



1. RANK EACH SKILL FROM 1-5 (BUT YOU MAY NOT REPEAT A VALUE) **BASED ON YOUR EXPERIENCE**
 - a. NOTE: 5 IS THE HIGHEST LEVEL OF PROFICIENCY, 1 IS THE LEAST
 - b. THIS MEANS THAT YOU CANNOT BE 3 FOR EVERYTHING FOR EXAMPLE
2. THERE SHOULD ALREADY BE LINES IN YOUR CANVAS (CONNECTION LINE TOOL)
3. MOVE THE LINES TO THE RANKING THAT YOU HAVE ASSIGNED (AND CHANGE COLOUR IF YOU WOULD LIKE!)



CONNECTION LINE TOOL

TOP TIP #1: IF YOU HOLD CMD/CNTRL WHEN YOU DRAW A LINE IT TURNS OFF SNAPPING WHICH MAKES IT A BIT EASIER

TOP TIP #2: IT IS PROBABLY EASIER TO DO WITH A MOUSE



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

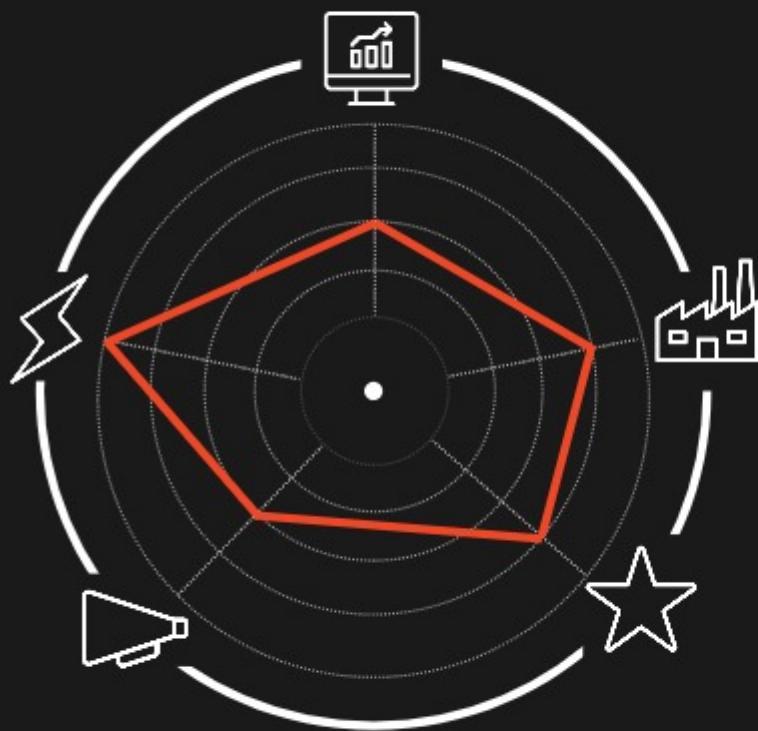


MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

SKILLS SELF-ASSESSMENT

Distributed Design



	3
	4
	1
	2
	5

PROJECT DEFINITION CANVAS



PROJECT DESCRIPTION:

REASON FOR PROJECT:

SUPPORTING IMAGES:

OBJECTIVES FOR THE ACADEMY:

TEAM MEMBERS:

TEAM NAME:

PROJECT NAME:

ACTIVITY 2



1. FILL IN THE CANVAS ADDING INFORMATION TO EACH BOX ABOUT YOUR PROJECT
2. YOU CAN ADD AS MUCH INFORMATION AS YOU WOULD LIKE, INCLUDING IMAGES & LINKS
3. GIVE THE PROJECT A NAME
4. MAKE A NAME FOR YOUR TEAM (IF WORKING IN A GROUP)

NOTE: YOU WILL WORK ON THIS PROJECT FOR THE ENTIRE ACADEMY



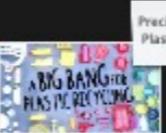
Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

