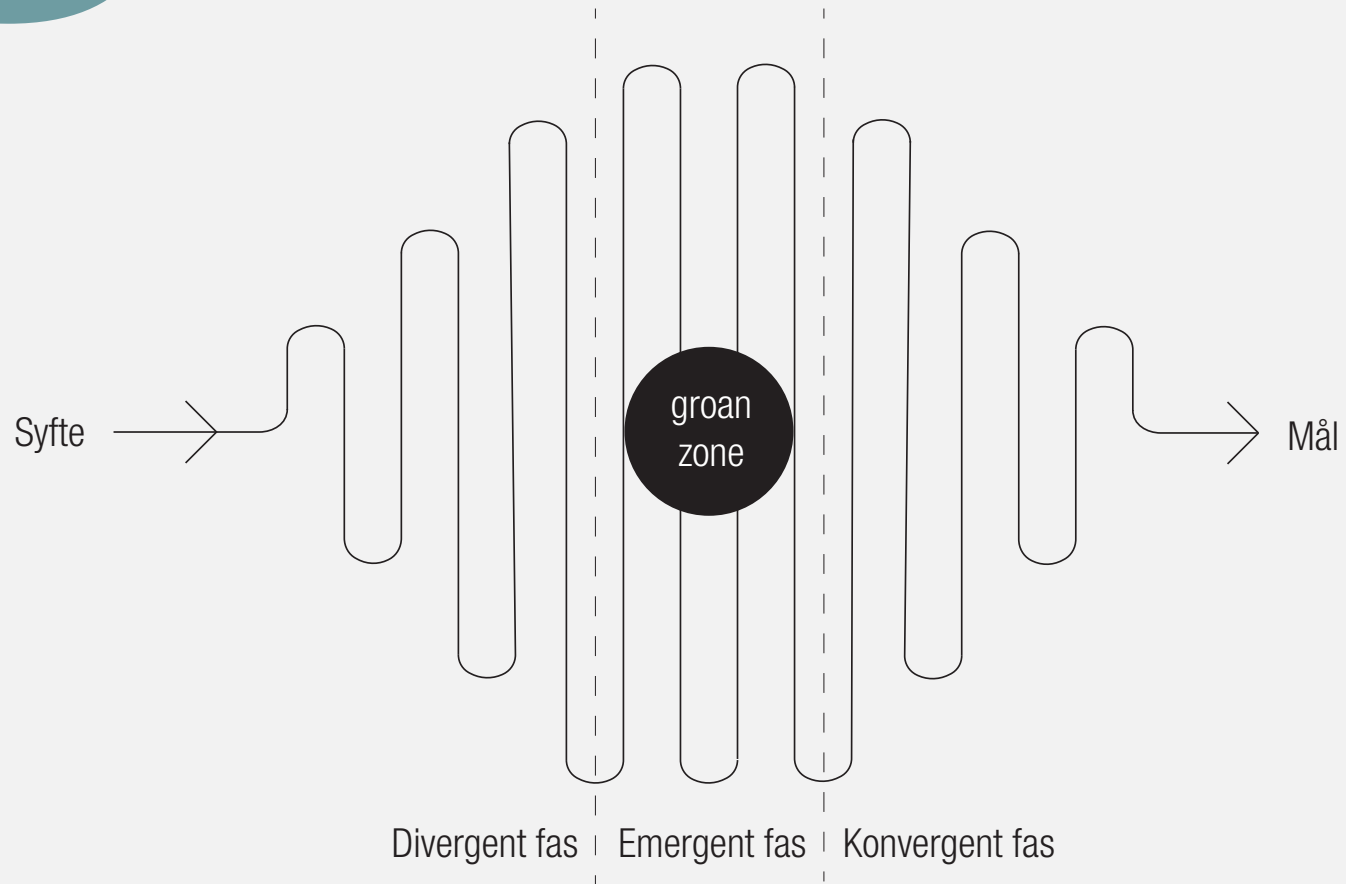


03

Andetaget



Varför

Den kreativa processen är inte enkel. Den är ofta kaotisk och frustrerande. Tim Brown (2009) menar att Design Thinking-processen ofta känns mer positiv i början när gruppen är ny och optimistiskt är ute och samlar in input. Den blir dock frustrerande en bit in i processen, under syntesprocessen, och sedan till slut givande när nya konkreta koncept börjar ta form. Genom att visualisera detta och att den kreativa processen innehåller olika delar som kräver olika sätt att agera kan det bli lättare att acceptera dess svårigheter, genomföra varje fas ordentligt utan att stanna i varje fas för länge. När man ska vara kreativ och komma på nya idéer är det t.ex. inte bra att vara allt för kritisk. Då kan det vara bra att brainstorma fritt och komma på både realistiska och mindre realistiska koncept, först därefter börjar se kopplingar mellan koncepten och tillsist, kritiskt och effektivt, välja ut de bästa koncepten. Visualiseringen kan även öka förståelsen för att olika individer i ett team är bättre på olika delar av den kreativa processen, och att man på så sätt kompletterar varandra.

Vad

Kreativa och innovativa processer kan beskrivas som ett antal "andetag". Dessa andetag kan delas upp i tre faser (Møller m fl, 2012):

Den första fasen, den **Divergenta fasen**, handlar om att skapa flera alternativ. T.ex. generera flera olika problem eller orsaker till ett problem, men även t.ex. olika lösningar på ett problem. Ofta både problem och lösningar parallellt. Det är viktigt att inte stressa igenom, eller hoppa över, denna fasen om man vill utveckla social innovationer.

I den andra fasen, den **Emergenta fasen**, existerar alla de skapade alternativen parallellt. Man vet inte vilket man ska fokusera på. Vilket problem som är viktigast att lösa, eller vilken lösning som är bäst. Den här fasen tycker många därför är frustrerande och den kallas därför ofta även för "jämmer zon" (groan zone). Det är denna fas som Tim Brown (2009) kallar för syntesprocessen. Den här fasen är väldigt viktigt om man vill skapa nya, innovativa och bättre lösningar eftersom det ofta är här idéer gifter sig med varandra och de nya oväntade, banbrytande och innovativa idéerna uppstår.

