

# Sweatshops

## **Forskningsfråga**

Hur kan den innovativa förmågan ökas både på en personlig och på en organisatorisk nivå? Kan man öka den innovativa förmågan genom en strukturerad och väl planerad aktivitet där personer med skilda kompetenser sammanförs till ett i tid begränsat arrangemang med syftet att konkret och innovativt bearbeta ett på förhand definierat problemområde? Projektet syftade i första hand till att utveckla kunskap och kompetens kring en arbetsmetod som kallades Sweatshop.

## **Resultat och förväntade effekter**

*Sweatshop* är baserad på fokuserad problemlösning, metoder för kreativitet och innovationsförmåga, praktiskt byggande av funktionsmodeller och information från experter. *Sweatshop* förväntas bli en kreativ, praktiskt användbar metod, avsedd för olika typer av industrier och organisationer som ett medel att öka den innovativa förmågan i ordinarie produktutvecklingsarbete. Efter att ha utvecklats till en väletablerad metod för företag och organisationer ska den utvecklas för användning i undervisning.

## **Upplägg och genomförande**

Projektet startades under våren 2007 och avslutades under hösten 2008.

## **Projektdeltagare:**

Catharina Henje	Interaktionsdesigner, Designhögskolan, Umeå universitet	catharina.henje@dh.umu.se
Daniel Fällman	Forskningsledare, Designhögskolan, Umeå universitet	daniel.fallman@dh.umu.se

*Pilotstudien finansieras av PIEp, Product Innovation Engineering program.*