

# METODEUDVIKLINGSSEMINAR - 15.12.09 - eller velkommen til fase 2

Innovation -

ORIGIN mid 16th cent.: from Latin innovat- 'renewed, altered,' from the verb innovare, from in- 'into' + novare 'make new' (from novus 'new').



# Program:

- 09.30-10.15: Oplæg om rammer for brugerdrevne innovationsprocesser og innovation i praksis. Specielt brugen af prototyper i brugerdrevne innovationsprocesser
- 10.15-10.30: Pause
- 10.30-12.00: Café-øvelse med idéudvikling
- 12.00-12.45: Frokost i Vandrehallen
- 12.45-13.30: Cases og generiske metoder til brugerdreven innovation
- 13.30-13.45: Pause
- 13.45-14.45: Gruppearbejde: Feltstudiet og de generiske metoder diskuteres og relateres til de ideer, der genereres under formiddagens caféøvelse med henblik på at generere ideer til konkrete metoder som forlag og e-virksomheder kan anvende i deres arbejdsprocesser
- 14.45-15.15: Præsentation og afslutning



# Tilgang:

- At læremiddeludvikling ses som udvikling af en praksis ikke som udvikling af et læremiddel
- At brugernes praksis er udgangspunktet og skal belyses gennem fx. etnologiske og etnografiske metoder.
- At brugerne skal opleve nye idéer for at overskride deres egen praksis.
- At der dermed er tale om en dynamisk proces, hvor afdækning af praksis og afprøvning af prototyper løbende dokumenteres og indgår i udviklingsprocessen.

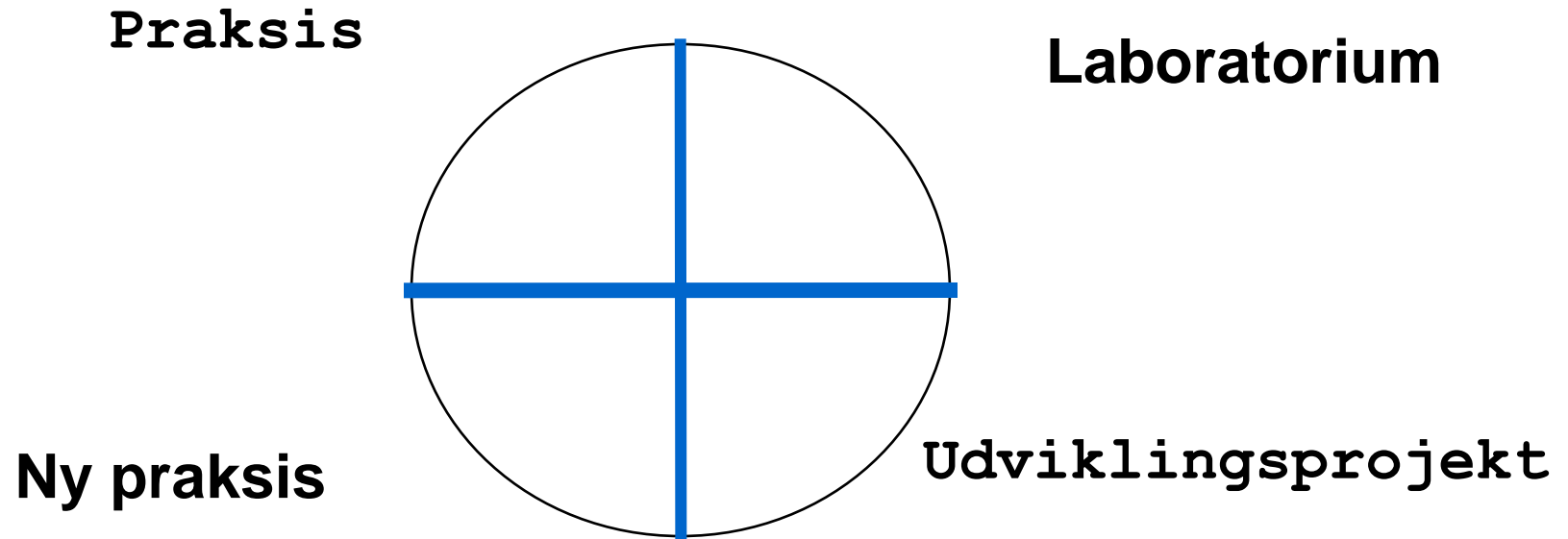


# Mange tilgange

- Brugerne har sandheden - erkendte og ikke erkendte behov
- Laboratorier
- Participatory Design
- Stor Skala Innovation



