




**ADFÆRD
PROBLEMLØSNING
BÆREDYGTIGE TILTAG
4. MARTS 2021**

www.trine.design





PROGRAM

9.30-10.30 Oplæg


10.30-11.30 Workshop

11.30-12.00 Plenum

Forudsætning

Overvej gerne 1-2 udfordringer i står med lige nu – fx i relation til Green Key certificeringen, medarbejderinformation, nudging af gæster eller PR og kommunikation.

www.trine.design

 Destination
Limfjorden

HVEM ER TRINE?

Rådgiver, faciliterer og
underviser i designmetoder og
-strategier

Ph.d.-uddannelse fra
Designskolen Kolding

MA Design:
Health & Wellbeing London +
Cand.mag Designledelse SDU

15+ års erfaring med projekt-,
proces- og designledelse

www.trine.design

BONUSINFO – 17 års erfaring fra hotel- og restaurationsbranchen

HVAD ER DESIGN?

=

EN METODE TIL AT GØRE

NUVÆRENDE

SITUATIONER

TIL ØNSKVÆRDIGE

SITUATIONER

EN DESIGNTEORETIKER VED NAVN
HERBERT E. SIMON

ADFÆRDSDESIGN

ADFÆRD = den måde et menneske eller et dyr i almindelighed eller i en given situation instinktivt eller bevidst opfører sig på

ADFÆRDSDESIGN

DESIGN = design som begreb kan defineres på to måder: et design (møbler, tøj etc.) og at designe (en udvikling, dvs. en måde at opspore og løse udfordringer på)

NUDGING

At nudge eller nudging: er brugen af en bestemt type af interventioner til at skabe adfærdsforandring

PELLE GULBORG HANSEN
ADFÆRDSFORSKER
ROSKILDE UNIVERSITET

INTERVENTION = FORANDRE EN UDVIKLING

ØNSKVÆRDIGE
ADFÆRDSFORANDRINGER
HANDLER DERFOR OM AT
IDENTIFICERE PROBLEMER OG UDVIKLE
LØSNINGSFORESLAG TIL AT **IMØDEKOMME**
GIVNE SITUATIONER OG MÅDER SOM VI,
MEDARBEJDEREN OG GÆSTEN
INSTINKTIVT ELLER **BEVIDST** OPFØRER
SIG PÅ

**HVILKE FORUDSÆTNINGER
KRÆVER DET?**

NUDGING EKSEMPLER



VÆRKTØJER & TEKNIKKER

*DESIGNTÆNKNING =
TÆNK SOM EN DESIGNER*

METODER

METODIKKER

MINDSET

KULTUR

FAKTORER TIL SUCCESFULD
IMPLEMENTERING AF
DESIGNTÆNKNING I EN ORGANISATION
MØLLER, 2013

DESIGNTÆNKNING

VÆRKTØJER & TEKNIKKER

METODER

METODIKKER

MINDSET

KULTUR

FAKTORER TIL SUCCESFULD
IMPLEMENTERING AF
DESIGNTÆNKNING I EN ORGANISATION
MØLLER, 2013

**KULTUREN ER DE RAMMER
VI, MEDARBEJDEREN OG GÆSTEN
ER, MØDER OG OPLEVER**



*STRATEGISK,
ORGANISATORISK OG
OPERATIONELT*

KULTUR

FORUDSÆTNING: I ORGANISATIONSKULTUREN SKAL DER VÆRE
FORSTÅELSE FOR PROCESSERNE OG OMFANGET HERAF



STRATEGISK,
ORGANISATORISK OG
OPERATIONELT

KULTUR

**HVIS I, MEDARBEJDERNE OG GÆSTEN
IKKE ER INDSTILLET PÅ
FORANDRING, BLIVER DET OP AF
BAKKE!**



**HVORDAN KLÆDER I JERES
MEDARBEJDERE PÅ I FORHOLD
TIL GREEN KEY?**

MINDSET

FORUDSÆTNING: INDDRAG MEDARBEJDERNE OG EVENTUELT
JERES GÆSTER/VENNER AF HUSET. DET SKABER ENGAGEMENT
OG GODE HISTORIER



HVORDAN KLÆDER I JERES
MEDARBEJDERE PÅ I FORHOLD
TIL GREEN KEY?