I den sista fasen, den **Konvergenta fasen**, väljer man till sist ut de problem eller lösningar man vill fokusera på. Det är viktigt att inte komma till den här fasen för tidigt eftersom man då riskerar att missa viktiga perspektiv. Förståelsen av problem eller bra förslag på lösningar. Samtidigt är det viktigt att inte stanna i de första faserna allt för länge, för då gör man inga val, fattar inga beslut och kommer

aldrig framåt. Istället riskerar man då att fastna i idéernas värld eller i värsta fall frustration. Resultatet av den konvergenta fasen är oftast början på en ny divergent fas. Har man identifierat ett problem, så är det dags att identifiera de olika orsakerna till problemet. Är det en lösning är det dags att ta fram olika alternativ för hur lösningen kan fungera i detalj.

Hela Design Thinking-processen, och varje fas i den, går att beskriva som andetag och varje fas går i sin tur att dela upp i mindre andetag.

Hur

Andetaget kan användas som en modell som ger stöd i designen av innovationsprocesser. Det kan då användas som en påminnelse av att det är viktigt att dela upp processen i olika steg där man antingen skapar alternativ, processar alternativen eller väljer ut de alternativ man vill gå vidare med. Detta gäller såväl i problemanalys som i t.ex. idé- och affärsmodellsutveckling.

Andetaget kan även användas som en visualisering av den kreativa processen för att visa för deltagarna processens logik, och förklara varför det blir så jobbigt i mitten, i groan zone, där syntesen sker och förklara att den delen av processen är viktig för att resultaten av processen ska bli innovativ och inte bara resultera i redan existerande lösningar.