

## Innovation på e-designuddannelsen

### Innovation på e-design:

Da vi er en uddannelse, som kombinerer entrepreneurship og design, så er begge begreber vigtige at medtænke, når vi skal definere, hvad vi forstår ved begrebet 'innovation' på e-designuddannelsen. Der er altså både fokus på det at være entreprenant/iværksætter og på det at designe produkter/(service)ydelse/koncepter.

### Definition af innovation på e-design:

Innovation er, når de(n) studerende skaber...

- en ide/et koncept/et produkt/en serviceydelse...
- der ikke er set før og/eller/fornyer/forbedrer noget eksisterende og/eller kombinerer noget eksisterende på en ny måde/skaber ny proces/gør tingene på en ny måde...
- som skaber (økonomisk/social) værdi for nogen...
- hvor det er salgbart/(økonomisk) bæredygtigt/holdbart/levedygtigt (- og gerne udført i praksis.)

### Innovation i det store og det små:

Innovation kan og bør ske på alle niveauer og i alle fag og projekter på uddannelsen. Innovation er ikke nødvendigvis en verdensrevolutionerende opfindelse, det kan også være en lille forbedring i en arbejdsmetode eller en ny måde at arbejde i grupper på... så længe det lever op til den ovenstående definition.

### Bevidsthed om innovation:

Da vi er en uddannelse, ser vi på innovation mange steder i (projekt)processen. Det kan være i ideudviklingen, i researchfasen, i implementeringen, osv. Det er altså ikke kun det færdige resultat, der er interessant at forholde sig til.

En del af læringsprocessen er at være bevidst om sin proces og forholde sig kritisk til den. Derfor er refleksion også et vigtigt element. Målet er, at den studerende i løbet af uddannelsen tilegner sig de kompetencer, der er beskrevet i studieordningen (se også 'innovationskompetencer hos e-designstuderende' nedenfor).

### Evaluering af innovation:

Som studerende vil man blive bedt om af forholde sig til, hvordan man har arbejdet med innovation i undervisningen og i projekter. Underviserne vil også give feedback på de innovative processer de kan se (eller ikke se).

### Vurdering af innovation:

I løbet af første år vil der være fokus på innovation i alle projekter samt til 1. semestereksamen og 1. årseksamen. Der vil eksplicit stå, hvordan underviserne vurderer graden og kvaliteten af innovation i briefene til hvert projekt samt i eksamensvejledningerne.

### Eksemplets magt:

De gode eksempler på innovation kan sige meget mere end en beskrivelse eller en definition. Derfor gør underviserne en dyd ud af at vise mange forskellige eksempler på innovation. Vi

mener også, at det at dele erfaringer er vigtigt, og derfor fremhæver vi også og bruger de studerendes egne projekter som eksempler.

### **Innovationskompetencer hos e-designstuderende:**

Målet er, at de studerende har tilegnet sig følgende innovationskompetencer, når de afslutter 1. år:

Teoretisk/faglig viden:

- Har en grundlæggende forståelse for fagets pensum herunder innovation som begreb og de forskellige teorier og metoder
- Har indsigt i innovative virksomheder, projekter og tendenser i samfundet

Praksis:

- Kan bruge innovationsteorier, -modeller og -værktøjer i praksis til at udvikle egne innovative ideer/koncepter/produkter.
- Kan igangsætte og styre/lede en innovationsproces alene eller i et team.
- Kan evaluere og vurdere egne og andres innovationsprocesser.
- Kan præsentere ide/koncept/produkt/ydelse overbevisende, levende, kort og klart, tilpasset målgruppen og situationen både visuelt, mundtlig og skriftligt ('performance').
- Kan markedsføre sin ide/produkt/ydelse.
- Har risikovillighed/gå på mod – se muligheder frem for barrierer.

Refleksion/evaluering/vurdering:

- Kan identificere, reflektere over samt vurdere værdien i egen innovationsproces/egne/andres projekter.
- Kan reflektere over samt kritisk vurdere egen arbejdsproces i forhold til ovenstående punkter.