# Forskellige positioner - forskellige baner



# Udvikling 1 og 2

- Det specialiserede samfund.  
Funktionsuddifferentiering,  
objektivering, videnskabeliggørelse -  
kvalifikationssamfundet.  
Udviklingsafdelingen. Eksperten som  
innovator. - Ham
- Det procesuelle samfund. Fokus på  
processer. Intern innovation.  
Kernekompetence - Os



# Udvikling 3



# 3-eren

- Det innovative samfund. Flerhed af tilgange. Emergerende viden skabt gennem netop flerhed. Kernekompetence som ressource og blokering. Brugeren som ekspert. - Dem





# Altså brugeren – Han, hun, de har svaret



SYDDANSK UNIVERSITET

KnowledgeLab

01001011011011100110111101110110110001100101011001000110011101100101  
011011000110000101100010

# Kreativitet og innovation

- **Kreativitet ses ofte som noget særligt – fx som den enkeltes særlige måske kunstneriske skaberevne, hvorimod innovation mere betragtes som en systematisk måde at transformere kreativitet til noget operationelt. Det noget skal helst og så kunne markedsføres og sælges.**



# Innovation

- **”Innovation is the specific instrument of entrepreneurship the act that endows resources with a new capacity to create wealth. Innovation indeed creates a resource: There is no such thing as a ‘resource’ until man finds use for something in nature thus endows it with economic value”(Drucker 1993 p.27)”**



# Innovationsmodel

- **Fra den heroiske innovationsmodel”, hvor der den geniale med masterplan ved, hvad der skal skabes og hvordan til**
- **”den kombinatoriske-” og den ”organiske-” model for innovation, hvor forskellige kompetencer og udviklinger bringes i spil med hinanden. Vi skal forstå innovation som en social proces - netværker**



# Traditionel teoretisk koncipiering af viden

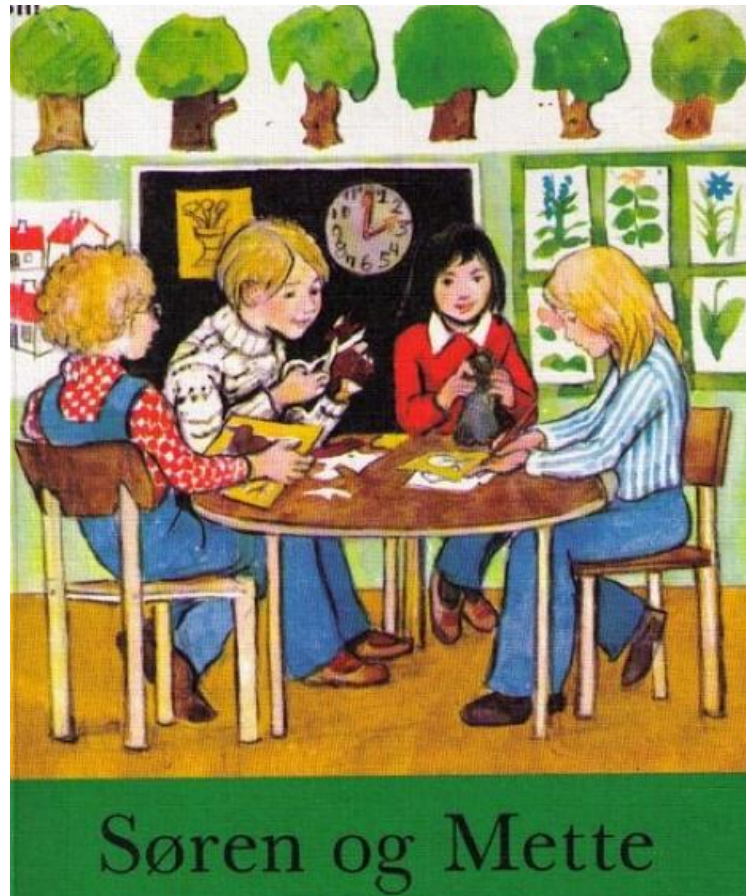
Vidensproduktions sfære	Formidlings sfære	Anvendelses sfære
Viden produceres af "eksperter" gennem forskning	Transmission af viden gennem medier, konsulenttydelser undervisning	Anvendelse
Altid - allerede eksisterende	Nutid	Fremtid



