kidsntweens.dk

Viden om inddragelse af børn i udviklingsprocessen

vækstforum

DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Fond for Regionaludvikling
Vi investerer i din fremtid

Equalizers
- input til stil og stemning

Hvilken stil, synes din målgruppe, er cool?

Aldersfokus

3 år | 6 år | 9 år | 12 år

Udviklingsproces

RESEARCH → IDÉUDVIKLING → AFPRØVNING/ EVALUERING → MARKEDSFØRING

Hvad er equalizers?

"Equalizers – input til stil og stemning" - er en metode til at få børn til at sætte ord på, hvilken stil og stemning (form og farver) de godt kan lide.

Det gøres ved at tage udgangspunkt i eksisterende eksempler, som placeres på en "equalizer" i forhold til hinanden.

Børnenes input kan indgå i et designbrief til designere, der for eksempel skal lave en ny hjemmeside, et produkt eller møbel.

Hvordan gør man?

- Man kan spørge børnene individuelt eller i mindre grupper af 2-4 børn.
- Man laver en række "equalizers" – d.v.s en streg med et parameter i hver ende. Parameterene afhænger af den konkrete opgave. Eksempelvis: Barnligt-voksent, piget-drenget, bevægelse-stilstand.
- Bed børnene om at finde på eksempler inden for den kategori, I arbejder med - f.eks. hjemmesider eller tøj.
- Tilføj evt. eksempler, som du selv ønsker med i vurderingen.
- Print et sæt billeder for hver equalizer. Hvis du har 4 parametresæt, skal du altså printe 4 eksemplarer af hvert billede.
- Lav en lang streg på en væg eller et gulv med malertape. Placér et parametrepar per streng.
- Bed nu barnet/børnene placere alle eksemplerne på én equalizer af gangen.
- Lad barnet sætte et kryds det sted, hvor hun mener, at stilen for det fremtidige produkt skal ligge.
- Husk det handler om stil, former og farver og IKKE funktion i denne øvelse.

Rekvisitter: Equalizers med parametre, der er bestemt på forhånd. Parametrene i print.
Print af eksemplerne. Malertape.

Hvorfor bruge?

Metoden kan sikre, at man tidligt i processen arbejder i en retning, som man ved, at børnene synes om, og at man ender med et resultat, som børnene synes, er "fedt og cool". Metoden er ideel i forbindelse med udarbejdelse af designbrief til designere.

Case

I forbindelse med projektet **Digimovez** blev metoden brugt til at briefe designerne, som skulle designe hjemmesiden. Designerne var til stede, da øvelsen blev lavet, så de kunne høre, hvad børnene havde af begrundelser for deres valg.

Mere viden:

- Artikel: At udvikle med børn, Tina Holm Sørensen og Jørgen Rasmussen, Arkitektskolen Aarhus, 2012.
- www.kidsntweens.dk