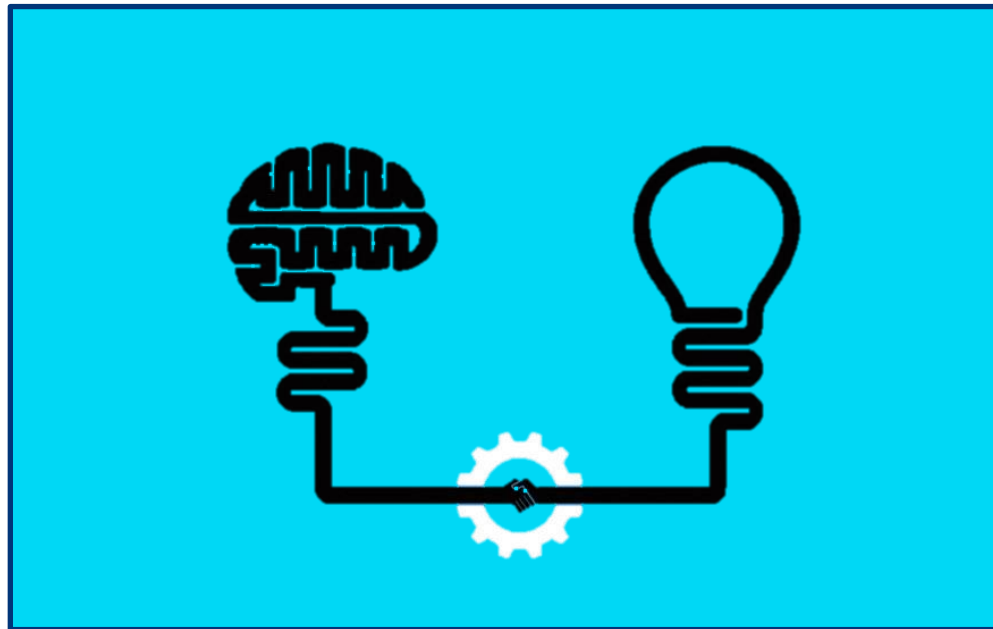


Innovation



Definition innovation

- nytænkende
- en forbedring
- relevant
- ført ud i livet (ikke blot ideen alene)



Dvs.

Innovation defineres som ny viden eller kendt viden, der sættes sammen på en ny måde, virkeliggøres og skaber merværdi.

Definition innovation

- nytænkende
- en forbedring
- relevant
- ført ud i livet (ikke blot ideen alene)

Eksempler:

- Den første smartphone (iPhone lanceres i 2007)
- LEGO klodser
- Internettet
- En maskine som kan rense havvand for plastik

Graden af innovation



- Inkrementel: en mindre grad af innovation.
- Radikal: en markant innovation, som kan forandre brancher (disruption)

Graden af innovation



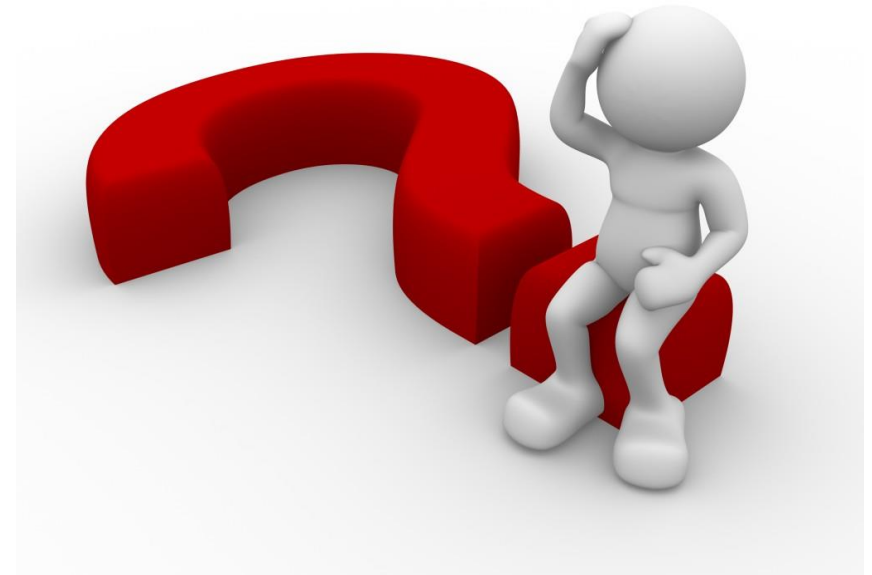
- Inkrementel: en mindre grad af innovation.
- Radikal: en markant innovation, som kan forandre brancher (disruption)

Eksempler:

- Den første smartphone (iPhone lanceres i 2007)
- LEGO klodser
- Internettet
- En maskine som kan rense havvand for plastik

Øvelse 1: Hvilket problem?

