

KONCEPTUDVIKLING: IdeKu

Runde 1: Identificer udfordringer i fællesskab

Formuler det overordnede mål i projektet:

- Start med at få overblik over de udfordringer I har identificeret i løbet af projektføreløbet i relation til de 4 bundlinjer, f.eks. da I benyttede metoden "Hvordan kan vi?"
- Formuler en samlende HKV, der beskriver det overordnede mål og placer den i centrum af diagrammet.

- ① Forbered metoden ved at tegne diagrammet med plads til en post-it i hvert felt omkring den overordnede HKV. Fordelen ved at anvende post-its er, at I kan flytte rundt på jeres ideer undervejs.
- ② Vælg én i gruppen, der skriver. Husk at skrive med læsbar og tydelig skrift.
- ③ Arbejd med én udfordring ad gangen fra de 4 bundlinjer. Når alle otte udfordringer er klar, placeres de i felterne - to økonomiske, to miljømæssige, to sociale og to kulturelle.

IdeKu



KONCEPTUDVIKLING

Eksempler på udfordringer:

- På den sociale bundlinje vil I gerne have at flere børnefamilier finder vej til museet, og I har et mål om at involvere en lokal interessent, der tiltrækker mange turister.
- På den miljømæssige bundlinje har I fokus på, hvordan I kan reducere energiforbruget under realisering af udstillinger, og hvordan I kan genbruge fysiske elementer fra tidligere aktiviteter i projektet.
- På den økonomiske bundlinje vil I gerne skabe ideer til, hvordan I kan øge besøgstallet ved at målrette en del af jeres kommunikation særligt til børnefamilier. Samtidigt vil I arbejde med, hvordan I ved at samarbejde med en lokal interessent kan skabe øget omsætning i museets butik.
- På den kulturelle bundlinje har I stillet jer spørgsmålet, hvordan I kan formidle indholdet i udstillingen i både "voksen- og børne-højde" - både gennem tekster, film og måden I laver udstillingen - altså konkret i forhold til højden af montre, tekster m.m.

KONCEPTUDVIKLING: IdeKu

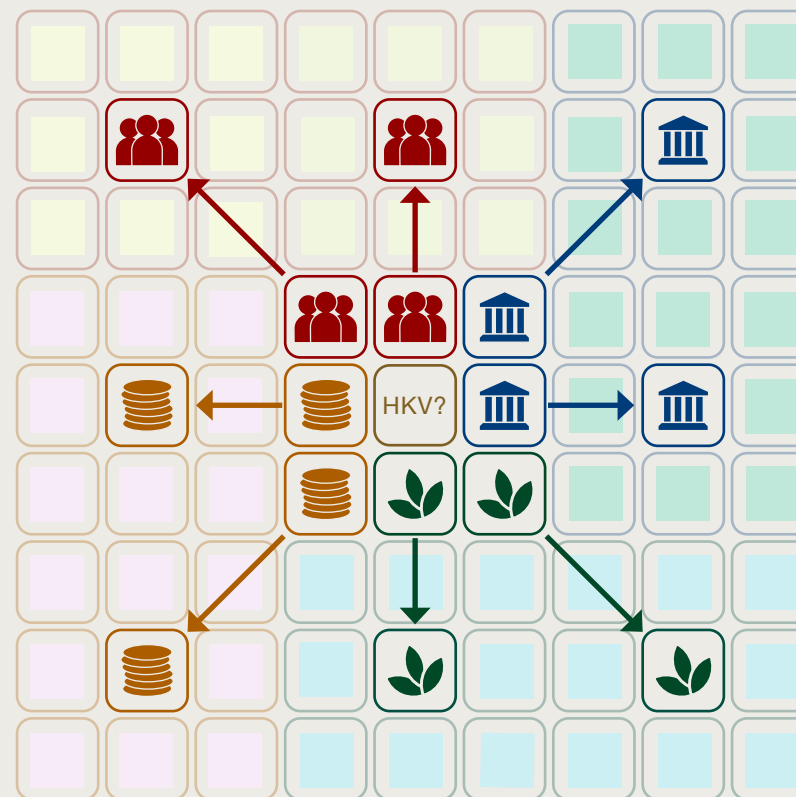
Runde 2: Brainstorm

- ① Del ideerne i fællesskab: Har flere samme ide, så vælg den bedste og tilføj den til diagrammet.
I har nu otte udfordringer i jeres IdeKu. Vælg en person fra arbejdsgruppen til at udfylde felterne på post-it.
- ② Kopier hver udfordring og flyt dem til hvert deres kvadratiske felt yderst i modellen.
- ③ Nu starter idegenereringen. Skriv jeres ideer til løsninger i felterne omkring hver udfordring, så I får otte løsninger per udfordring. Der skal være én ide pr. post-it.
- ④ Hold et godt tempo, det øger energien i processen – husk, der er ikke noget, der er rigtigt eller forkert.
- ⑤ Når I er færdige med jeres IdeKu, har I 8 ideer for hver udfordring, I har arbejdet med.

