



**Designmethode #07**

---

**OMVENDT BRAINSTORM**

**DESIGN TO INNOVATE**

# 70#

## Designmetode: **OMVENDT BRAINSTORM**

### HVAD

En omvendt brainstorm er en metode til at få nye idéer med "omvendt fortegn". Det kan give en sjov idégenerering, men også skabe nogle indlysende gode idéer, som man ikke lige ville have set i en traditionel brainstorm.

### HVORFOR

Brug en omvendt brainstorm, hvis du føler dig presset til at finde det "rigtige" svar, har brug for skæve idéer eller helt nye vinkler i din proces, eller hvis du er kørt lidt fast i idégenereringen.

### HVORDAN

Du arbejder "omvendt" med din brainstorm ved at fokusere på alle de ting, man absolut ikke ville gøre eller tænke. Vær så politisk ukorrekt, som du overhovedet kan!

### SÅDAN GØR DU

#### 1. OMFORMULÉR PROJEKTETS MÅL

Sæt negativt fortegn på din målsætning/mulighedsrum (se evt. sidste måneds metode), og du har dit udgangspunkt for den omvendte brainstorm. Fx: "Hvordan leverer vi en dårlig service?", "hvordan sikrer vi mindst mulig deltagelse" eller "hvordan sørger vi for, at patienterne mister deres identitet".

#### 2. START DIN BRAINSTORM

Med udgangspunkt i din målsætning kan du og evt. andre projektdeltagere nu begynde at komme med "gode" idéer til din målsætning. Fx: "Vi opnår lav deltagelse ved at lade

være med at invitere nogen" eller "ved at skabe en rodet foromtale af begivenheden". Eller lignende. Jo dårligere, jo bedre. Intet er for skørt eller urealistisk på dette stadie.

#### 3. VEND BØTTEN IGEN

Du kan nu vende dine svar til noget positivt ved at formulere dine idéer lidt mere konstruktivt og give dem positivt fortegn.

#### 4. SORTÉR OG UDVÆLG I DINE IDÉER

Der er nu basis for at få sorteret og vurderet dine idéer. Dukkede der noget nyt op, du ikke tidligere havde tænkt på? Måske

er nogle af idéerne helt i hegnet, dem sorterer du selvfølgelig fra.

#### 5. GODE TIPS

Jo flere idéer, jo bedre. Byg evt. videre på hinandens idéer, og husk, at ingen må sige "nej" eller "det er for langt ude". Gå til opgaven med et åbent, omvendt negativt, sind. Vent med at vurdere idéerne, til du/l er helt færdige.

### ... OG HVAD SÅ?

Du er nu i en åbneproces, hvor du befinder dig midt i dit udviklingsarbejde og er i gang med at videreudvikle og afprøve de udfordringer og idéer, der er opstået indtil nu. Efterfølgende vil du igen bevæge dig tilbage i en lukkeproces, så du kan arbejde dig frem mod dit endelige mål.

### KORT OM DESIGNMETODER

Designmetoder bruges til at udforske og udvikle et ønskværdigt fremtidsscenario. Metoderne bidrager til en såkaldt åbne/lukke-proces, hvor man åbner op for muligheder og samler ind for efterfølgende at lukke igen ved at afgrænse, udvælge og analysere.

Vi inddeler designprocessen i fire stadier, hvor der i hvert stadie er flere forskellige metoder at vælge imellem.

1. Indsamling af information
2. Analyse og kategorisering
3. **Idégenerering**
4. Udvikling og afgrænsning

Disse fire stadier gentages efter behov, og efter et par omgange har du dit resultat. Det kan være din løsning på et problem, din nye strategi eller måske din nye produktkategori.

**Omvendt Brainstorm hører til tredje stadie, hvor man udtænker, videreudvikler og skaber mulige fremtidsscenerier.**