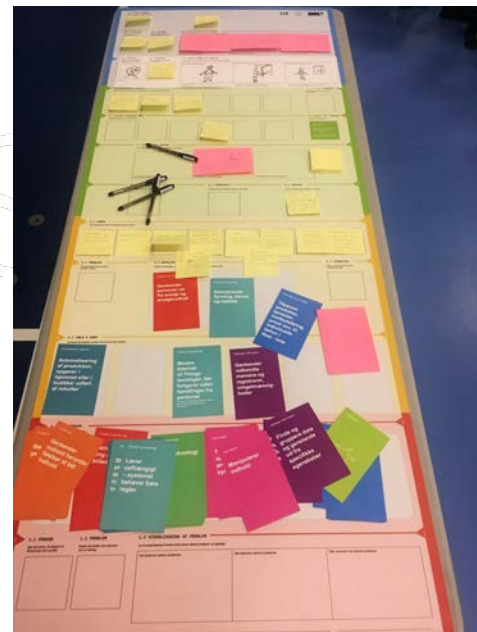
Automatiserer  
opgaver

Handler  
selvstændigt

Andre  
teknologier

Joker-kort





Free download - ja tak!

# Ressourcer så I selv kan følge processen

[www.regndans.dk/ressourcer](http://www.regndans.dk/ressourcer)





### Udfordring

Beskriv den udfordring/problem som I gerne vil løse.

### Spørgsmål

Besvar de 5 spørgsmål for at forstå jeres udfordring.

Hvad vil I gerne opnå?

Hvad står i vejen før at I kan komme i mål?

Hvem er det et problem for?

Hvad sker der hvis udfordringen ikke bliver løst?

Hvorfor er udfordringen ikke allerede blevet løst?

### Drømme Scenarie

Tegn eller beskriv hvordan drømmescenariet ser ud når udfordringen er løst.

**Tips:** Lav øvelsen i fællesskab. Vælg en der stiller spørgsmål og søger djævlens advokat. Vær nysgerrig på at forstå udfordringen. Tænk drømmescenariet, stort, uden begrænsninger og gør det så konkret, så I kan se det for jer.



## Feedback



### Kan lide

Hvad virker rigtig godt?

### Ønsker sig

Hvad kan blive bedre?



### Spørgsmål

Hvad forvirrer, misforståes eller overses?

### Nye Idéer

Hvad nu hvis?



**Tips:** Vær åben, observerende og nysgerrig som en fireårig. Pas på ikke at lade jeres egne holdninger skinne igennem. Hvis I interviewer, så lad én person være intervieweren.





### Hvem har problemet?

Bekriv og tegn den person der oplever den udfordring I gerne vil løse.

Når \_\_\_\_\_  
(Situation)

\_\_\_\_\_ Har \_\_\_\_\_  
(Brugeren)

Brug for en måde at \_\_\_\_\_  
(Behov)

Fordi \_\_\_\_\_  
(Indsig)

Før

Under

Efter

**Tips:** Jo mere detaljeret en persona I laver, jo lettere bliver det at forestille sig situationen og løsningen.





### H.K.V

Beskriv jeres udfordring ved at starte med: Hvordan Kan Vi... F.eks, Hvordan kan vi gøre det let for alle at finde en legekammerat efter skole?



### Idéer i massevis

Fyld felterne med idéer som besvarer din H.K.V.




**Tips:** Jeres udfordring skal være konkret nok til at I begynder at få idéer, men bred nok til at der kan være mange løsninger. Sørg for at bygge videre på hinandens idéer, i stedet for at kritisere.

## Prototype



Bekriv den løsning I ønsker at lave:

Vi vil lave en \_\_\_\_\_ som hjælper

(Løsning)

\_\_\_\_\_ med at \_\_\_\_\_

(Brugeren)

(Behov)



\_\_\_\_\_ for at \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(Indsig)

Noter de ting I er nysgerrige på eller i tvivl omkring. Find en testperson der ligner din persona og spørg:

?	?	?	?
---	---	---	---

<b>Feedback</b>		
-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

**Tips:** I skal ikke forsvare jeres idé, men være åbne og nysgerrige på de input I får. Der er meget at lære, hvis I lytter.







## Brugeren

Hvilke konsekvenser har løsningen for brugeren?



---

---

---

---

---

---

---

---

## Samfundet

Hvilke konsekvenser har løsningen for samfundet?



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

## Miljøet

Hvilke konsekvenser har løsningen for vores miljø?



---

---

---

---

---

---

---

---

## Fremtiden

7 generationer frem, hvilke konsekvenser har løsningen så?



---

---

---

---

---

---

---

---

**Tips:** Når I synes at I har en fed løsning på jeres udfordring, er det vigtigt at I tænker over, hvilke konsekvenser det vil have at leve den. Prøv at tænke jeres løsning ind i en sci-fi film, hvor fantastisk kan det blive og hvor galt kan det gå?





**Spørgsmål?**

# Tak

[www.regndans.dk/ressourcer](http://www.regndans.dk/ressourcer)

sig hej

www.regndans.dk | hej@regndans.dk | instagram: @vierregndans | linkedIn.com/company/regndans

