

Kursöversikt!

DESIGN THINKING BASIC

Kursen ger en god introduktion till Design Thinking. Uppdraget i kursen är att **designa en innovativ lösning** på en utmaning. Vägen till målet går igenom att steg för steg gå igenom alla delar i designprocessen. Nu har du lärt dig en effektiv metod för förändring och nytänkande!



KUNSKAPSMÅL



Övergripande introduktion till Design Thinking:

Du får förståelse för Design Thinking som metod, process och förhållningssätt.



Användarcentrerad problemlösning:

Centralt i Design Thinking är att fokusera på användarens behov och erfarenheter. Du får förståelse för användarcentrerad problemlösning genom att skapa och testa lösningar utifrån insikter om människors behov.



Rama in problem utifrån ett användarperspektiv:

Förmågan att rama in och rama om problem är en superkraft. Du lär dig tre viktiga byggstenar för att skapa en användarcentrerad problemdefinition.



Experimentera med lösningar:

En annan central del i Design Thinking är att skapa prototyper för att testa och utvärdera idéer och lösningar. Du lär dig olika sätt att bygga prototyper, experimentera och genomföra användartester.



Kreativt tänkande:

Design Thinking uppmuntrar till kreativt tänkande och innovativa tillvägagångssätt. Du får möjlighet att öva din fantasi, flexibilitet och associationsförmåga.



Strukturerad metod för problemlösning:

Design Thinking handlar om att lösa komplexa problem på ett innovativt sätt. Du lär dig använda trippeldiamant-modellen för att generera och utveckla kreativa lösningar på olika typer av problem.



KURSÖVERSIKT



OM DESIGN THINKING OCH TRIPPELDIAMANTEN

Vi klickar igång kursen genom att du får en teoretisk förståelse för Design Thinking. Centralt i den här lektionen är förståelsen för **diamantmodellen** och vikten av samspelet mellan divergenta och konvergenta tankeprocesser. Nu blir det lättare att strukturera upp arbetet och få full utväxling av kreativiteten.



SÅ BLIR DU LÖSNINGS-ORIENTERAD

I den andra lektionen får du din **utmaning** som du ska arbeta med under kursen. Nu handlar det därför om att skapa en vision för arbetet och få driv in i processen. Det får du genom att ställa kraftfulla frågor med tekniken “How Might We”. Vi undersöker varför fantasin spelar en central roll i processen och hur den kopplas till visionen.

3

Lektion

UTFORSKA MED EMPATI

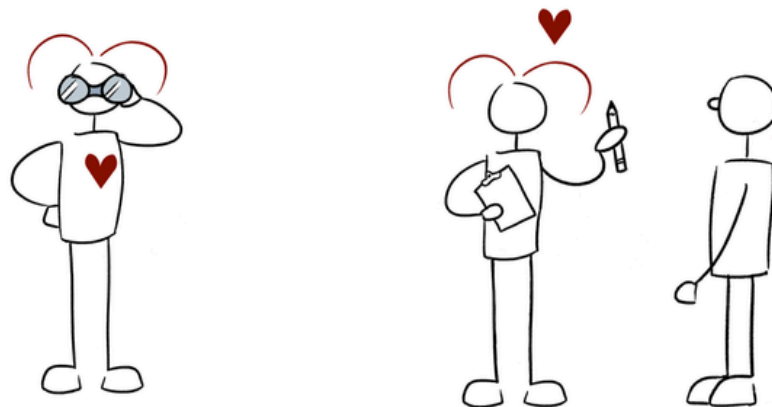
I den tredje lektionen får du lära dig att planera och genomföra en **fältstudie**. Genom observationer och intervjuer utforskar du omvärlden för att identifiera de behov som ligger bakom människors beteenden. I DesignGym tränar du din flexibilitet och i kursens andra uppdrag får du genomföra en egen fältstudie.

4

Lektion

DEFINIERA PROBLEMET

I lektion fyra omvandlar du resultatet från fältstudien till **värdefull kunskap**. Med hjälp av olika verktyg lär du dig att identifiera dolda behov, generera insikter och få en djupare förståelse för hur problem uppstår när behoven inte möts. Ditt uppdrag är att omformulera utmaningen utifrån dina nya insikter.