Tips til facilitering:

- Skab et åbent og ikke-dømmende rum for kreativitet
- Afsæt god tid til at arbejde med jeres IdeKu.
- Faciliter idegenereringen: Giv individuel refleksionstid og tid til at udfylde egne post-its med ideer.

IdeKu



- I kan med fordel stå op under afviklingen, så alle står rundt om diagrammet.
- Sørg for at alle bidrager - tag gerne runder blandt deltagerne.
- Mind gruppen om, at det er nemmere at nedskalere en vild ide end at opjustere en forsigtig ide.
- Hvis I får brug for en pause, så gå en tur sammen, slap af og fortsæt herefter arbejdet.

KONCEPTUDVIKLING: IdeKu

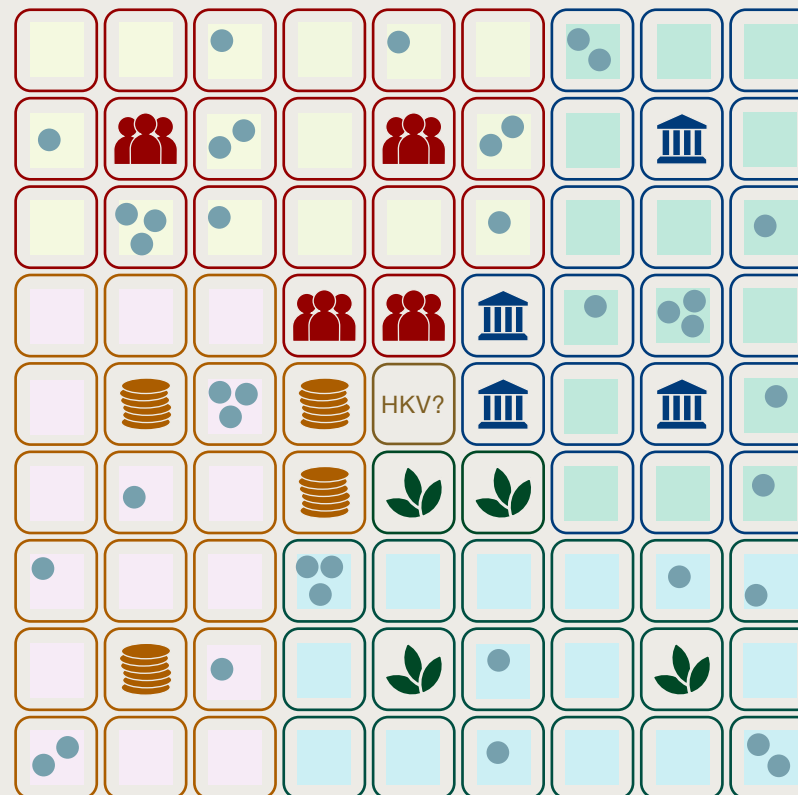
Runde 3: Evaluer ideerne i fællesskab:

- ① Nu er det tid til at evaluere ideerne. Gør det individuelt i stilhed: Hvilke ideer føles særligt motiverende, relevante og tilgodeser et konkret behov?
- ② Hver deltager i arbejdsgruppen markerer 4 - 6 ideer, vedkommende gerne vil arbejde videre med, med en prik.
- ③ Fortæl på skift, hvorfor I hver især har valgt præcis disse ideer. Hvis flere har valgt samme ide, skal hver person stadig fortælle om sin motivation for valget, da der kan være forskellige tanker bag valget.
- ④ Slut af med i fællesskab at vælge de ideer, som I alle synes har det største potentiale i forhold til at blive videreudviklet ved hjælp af prekonceptmetoden.

Tips til facilitering:

- Udvælg de mest motiverende ideer.
- Vær opmærksomme på, at I har valgt ideer indenfor hver af de fire bundlinjer.

IdeKu



Sørg for at I vælger ideer, hvor I kommer til at arbejde med alle fire bundlinjer igennem projektet. Der kan være ideer, der gavner flere bundlinjer og, der kan være ideer, der kan skabe en negativ effekt på den ene bundlinje, men som gavner en anden bundlinje. Her vil I skulle tage nogle valg.