



Terminologi og definitioner af begreber i Design to Improve Life

Helsingørs Design to Improve Life Udfordring er navnet på hvert af de tre forløb, der finder sted i løbet af 2016-2017 i Helsingør Kommunes skoler. Udfordringerne kendes fra hinanden på undertitlen. Den første Udfordring hedder f.eks.:

Helsingørs Design to Improve Life Udfordring
Mennesker på flugt – fra flygtning til medborger.

Udfordringens navn skrives fuld ud første gang den anvendes i en sammenhæng. Derefter kan den blot omtales **Udfordringen**.

Helsingørs Design to Improve Life Battle bruges om de tre finaleevents, der gennemføres i forbindelse med de tre Udfordringer. Eventen kaldes også **Battle** eller **Design to Improve Life Battle**.

Designbrief er den detaljerede beskrivelse af Udfordringens emne. Der udformes et designbrief for hver Udfordring.

Udfordring bruges både om forløbet (se ovenfor) og om det emne, der arbejdes med i en Design to Improve Life-proces. Udgangspunktet er altid en global udfordring med fokus på de lokale konsekvenser. En udfordring kan således være helt overordnet, f.eks. ”klimaforandringer”, eller mere konkret, f.eks. ”klimaforandringer medfører stadig hyppigere skybrud, der ofte resulterer i oversvømmelser”. Detaljeringsgraden af en udfordring kan variere meget. Bemærk at når udfordringen er meget overordnet formuleret, betegnes den af og til som ”tema” eller ”overordnet ramme”. Vi bruger også betegnelsen ”problem”, men det er vigtigt for os at holde fokus på, at ting kan løses. En udfordring kan kræve en nærmere definition, for at gøre det muligt at komme med bud på, hvordan den kan løses. Denne definition vil ofte være en del af processen frem mod **problem- og opgaveformuleringen**. Når man taler om udfordringen, kan det derfor være en god idé at præcisere om der er tale om forløbet, emnet eller den mere præcise **problemformulering**, der udformes i slutningen af fase 1. En udfordring er en udfordring, hvis den opleves som en udfordring. Omfanget af udfordringen og de negative konsekvenser kan herefter analyseres og indgå som en del af beslutningen om, hvorvidt den faktisk kan eller bør gøres til genstand for en løsning.

Problemformulering bruges om den formulerede problemstilling, der er fremkommet efter en grundig research af en udfordring. Problemformuleringen udformes i slutningen af fase 1 og kaldes nogle steder også blot **udfordringen**, idet den er formuleret som en præcisering af en problemstilling inden for emneområdet. Bemærk at udfordringen altså på denne måde får funktion af en problemformulering i elevernes arbejde. Problemformuleringen indeholder en præcision af problemets negative indflydelse (impact) og eventuelt også en eller flere afledte problemstillinger. Det betyder, at problemformuleringen ofte indeholder antagelser, der får betydning for den senere



opgaveformulering. Det kan derfor være nødvendigt at tjekke, om problemformuleringen indeholder antagelser, der enten ikke kan bekræftes eller som der skal tages forbehold for. Et eksempel: ”Problemet er, at Roskilde Festivals gæster efterlader meget affald i gaderne i Roskilde by, hvilket betyder, at mængden af rotter i byen tiltager i festivalperioden til stor gene for de lokale handlende, der mister omsætning”. Her forudsættes det, at det er verificeret – f.eks. bekræftet i en undersøgelse -, at der efterlades meget affald (og hvad er meget), at det kommer fra festivalens gæster, at der er et større antal rotter i perioden end ellers, at de lokale handlende er generet og at deres omsætning faktisk er lavere, end hvis problemet ikke var der osv. Bemærk at udgangspunktet ofte er en *oplevet* udfordring, se under **Udfordring**.

Opgaveformulering eller opgave bruges om den skriftlige formulering af den konkrete **designopgave**, som designteamet udarbejder i slutningen af fase 2. Opgaveformuleringen, der også kaldes ”projektformuleringen”, sigter mod en løsning og vil ofte starte med ”Hvordan kan vi”. Opgaveformuleringen bygger som problemformuleringen på en række antagelser, som skal verificeres eller mindst beskrives med forbehold. Opgaveformulering er mere snæver end problemformulering og skal præcisere målgruppe og kontekst (se context). Ud fra eksemplet med Roskilde Festival kan udformes adskillige opgaveformuleringer, f.eks.: Hvordan kan vi forhindre Roskildefestivalens gæster i at komme ind i Roskilde by og derved undgå, at de smider affald til gene for de handlende? Hvordan kan vi nedsætte den mængde af affald, som Roskilde Festivals gæster efterlader i Roskilde by og derved mindske generne for de handlende? Hvordan kan vi forhindre rotter i at brede sig, hvorved de er til gene for handlende i Roskilde by under Roskildefestivalen? Hvordan kan vi forhindre at de handlende i Roskilde by generes af rotter i den periode, hvor Roskilde Festival finder sted? Bemærk at løsninger kan have flere samtidige målgrupper (her de handlende, festivalgæsterne, kunderne).

Designopgave – se opgaveformulering

Designteam bruges om et hold af designere / elever, som sammen løser en opgave. Designteams sammensættes helst tværfagligt eller af elever med kompetencer inden for forskellige fagområder eller efter andre spredningskrav (sociale kompetencer, sproglige kompetencer osv.). Vores erfaring er, at designteams arbejder mest effektivt, hvis de består af 4-6 elever.

Design bruges på samme måde som løsning.

Løsning eller **designløsning** bruges, ligesom **design** og **løsningsdesign**, om det **produkt** eleverne har udarbejdet i løbet af designprocessen, eller om et andet produkt, der er udviklet som løsning på en bestemt udfordring. Begrebet bruges om materielle eller immaterielle produkter, der er tænkt som svar på en udfordring.

Produkt bruges om materielle såvel som immaterielle designs eller løsninger, dvs. også om services, processer og systemer. Vi bruger oftest begrebet løsning i stedet for produkt.



Emne bruges ofte om den overordnede udfordring eller dele heraf. Klimatilpasning, affaldshåndtering og forbrugeradfærd er f.eks. emner.

Design to Improve Life Education bruges bredt om hele det uddannelseskoncept, der er udviklet i INDEX: Design to Improve Life. Det er også navnet på den afdeling, der varetager alle opgaver omkring uddannelse.

Design to Improve Life-proces bruges om det forløb, eleverne arbejder med, når de løser en udfordring ved hjælp af Design to Improve Life Kompasset.

Design to Improve Life Kompasset er det primære redskab i Design to Improve Life Education. Kompasset danner en stærkt struktureret ramme om innovationsprocessen og består af fire faser: Forbered, forstå, formgiv og færdiggør.

Fase er betegnelsen for hver af de fire dele, som Design to Improve Life Kompasset er opdelt i. Hver fase består af flere **handlinger**, som udføres ved hjælp af en række **teknikker**.

Handling er betegnelsen for de enkelte dele af arbejdsprocessen inden for hver fase i Design to Improve Life Kompasset. En handling kan f.eks. være researche, analysere eller beskrive.

Teknik er betegnelsen for en kortere, afsluttet arbejdsproces. Læreren faciliterer elevernes arbejde ved hjælp af teknikker, der leder eleverne igennem kompassets faser skridt for skridt. Underviserguiden indeholder beskrivelsen af en række teknikker, mange af dem med tilhørende arbejdsskabeloner.

Metode defineres bredt. Design to Improve Life Education og Design to Improve Life Kompasset inklusive alle teknikkerne omtales bl.a. som en metode.