MINDSET

ANVEND KREATIVE METODER TIL AT IDENTIFICERE PROBLEMERNE FOR AT SKABE PERSONLIGE LØSNINGSFORSLAG



VED OGSÅ AT INVOLVERE
MEDARBEJDERNE SKABER I
EJERSKAB

METODIKKER

FORUDSÆTNING: MOD TIL AT TURDE AT TÆNKE ANDERLEDES



*HAR VI ALLEREDE NOGLE
DESIGNTÆNKERE I GRUPPEN?*

METODIKKER

VÆR EKSPERIMENTERENDE OG
SYSTEMATISK I DE METODER I
ANVENDER. EVALUÉR TIL FREMTIDEN



*DEL GERNE EKSEMPLER DER
HAR VIRKET*

METODER

FORUDSÆTNING: FORSTÅ ADFÆRDEN OG FØLELSERNE BAG EKSISTERENDE SITUATIONER - PÅ DEN MÅDE KAN I MÅLRETTE JERES METODER TIL AT UNDERSØGE HVORDAN I KAN SKABE ADFÆRDSFORANDRING OG DERMED ØNSKEDE SITUATIONER



DEL GERNE EKSEMPLER DER IKKE VIRKEDE - OG HVORFOR

METODER

NB: Der er også HJÆLP at hente i Silje Kamille Friis 'metodekort' eller co-creation cards. Inspirationskortene kan hjælpe i arbejdet med innovation og design, samt synliggøre nye fremtidsmuligheder. Kan købes på Internettet, pris 400-500 kr.

