



# play user lab

**PLAY USER LAB STYRKER DIN VIRKSOMHEDS  
VÆKSTPOTENTIALE GENNEM LEG OG  
DESIGNPROCESSER.**

**HER UDVIKLER DU NYE KOMPETENCER,  
PROTOTYPER OG KONCEPTER I SAMARBEJDE  
MED BØRN OG VOKSNE SPECIALISTER**

## Hvad får du ud af at deltage?

Hvis din virksomhed arbejder med børns leg, læring og kreativitet, giver Play User Lab dig et godt kort på hånden til fortsat udvikling af både virksomhed, medarbejdere og konkrete produkter. I løbet af et fem måneders innovationsforløb møder du både design- og innovationsspecialister samt eksperter med forstand på at lege som og med børn - og selvfølgelig møder du også en masse børn. Samtidig kan du hente inspiration fra andre virksomheder, indgå i netværk og få ny viden fra både forskere og meningsdannere.

### Du får konkret viden om

- **Legens natur:** Viden om 'leg', hvordan børns leg foregår, og hvordan kan/bør vi påvirke legen på en meningsfuld måde.
- **Produkters oplevelses værdi:** Viden om sammenhængen mellem legen som oplevelse og de produkter vi skaber til legen samt fokus på iscenesættelse af legen gennem noget fysisk/digitalt
- **Leg og læring:** Viden om sammenhængen mellem leg og læring – herunder både den implicite læring gennem leg (dét vi lærer, når vi leger) samt den eksplicite læring via leg (dér hvor lege-oplevelsen bruges som drivkraft i en afledt læringsammenhæng)

### Du får afprøvet metoder indenfor

- **Research:** Metoder til at få de rigtige data fra brugere og bestemte situationer (eksempelvis gennem observationer af børns leg)
- **Indsigter:** Metoder til at bearbejde rådata til specifikke indsigter, der gør os klogere på bestemte aspekter af børns leg.
- **Idegenerering: Metoder til idegenerering og udfoldelse af research i nye ideer og koncepter.**
- **Konceptudvikling:** Metoder til konceptudvikling med børn som designpartnere, eksempelvis ved brug af 'rå' mock-up modeller.
- **Inddragelse af børn:** Metoder til inddragelse af børn i forskellige stadier af processen, hvor I får hands-on erfaring med at samarbejde/lege med børn som del af en kreativ proces i et setup, hvor børnene tager teten, føler sig trygge til at tage ejerskab, og 'leger' med i udviklingsprocessen.

### Efter Play User Lab forløbet har du:

- Udviklet et nyt koncept og/eller prototype
- Fået inspiration til nye måder at arbejde og produktudvikle
- Indgående viden om, hvordan leg kan bruges som metode til udvikling og vækst
- Sparring fra specialiserede design- og innovationskonsulenter
- Adgang til Play User Lab's testfaciliteter
- Netværk og vidensdeling med andre virksomheder
- Indspark fra verdensklasseforskere, meningsdannere og børn

## Hvordan kommer du med?

Virksomheden skal have et vækstpotentiale samt have lyst til at sætte tid af til udvikling – både blandt ledelse og medarbejdere. Virksomheden forventes at kunne deltage med minimum to ansatte på de enkelte kursusdage.

Forud for optagelse i forløbet aftales et interview med henblik på forventnings- og behovsafklaring.

Virksomheden skal endvidere opfylde EU's krav om virksomhedsstøtte (De Minimis-erklæringen).

### Hvor og hvornår?

Forløbene strækker sig over fem måneder. Næste opstart forventes at være i maj 2018. Aktiviteterne foregår primært i Børnenes Hovedstad, Billund, med undtagelse af tre dage på designskolen i Kolding.

Der tilbydes gratis hotelovernatning på de to dobbeltdage i Billund (for max tre personer pr. virksomhed).

### Pris

Innovationsforløbet har en anslået værdi af 260.000 kr., men er finansieret af EU Regionalfonden og Syddansk Vækstforum, og er derfor gratis for de deltagende virksomheder.

Til gengæld er tilmelding forpligtende. Både af hensyn til finansieringen og fordi en stor del af værdien ved et forløb er samspillet virksomhederne imellem.



## Info om innovationsforløbet

Som deltager i Play User Lab får du et fem måneders forløb med fokus på udvikling af nye produkter ud fra en struktureret designproces. I hvert forløb arbejder 4-7 virksomheder sammen. Play User Lab sikrer, at forløbene sammensættes, så der opstår naturlige synergier i forhold til vidensdeling og samarbejdspotentialer mellem virksomhederne – uden at der bliver direkte konkurrence på produkterne.

Forløbet strækker sig over 10 kursusdage (heraf 3 dobbeltdage). Foruden to indledende kickoff-dage består forløbet af temadage, udviklingsdage og sparringsmøder. For at styrke netværksdannelsen mellem virksomhederne og komme i dybden med udviklingsarbejdet, tilbyder vi gratis overnatning på de to dobbeltdage i Billund.

### ▼ Kickoff-dage (K)

På de to kickoff-dage introduceres I til designmetoder, legetyper og hvad der gør sig gældende, når man designer noget i en lege-kontekst.

### ▼ Temadage (T)

På temadagene bliver en specifik type af leg udfoldet. Dagene bliver afsluttet med idegenerering og perspektivering til jeres virksomhed og produkt.

