

# REFLEKSION FØR

## Personligt perspektiv

### MINDER

"Hvad minder x dig om?"

Eksempler: Har du selv haft x derhjemme, har dine forældre, bedsteforældre eller har du set x et andet sted? Minder fra barndommen, historier du har fået fortalt - noget du har set tidligere.



### SANSER I SPIL



"Hvilke følelser får du, når du ser og mærker på x?"

Eksempler: Hvordan føles overfladen, kender du andet som har samme overflade? Sanserne i spil: (Hvordan dufter, føles, ser ud, hvilken lyd har x, når man fx slår på x?)

### ANVENDELSE

"Hvilken funktion tænker du, at x har?"

Eksempler: Hvilken anvendelse har x, og hvem bruger x? Er det bestemte personer, som bruger x? Alder, køn osv.



### SAMMENLIGNING

"Hvilke andre genstande har du set før, som ligner x?"

Eksempler: Er der genstande, du har derhjemme (eller andre steder du har været), som har samme funktion eller udseende som x?

# REFLEKSION FØR

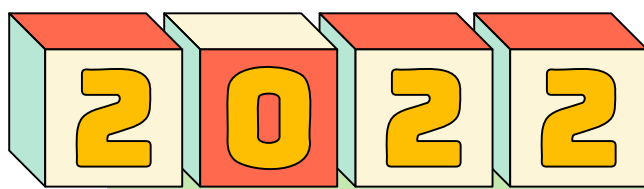
## Historisk perspektiv

### FØR I TIDEN



"Hvordan forestiller du dig, at x blev brugt for 200 år siden?"

Eksempler: Hvilke erhverv har brugt x? Hvilke mennesker har brugt x? Er det bestemte folkeslag, kulturer, aldersgrupper eller religioner - og hvornår (situation) blev x brugt?



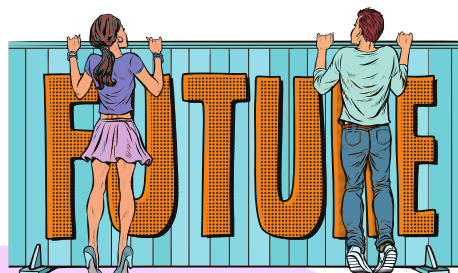
2022

● LIVE

"Hvordan forestiller du dig, at x bliver brugt i dag i 2022?"

Eksempler: Hvem bruger x? Hvilke erhverv, samfundsgrupper, hvilke tidspunkter bruges x og i hvilke anledninger?

### I FREMTIDEN



"Hvordan forestiller du dig, at x bliver brugt om 200 år?"

Findes x overhovedet om 200 år - eller har vi fået andre genstande som overtager x's funktion?



# REFLEKSION FØR

I déperspektiv

DREAM  
BIG



## DRØMMEIDÉEN

"Hvad var det første, du havde lyst til at designe, da du fik opgaven?"

Her må du gerne overdrive og ikke tænke på, hvad der kan lade sig gøre eller ej. Tegn eller skriv tankerne ned.



## PROBLEMET

"Hvilket problem vil du gerne komme til livs med dit design?"

Brainstorm over, hvordan du kan løse et problem? Hvordan tænker du, at kan dit design afhjælpe problemet?

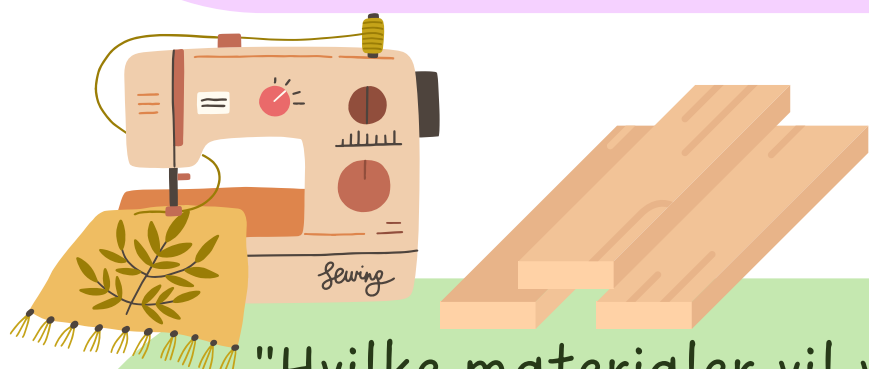
## MÅLGRUPPE

"Hvad/hvem er målgruppen til dit design - og hvordan vil du vise dette?"

Hvem vil dit design have værdi for, og hvem ville købe dit design?



## MATERIALER



"Hvilke materialer vil være bedst at lave dit design i og hvorfor?"  
(trætype, stoftype, læder, metal)

"Hvilke samlinger/lukkemekanismer skal indgå i dit design?"  
(træsamlinger, knapper, lynlås, lommer)

# REFLEKTION UNDER

## Udviklingsperspektiv

### ANVENDELIGHED



"Hvordan kan man give x flere brugsmåder/muligheder?"

Eksempler: Skal du tilføje et materiale, fjerne et materiale eller gøre målgruppen mere tydelig i det materiale du har valgt? Kan x bruges måde inde og ude - til flere målgrupper og i forskellige situationer - hvordan kan farvevalg, materialevalg og udseende påvirke x's brugsmåder?



### BÆREDYGTIGHED

"Hvordan kan man gøre x mere bæredygtig ift. materialer og genbrugsmaterialer?"

Eksempler: Skal du skifte et eller flere materialer ud med andre mere bæredygtige materialer? Kan du skære ned på materialet - tænke over, hvordan du udnytter materialet bedst muligt - tænke over, hvordan x samles, så x kan skilles ad igen og affaldsorteres?

### HOLDBARHED



"Hvordan kan du gøre x endnu bedre og styrke holdbarheden (bæredygtighed)?"

Eksempler: Er det de rigtige samlinger, du har valgt? Er det de rigtige stoffer, du har valgt til formålet? Hvilke fordele og ulemper er der ved de samlinger og stoffer, du har valgt? I et drømmescenarie, hvor alle materialer var tilgængelige og du ikke skulle tænke over prisen - hvilke materialer ville så være bedst at lave x i?