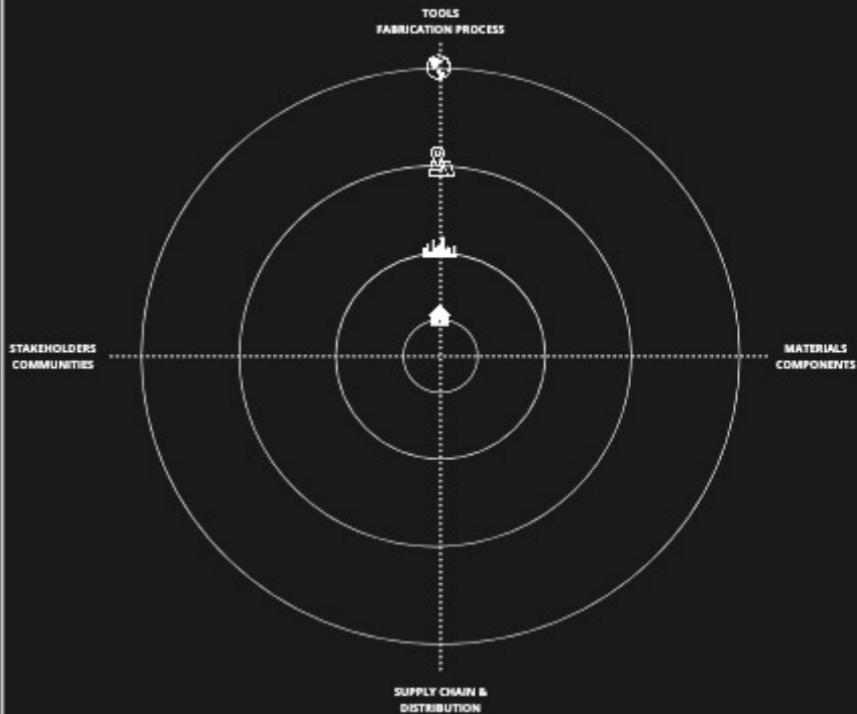
BUSINESS MODEL CANVAS

KEY PARTNERS:  <p>Precious Plastics Say hi to the Precious Plastic Universe The alternative plastic-recycling system run by people...</p>  <p>distributeddesigns.eu FDS - Distributed Design Market Platform Distributed Design Platform</p>	KEY ACTIVITIES:  <p>Sustainable eyewear handcrafted in Barcelona</p> KEY RESOURCES: 	KEY PROPOSITIONS: <p>design and education for a waste-free future</p> <p>Unique Unlike mass production every FDS is different. No matter what, it is utterly impossible to make two equal pairs alike due to its process. All our frames are handmade in Barcelona with intention and care.</p> <p>Circular design Recycled and easily recyclable due to its monomaterial design. These products have been conceived to be repaired, upgraded and returned at the end of its useful life as part of the service provided.</p> <p>Produced locally These sunglasses are manufactured in Barcelona using local waste, totally processed by us. This ensures we know what material goes into your product as well as making possible for the material to safely recirculate when returned to us.</p> <p>Performance FDS frames are extremely lightweight, hand-wearing and comfortable. These attributes make our products functional and long lasting. We take great care in the design process to offer the best results without compromising (almost) a thing.</p>	CUSTOMER RELATIONSHIPS: 	CUSTOMER SEGMENTS:  <p>Shop — FDS Eyewear Barcelona</p>  <p>FDS</p>
COST STRUCTURE: 		REVENUE STREAMS: 		 <p>Molhapa long hair, no much time comsuming</p>

SCALING PRODUCTION CANVAS



MULTISCALAR PRODUCTION

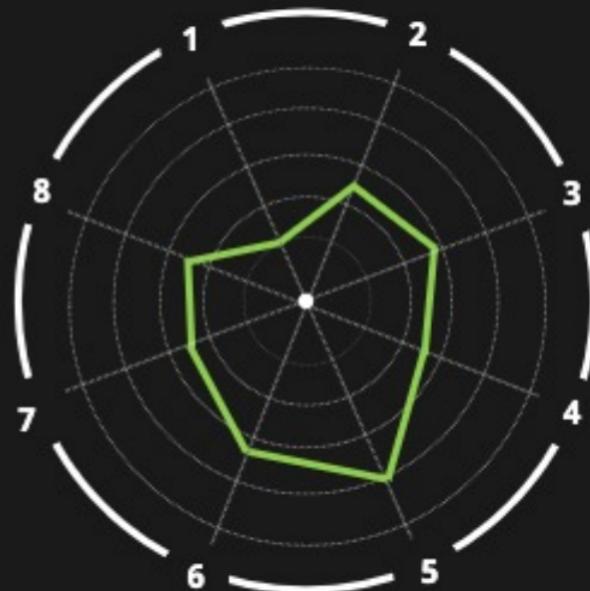


KEY QUESTIONS

What will it do?	How much will the materials and components cost?
Who has done what beforehand?	Which parts and systems will be made?
What will you design?	Which processes will be used?
Which materials and components will be used?	What questions need to be answered?
Where will the materials and components come from?	How will you evaluate the production process?

