Vedlegg B — Innspillskort

Tolv kort til utskrift for DCE-brettet: tre innspill per bane (Utforske · Skape · Vurdere) og tre syntesesteg. Skriv ut på A4 og klipp langs de stiplede linjene. Eksempler fra DCE-teamene står i kapittel 5 i håndboken.

Tilpasset fra *Design, Play, Change* (A. Willenborg & W. Smeenk, BIS Publishers, 2022). Tegnet på nytt for DCE-prosjektet. Alle korttekstene er originaltekster skrevet for DCE-prosjektet.

Co-funded by the European Union

Medfinansiert av Den europeiske union. Synspunkter og meninger som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Human Resource Development Centre (HRDC). Verken Den europeiske union eller tilskuddsmyndigheten kan holdes ansvarlig for dem.
Håndbok for samskapende Prompt-a-thons · Vedlegg B · Arbeidspakke 2 · 3 · 4 · Europeiske Prompt-a-thons · Erasmus+ KA220-ADU · 2025-1-BG01-KA220-ADU-000364818 · © Partnerne i DCE-prosjektet, 2026 · CC BY 4.0

E1

Hvem har allerede løst noe lignende?

LEDER: IDÉSKAPEREN · 25 MIN

Hvorfor. Få problemer er helt nye. Å låne fra andre felt gir nye perspektiver før teamet låser seg til ett.

1. Alle lister raskt og hver for seg opp tre til fem situasjoner *utenfor* feltet deres som ligner utfordringen.
2. Bytt ark, slik at alle legger til på en annens liste.
3. Les alle listene høyt og grupper dem i tre til fem familier.
4. Skriv én setning for hver familie: *Hva fungerer der som kunne fungere for vår persona?*

Resultat. Tre til fem prinsipper som kan overføres.

KI-steg. «Gi meg ti analoge situasjoner fra andre bransjer der folk som frykter [personaens frykt], har lært å [mål]. Angi mekanismen som fikk hver av dem til å virke.» Behold bare analogiene teamet kjenner seg igjen i.

Svarer til metoden «Plagiarise your neighbour» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

E2

Hva skjer når to urelaterte fakta møtes?

LEDER: IDÉSKAPEREN · 30 MIN

Hvorfor. Tvungne kombinasjoner avdekker sammenhenger ingen ville foreslått med vilje.

1. På fem minutter skriver alle alt de vet om utfordringen — ett faktum, én bekymring eller én gjenstand per lapp — og legger lappene med forsiden ned.
2. Bland lappene.
3. Snu to lapper etter tur og spør: *Hva forteller dette paret oss?* Noter hver innsikt.
4. Legg lappene tilbake og gjenta til tiden er ute.

Resultat. En liste med linjer av typen «par → innsikt»; marker de tre sterkeste.

KI-steg. Lim inn notatene (uten personopplysninger) og be om ti tilfeldige par med en mulig innsikt for hvert. Teamet beholder bare det de kan forsvare.

Svarer til metoden «One plus one is three» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

E3

Hvordan ser en dag ut — for to ulike mennesker?

LEDER: LYTTEREN · 40 MIN

Hvorfor. En konkret dag avdekker øyeblikk av behov, frykt og muligheter som abstrakte beskrivelser skjuler.

1. Del dere i to grupper. Hver lager en realistisk persona: eleven og noen nær ham (en bibliotekar, en arbeidsgiver, en kommuneansatt).
2. Bytt portretter.
3. Hver gruppe tegner dagen til den personen som en fortelling: aktiviteter, møter, verktøy, dilemmaer.
4. Presenter de to dagene og marker hvor de krysser hverandre.

Resultat. To beskrevne dager og tre innsikter om hvor hjelp kan passe inn.

KI-steg. Be KI-en om et utkast til dagen *først etter* at teamet har skrevet sitt eget, og bruk det så til å utfordre deres: «Hva ville få denne dagen til å gå galt på ettermiddagen?» Merk personas laget av KI som oppdiktede.