### **Evaluering og vurdering af innovationskompetencer:**

Undervisernes evaluering og vurdering af de studerendes innovationskompetencer kan foregå:

- I undervisningen
- Til vejledning
- I projekter og til postbearbejdning
- Ved 1. semester eksamen
- Ved 1. årseksamen

Konkret kan det gøres ved at:

- Italesætte når vi ser innovation i de studerendes projekter
- Give feedback (både i undervisning og til gennemgang af projekter)

- Efterspørge innovation, hvis der ikke er nogen
- Fokuserer på hvad der er nyt/anderledes ved løsning samt hvordan det skaber øget værdi.
- Give særlig ros til dem der formår at realisere deres ideer og lykkes med det.

Eksempler på **hvad** der kan vurderes (kan specificeres i den enkelte projektbeskrivelse/eksamensvejledning):

- Forståelse for pensum fra innovation
- Graden af differentiering i problemløsningen/produktet hvad angår konkurrencesituationen
- Innovationstypologi, designproces og projektledelse
- Bruger, marked og kommerciel bæredygtighed
- Kreativ problemløsning (jf. designproces...valg og fravalg)

### **Oversigt over innovationsteorier/-værktøjer/-metoder/-modeller fra undervisningen:**

Teorier:

- Schumpeter
- Gladwell
- Godin
- Drukers – 7 måder til innovation
- Kommunikation: Toulmins argumentmodel, appelform, actio, pentagram og kompas

Modeller:

- Design thinking (Stanford Uni)
- DDC's DIN model om designdreven innovation
- QISH model
- Philipsens Pentathlon model.
- Tidd and Bessants 'raket' model

Metoder:

- Kritisk stillingtagen til ideers berettigelse/værdi/præmisser
- Gode eksempler på innovation – både cases, 'innovatører/entreprenører themselves, unge på deres egen alder, forskelligartede
- Afprøvning i praksis, herunder at pitche
- Cases og øvelser
- Brainstorm, mindmap, collager, moodboards, skitsering kombineret med overordnet faglig viden samt indsigt i specifikt emne.

- Innovation ikke er den første og bedste idé man får, men er helt forløb hvor man indsamler og opbygger/bearbejder ny viden og de idéer man får derved. Så de lærer at vælge og fravælge til de er i mål.
- benspænd
- Workshop: Få en 20er forvandlet på en time ved at bytte, forhøj værdi ved hvert byt og dokumenter det.
- Kommunikation: inventio, argumentationslære, appelformer, actio, pentagram og det retoriske kompas.

#### Anden litteratur/andre kilder:

- TED.com videoer
- Artikler fra Fast Company
- Innovationsguiden.dk

#### Projekter:

- 4 hvide t-shirts

#### Underviser eksempler:

- Resecond genbrugstøj; innovation i forretningside og konceptudvikling

#### Ønskede kompetencer hos underviserne:

- Læser teori og litteratur om innovation
- Tænker innovation ind i undervisningen
- Viser eksempler på innovation
- Viser sammenhæng mellem teori og praksis/eksempler
- Fokuserer på innovation til vejledning og til eksamener
- Afmystificerer og gør innovation mindre farligt.
- Fokuserer på muligheder frem for begrænsninger
- Konkretiserer hvordan de studerende er innovative.
- Giver feedback og spørger ind til innovation.

#### Forslag til tiltag i undervisningen:

- Til nogle eksamener skal de selv finde dele af pensum
- Procesmodel (e-designs egen procesmodel – er under udvikling)
- Forskellige typer procesmodeller; vælge 3-5 ud som vi generelt bruger som eksemplificerer hver fase og som vi spørger ind til fx til vejledning.

