



Hvað er (vanda)málið?

Hönnun sem skapandi kraftur í formföstu kerfi





Hvernig gætum við hjálpað Björgu að eignast Gróðurhús?

Byggja yfir
svalirnar

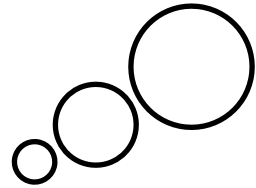
Berjast fyrir
gróðurhúsi á
Klambratúni

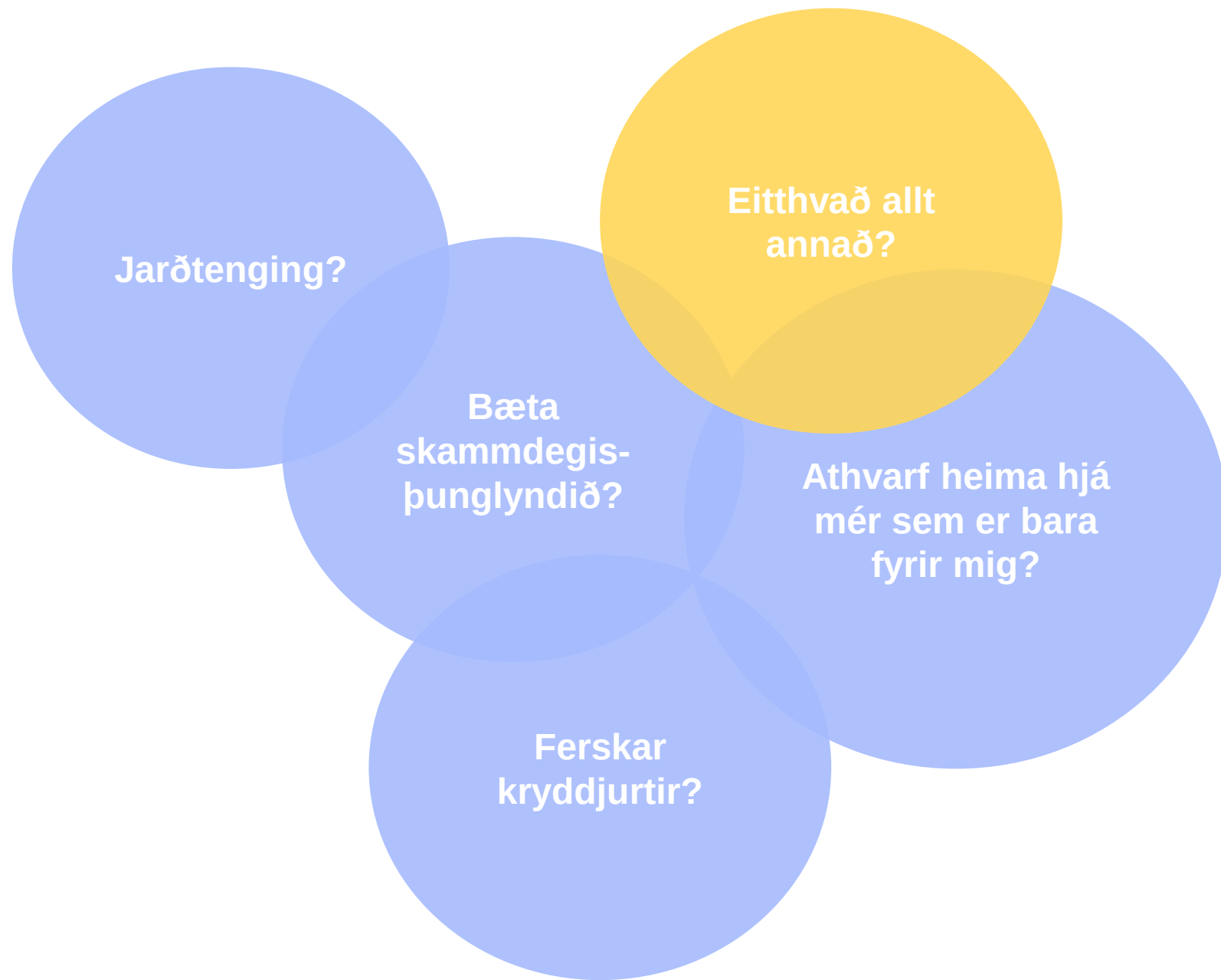