# Forskellige former for viden



# Hvad er det nu for en videnform?



# Læremidler – Hvad er det

- Transmitters
- Tematiseringer
- Tidsliggørelser





# Et læremiddel er

- En særlig videnform
- Didaktiseret viden, dvs
- Formiddelbar og valideret ved
- Udsættelse



# Et læremiddel

- Muliggør kommunikation – også i en udvidet didaktisk relation
- Reducerer kompleksitet
- Skaber handlerum i handletvang



# Skolen

- Skolen er en skole er en skole
- Autencitetskravet skifter
- Fra middel til mål
- Fremmed - Disneyworld er "fake fake" i stedet for "real fake" Pine & Gilmore
- Udfordring for læremidler
- Deltagelse, tingsliggørelse -  
emergerende aktanter - vs transmitters





# Udfordringerne - læremidlers rolle?

Kaotisk heterogent  
samfund

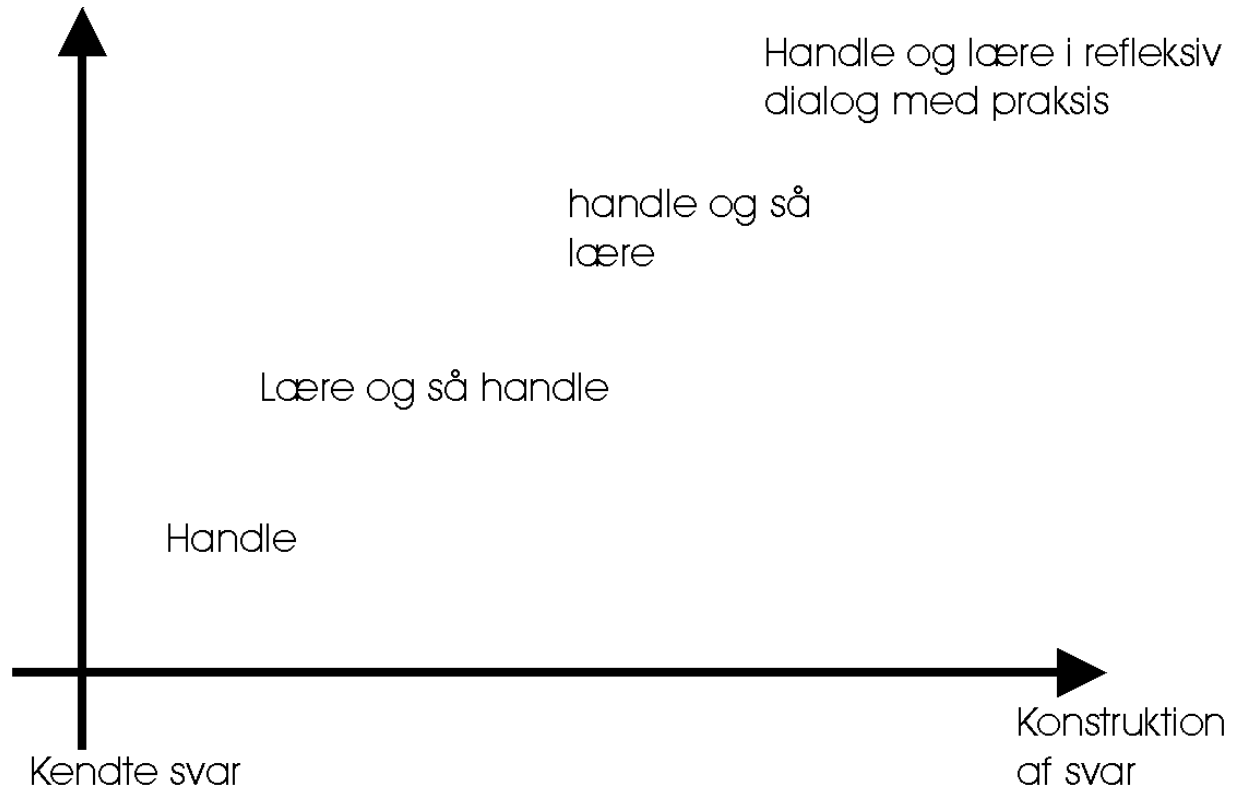
Handle og lære i reflektiv  
dialog med praksis