- Mål: I skal lave en app, som løser et eller andet problem.
Men hvilket problem?
- Brug 10 min. på:
 - Gå ind på diverse nyhedshjemmesider. Når du finder **et problem**, du synes er relevant, skriver du det ned på en "post-it"
 - **Ét problem = én post-it**



Øvelse 2: Udvælg problem

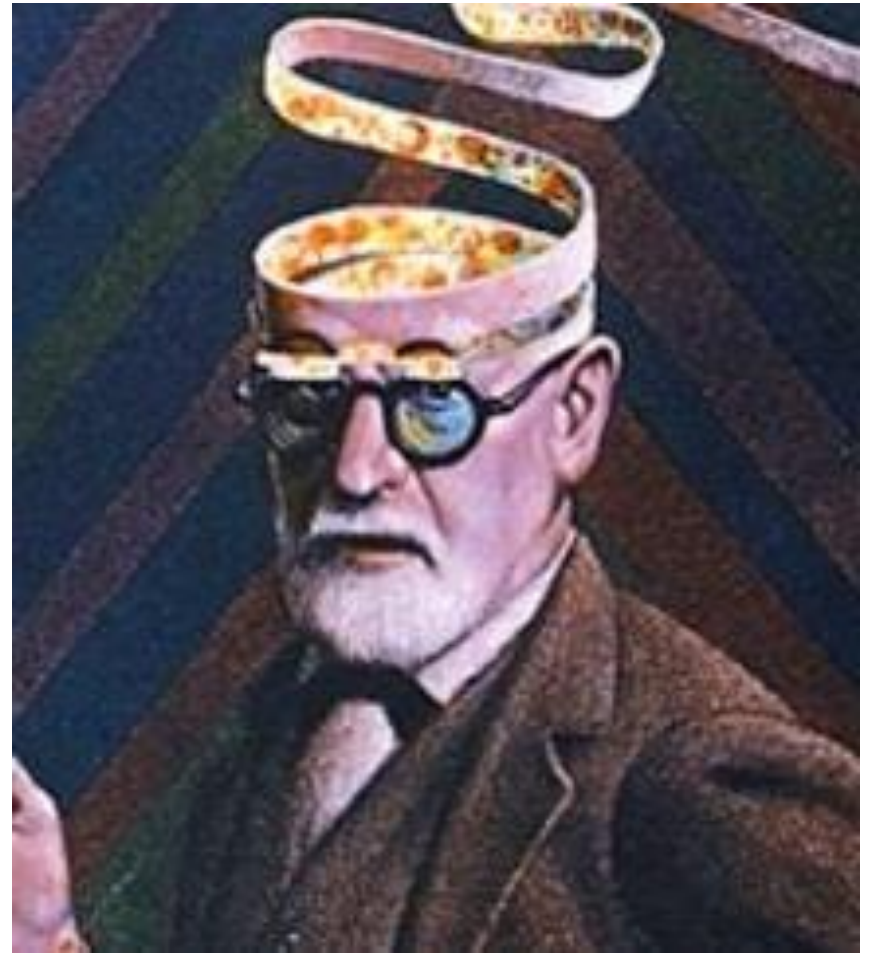
- Vi skal have lavet grupper: 2-4 elever i hver gruppe
- Gå ud i jeres grupper og fremlæg jeres problemer for hinanden
- Vælg ét problem som I vil arbejde videre med
- **OBS! Det er et problem, I skal vælge – ikke en løsning!**



Øvelse 3: Hvilken app kan løse problemet?

Fri association: (3 min)

- Få idéer ud fra jeres egen hverdag eller fra andre deltagere
- Notér én idé pr. post-it.



Øvelse 4: Hvilken app kan løse problemet?

Styret fri association: (5 min)

Find på skøre idéer ud fra ordkort.

- Vend et ordkort ad gangen og associér ud fra ordet på kortet.
- Notér idéer på post-it.



Øvelse 5: Hvilken app kan løse problemet?

Tvungen association m/roller: (5 min)

Find på skøre idéer ud fra rollekort.

- Vend et rollekort ad gangen – hvilken idé vil personen/rollen på kortet få?
- Notér idéer på post-it.



Øvelse 6: Hvilken app kan IKKE løse problemet?

Negativ brainstorming: Tænk omvendt.

- Hvad skal løsningen **ikke** være (3 min)?
- Notér hver idé pr. post-it.



Udvælg én idé hver

- Alle i gruppen skal kort præsentere de 5 bedste idéer.
- I skal nu *hver især* udvælge én idé, blandt alle gruppens post-its, som I ønsker at arbejde videre med.



Byg videre på hver idé

- IdéStafet
(cirkelskivning)



Navn: _____

IdéStafet 

Idé/emne:

- Hvad kan gøre idéen bedre?
- Tænk vildt
- Tænk stort

Beskriv idéen...

Man kan også...