Leigja pláss
í gróðurhúsi

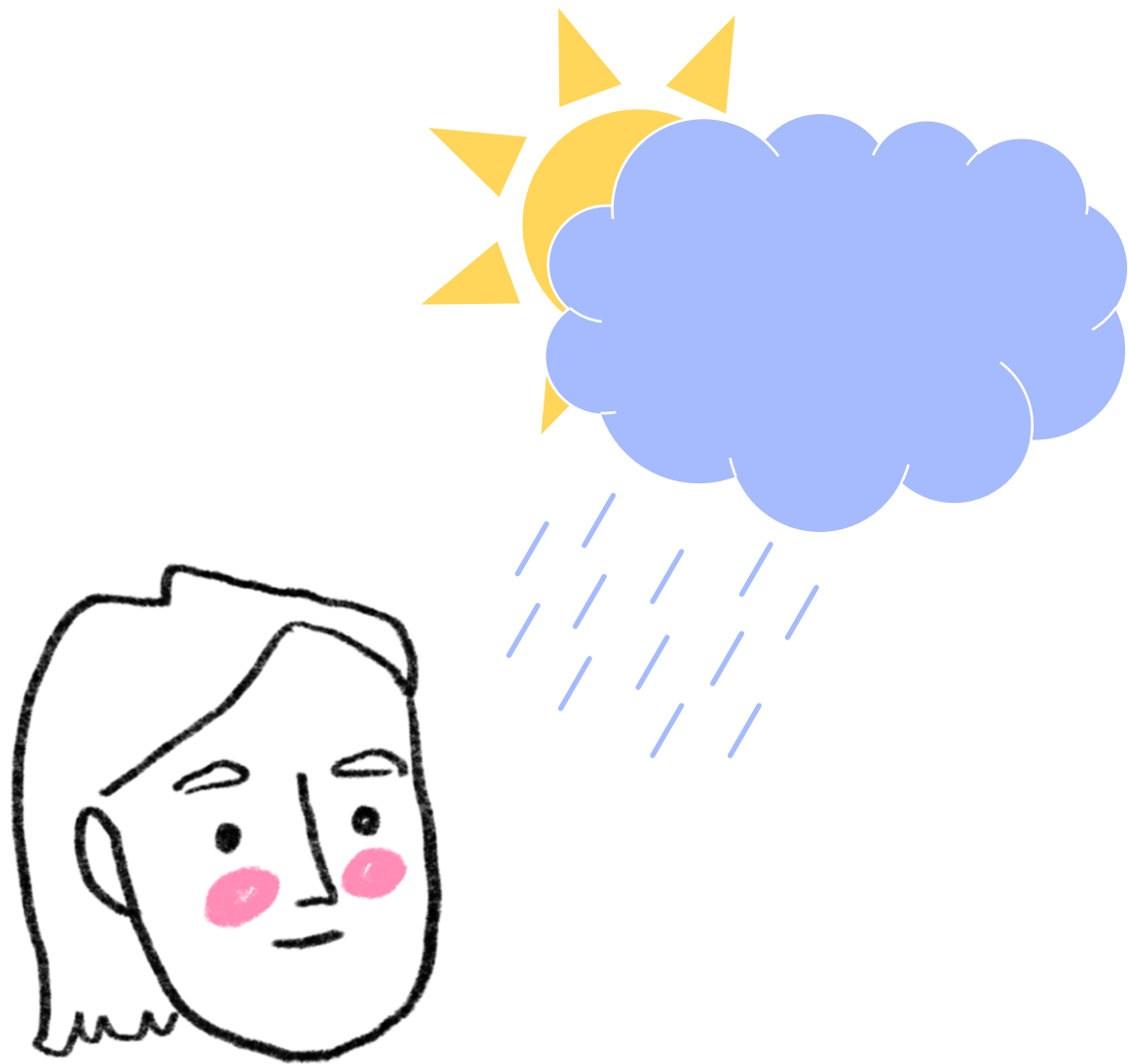
Mini
gróðurhús

Flytja





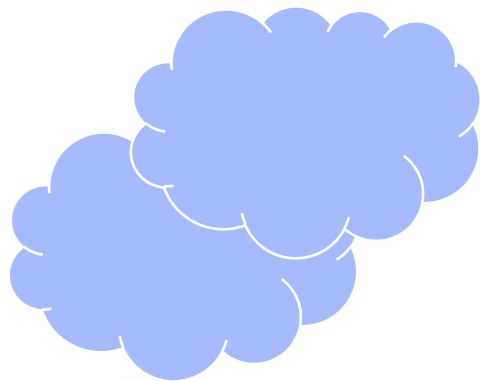




**Hvernig gætum við
hjálpað Björgu að
vera hlýtt þegar hún
er úti?**



Hitapoka búningur



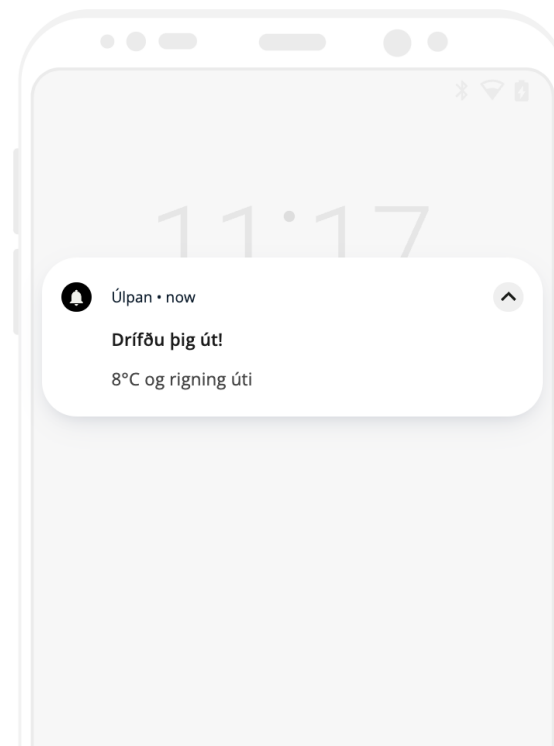
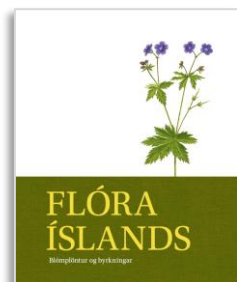
Skýja blásari



Hlý úlpa



Færa Ísland sunnar





Við tölum við íbúa og
reynum að skilja **hvata**,
væntingar og **þarfir** ...

... þannig finnum við **ný**
tækifæri fyrir **lausnir**...

... og leysum **vandamál**
þeirra.