REDSKABERNE FINDES I ENHVER KREATIV VÆRKTØJSKASSE + POST IT NOTES BLOKKE



*TEKNIKKEN ER AT NEDSKRIVE
OG VISUALISERE TANKER OG
IDEER FOR AT KOMME VIDERE
I DEN KREATIVE PROCES*

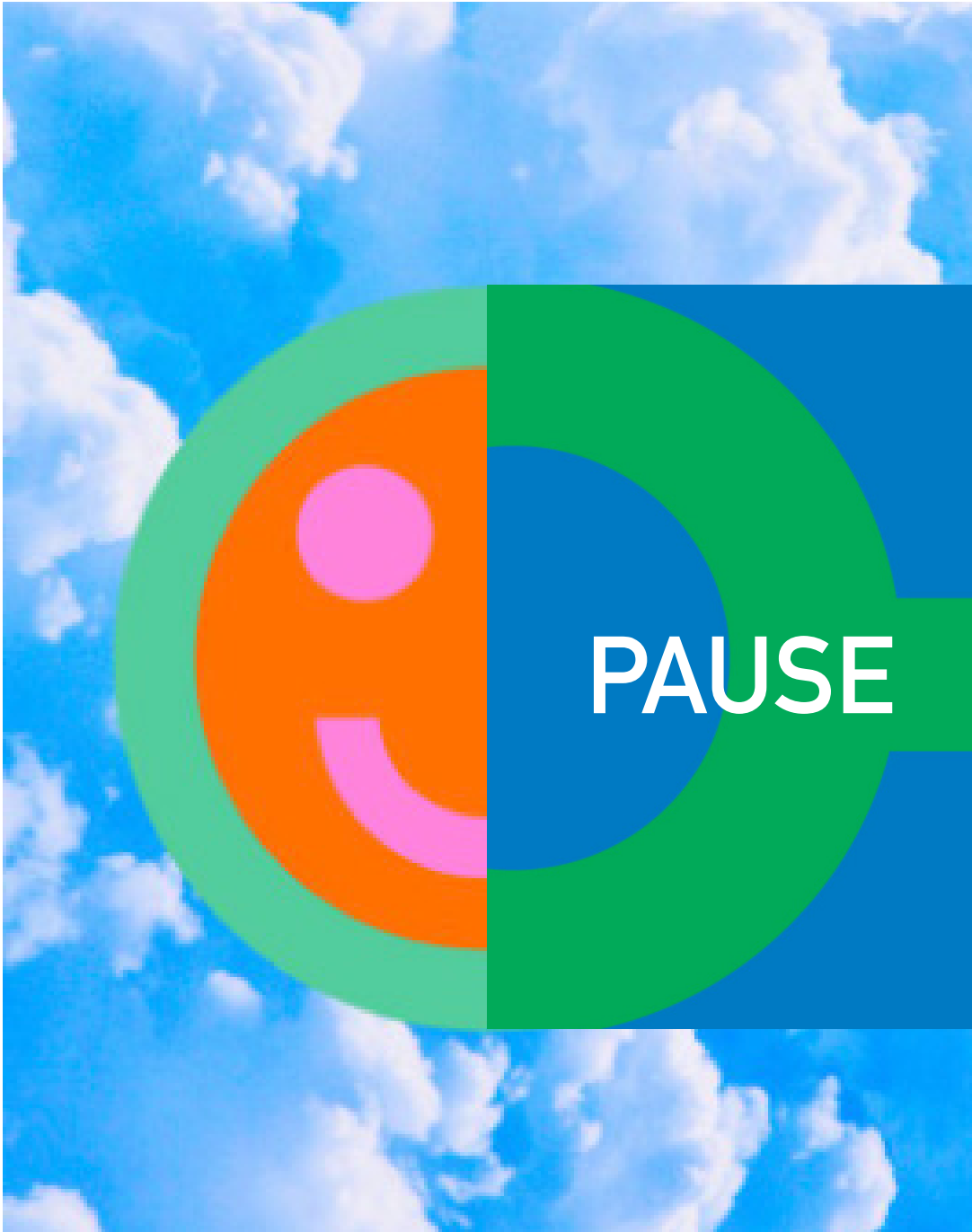
REDSKABER OG TEKNIKKER

FORUDSÆTNING: ALLE ER FØDT KREATIVE! NÅR MAN
NEDFÆLDER IDEER PÅ PAPIR OG GØR SINE TANKER VISUELLE,
ER TEGNINGER OG BILLEDER MED TIL, AT MAN FORSTÅR EN
SITUATION BEDRE



BRUG HVAD DU HAR VED HÅN-
DEN: KAMERA, PRINTER,
TUSCHER, POST IT'S, KARTON,
PAPIR, LIM etc....

REDSKABER OG TEKNIKKER



ADFÆRDSDESIGN & FORANDRINGSLEDELSE



MORTEN MÜNSTER
ADFÆRDSDESIGN 'GURU'

BESKRIVER HVORDAN



BESKRIVER HVILKE
BETINGELSER DER
SKAL VÆRE OPFYLDT



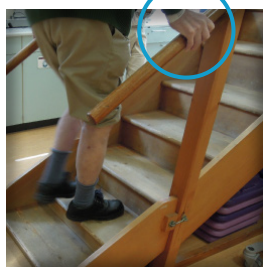
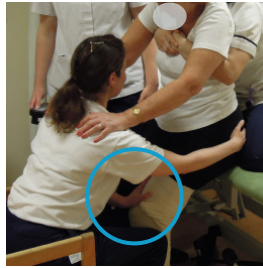
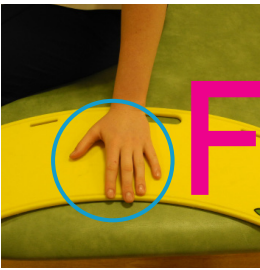
**ADFÆRD OG FORANDRINGER
KRÆVER AT VI INVESTERER STORE
MÆNGDER AF TID OG ENERGI I NUET
FOR AT SKABE UKLARE RESULTATER I
EN FJERN FREMTID**

DIREKTE LÅNT FRA MORTENS BOG
'JYTTÉ VENDER TILBAGE'

**FORANDRINGER KRÆVER
TÅLMODIGHED, RESPEKT FOR
USYNLIGE RESULTATER OG EN
VEDVARENDE DISCIPLINÆR INDSATS
UDEN HURTIGE GEVINSTER**

DIREKTE LÅNT FRA MORTENS BOG
'JYTTÉ VENDER TILBAGE'

FX GENOPTRÆNING

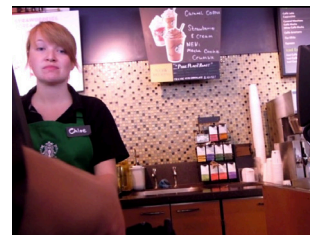
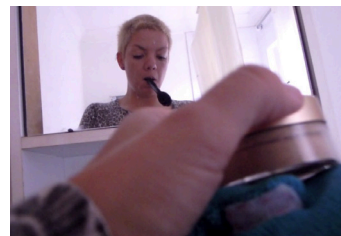


FORSTÅ BRUGEREN VED AT FORSTÅ DERES UDFORDRINGER





kamera



TILPAS KONTEKST



GØR OPLEVELSEN MERE PERSONLIG



GIV PLADS TIL FORANDRINGEN

**DE(N) KOMMER IKKE AF SIG SELV OG
SKAL SKABES PÅ SAMME TID, SOM
ANDRE OPGAVER SKAL LØSES PÅ**

DIREKTE LÅNT FRA MORTENS BOG
'JYTTÉ VENDER TILBAGE'