- Procesmodul – kunne være ide at lave det i åbent hus modul.
- Lave research forløb sjovt
- Ugeopgave: Målet er at arbejde godt sammen.
- Hive innovation ned fra piedestalen, gøre det mindre farligt for de studerende – det behøver ikke være en verdensopfindelse.
- Italesætte innovation i alle fag
- Lave øvelser i innovation, også helt korte, fx noget velkendt og fortærsket skal gennem innovationsmaskinen i alle fag.
- Lave større opgaver i innovation
- Indføre en skriftlig, individuel innovationsopgave.
- Ture ud af huset til museer/virksomheder
- Undervisning i:
  - A. Evnen til at indsamle data og viden om et emne.
  - B. Evnen til at analysere data og viden.
  - C. Evnen til at udlede målsætning ud fra analysen.
  - D. Evnen til at udfolde kreativitet til at gå fra målsætning til fysisk form/design.
- "Innovation" kan desuden synliggøres på uddannelse generelt, ved at fremhæve tematikken tværfagligt. Eksempelvis;
  - I relation til markedsføring, kan emnerne "produktudvikling" og bruger/markedsdrevet innovation" styrkes
  - I relation til organisation, kan emnerne "den innovative organisation" samt "innovationsprojekter" styrkes
  - I faget kommunikation kan emnet, "kommunikation som forandringsledelsesværktøj", belyses
  - I faget design drejer det sig måske mestendels om diskursen; design er jo innovation! (Jf. Skabelsen af noget nyt.....ifølge Schumpeter forudsætter begrebet innovation dog, at der skabes en økonomisk værdi.... "So designers, don't get carried away" ;).
  - I den forstand tillader designvinklen, at Vi kan argumentere for, at der på E-Design arbejdes med en innovativ/kreativ problemløsningsstilgang.

- Man kan samtidigt tydeligere italesætte, hvor i innovationsprocessen, at designprocessen og idegeneration spiller en væsentlig rolle. Dette må være en merkantil- såvel som en designopgave.
- At skabe en sammenhæng mellem det kreative, at få idéerne og det innovative, samtidig med at man får involveret følelserne/værdier i den store sammenhæng
- Styrke 4 hvide t-shirts med en faglig bearbejdelse/gøre postbearbejdning mere faglig og mindre navlebeskuende. – Hvordan blev jeg klogere på det faglige plan?
- Gode eksamenseksempler med høj grad af innovationskompetencer bliver fremhævet og præsenteret i plenum for interesserede på fælles eksamensopsamlingsdag med fokus på innovation. Få samlet op på sommereksamen og få det eksekveret.
- Have innovation med på bloggen som menupunkt.
- Tydeliggøre innovation i 1. Semester eksamen og bedømme ud fra det.
- Italesætte innovation i alle projekter, inkl. i bedømmelsen. Spørge ind til innovation.
- Refleksion: Gennem øvelser og opgaver og ved at se gode eksempler. Postbearbejdning, øvelser i at identificere hvordan deres ideer opstår, evt. på tværs af moduler og opgaver. Spørge: Gør dit projekt virkelig en forskel?
- Valg der handler om at skabe værdi (entrepreneurship)

### **Gode eksempler fra ed12:**

Generelt er det gode eksempel hvor den studerende skaber en ide/et koncept/et produkt/en serviceydelse der ikke er set før og eller/fornyser/forbedrer noget eksisterende, som skaber værdi for nogen, skaber ny proces, gør tingene på en ny måde, hvor det er salgbart, og hvor underviseren tror på, at projektet kan holde.

### **A og C ed10:**

t-shirt projekt for hjemløse: Hjemløse tegnede på t-shirts som blev solgt på auktion til event på cafe, overskuddet gik til et væresteds julefrokost – var innovativt og skabte værdi på flere planer. De arbejdede siden videre med ideen for at lave et koncept ud af det.

### **K:**

Multichannel for tøjbutikker, online shopping kombineret med personlig service i fysisk butik, apps der understøtter dette.

**E og T:**

Webshop med børnetøj, innovative ift. serviceydelser og markedsføring

**J:**

Socialt entreprenørskab; implementering af inkrementel innovation i eksisterende virksomhed.

**J:**

Limited edition t-shirt, innovative elementer i proces og udvikling.

**M:**

Det tilgængelige Køge. Arbejdstilgang/designproces som kan skabe grobund for innovative designløsninger.

**R:**

Tyggegummifanger: innovativ på ideplanet, men blev ikke realiseret.

**M:**

Raspberry pie: meget potentiale, men nåede ikke langt.

**K**

Eksempler på innovative træk: udviklet et dyre-/naturoplevelseskoncept.

**Timo**

Eksempler på innovative træk: Kommet frem til en ny måde at få børn/unge til at få motion.