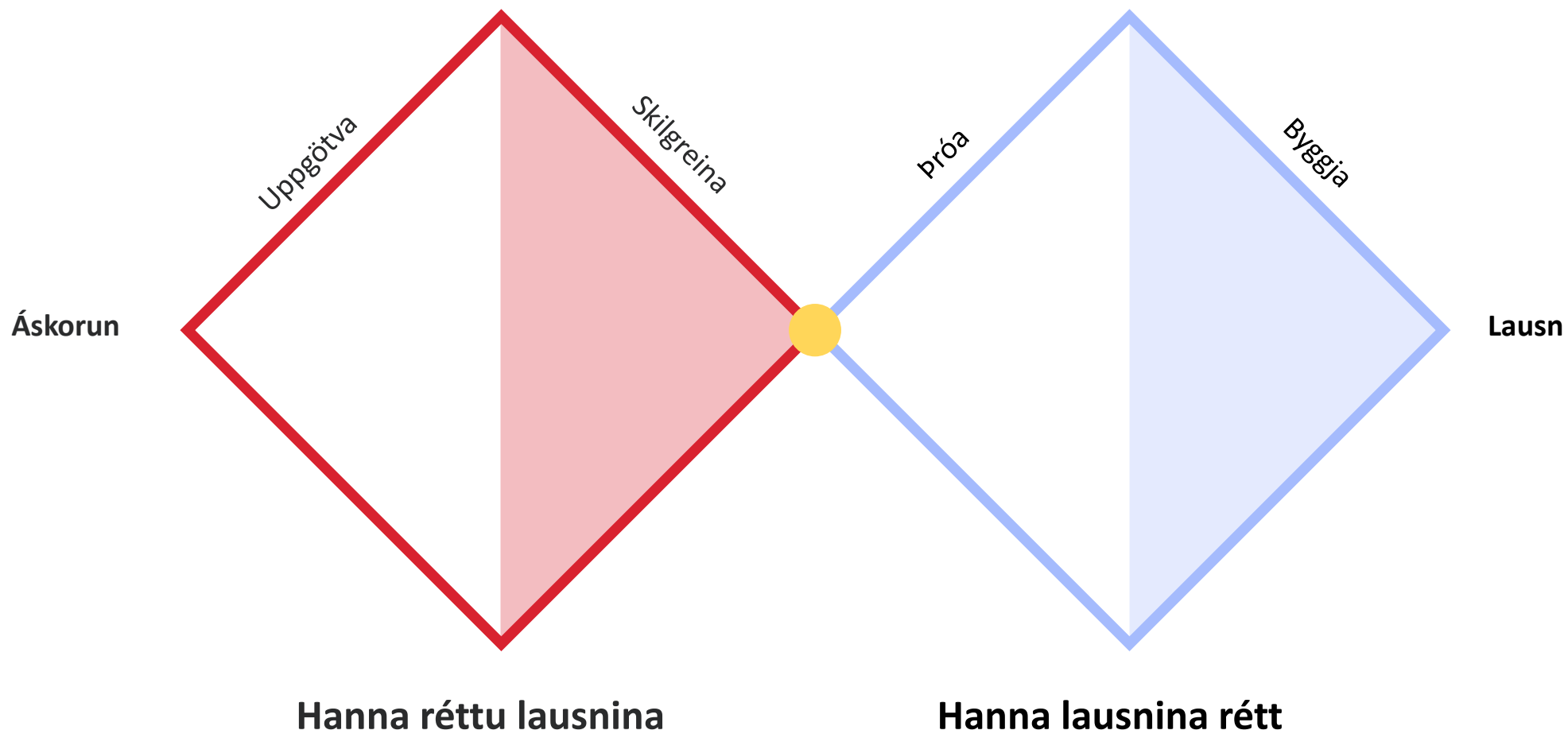


Hönnun

Að búa til eða breyta
einhverju svo það mæti
þörfum fólks

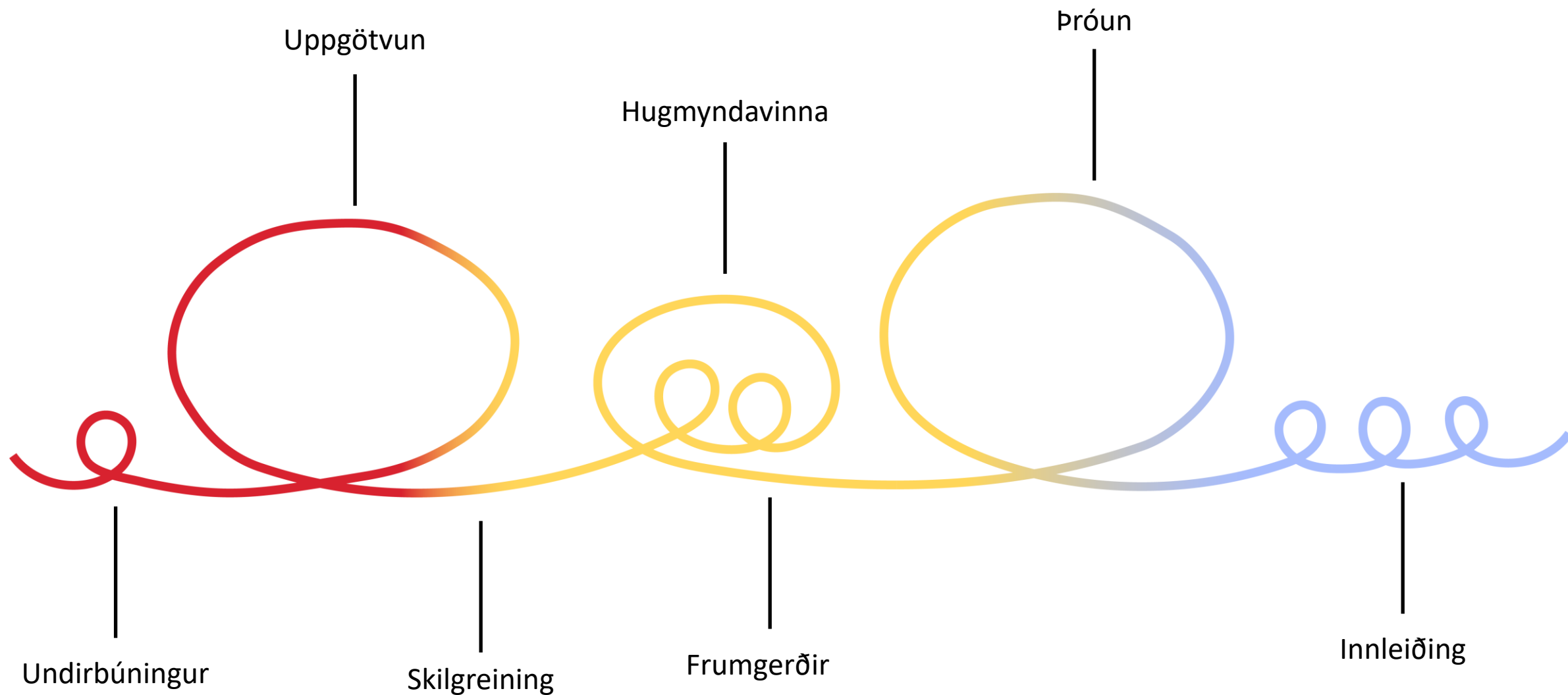


Hönnunarhugsun





Ferlið okkar





Uppgötvun



Undirbúningur





