



AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Aalborg Universitet

Den Kreative Platform Spillet

Byrge, Christian; Hansen, Søren

Publication date:
2009

Document Version
Tidlig version også kaldet pre-print

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Byrge, C. (Producent), & Hansen, S. (Producent). (2009). Den Kreative Platform Spillet. 2D/3D (Fysisk produkt)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

KREATIV PRODUKTUDVIKLING



VIGTIGT: FIND SELV FØLGENDE INDEN I GÅR I GANG:

1. ET FORKLÆDE MED LOMMER - ELLER ANDET SÅ DU HELE TIDEN HAR TUSCH, KUGLEPENNE OG POST-ITS VED HÅNDEN
2. ET MINUT-UR OG EN STAK POST-IT'S
3. EN TUSCH OG EN KUGLEPEN
4. EN "TINGKASSE" – MED AFSÆT I TINGKASSE-KORTET

VEDLAGT EKSTRA MATERIALE:

5. BRUGSVEJLEDNING OG PROCESSGUIDE
6. 2-3 "TOM HJERNE"- ARK, ET PROBLEMFOMULERINGS-ARK – SOM UDFYLDES UD FRA VEDLAGTE PROBLEMFOMULERINGSGUIDE
7. EN SPILLEPLADE, EN TERNING, EN VIDENNØGLE

REGLER FOR/PÅ DEN KREATIVE PLATFORM:



PÅ PLATFORMEN SIGER MAN ALTID '**JA, OG**' ...aldrig 'NEJ' ...og aldrig 'JA, MEN' ...

TAG IMOD DE TILBUD DU FÅR – OG BRUG DEM!

PAUSER?

Vi vil blive på platformen, derfor HOLDER VI IKKE NOGEN PAUSER.

Man må gerne "melde sig momentant ud" – bare man melder sig ind igen. Hvis du skal på toilettet, ryge, hvis du ikke forstår, hvad der sker "lige nu", eller hvis du på grund af træthed eller andet har brug for en pause, skal du blot trække dig ud for en stund. Undlad dog at tage andre med dig – alle pauser holdes alene, så man ikke forstyrrer andre i deres kreativitet.

Dette er en ny måde at arbejde på, og man skal følge ovenstående regler for at få oplevelsen og det optimale udbytte. Man laver mange fejl fordi det er nyt, men det er en del af processen.

- Ure og mobiltelefoner samles ind eller lægges væk, så de ikke forstyrrer den kreative proces.
- Alle spørgsmål, der dukker op, skrives ned på en post-it og hænges op på en væg eller en dør. Spørgsmålene tages op og besvares senere, når udviklingsprocessen er færdig.
- Hvis man har forskellige ting som man tænker på, husker på eller spekulerer på, så skriv dem ned på en seddel og læg den i lommen. Sedlen tager man frem igen, når man er færdig. På den måde skal man ikke bruge energi på at huske dem, men man kan i stedet koncentrere sig om at få nye ideer.
- Husk at ideerne har liv. Gruppemedlemmerne er hver især kun et element i udviklingen. Vær deltagende og ikke vurderende da du ellers kan forstyrre 'flowet'.

MAN SKAL SØRGE FOR AT GIVE KORTE PRÆCISE BESKEDER = ÉN OPGAVE, ÉN DEADLINE
HUSK, AT ALLE IDEER SKRIVES PÅ GULE SEDLER –
EN IDÉ PR. SEDDEL



IDÉ TIL NAVNESKILT: Tænk på én man har beundret i tv, fortæl makkeren om vedkommende og skriv derefter sit eget fornavn + navnet på personen fra tv på sit navneskilt