LIFE CYCLE CANVAS

DESIGN INFORMATION	EXTRACTION	MANUFACTURING	PACKAGING & TRANSPORT	USE PHASE	END OF LIFE OPTIONS/RECAPTURE
<p>What is the product? What is its objective?</p> <p>Polymer-based marker pens to create permanent writing on an object</p>	<p>What raw materials are needed and where do they come from?</p> <ul style="list-style-type: none"> Wood Synthetic fiber Polyester Dye Plastic resin (propylene & ethylene) Propanol 	<p>How are the materials and final product made?</p> <ul style="list-style-type: none"> Injection molding Ink preparation with solvent 	<p>How are the products protected, packaged and moving around?</p> <ul style="list-style-type: none"> Cardboard packaging Transported by truck 	<p>How are the products being used?</p> <ul style="list-style-type: none"> The product doesn't have replaceable ink bodies 	<p>Where do the products end up and after how long?</p> <ul style="list-style-type: none"> Landfill Consider ink to write 5 kilometres long, 4 years No additional or new raw materials needed It cannot be reused after the ink runs out

**1 - Material selection**

What is the impact of the materials being used? Are they "clean", renewable, low energy content, recycled or recyclable?

5 - Impact During Use

Is energy needed during the use of the product? How much energy is wasted during the use of the product? Could any energy used be reduced/cleaner?

2 - Material Usage

How much material is used in the product? How does this weight affect the transportation?

6 - Lifetime Optimisation

How durable and reliable is the product? Does it break easily and need to be replaced? Can it be repaired and maintained easily?

3 - Production Techniques

How many steps in the production process are there? How much waste is produced in the production process? What is the energy consumption in the production process?

7 - End-of-life System

Can the product be recycled after it is used? Can it be reused? Can it be remanufactured/refurbished?

4 - Distribution System

How much packaging used in the delivery of the product? Is the packaging reusable? Is the transport of the product efficient in terms of energy and logistics?

8 - Product Development & Use

Is the product for individual or shared use? Is the product multifunctional?

DESIGN CONSIDERATION REFLECTION



DESIGN CONSIDERATIONS	MATERIAL EXTRACTION RECAPTURE CONSIDERATIONS	MANUFACTURE CONSIDERATIONS
<ul style="list-style-type: none">• Does it need to be made?• Could it be a service instead?• Can it be designed to be zero waste?• Are the technical and biological components separate or easy to separate• What are the core functionalities and can these be provided in a different way?• Can the physical form help to promote behaviour change be the customer?	<ul style="list-style-type: none">• What materials are going into it?• Does it have to be new materials or can recycled be used?• What else could it be made of?• Is there a plan for recapture of these resources?• Are the biological and/or technical nutrients easily separated to not contaminate the flows?• How can materials be infinitely recycled or instantly bio-digested?• How can you ensure materials are the right fit for the technical requirements?	<ul style="list-style-type: none">• Who is making it and how are you maintaining ethical working conditions?• Is it made for remanufacturing or reuse?• What can be done with factory rejections and manufacturing waste?• Can it be recaptured and recycled with ease?• Are the components easy to separate and identify?• How durable does it need to be?• Can it be recycled and repaired easily?• If it is recyclable, is there a market for the material?
PACKAGING + TRANSPORT CONSIDERATIONS <ul style="list-style-type: none">• Can it be lighter? Recycled? Universal?• Can the packaging add value beyond product protection and marketing?• What is being communicated on the packaging and how can this make change?• Can it be made more closely to the customer?• Can it be picked up or bulk packed?• Does it even need to be packaged at all?• What is the best practice transportation?	MATERIAL EXTRACTION RECAPTURE CONSIDERATIONS <ul style="list-style-type: none">• Can it be shared, leased, borrowed or rented?• What else can it be used for? How many times? 2nd, 3rd life designs?• What else can the components be used for?• Is it easy to put back in the system?• Can it be repaired?• How can it activate the customer to behave differently?• What are the alternative use cases for the functional unit delivery?	MANUFACTURE CONSIDERATIONS <ul style="list-style-type: none">• What system can it be digested back into? Technical or biological and how?• What are existing facilities that will be easily available?• How can it be repaired and resold?• How can it be remanufactured, and where? Impact of distance?• How much can be recovered?• What is the contamination tolerance?• What is the market value of the recaptured material?

