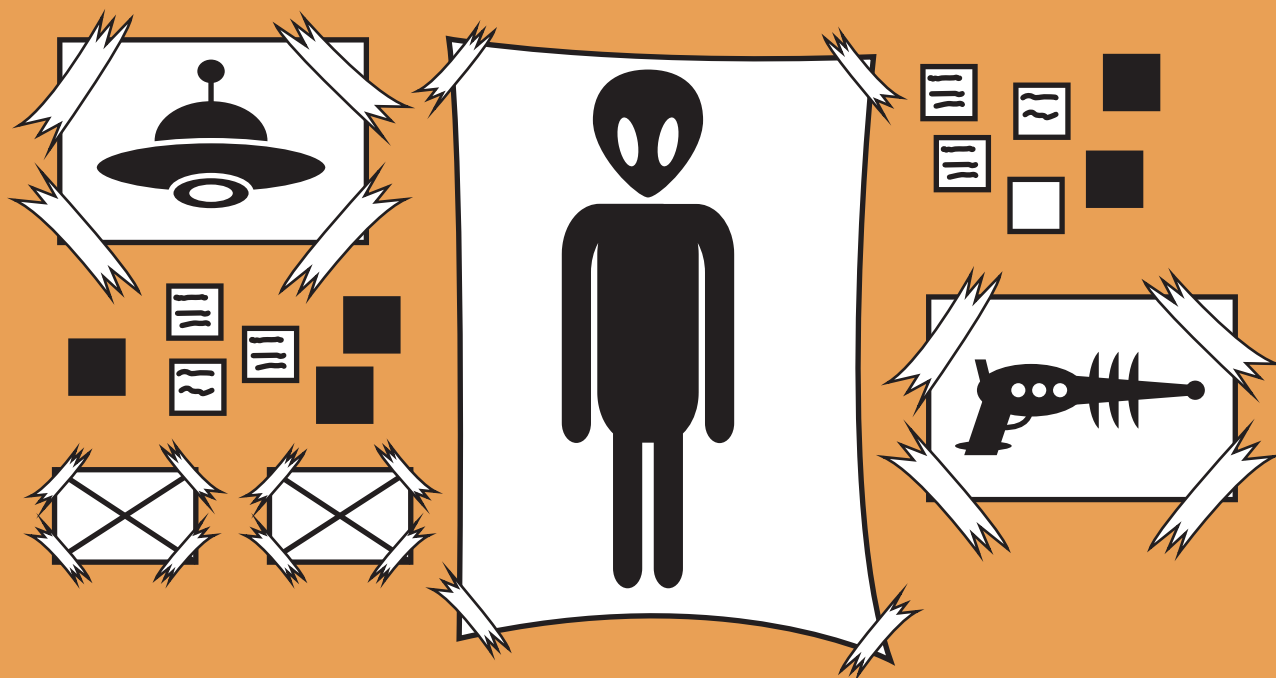


## LØSNINGSMETODER – UDVIKLING : 38. EN MUSE



### 38. EN MUSE

Nogle gange er det ikke nok at have et særligt mål eller en målgruppe, når man ønsker at være innovativ. Denne metode anvender en fiktiv eller en virkelig karakter som kreativ stimulus og inspiration til projektet. Musen giver en visuel, æstetisk, intuitiv tilgang til at holde fokus; en fælles rød tråd, der løber gennem et projekt og giver en fornemmelse af, hvor man ønsker at komme hen med resultatet.

**Nødvendige materialer:** Magasiner eller billeder til at klippe i og lave en kollage, papir, lim og tuscher eller en computer og software til billedredigering og layout.

**Tidsbehov:** 30-45 minutter.

### Hvordan?

- 1) Foretag **20 Desktop research** for at finde interessante personer, du kan bruge direkte eller indirekte som inspiration til at skabe en fiktiv karakter.
- 2) Hvis du udvikler din egen fiktive karakter, så start med at skrive en lille historie om hende/ham. Lav et billede af hende/ham enten som kollage, tegning eller i et billededigeringsprogram.
- 3) Du skal have et billede af din muse tæt på – på skrivebordet eller på væggen. Det skal være en muse, som kan fungere som drivkraft; en muse, som er inspirerende, interessant og passer til det emne, den udfordring eller det projekt, du arbejder på.
- 4) Brug din muse, når du arbejder, diskuterer og vurderer dit arbejde: Hvad ville hun/han sige eller tænke om din udfordring, undersøgelse og idé?