

Design för företag

Uppgift 1 – Skapande av idéer för innovationer

Hektor Dahlberg – 2201899

Elin Granholm - 2003183

Fanny Törn - 2003663

Jenni Talvinen - 2202500

1.

Grow – a few years

War

Pill

Dread

Det påhittas ett piller som kan väcka de döda till liv igen. Efter ett par år kommer detta bli ett märkvärdigt medel i krigande. Detta väcker dock skräck pga att man får en andra chans till liv. Det nya pillret sprider skräck.

Antaganden: Medicin har utvecklats och krig kommer alltid existera.

2.

Transform – two generations

Disease

Symbol

Fervor

Symbolen som formas på huden då man blivit sjuk, automatiskt ger en dos av medicinen som behövs för att motverka sjukdomen.

Antaganden: Sjukdomar finns, människor finns. Dessutom har pandemier av betydelse existerat i världen, och kunde göra det igen.

3.

Transform – a few years

Environment

Relic

Shock

Väderförändring (t.ex storm/torka) som leder till att man hittar en gammal, betydelsefull relik från exempelvis antikens Grekland. Detta leder i sin tur till shock, då de är av historisk betydelse för mänskligheten.

Antaganden: Miljön är i konstant förändring och därför kunde extrema väderförändringar ske. Vi har heller högst antagligen inte hittat alla betydande historiska föremål ännu.

4.

Grow – a decade

Religion

Candy

Respect

En magisk godis som på den äts gör att man får full respekt för alla andras religion.

Antaganden: Det råder brist på respekt/förståelse för varandras religion i världen.