### ▼ Udviklingsdage (U)

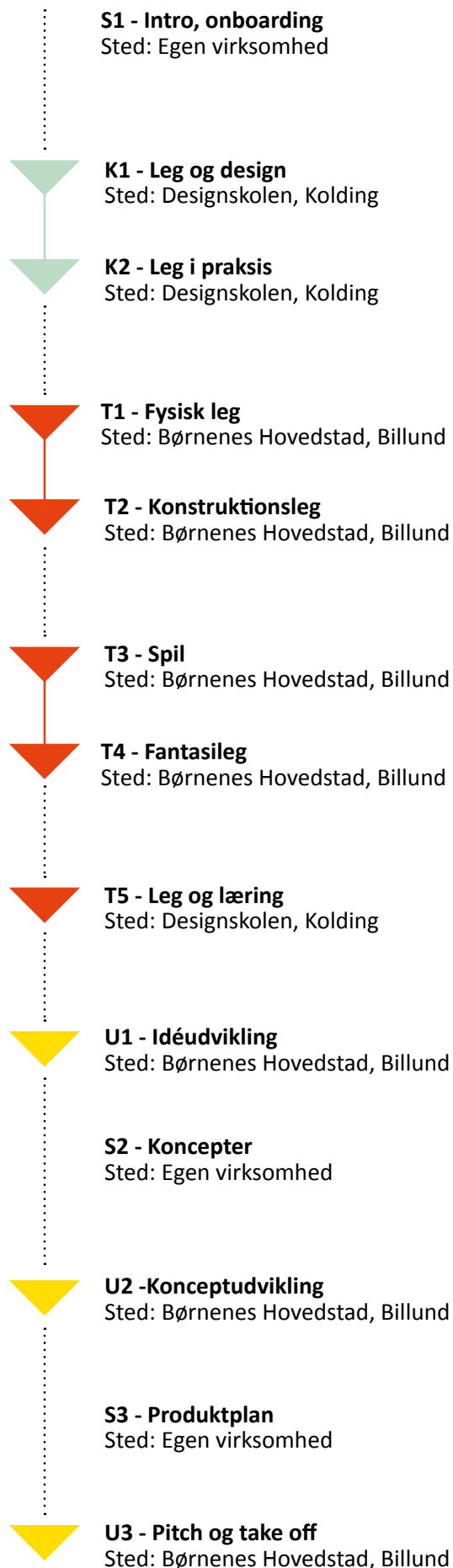
Med udgangspunkt i den nye viden og de nye indsigter fra temadagene vil I på udviklingsdagene få redskaber til og mulighed for at udvikle nye koncepter til jeres virksomhed.

Sparringsmøder er et tilbud til de deltagende virksomheder. Møderne har fokus på individuel sparring og foregår ude i den enkelte virksomhed. Her forventes det, at ledelsen kan deltage.

Læs mere om forløbet på [www.cocplayfulminds.org](http://www.cocplayfulminds.org)

## Kontakt og tilmelding

Louise Fenger Kornum  
Projec leader  
Mobil: +45 2721 3508  
E-mail: [lfk@cocplayfulminds.org](mailto:lfk@cocplayfulminds.org)





## Det har vi fået ud af at deltage i Play User Lab

**”Udvikling af legeredskaber skal ske på børns vilkår – ikke på voksnes vilkår. Det sætter Play User Lab os som de første i stand til i en innovativ og kommerciel sammenhæng.”**

John Rasmussen, Design og Udvikling, Ledon A/S

**”Ved at inddrage børn i udviklingsprocessen, kan vi få afklaring på vigtige problemstillinger, før produktet rammer markedet.”**

Liza Haslund-Larsen, Teknisk projektleder, Højer Møbler A/S

**”Vi har fået defineret ”dantoy-legen” og udviklet en designproces, hvor vi i højere grad inddrager børn. På den måde har innovationsforløbet i Play User Lab hjulpet os med at gå forrest i at skabe innovativt kvalitetslegetøj til børns leg og læring”.**

Anette Joy, Art Director, dantoy A/S

**”Både i vores Cape Play Jams og vores daglige opgaver oplever vi at Play User Lab styrker vores metodiske værktøjskasse og vores fokus på det væsentligste - nemlig at designe ”legetøj”, der overrasker, skaber nysgerrighed og glæde”**

Marie Oosterbaan, Chief Play Officer, Cape Copenhagen

**”Igennem vores halve års forløb med Play User Lab, har vi fået en bedre viden om legens betydning. Vi har oplevet, hvilken forandring der sker, i opfattelsen af hvad der er muligt, når man inddrager børn i udviklingsprocessen af nye produkter.**

**Vi har fået et mere klart ”børnefokus” i vores produktudvikling, hvor leg og læring, samt konstruktion og design i fællesskab danner fundamentet”.**

Mette Skifter, Salgs- og Marketingansvarlig, Norleg A/S

### **CoC Playful Minds**

*CoC står for Capital of Children, som er visionen om at gøre Billund til Børnenes Hovedstad – ikke blot i Danmark, men i verden. CoC Playful Minds er en rugekasse for projekter og aktiviteter inden for leg, læring og kreativitet, byudvikling i børnehøjde og erhvervsudvikling i Billund.*

*CoC Playful Minds er ejet af Billund Kommune og LEGO Fonden, og er kontoret, der modner og driver en del af disse aktiviteter. CoC Playful Minds er sammen med Designskolen Kolding initiativtager til Play User Lab.*

### **Designskolen Kolding**

*Designskolen Kolding uddanner fremtidens designere med fokus på velfærd, bæredygtighed og leg. Skolens afdeling for Leg og Design bidrager til kvalitetsfyldte legeoplevelser for både børn og voksne, og bruger den legende tilgang som en integreret del af udviklingsprocessen.*

### **D2i – Design to innovate**

*D2i er en designklynge, der genererer forretningsudvikling og vækst i virksomheder ved brug af design. D2i fungerer som paraply for en række erhvervsfremmeprojekter, hvoraf Play User Lab er ét. D2i er forankret i Region Syddanmark med regionale, nationale og internationale samarbejdsrelationer.*