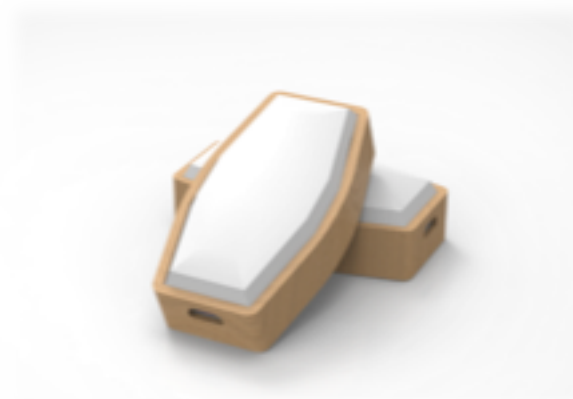
**SÅ SÆT INDSATSEN PÅ 80% OG
LØBETIDEN LÆNGERE**

DIREKTE KOPIERET FRA MORTENS BOG
'JYTTÉ VENDER TILBAGE'

**ELLERS BLIVER FORANDRINGER
- FARLIGE
- INEFFEKTIVE
OG ØDELÆGGENDE
FOR ARBEJDSGLÆDEN**

DIREKTE LÅNT FRA MORTENS BOG
'JYTTE VENDER TILBAGE'

REDESIGN

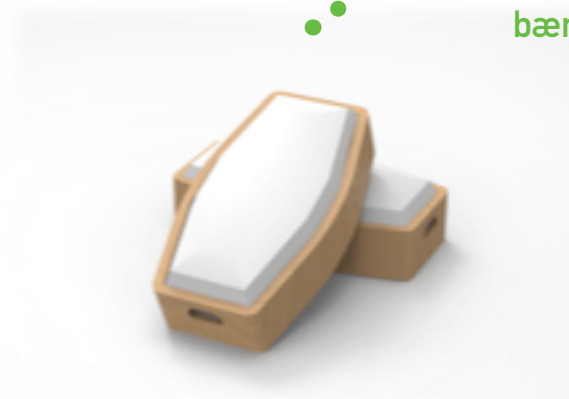


AF EN FALDEALARM



FORSTÅ
BRUGERENS
UDFORDRING

'Gider jeg som
plejehjemsbeboer at
bære en kiste rundt om
halsen?'





HVORDAN FORSTÅR MAN SIN BRUGER?

DOKUMENTÉR

I week

First day I spend it with getting on all the online platforms used by the company (mail, facebook groups, dropbox, project management platform etc.)

The next days was about ~~the~~ improving the actual Savita design. The problem was that we had to transform the pendant into a bracelet due to some technical problems.

For my first week I had to help redesign the product but my main focus was helping the production of the next series.

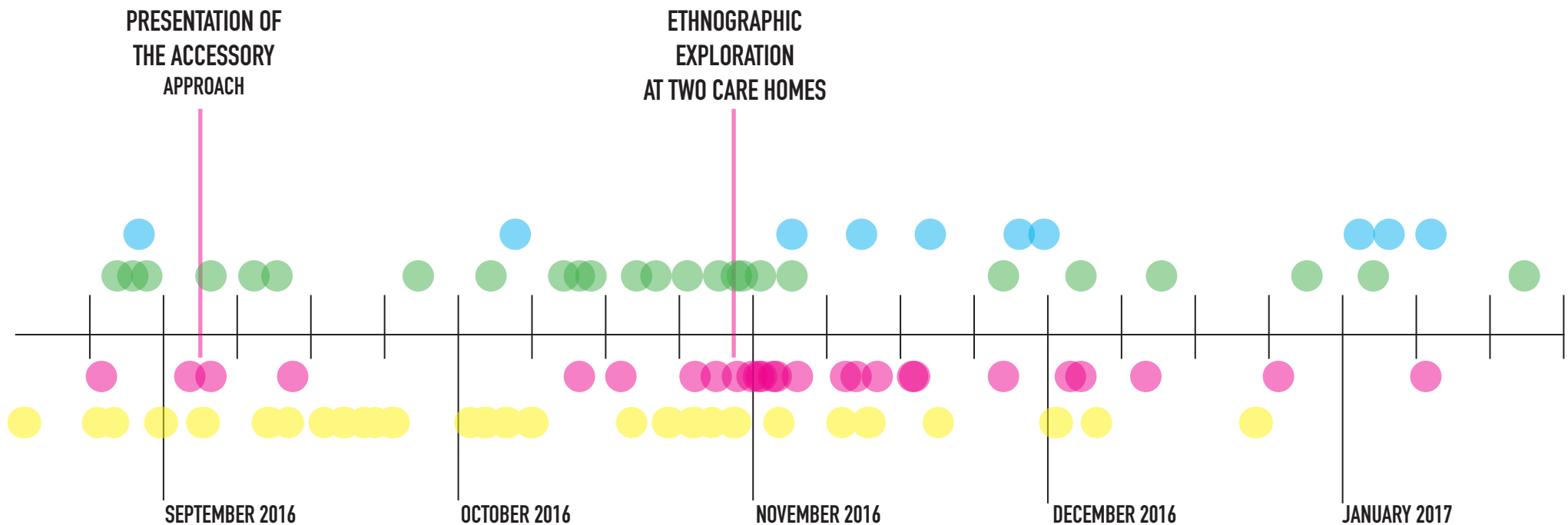
The production method for Savita in this moment is 3D printing. I got a short introduction about ~~the~~ 3D printing from Nikolaj (CEO) and after I got the basic knowledge I was in charge of printing the next models.

