

WORKSHOP 1

VÆRKTØJ	UDBYTTE
Mormor, tiger, ninja	Opvarmning af deltagerne
Få træet til at gro	Brainstorm på deltagernes opfattelse af problemet
Problemfokus 1	Et første bud på formulering af problemet
5 x hvorfor	Hurtige bud på årsager til problemet
Reframing af problemet	Kan problemet forstås på en anden måde?
SOFT	Overblik over det system der kigges på
SOFT årsager	Hvad forårsager problemet i SOFT områderne?
Problemfokus 2	Valg af problem at gå videre med

WORKSHOP 2

VÆRKTØJ	UDBYTTE
Brainstorm af løsningsideer	Hurtig generering af mange ideer
Negativ brainstorm	Kan generere flere ideer
Ideer på omgang	Flere ideer ved samspil mellem deltagerne
SOFT brainstorm	Systematisk ideudvikling i ét hjørne ad gangen
At stemme	Deltagerne bestemmer hvilke ideer der tages videre
Løsningskoncepter	Skitsering af 3-4 løsningskoncepter
At stemme	Deltagerne vælger 2 koncepter som tages videre

WORKSHOP 3

VÆRKTØJ	UDBYTTE
Scenarie simulation	Fordele og ulemper ved hvert koncept
Fastlægge kriterier	Overblik over de vigtigste løsningskriterier
Spindelvævsdiagram	Hvilket koncept opfylder bedst kriterierne
Storyboards	Illustration af hvordan den valgte løsning fungerer
Simulation på stedet	(Dele af) løsningen afprøves på stedet
IGLO	Hvem skal gøre hvad for at realisere løsningen
Business model	Hvordan løsningen kan sælges i organisationen