Svarer til metoden «A day in the life of...» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

◆ 1

Omformulere: hvem designer vi egentlig for — og hvilken endring søker hun?

HELE TEAMET · 45–60 MIN

1. Legg ut alle resultatene fra utforskningen.
2. Velg subjektet hvis perspektiv gir teamet mest energi; beskriv det med to eller tre adjektiver.
3. Skriv behovet med et aktivt verb.
4. Skriv målet med «slik at» eller «for å».
5. Sett alt sammen til én setning og sjekk den mot den opprinnelige utfordringen og sjekklisten i avsnitt 4.3.

Mal. *En [adjektiv] [subjekt] trenger å [verb + behov] slik at [mål].*

Resultat. Omformuleringen og et diagram som viser hvilke innsikter som førte fram til den.

KI-steg. Be om fem alternative omformuleringer og en kritikk av deres egen (for bred? skjult løsning?). Teamet velger og skriver ned hvorfor.

Svarer til syntesesteget «Reframing» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

C1

Hvis ideen vår var en person, hvordan ville den kle seg?

LEDER: BYGGEREN · 30 MIN

Hvorfor. Å beskrive stilen til en karakter er en rask måte å bli enige om tone, verdier og identitet før man designer funksjoner.

1. Tegn en enkel figur: subjektet fra omformuleringen, med navn og alder.
2. Velg en anledning hun går på.
3. Kle henne for anledningen — klær, veske, gjenstander, farger — som tegning eller collage.
4. Les hvert element som et designbudskap («komfortable sko → læring nær hjemmet»).

Resultat. En plakat og fem linjer av typen «stil → designprinsipp».

KI-steg. Lag et stemningsbrett eller en illustrasjon fra teamets beskrivelse; sjekk det for stereotypier før det brukes.

Svarer til metoden «The Makeover» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

C2

Hva om vi snudde det opplagte på hodet?

LEDER: IDÉSKAPEREN · 35 MIN

Hvorfor. Usagte antakelser begrenser ideene; å snu eller overdrive dem åpner nye muligheter.

1. Tegn fire kolonner: *Antakelse · Det motsatte · Uten · Ytterpunktet*.
2. List opp vanlige oppfatninger om subjektet og utfordringen.
3. Fyll ut de tre andre kolonnene for hver oppfatning — jo mer absurd, jo bedre.
4. Skriv «Hva om …?»-scenarioer ut fra kolonne to til fire.

Resultat. Minst fem «Hva om …?»-scenarioer, to markert for videre utvikling.

KI-steg. Be KI-en legge til antakelser teamet har oversett, og drive én linje til det absurde; teamet velger.

Svarer til metoden «The World Upside Down» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

C3

Hva ville gjort et dårlig øyeblikk godt — og et godt øyeblikk bedre?

LEDER: LYTTEREN · 40 MIN

Hvorfor. Å ta utgangspunkt i konkrete opplevelser holder ideene knyttet til folks ekte følelser.

1. To grupper skriver hver én setning om en opplevelse subjektet har — én smertefull, én god.
2. Bytt setninger.
3. Strøm på med ideer til hvordan det smertefulle øyeblikket kan bli bedre, eller det gode forsterkes — realistiske eller ikke.
4. Grupper ideene sammen og kombiner dem til tre–fire nøkkelideer som svarer på omformuleringen.

Resultat. Tre–fire nøkkelideer, hver med en beskrivelse på én linje.

KI-steg. Bruk KI til å forlenge idélisten og deretter til å gruppere den; marker hvilke ideer som kom fra menneskene.

Svarer til metoden «Let's Solve This!» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

◆ 2

Se for seg framtiden: hva blir annerledes når konseptet vårt finnes?