residents takes of it like them.

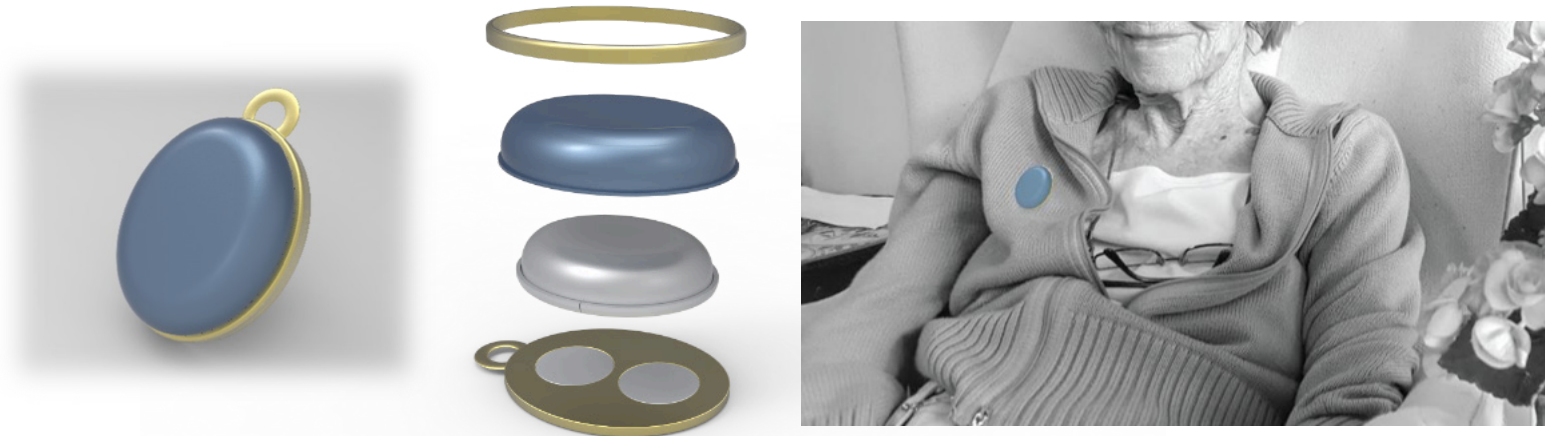
sh from the previous series in the next materials) ~~and~~ technology and time I could model strictly functional? The aesthetic

① Due to her jewellery-DESIGN background and the anthropological approach she is focused on technical aspects to implement her projects in her projects. (technology) (CREATING THE MOODBOARD - TO HELP tech x human) to technical problems

