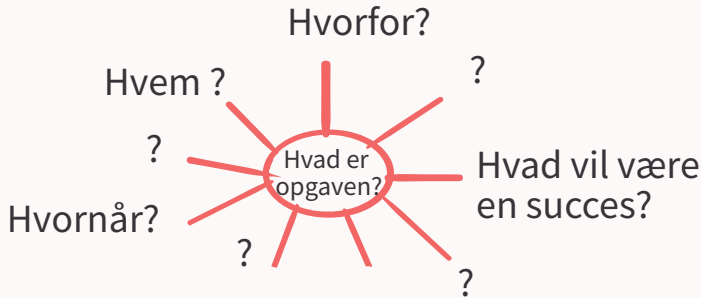
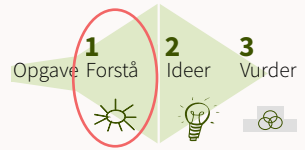


# 1. Åben opgaven og forstå den



Åben opgaven op og skab overblik over den. Inden vi begynder at løse opgaven og få ideer, skal vi se nærmere på den og være sikker på at vi forstår den. Hvad ligger der i den? Hvem skal bruge den? Hvilke situationer skal den bruges i? Hvordan vil man kunne se det er en god løsning? Hvad ved vi allerede? Vær nysgerrige og brug tid på at forstå baggrunden for opgaven.

## Lær at tænke anderledes med Rokken



Princip: Divergent (åbne op) og konvergent (lukke og vælge ud)

## 2. Få ideer og find løsninger



### Stimuler hjernen

Stimulerer hjernen med forskellige billeder og objekter for at inspirere ideer.

### Tøm hjernen!

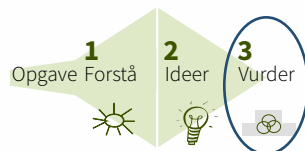
Mange idéer

### Benspænd

"Nu må I ikke...!"  
"Alle skal...!"  
"..... findes ikke mere!"

Start med at finde mange idéer. Byg videre på hinandens ideer. Der er ikke noget der er forkert! Brug metoder til at få hjernen til at tænke anderledes end den plejer. Inspirer hjernen, tving den til mange ideer og giv den kreative benspænd.

## 3. Hvad er den gode løsning?



### Kan det lade sig gøre?

Er løsning teknisk mulig.  
Kan den realiseres indenfor tidsplanen?  
Er alle ressourcer tilgængelige?



### Er løsningen attraktiv?

Kan målgruppen lide løsningen?  
Vil de bruge den?  
Vil løsningen væfre en succes?



### Er det økonomisk muligt?

Hvilke midler er der til rådighed?  
Er det en god investering?  
Er det pengene værd?



Vurder ideer og løsninger i tre perspektiver:

Kan det lade sig gøre? Er det økonomisk en god idé? Er løsningen attraktiv for dem der skal deltage?