

DESIGNPROSESS TRINN 2: DEFINERE

Navn _____

Dato _____

Introduksjon

Nå som du har lært om en fredsprisvinner og det viktige arbeidet de har gjort for **verden**, er på tide at *du* handler for å skape endringen du ønsker å se i **verden**.

Du skal bruke designprosessen til å fullføre designutfordringen din. Bruk dette elevarket som en veileder for det andre trinnet i designprosessen: å definere problemet. Du kan legge til flere blanke ark eller bruke en notatbok om du trenger mer plass.

Trinn 2 i designprosessen: DEFINERE

Hva betyr det å «definere» en problem?

I trinn 1 av designprosessen, Empati, valgte du en **sosial sak** du er opptatt av og lærte så mye du kunne om problemene og utfordringene til menneskene, samfunnene eller miljøet som er rammet av den. Du lærte sannsynligvis om mange ulike utfordringer på Empati-trinnet. I trinn 2 skal du nå innsnevre det til ett spesifikt problem eller utfordring som designutfordringen din skal prøve å finne en løsning på. Det gjør du gjennom å formulere en problemstilling.

Hva er en problemstilling?

En problemstilling forklarer hva som er den aktuelle situasjonen og hvordan du skulle ønske den var (målet ditt). Problemstillingen skal være din ledestjerne gjennom designutfordringen – en formulering som du alltid har i bakhodet mens du beveger deg gjennom trinnene i designprosessen.

La oss sette i gang!

1. Knytt tilbake til Trinn 1: Empati

Tenk tilbake på Trinn 1, Empati, og list opp alle de ulike problemene du fant.

[**Sosial sak/Samfunnstema**] (mennesker, samfunn eller miljø) _____

Utfordringer eller problemer menneskene, samfunnet eller miljøet som er rammet står overfor:

- _____



Å forsøke å gjøre for mye på én gang er ofte mindre effektivt enn å ta for seg ett spesifikt problem av gangen. Velg **ett** punkt på listen din som du vil konsentrere deg om i denne designutfordringen og skriv det under.

Problem: _____

Tenk på det ene problemet du valgte som tema for denne designutfordringen. Svar på spørsmålene under for å dele problemet opp i mindre deler.

Problem (fyll inn):			
Hvem rammes av problemet?	Hva er problemet?	Hvor finner problemet sted?	Hvorfor er dette et problem?



4. Skriv problemstillingen din

Bruk notatene dine fra skjemaet over til å skrive en problemstilling som får med alle de 4 H-ene.

Eksempel på problemstilling: ***Barn og unge i samfunnet mitt får ikke riktig næring fordi de syns usunn mat smaker bedre enn sunn mat.***

Min problemstilling:

Du klarte det, godt jobbet!

Å definere et problem og skrive en tydelig og spesifikk problemstilling er vanskelig – men nå har du en ledestjerne som skal føre deg gjennom denne designutfordringen. Husk at ingen av trinnene i designprosessen trenger å være «endelige». Du kan alltid gå tilbake til et tidligere trinn for å gjøre endringer og oppdateringer.