INPUTS <i>Things you're already doing and could be turn into content</i>	FORMATS <i>Some potential formats for your content</i>	CHANNELS / PLATFORMS <i>What platforms you have available to share that content?</i>
2020		

CONTENT SELECTION	REFERENCES	YOUR FIRST CONTENT
<p><i>From your inputs list, make a selection of the content that you will actually produce</i></p>	<p><i>For each piece of content, find some references to use as inspiration</i></p>	<p><i>Post your first piece of content here, or link to it</i></p>
		2020

Headline

Subtitle

IMAGE

Put an image here relating to the project

Note: It doesn't have to be of the project itself, but the future of the project or its context

TESTIMONIALS



WHAT WILL YOUR PROJECT LOOK LIKE IN 10 YEARS? THE FUTURE NEWSPAPER

The Future Newspaper tool helps kick-start the creative and critical process by imagining a variety of desirable futures for your project.

Then, by working backwards from those visions, you can articulate the conditions, resources, stakeholders and events which might help lead to those desirable outcomes.

It is often easier to start from the glorious landmark change they want to see in their particular context. This can be as realistic or outlandish as you want: however, this choice will have a direct impact on the ideas generated after.

These can then become discussion points which you can use to maximise the impact of your interventions and projects.

SECTION	TIPS
Headline	Engage!
Sub-title	~200 characters
Testimonials	What? When? Why?



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

ACTION & STEPS

	INPUT (PRE)	IMPLEMENTATION	OUTPUT (POST)
ACTIVITY			
TIME			
RESOURCES			

FUTURE STRATEGY



Distributed
Design

HOW WILL YOU ACHIEVE YOUR DESIRED IMPACT?

How do we get to that future? Using the canvas, you will think about, discuss and strategise what resources, conditions, people and events have to come together in order to reach the future they have envisioned.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020



BUSINESS MODELS



SCALING PRODUCTION



DESIGNING FOR GOOD & SUSTAINABILITY



COMMUNICATIONS & BRANDING



SOCIAL IMPACT

BUSINESS MODEL CANVAS



KEY PARTNERS:	KEY ACTIVITIES:	KEY PROPOSITIONS:	CUSTOMER RELATIONSHIPS:	CUSTOMER SEGMENTS:
	KEY RESOURCES:		CHANNELS:	
COST STRUCTURE:	REVENUE STREAMS:			

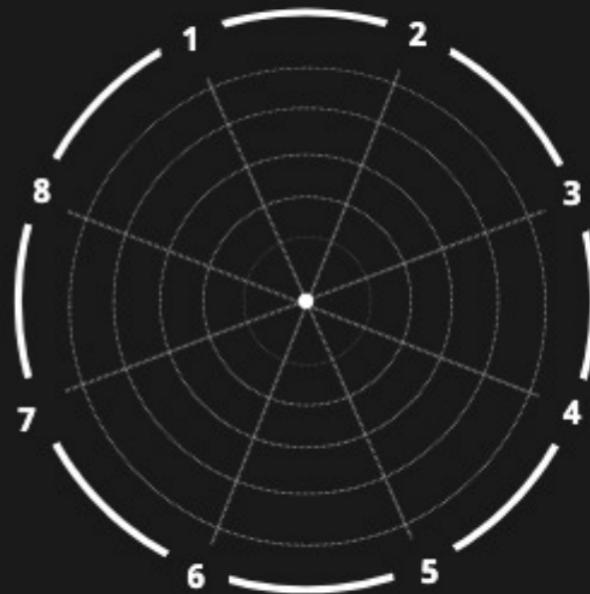
LIFE CYCLE CANVAS



Distributed
Design

DESIGN INFORMATION	EXTRACTION	MANUFACTURING	PACKAGING & TRANSPORT	USE PHASE	END OF LIFE OPTIONS/RECAPTURE
What is the product? What is its objective?	What raw materials are needed and where do they come from?	How are the materials and final product made?	How are the products protected, packaged and moving around?	How are the products being used?	Where do the products end up and after how long?

