[Ph.D.-afhandling] På vej mod nye muligheder for projektplanlægning

- Produktdesign som læring på tværs af kontekster

Når man kombinerer faktuel viden og praktisk erfaring fra forskellige kompetenceområder giver det mulighed for nytænkning og dermed innovation. I en design proces er det nødvendigt at kunne knytte forskellig teknisk viden sammen med praktisk erfaring om brug, fremstilling og markedsføring. I projektet eksperimenteres med aktiviteter der igangsætter og understøtter at deltagere i en produktudviklingsproces lærer af hinanden.

Projektet er gennemført i samarbejde med gruppen for Brugerorienteret Design hos Danfoss A/S. Gennem deltagelse i et design projekt, samt udvikling og facilitering af fælles refleksi-onsaktiviteter, har det været min ambition at komme helt tæt på hvordan deltagere i design projekter lærer af både hinanden, af kolleger i den organisationen projektgruppen er en del af, og af potentielle fremtidige købere af de produkter som gruppen udvikler.

Fælles begrebsramme: At lære af andre ved at bringe viden i spil
Mennesker med forskellige kompetenceområder har forskellige begrebsverdner. De opfatter ting forskelligt, og bruger forskellige ord eller "sprog" til at beskrive de samme ting. Resultater fra projektet viser at det er muligt at bygge bro over disse forskelle. Det er muligt at skabe en fælles begrebsramme, som kan bruges til at diskutere problemstillinger der involvere forskellige kompetencer. En sådan begrebsramme kan opbygges ved at involverer projektdeltagere, brugere og tekniske specialister i konkrete fælles design-, eller designlignende læringsaktiviteter. Det kan f.eks. være at bygge prototyper i fællesskab, eller at arbejde med repræsentationer, der er opfundet til lejligheden. Når aktiviteterne til-rettelægges i miljøer og sammenhænge, der har forbindelse med de problemstillinger, der arbejdes med, er det muligt at hjælpe deltagerne til at tænke i særligt relevante retninger, samt at genkalde sig, og udveksle personlige erfaringer. Gennem inddragelse af ting i omgivelserne skaber deltagerne selv meningsfulde læringssituationer efter behov. Når deltagere med forskellige kompetencer i fællesskab arbejder med konkrete problemstillinger, som går på tværs af deres kompetenceområder, udvikler de sammen en fælles be-grebsramme. Den fælles begrebsramme gør det muligt for dem at diskutere sammensatte problemstillinger, som ellers er vanskelige at håndtere. De fælles aktiviteter giver anledning til dybtgående og detaljeret læring.

Projektplanlægning: At tilrettelægge læring i takt med at der opstår nye spørgsmål
I en udviklingsproces lærer man hele tiden noget nyt. Der er en tendens til, at jo mere man lærer, jo mere finder man også ud af, at man ikke ved. Hertil kommer at de ydre vilkår for processen, muligheder, ressourcer, strategi mm. ofte løbende forandres.
For at imødekomme dette må læreprocessen løbende tilpasses så der arbejdes med re-levante problemstillinger på en måde, der er afstemt med vilkårene. Når man står midt i en proces kan det være vanskeligt at samle alle trådene og stikke kursen ud. I projektet er der udviklet fælles refleksionsaktiviteter med det formål at skabe udgangspunkt for at skræddersy nye aktiviteter, så de passer til aktuelle behov og vilkår. Aktiviteterne tilrettelægges så deltagerne først opbygger en fælles forståelse af hvad der er sket i løbet af processen, dernæst identificere succeskriterier og efterfølgende bruger disse til at diskutere og planlægge fremtidige aktiviteter.

De aktiviteter der er udviklet i løbet af projektet tager udgangspunkt i designsituationer, men projektets erkendelser rækker videre. Den viden, der er opbygget i projektet kan overføres til andre lærings- og forandrings processer, der involverer sammenknytning af forskellige kompetenceområder: Med et repertoire af læringsaktiviteter er det muligt at skabe situationer, hvor deltagerne arbejder på tværs af kompetenceområder. Og, ved at drage nytte af og udveksle såvel faktuel viden, som praktiske erfaring kan de skabe innovative løsninger, der ligger i rummet mellem de involveredes kompetencer.

Forslag til nye forsknings aktiviteter
Resultaterne fra projektet opmuntrer fremtidig forskning til at eksperimentere med lærings aktiviteter, der både bidrager til at formulere, formidle og forankre erfaringsbaseret viden i en organisation.

Af Birgit Fabius
Mads Clausen Instituttet for Produkt Innovation, Syddansk Universitet

Kontaktperson Lone Kjærgård Larsen loj@adm.sdu.dk

(2004-10-08)