handle og så  
lære

Lære og så handle

Handle

Homogent- stabilt  
samfund



Kendte svar

Konstruktion  
af svar



SYDDANSK UNIVERSITET

KnowledgeLab

01001011011011100110111101110110110110001100101011001000110011101100101  
011011000110000101100010

# Udviklingen

- Innovation
- Brugerdreven innovation
- Komplex brugerdreven Innovation
- Kontingent Komplex Brugerdreven Innovation



# Pointer

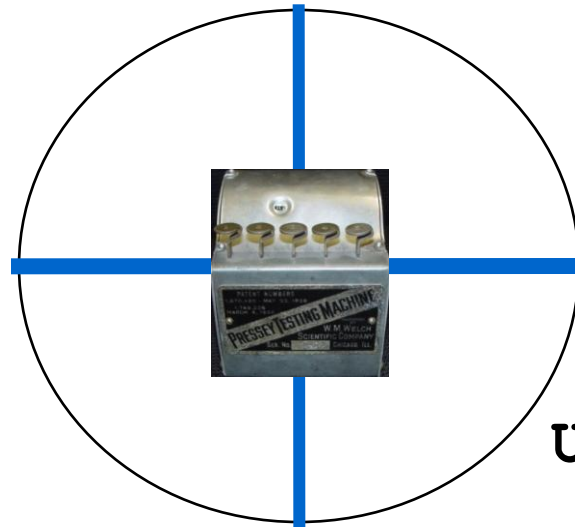
- **Innovation er en social læreproces**
- **Innovation handler om udvikling af viden i sociale relationer**
- **En social læreproces er en form for praksis**
- **Praksis er en proces, som består af meningsforhandling og reifikation**
- **Praksis defineres af og konstituerer kontekster**
- **Kontekster forstået som både tilstande og rammer indeholder potentialet til at transformere rum til steder**
- **Relationerne skaber nye former for koblinger mellem de forskellige former for videns- læringsrum – der dermed får nye muligheder for fremmed og selviagttagelse.**



# Forskellige positioner - forskellige baner

Praksis

Laboratorium



Ny praksis

Udviklingsprojekt



SYDDANSK UNIVERSITET

KnowledgeLab

01001011011011100110111101110110110110001100101011001000110011101100101  
011011000110000101100010



# Koncept for brugerdreven innovation (ESBT)

- ”Systematisk tilgang til udvikling af nye produkter, serviceydelser mv., der bygger på udforskning eller inddragelse af brugernes liv, identitet, praksis og behov, herunder ikke-erkendte behov.”



# "Ting"

- "To design digital artifacts is to design people's lives." (Lövgren p.1)



# Udgangspunktet

- "changing existing situations into preferred ones" (Simon)
- "constructed from messy problematic situations" (Schön)



# Udfordringen er bl.a.:

- Det, at brugerne spørges om noget, de ikke ved  
- nemlig, hvordan en given praksis vil se ud,  
når den bliver medieret af en ny it-applikation
- Banker vs skoler!!



# Og videre

- At brugere, udviklere og forskere etablerer et udviklingsfællesskab, hvor de distinkte kompetencer fastholdes.
- At forskere, udviklere og brugere tilhører forskellige praksisfællesskaber, som har hver deres distinkte kompetencer, som i kvalificerede dialoger kan udvikle emergerende viden og nye praksisser.