PRODUCT:

**1 - Material selection**

What is the impact of the materials being used? Are they "clean", renewable, low energy content, recycled or recyclable?

5 - Impact During Use

Is energy needed during the use of the product? How much energy is wasted during the use of the product? Could any energy used be reduced/cleaner?

2 - Material Usage

How much material is used in the product? How does this weight affect the transportation?

6 - Lifetime Optimisation

How durable and reliable is the product? Does it break easily and need to be replaced? Can it be repaired and maintained easily?

3 - Production Techniques

How many steps in the production process are there? How much waste is produced in the production process? What is the energy consumption in the production process?

7 - End-of-life System

Can the product be recycled after it is used? Can it be reused? Can it be remanufactured/refurbished?

4 - Distribution System

How much packaging used in the delivery of the product? Is the packaging reusable? Is the transport of the product efficient in terms of energy and logistics?

8 - Product Development & Use

Is the product for individual or shared use? Is the product multifunctional?

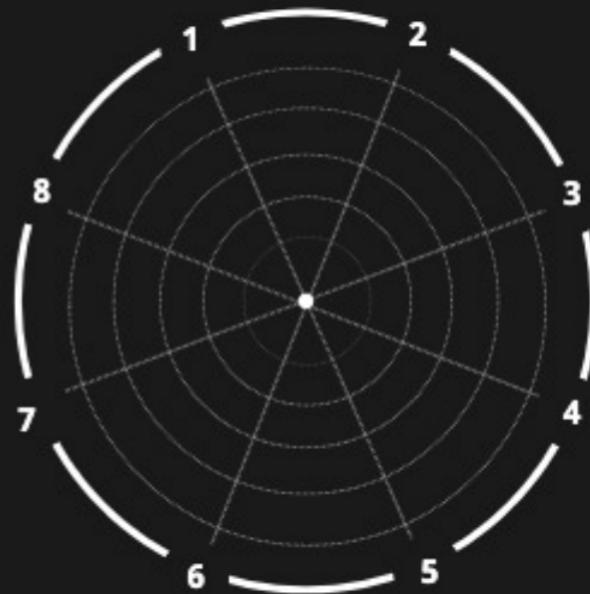
LIFE CYCLE CANVAS



Distributed
Design

DESIGN INFORMATION	EXTRACTION	MANUFACTURING	PACKAGING & TRANSPORT	USE PHASE	END OF LIFE OPTIONS/RECAPTURE
What is the product? What is its objective?	What raw materials are needed and where do they come from?	How are the materials and final product made?	How are the products protected, packaged and moving around?	How are the products being used?	Where do the products end up and after how long?

PRODUCT:

**1 - Material selection**

What is the impact of the materials being used? Are they "clean", renewable, low energy content, recycled or recyclable?

5 - Impact During Use

Is energy needed during the use of the product? How much energy is wasted during the use of the product? Could any energy used be reduced/cleaner?

2 - Material Usage

How much material is used in the product? How does this weight affect the transportation?

6 - Lifetime Optimisation

How durable and reliable is the product? Does it break easily and need to be replaced? Can it be repaired and maintained easily?

3 - Production Techniques

How many steps in the production process are there? How much waste is produced in the production process? What is the energy consumption in the production process?

7 - End-of-life System

Can the product be recycled after it is used? Can it be reused? Can it be remanufactured/refurbished?

4 - Distribution System

How much packaging used in the delivery of the product? Is the packaging reusable? Is the transport of the product efficient in terms of energy and logistics?

8 - Product Development & Use

Is the product for individual or shared use? Is the product multifunctional?

CRAFTING YOUR BUSINESS MODEL



Distributed
Design

1. LOOK AT THE EXAMPLE CANVAS AND THE INFORMATION PROVIDED IN THE DIFFERENT SECTIONS
2. FILL IN EACH OF THE BOXES WITH AS MUCH DETAIL AS POSSIBLE FOR YOUR PROJECT
3. LOOK AT EXAMPLES OF SIMILAR BUSINESSES TO YOUR PROJECT TO HELP YOU FILL IN THE CANVAS