Skilgreining

Hugmyndavinna

Frumgerðir





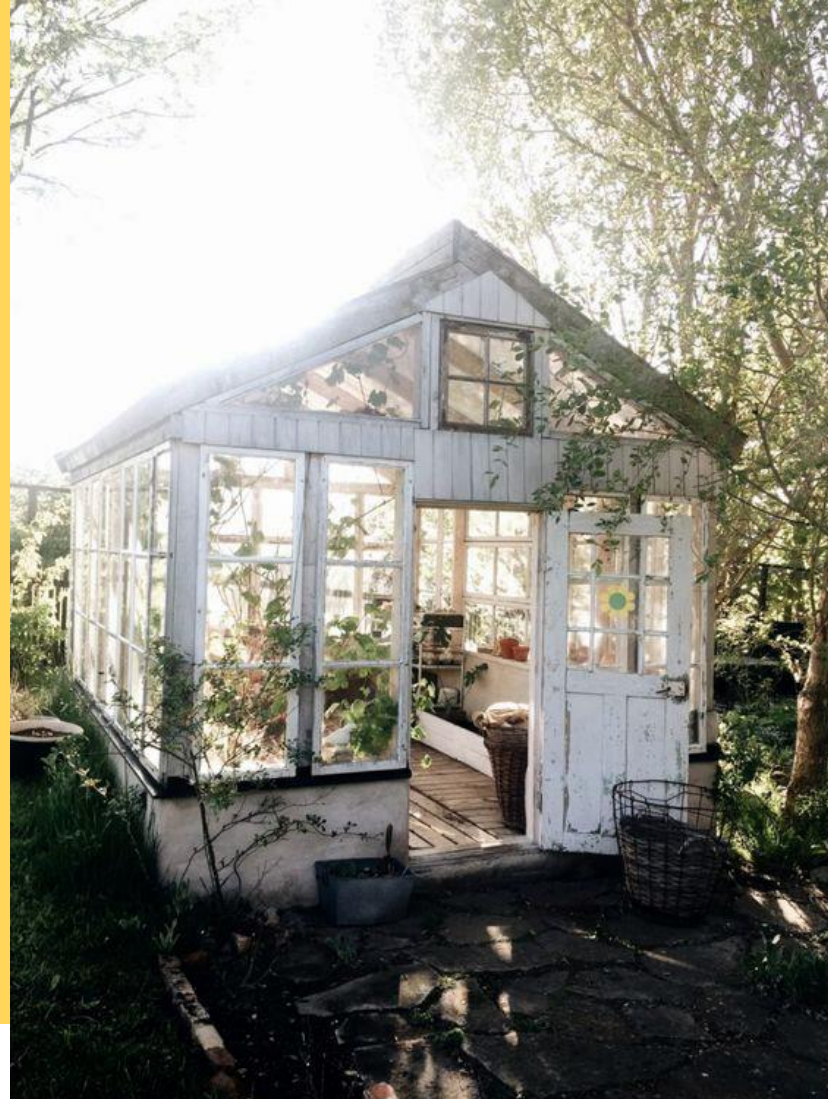
Próun

Innleiðing



Með þessari
aðferðafræði
nágumst við
verkefni á
skapandi hátt.









Lærðu meira hér





Reykjavík