

## Tværfagligt EUX projekt (Innovation og informatik)

### **Indledning:**

Som kommende iværksættere/forretningsdrivende skal i nu arbejde med at skabe en digital løsning på en udfordring som i via idegenererings teknikker selv opdager. I skal arbejde med dele af innovationsprocessen, hvor i arbejder med en selvvalgt "pain" som i skaber en digital løsning på.

I grupper skal i altså arbejde med at skabe en løsning på et konkret problem, eller skabe en løsning som i begrundet behovet for.

### **Opgaven løses tværfagligt:**

- I innovation arbejder i med innovationstragten samt en "mini forretningsplan". I skal altså i grupper finde på én konkret udfordring som i med en kombination af servicelementer og produktinnovation kan skabe en løsning på.
- I Informatik består arbejdet i at skabe den digitale løsning, via "AR".

### Eksempel på digital løsning:

**Udfordring:** Større variation i danske hjem skaber udfordringer når placering af lamper skal besluttes.

**Løsning:** AR løsning der digitalt viser, hvordan placeringen af en lampe vil se ud i rummet, samt hvordan lysfordelingen vil være.

*Det vigtige i denne opgave er, at være tydelig i valg af pain samt konkret at kunne argumentere for, hvad det værdiskabende i jeres løsning er (value propositions). Derfor er det vigtigt at begrunde "idegrundlaget".*

### **Aflevering og præsentation af jeres arbejde:**

Projektet afleveres senest fredag d. 22. januar kl. 13:20

Jeres færdige arbejde præsenteres mundtligt for hhv. Ida og Daniel (EUX A) Og Hjalte og Daniel (EUX B)

## Indhold:

*Store dele af arbejdet med at skabe værdiskabende løsninger, tager udgangspunkt i "innovationstragten" (kap. 1.4). Modellen indeholder de faser man gennemgår, når der skal skabes løsninger på såvel kendte som ukendte pains. Nedenfor finder i en oversigt over fremgangsmåden for udarbejdelse af rapporten i dette projekt. Punkterne nedenfor samles i ét samlet dokument, og udgør derved én samlet rapport. Rapporten skal derudover indeholde gruppedeltagernes navne.*

- Udforske pains – Udarbejd en række konkrete problemer du/i oplever i hverdagen. Da i både agerer "virksomhed" og "forbruger" i dette projekt, er det ud fra jeres behov og ønsker at i skal finde pains. I skal benytte ideudviklingsmetoder (kap. 7.5) eks. Brainstorm til at identificere pains.
- Ideudvikling: Den valgte pain skal løses via en idé. Benyt ligeledes ideudviklingsmetoder til denne process. Herunder inddrages også "jobs to be done".
- Konceptet: Beskrivelse af "hvilken nytte skaber vores idé".
- Udvikling: Her udvikles jeres digitale løsning i informatik faget.

## Mini- forretningsplan:

*I arbejdet skal ligeledes indgå en "mini-forretningsplan". Planen skal indeholde flg.:*

- Indledning
  - Idegrundlag
  - Beskrivelse af jeres produkt/service
  - Målgruppe
  - Markedsbeskrivelse (B2B/b2C)
- 
- Ydermere skal "AR" produktet og inkluderes i forretningsplanen, men en forklaring af dets funktioner, mm..