

# GUIDE TIL: BRAINSTORMING

## - INSTRUKS

### HVORDAN

1. Definér hvad det overordnede emne eller mulighedsrum for brainstormen er
2. Læg ud med en silent brainstorm, det vil sige at alle hver især i stilhed brainstormer på emnet
  - a. I kan gøre dette på fysiske post-its eller online i et fælles Mural- eller Miro-board
3. Del derefter jeres idéer i plenum efter tur, så alle kommer til orde
  - a. **OBS!** Lad den enkelte præsentere sine idéer uden, at andre kommenterer - positivitet og åbenhed er vigtigt for at alle kan tænke frit
  - b. Gør I det på fysiske post-its kan I have en fælles planche, flipover eller projektvæg hvor I samler dem så I kan genbesøge dem
  - c. Gør I det i Mural eller Miro kan I vælge en del af boardet hvor I samler jeres post-its
4. Lav nu en ny og åben brainstorm i fællesskab, hvor I inspireres af og bygger videre på hinandens ideer
  - a. Lav eventuelt en konkurrence om hvem, der kan få flest idéer på en fastsat tid, fordi når I brainstormer handler det om kvantitet – kvalitet og realiserbarhed kommer senere
5. **OBS!** Gå efter at finde på de vildeste og skøreste idéer fordi brainstorming handler om at skabe idé og bryde med begrænsninger og realiteter
  - a. Efterfølgende kan I justere de ambitiøse idéer til et realistisk niveau
6. Hvis det er svært at komme på idéer, kan I vende formålet til en negativ brainstorm, for det er ofte nemmere at finde på dårlige idéer
  - a. Her skal I komme på idéer, der gør det modsatte af, hvad I gerne vil opnå
  - b. Hver dårlige idé giver en indikation af, hvad man bør undgå for at løse problemet
7. Spejl nu hver dårlige idé til en god idé og følg punkt 4

8. I kan også vælge at lave en rollebrainstorm

a. Her skal I vælge én rolle eller karakter som I skal brainstorme ud fra, for eksempel en direktør eller Kim Kardashian

b. Når I har valgt en rolle eller karakter, skal I brainstorme som om I var dem - hvilke idéer ville Kim Kardashian komme med?

9. Når I synes, at I er mættet med idéer fra den første rolle eller karakter, kan I vælge en ny eller og følge punkt 4