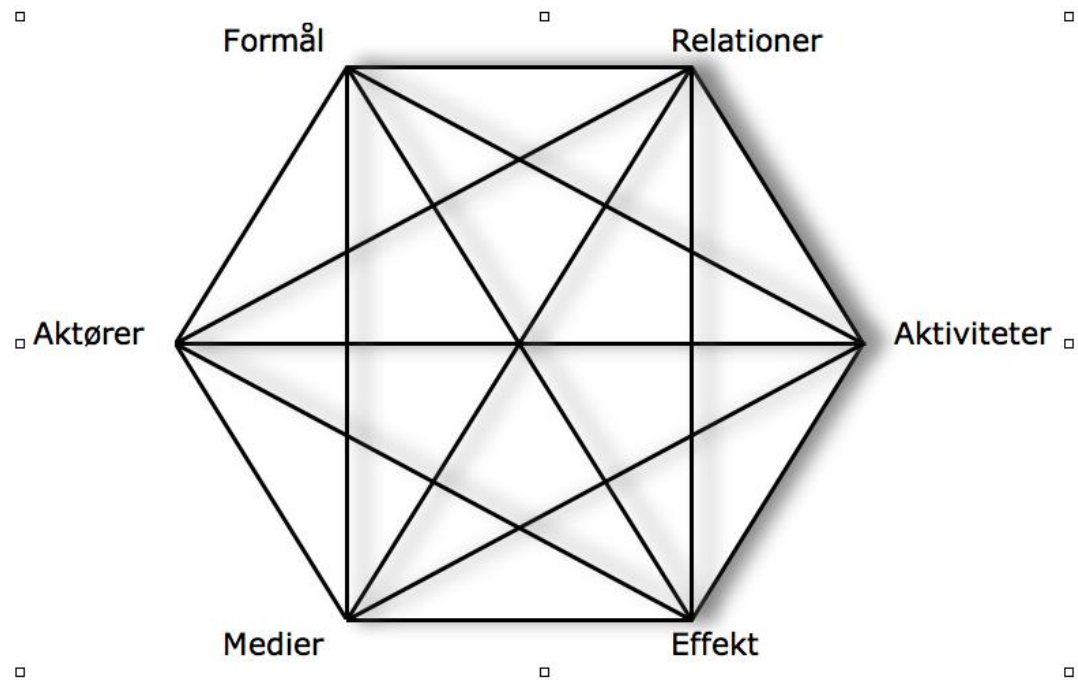


# FRAME-modellen

- Frame-modellen er en optik for, hvordan innovationsprocessens elementer kan identificeres og tydeliggøres.
- Det er samtidig en dynamisk model, idet den sætter fokus på både hensigter, udbytte og hvordan de forholder sig til relationer, aktører, aktiviteter og ikke mindst hvordan disse elementer påvirker hinanden.



# FRAME-modellen



# MODUS

$$M = f(O * D * U * S)$$

- Tanken er at mening i forhold til, hvordan et system er medkonstituerende i et praksisfællesskab er en funktion af O=operationalitet, D=dynamik, U=udbytte og S=stabilitet.





# Ressourcer

- Löwgren, J., Stolterman, E. (2004). Thoughtful interaction design: A design perspective on information technology. Cambridge, Mass.: MIT Press. F
- Grønbæk, K. Rapid Prototyping With Fourth Generation Systems – An Empirical Study, Information Technology & People Year: 1989 Volume: 5 Number: 2
- Schön, D. A. (1987). Educating the Reflective Practitioner: Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers.
- Simon, H. (1969). The Science of the Artificial. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Tuomini, Ilkka (2006). Networks of Innovation Change and Meaning in the Age of the Internet. Oxford University Press
- [www.nfbj](http://www.nfbj)
- [www.knowledgelab.dk](http://www.knowledgelab.dk)
- [www.ebst.dk/brugerdreveninnovation.dk](http://www.ebst.dk/brugerdreveninnovation.dk)