5

Lektion

IDÉGENERERA OCH BESLUTA

Lektionen fokuserar på hur du kan generera många kreativa idéer med hjälp av olika tekniker. Här lär du dig också tekniker för att fatta skarpa beslut. I DesignGym tränar du förmåga din associationsförmåga och i lektionens uppdrag tar du fram en idé som möter användarens behov.

6

Lektion

BYGG PROTOTYPER

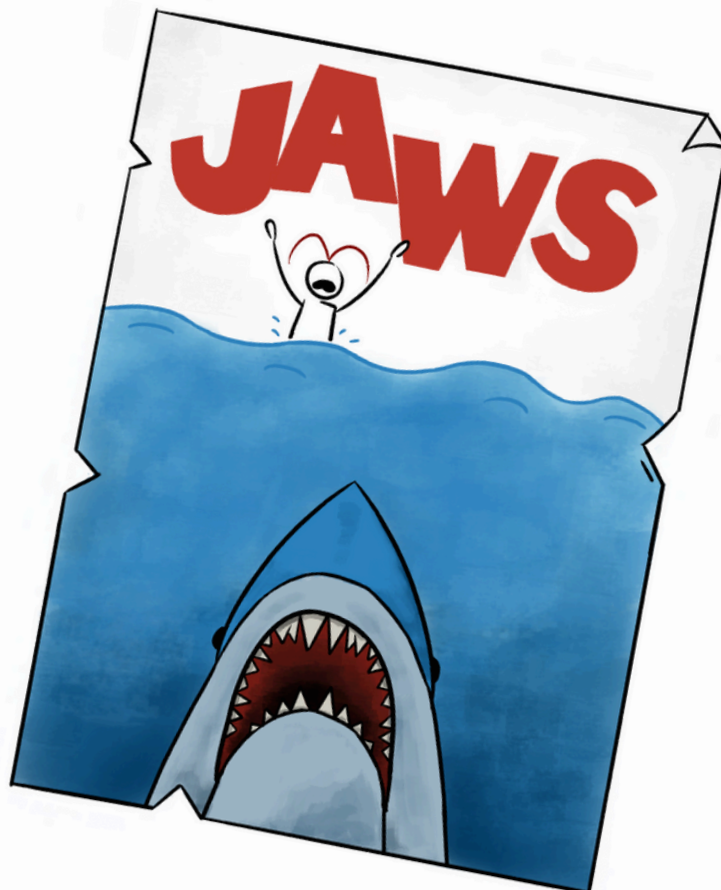
I lektion sex omvandlar du din idé till en enkel **prototyp**. Du lär dig praktiska tekniker för att visualisera och utveckla din idé. Målet med prototypen är att kunna testa idén på potentiella användare, så du bygger med ett tydligt syfte och med användaren i fokus. I DesignGym tränar du ett handlingsorienterat förhållningssätt och uppdraget handlar om att bygga för att testa.



7 Lektion

TESTA DIN LÖSNING

I den sista lektionen är det dags att ta din idé ut i världen. Du söker upp en potentiell användare och **samlar in feedback** med hjälp av tekniker för testning. Du justerar och förbättrar din lösning tills den fungerar. Grattis! Du har genomfört hela processen och är nu redo att ta steget vidare till nästa nivå av designtänkande.



NYFIKEN PÅ MER?

Design Thinking Leadership är ett online-baserat medlemsprogram för dig som vill utveckla din innovationsförmåga, leda andra genom innovativa processer och skapa business som står pall för en komplex och turbulent omvärld.

Läs mer på www.creosa.se eller kontakta Helena Frisk om du vill veta mer.

Mejla helenافرisk@creosa.se

Helena Frisk
C R E O S A



FACEBOOK

www.facebook.com/creosa/



LINKEDIN

www.linkedin.com/in/helena-frisk/



INSTAGRAM

www.instagram.com/innovationspedagogen/