HELE TEAMET · 45–60 MIN

1. Velg ideene som begeistrer hele teamet, og sett dem sammen til ett konsept med et navn.
2. Gjør antakelsene deres tydelige, og hvorfor konseptet bør virke.
3. Fortell framtiden som en kort historie eller et storyboard: hvor og når subjektet møter konseptet, hvem andre som er med, hva som endrer seg.
4. Velg en form for å vise det: tegning, storyboard, rollespill eller klikkbar skisse.

Resultat. Konseptnavn, et løfte på én linje, storyboard eller fortelling, liste over antakelser.

KI-steg. Lag et utkast til fortellingen og en første HTML-skisse i én fil ut fra storyboardet; teamet sjekker tone og realisme.

Svarer til syntesesteget «Envisioning» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

V1

Ville noen tatt det?

LEDER: BYGGEREN · 30 MIN

Hvorfor. Å måtte «selge» konseptet til skeptiske folk viser hva som er attraktivt, og hva som er svakt.

1. Del dere i to grupper. Hver setter på ti minutter opp en bod for å selge konseptet.
2. Hver gruppe selger i omtrent fem minutter mens den andre spiller krevende kunder.
3. Diskuter: hva overbeviste, hva gjorde det ikke, hva bør endres.

Resultat. De tre sterkeste salgsargumentene, de tre viktigste innvendingene, en liste over endringer.

KI-steg. Før boden åpner, lag ti vanskelige kundespørsmål fra ulike interessenters ståsted.

Svarer til metoden «The Market Stall» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

V2

Holder historien når vi spiller den?

LEDER: LYTTEREN · 30 MIN

Hvorfor. Å spille framtidsscenarioet avdekker hull som et lysbilde skjuler.

1. Én gruppe forbereder en kort, improvisert scene fra den tenkte framtiden (fem minutter forberedelse, ti–femten minutter spill).
2. Den andre gruppen bestemmer hva de skal se etter (fem minutter) og observerer.
3. Diskuter: hva føltes ekte, hva brøt sammen, hva bør legges til.

Resultat. En liste over svake punkter og rettelser.

KI-steg. Lag et utkast til scenen som tar med et ubehagelig grensetilfelle; observatørene bruker en observasjonsliste laget med KI.

Svarer til metoden «It's Showtime!» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

V3

Hva er de sterkeste argumentene mot oss?

LEDER: ANALYTIKEREN · 30 MIN

Hvorfor. En strukturert debatt setter konseptets antakelser og risikoer på prøve.

1. Del dere i «for» og «mot».
2. Veksle i korte runder (omtrent tre minutter hver): argument, så svar.
3. Én person på hver side noterer det som blir sagt.
4. Stopp når argumentene tar slutt, eller etter tretti minutter.

Resultat. Argumenter for og mot, med svar, og en liste over åpne risikoer.

KI-steg. Be KI-en spille kritisk granskar — etikk, personvern, inkludering, bærekraft — og legge til motargumenter teamet har oversett.

Svarer til metoden «Devil's Advocate» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0

◆ 3

Konkludere: videre, gjenta eller stoppe — og hva er neste steg?

HELE TEAMET · 45–60 MIN

1. Grupper alle vurderingsresultatene i fire grupper: bekreftet · uklart · styrker · svakheter.
2. Bestem: gå videre (gjerne trinnvis) · ta en ny runde (hvilken bane, med hvem?) · stoppe og ta vare på det dere har lært.
3. Bli enige om det minste neste eksperimentet: hva, med hvem, hvordan det måles.
4. Bli enige om hvem som gjør hva etterpå.

Resultat. En beslutning, det neste eksperimentet og en tiltaksliste.

KI-steg. Gjør gruppene om til et beslutningssammendrag på én side og et utkast til en pilot (budsjett, tidsplan, ett målbart resultat). Teamet sjekker hvert tall.

Svarer til syntesesteget «Conclusions» i *Design, Play, Change*. Omskrevet for DCE.
DCE · Erasmus+ KA220-ADU · CC BY 4.0