

Værktøj udviklet af underviser på SDU, innovationscamp/casecamp med ekstern organisation

Udviklet af lektor Tine Lynfort Jensen

Dette værktøj er udviklet i forbindelse med et undervisningsforløb i innovation, men kan med mindre justeringer rettes til, så det også kan anvendes i andre fag.

Ideen går ud på at lade en ekstern aktør (person, organisation, etc) komme med en udfordring til de studerende, der har relevans for det faglige forløb, som de er i gang med, og som den eksterne aktør kan få inputs til og udvikle videre på i sin egen kontekst.

Værktøjet her er udviklet til en undervisningsgang, der varer 4 lektioner.

SDU RIO deltager og den eksterne aktør deltager, og der er holdt et møde forinden mellem underviseren og disse to parter for at forventningsafstemme på formål og indhold.

De studerende inddeles i mindre grupper på 3-4 personer forud for undervisningen. De får også til opgave at lave research på den eksterne organisations/aktørs hjemmeside, samt at læse eventuelt materiale, der lægges ud.

Den første lektion starter med, at den eksterne aktør præsenterer sig selv og den udfordring, som man gerne vil have de studerendes inputs til.

Se eksempel på udfordringer fra konkret forløb her:



Derefter kan underviseren, den eksterne organisation og eventuelt medarbejderen fra SDU RIO komme med faglige perspektiver på udfordringen ved at have forberedt nogle såkaldte korte inputs, som de studerende kan vælge at arbejde videre med, hvis de gerne vil have lidt retning:

Inputs – 10 min.

- * Cirkulær økonomi v. SDU RIO
 - * Hvilke logikker kendetegner cirkulær økonomi?
 - * Hvad gør Odense Renovation i forvejen?
 - * 2 inputs mere om nudging og oplevelser i separat PP på Blackboard
- * Affaldshierakiet og personaer v. Odense Renovation (egen PP)
 - * Intro til affaldshierakiet
 - * 5 personaer i relation til affaldshåndtering

Derefter starter selve idéudviklingen. Den må gerne være rammesat både med tidsstyring og øvelser. Her kan du se, hvordan det blev grebet an som eksempel:

Idéudvikling runde 1

- * Ramme: 35 minutter – vi assisterer
- * Start med at lave research på Odense Renovations udfordring
- * Hvilket undertema vælger I?
- * Kan I bruge inputs om cirkulær økonomi og affaldshierakier & personaer?
 - * Husk de effectuelle ressourcer i teamet:
 - * Who are we?
 - * What do we know?
 - * Who do we know?
- * **Brainstorm på mulige ideer: HORIZONTAL TÆNKNING, JA OG**
– udvælg en I vil arbejde videre med

I forlængelse af den første runde idéudvikling kan man sætte de studerende i gang med at lave deres første udkast til en løsning. I innovationsfeltet kaldes det blandt andet pretotyping og prototyping, og det dækker egentlig bare over modeller, forslag, ideer, konkrete forslag, etc, som man visualiserer, så en eventuel modtager kan få et indtryk af ens forslag til løsning

Intro til pretotyping

Pretotyping vs. Prototyping

Pretotyping	Prototyping
- Investment: hours, days	- Investment: days, weeks
- Main Q: Would we use it?	- Main Q: Can we build it?
- Deliverable: [working] pretotype	- Deliverable: working prototype

At visualisere ideer

- Forme og forstå sin idé
 - At andre kan forstå den
 - Teste i et 'marked'
 - Illustrere for samarbejdspartner
-
- I må bruge alle materialer
 - Vi har nogle ting med 😊

QUEL-IT

I denne camp indgik der også overvejelser over, hvilke former for værdi, de studerendes ideer kunne bidrage med, illustreret af den såkaldte firedobbelte bundlinje, som ikke kun anvendes i relation til innovative processer. Modellen kan bruges til at få ens studerende til at forholde sig til, hvordan deres ide eller case forslag vil kunne påvirke den kontekst, som de tænker det skal realiseres i

Den 4 dobbelte bundlinje

Aagaard 2012:

Profit: Den økonomiske/klassiske bundlinje

People: Sociale påvirkninger, eks. menneskerettigheder, fattigdom og sociale hensyn

Planet: Den miljømæssige påvirkning

Purpose: Det kulturelle og spirituelle, eks. mangfoldighed og mening

De tre P'er: people, planet, profit (Cramer et al 2005)



Dernæst kan man lave en runde mere, hvor de studerende nu skal bruge værktøjerne om værdityper og preto/prototyping til at udvikle på deres ide. Det kan være en rigtig god ide at lade den eksterne aktør være en del af denne runde, så de studerende kan komme i kontakt med vedkommende, og så aktøren kan bidrage med informationer og feedback til de studerende:

Idéudvikling runde 2

- * Teams arbejder med pretotype og værdityper (1 time)
- * Odense Renovation, SDU RIO og Tine sparrer og laver reality checks ud fra:
 - * Værdityper – hvem skaber ideen værdi for?
 - * Økonomi og ressourcer– er ideen mulig at finansiere?
 - * Kobling til Odense Renovations eksisterende strategi og aktiviteter
 - * Sparring på pretotyperne

Det er vigtigt med en form for opsamling på campen, så både de studerende og den eksterne partner får afsluttet processen. I dette eksempel blev der anvendt en kort, mundtlig præsentation for at træne de studerende i at kommunikere deres ideer kort og præcist:

Input til pitching

- * Et pitch kaldes ofte for elevator talen:
- * Formidle klart og kort om en idé til en potentiel interessent (kunde, samarbejdspartner, investor, brugere, etc)
- * HVAD går ideen ud på?
- * HVORDAN skaber den værdi, og for HVEM?
- * Hvad er de mest centrale ARGUMENTER?
- * Hvordan kan man fange modtagerens INTERESSE?
 - * Stille et spørgsmål, smide (interessant) fakta på bordet, fortælle en historie via persona, visualisere (her: pretotypen)