ANALYSÉR OG EVALUER



TEST DE GODE IDEER



**ORGANISATIONER MED 80% LUFT I
KALENDEREN KAN GIVE MERE
EFFEKTIVITET OG KAN FORANDRE SIG
HURTIGERE**

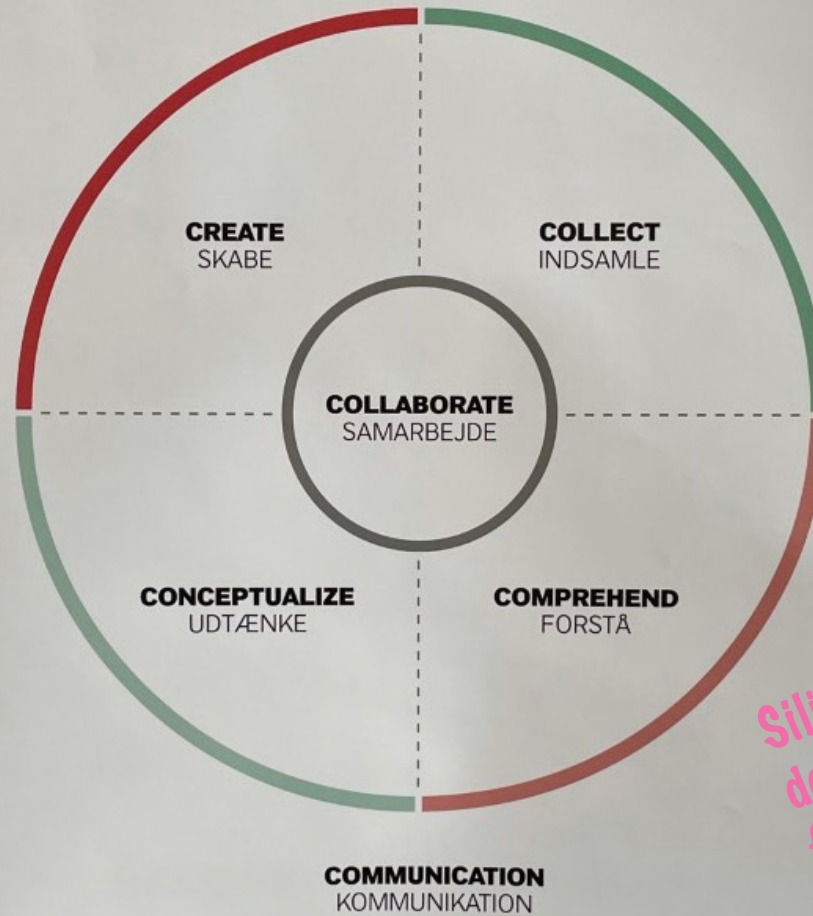
**FOR AT SKABE LUFT –
SÆT FÆRRE FORANDRINGER I GANG**

DIREKTE LÅNT FRA MORTENS BOG
'JYTTÉ VENDER TILBAGE'

DESIGNTÆNKNING PÅ DSKD

KORT OM METODEN

6C-modellen bruges som styringsværktøj for designprocessen, og angiver de fire grundlæggende faser processen gennemgår. I teorien udgør de et kronologisk forløb, men i praksis er der stor vekselvirkning, hvor man skifter frem og tilbage mellem faserne.



*Silje Kamille Friis har udarbejdet
denne model for
forandringsprocesser -
ligesom metodekortene (2015)*

/Indsamle

Denne fase har fokus på at samle og producere ny viden. Dette gøres ved at udforske den eksisterende situation, eksempelvis gennem observationer.

/Forstå

Denne fase har til formål at skabe overblik over, definere og forstå den nuværende situations problemstillinger og muligheder.

/Udtænke

I udtænke fasen udvikler man nye fremtidige muligheder gennem idégenerering på forskellige måder.

/Skabe

I skabe fasen eksperimenterer man med de mulige fremtidsscenerier, eksempelvis ved at udvikle fysiske modeller og rollespil man kan afprøve.

HVORDAN KAN I
INDSAMLE,
FORSTÅ,
UDTÆNKE
OG SKABE

DETTE SPØRGSMÅL
SKAL I ARBEJDE MED
I FORHOLD TIL JERES
INDIVIDUELLE
UDFORDRINGER

SKRIV GERNE NED

MED AFSÆT I GREEN KEY
OG BÆREDYGTIGE TILTAG?



USER EXPERIENCE

DESIGN

HVORDAN KOMMUNIKERER I OM DET OG SKABER FORRETNINGSMÆSSIG VÆRDI?

OG DETTE
SPØRGSMÅL I FOR-
HOLD TIL JERES
INDIVIDUELLE
UDFORDRINGER

SKRIV GERNE NED

PROGRAM

9.30-10.30 Oplæg

10.30-11.30 Workshop

11.30-12.00 Plenum

Forudsætning

Overvej gerne 1-2 udfordringer i står med lige nu – fx i relation til Green Key certificeringen, medarbejderinformation, nudging af gæster eller PR og kommunikation.

www.trine.design

