

Kursplanerare

Lektion 1: Design Thinking som innovationsmetod

Följande avsnitt ger en grundläggande
förståelse för Design Thinking som
innovationsmetod:

- ☐ Introduktion till lektionen
- ☐ "Det här är Stefan!"
- ☐ Film: "Vad är Design Thinking?"
- ☐ PDF: "Om innovativt tänkande"
- ☐ Film: Bli lösningsorienterad
- ☐ Träna i designgymmet: Fantasi och lekfullhet

**Uppdrag 1: Hitta ett problem och formulera en
designutmaning:**

- ☐ Instruktioner: Skapa en designutmaning
- ☐ Gå på problemsafari
- ☐ **Deadline 1: Lägg ut din
utmaning senast mån 20/4.**

Checka av dina kunskaper:

- ☐ Quiz 1: Design Thinking som innovationsmetod

Lektion 2: Utforska omvärlden och måla upp terrängen

Följande avsnitt ger en förståelse för empati
som kunskapsprocess:

- ☐ Introduktion till lektionen
- ☐ Film: Intro till fältstudien
- ☐ PDF: Måla upp terrängen
- ☐ Film: 5 verktyg för ökad empati
- ☐ Exempelcase: Innovationer med
användarfokus
- ☐ Träna i designgymmet: Flexibilitet och empati

**Uppdrag 2: Genomför en fältstudie och
skapa en persona:**

- ☐ Instruktioner: Genomför en fältstudie och
skapa en persona
- ☐ **Deadline 2: Berätta om
din fältstudie och persona senast mån 27/4.**

Checka av dina kunskaper:

- ☐ Quiz 2: Utforska omvärlden

Lektion 3: Finn rätt problem

Följande avsnitt ger en förståelse för hur du
kan bearbeta datan från fältstudien:

- ☐ Introduktion till lektionen
 - ☐ Film: Syntetisera och få insikter
 - ☐ Så "tillverkar" du dina insikter
- Så skapar du en problemdefinition:**
- ☐ Film: Om problemdefinitionen
 - ☐ Inspiration från verkligheten: Så kan du engagera
genom storytelning
 - ☐ Stefan reflekterar"

**Uppdrag 3: kartlägg, visualisera och finn rätt
problem:**

- ☐ Instruktioner: Kartlägg, visualisera och finn
rätt problem
- ☐ **Deadline 3: Berätta om
det problem du hittat. Senast mån 4/5..**

Checka av dina kunskaper:

- ☐ Quiz 3: Finn rätt problem

Lektion 4: Skapa rätt lösning

Följande avsnitt lär dig att producera och
välja idéer:

- ☐ Läs introduktionen till lektionen
- ☐ Film: Idégenerera och besluta
- ☐ Träna i designgömmet: Bli mer associativ

**Följande avsnitt lär dig att bygga och
testa prototyper:**

- ☐ PDF: Så kan du designa och genomföra en
idéworkshop
- ☐ "Stefan reflekterar"
- ☐ Film: Bygg och testa
- ☐ Inspiration från verkligheten: Så kan
prototyper användas
- ☐ Så gör Google Ventures: Testintervju i
fem akter
- ☐ "Stefan reflekterar"

**Uppdrag 4: Skapa ett lösningsförslag
på din designutmaning och testat den:**

- ☐ Instruktioner: Skapa rätt lösning

Checka av dina kunskaper:

- ☐ Quiz 4: Skapa rätt lösning
- ☐ Fördjupning för dig som vill veta mer
- ☐ **Deadline 4: Presentera din lösning
senast 11/5.**