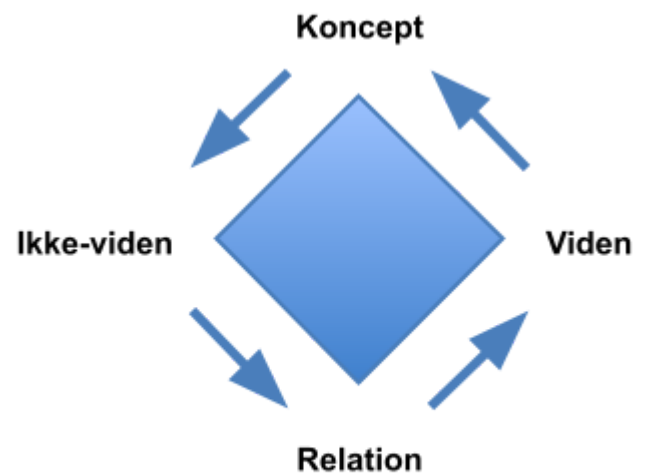


Idé- og konceptudvikling

Innovationsdiamanten

I innovationsdiamanten arbejder man med fire punkter, der relaterer til hinanden. De fire punkter er *ikke-viden*, *viden*, *relation* og *koncept*. Man kan starte med at definere alt det, man ikke ved, og det, man ved i forvejen. Når man så har en masse information, kan man begynde at se på, hvordan de kan relateres til et koncept.

Vi fandt først al vores *ikke-viden* (se bilag – *Innovationsdiamantproces*). Vi fandt mange svar på internettet og i diverse trykte publikationer. Desuden lavede vi et spørgeskema, og vi endte med en rigtig god portion *viden* (se evt. punktet *Research*).



Figur 2 - innovationsdiamanten

Vi gik derefter i gang med at se på, hvordan dette kunne *relateres* til et *koncept*. F.eks. fandt vi ud af at teksten i konceptet ikke måtte være for avanceret, at vores koncept gerne skulle opfordre til samarbejde, og at der helst skulle inddrages aktivitet. Vi kom herudfra med en masse idéer, og nogle af de bedste var f.eks. en hjælper i form af en Lego-figur, som man kunne stille spørgsmål. Også muligheden for at bygge og lege med Lego på en Wii, integrering af youtube/msn på Lego's hjemmeside eller en blog med mulighed for at bygge med klodser.

I stedet for at indsnævre vores idéer nu valgte vi at køre igennem en tænkehatte-proces for at få flere idéer og først derefter indsnævre det.

"Ikke Viden" teorien:

Børn i 8-12 års alderen har de en mobiltelefon?

Hvor ofte bruger de mobilen?

Kan de finde ud af at bruge mobilen?
Leger de med LEGO som 8-12 årige?
Kan de lide at arbejde med computer i stedet for at lege med det i hænderne?
Har børn kendskab til podcast?
Har børn MP3 afspiller?
Kan børn lide at lege med LEGO?
Har børn før leget med computerprogrammer i forbindelse med skolen?
Hvad er e-learning?
Hvad interesserer børn sig for i alderen 8-12 år?
Kan børn finde ud af at bruge internettet? Og hvad bruger de det til?
Bruger børn LEGO som legetøj og hvilken alder?
Hvilket fag har man i skolen? IT?
Har børn LEGO derhjemme og hvis ja hvilket?
SIMS? Interaktiv verden
Hvilke produkter har LEGO i forvejen?
Hvilket publikum henvender LEGO's e-learning sig til?
Er der andre alternativer/konkurrenter?
Hvilke designs/temaer skal produktet have for at tiltrække børnene?
Hvordan kan det laves enkelt men udfordrende?
LEGO's hjemmeside
Hvad er LEGO Education?

Ved denne "Ikke Viden" kom vi et skridt fremad. Derfor begyndte vi straks at undersøge vores "Ikke Viden" og lavede et spørgeskema til vores målgruppe. Gennem vores informationer samt spørgeskemaet fik vi vores "Viden", som var vores næste proces:

"Viden" teorien:

Børn kan ikke læse teknologiske
Børn kan ikke fremmedsprog
De kan ikke forstå problemerne på samme måde, som voksne
Spørgeskema

Lego er en legetøjskoncern

Lego laver klodser

Lego Education er et undervisningskoncept

Børns udvikling indenfor teknologi er i vækst

e-learning er et undervisningsportal

IT er i vækst

Børn elsker at være aktive

Børn elsker at være sammen med deres venner

Deres fingermotorik er i høj udvikling

Børn kan godt lide at spille forskellige computer spil □ bilspil, modespil, skydespil

De fleste børn har Sony Ericsson

Børn er nysgerrige og vilde med at prøve noget nyt □ nyt og spændende

Gennem vores "*Viden*" processen har vi fundet ud af hvad vores produkt skal indeholde i større omfang og derfor kommer til "*Relationer*" processen:

"Relationer" teorien:

Produkt skal indeholde aktivitet, bevægelser, spil, leg og gruppearbejde

Vores produkt må ikke være avanceret

Der må ikke være for meget tekst – ikke fremmedsprog, da børnene ikke kan fremmedsprog □ minus lixtal

Masse illustrationer

Skal formuleres uteknisk så børn kan forstå det

Lav produktet ud fra fag

Børn elsker konkurrencer

Så vi kommet til den sidste fase "*Konceptet*", hvor vi har "*Ikke viden*", "*Viden*", "*Relationer*" i rygsækken og derudfra kan skabe en masse idéer ud fra vores nuværende viden:

"Koncept" teorien:

Kamera i produktet, så børnene kan følge produktet i fx græsset

Våbenskydning / Painball – Lego pistol, lege med det i pauserne

Konkurrencer

Byg din robot og får den til at bevæge sig via sender ved du tager en dragt på, du kan danse med din egne robot □ aktivitet

Integrerer nogle elementer og skyde med Wii

Byg en model i Lego, få den til at bevæge sig via Wii

Lav en blog som børn kan skrive i samt udvæksle idéer med andre børn via internettet

Buzz quiz som LEGO

Mr. Klips. = Mr. Lego, som kan hjælpe med Lektiehjælp m.m.

Mini Wikipidia hos Mr. Lego – få oplyser hos Mr. Lego

elektronisk forum (Lego)

Musik til bygningsfasen, så børnene får ro til at koncentrere sig

Have miljø i fokus

Lave et program så børnene får indblik i miljøet i en tidlig alder

Miljøet □ Børn kan se hvad hvordan legoklods bliver lavet og hvor mange ressourcer det tager at lave (skån miljøet)

Lego kan lægge video ind på youtube/facebook/MSN integrerer sig og kommunikation

Denne proces har ført os til vores idéer, hvor vi nu vil indsnævre dem, så vi kan komme frem til få super gode idéer og det sker via "Tænkehatte" processen.