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020



1. IN THIS EXERCISE YOU WILL MAP DIFFERENT PARTS OF YOUR PROJECT IN THE CONTEXT OF SCALING PRODUCTION AT THE FOLLOWING SCALES (FROM THE CENTRE OF THE CIRCLE OUTWARDS):
 - a. HOME
 - b. CITY
 - c. REGION/CONTINENT
 - d. GLOBALLY
2. USE POST-IT NOTES TO PLACE ON THE DIFFERENT ELEMENTS OF THE PRODUCTION OF YOUR PROJECT AT THE DIFFERENT SCALES, FOR EXAMPLE:
 - a. LASER CUTTING @ HOME SCALE FOR TOOLS & FABRICATION PROCESSES
3. ANSWER THE KEY QUESTIONS IN THE SECTION TO THE RIGHT OF THE CANVAS.
4. YOU MAY DO STEPS 2 AND 3 AT THE SAME TIME AS THEY MAY INFORM EACH OTHER



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

1. FILL IN THE LIFE CYCLE CANVAS AND ADD POST-ITS FOR THE DIFFERENT STEPS (SEE EXAMPLE FOR INSPIRATION)
2. FILL IN THE ECO-DESIGN STRATEGY WHEEL. READ THE INFORMATION FOR EACH NUMBER TO GUIDE HOW YOU COMPLETE THE WHEEL.
 - a. NOTE: SCORING FURTHER FROM THE CENTRE MEANS A BETTER ENVIRONMENTAL IMPACT
3. READ & REFLECT ON THE DESIGN CONSIDERATIONS PASTED BELOW
4. HAVING READ THE DESIGN CONSIDERATIONS AND SLIDES, CARRY OUT THE CANVAS ACTIVITY AND ECO-DESIGN WHEEL AGAIN
 - a. HAS YOUR PROJECT CHANGED? ARE YOU USING NEW/DIFFERENT MATERIALS? HOW MIGHT MANUFACTURING PROCESSES AND TRANSPORTATION BE DIFFERENT?



Co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

1. FILL IN EACH OF THE COLUMNS OF BOTH COMMUNICATIONS CANVASES USING AS MANY POST-IT NOTES AS POSSIBLE
2. READ THE PROMPTS TO GUIDE YOU
3. FOR EXAMPLE IN CANVAS 1, INPUTS YOU MIGHT HAVE THE FOLLOWING POST-IT NOTES:
 - a. MATERIAL SELECTION SESSIONS
 - b. 3D PRINTING TESTS
 - c. WEEKLY MEETING WITH YOUR TEAM



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

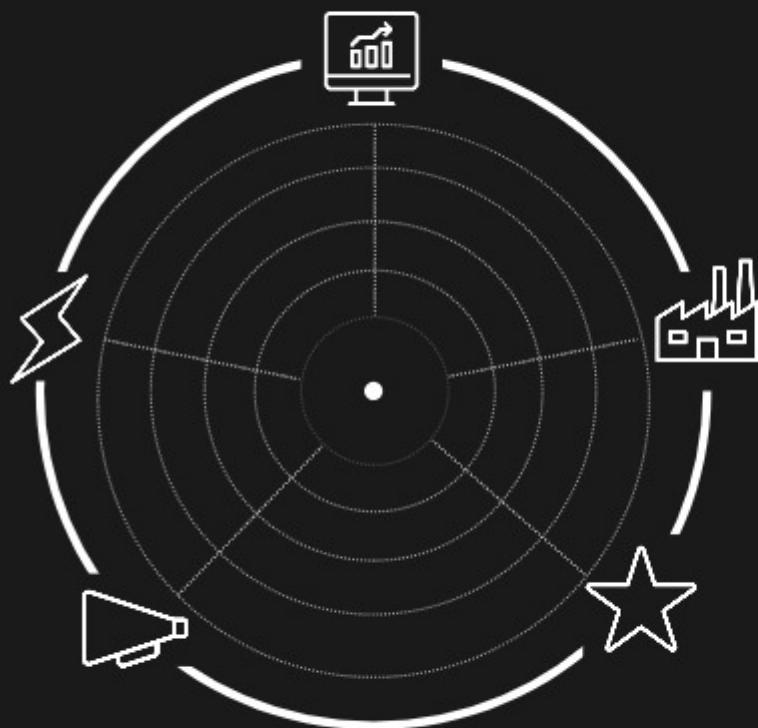


MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

SKILLS SELF-ASSESSMENT

Distributed Design



	3
	4
	1
	2
	5

PROJECT DEFINITION CANVAS



PROJECT DESCRIPTION:

Spirulina Society is a project that aims to normalise the sustainable and efficient cultivation system for an urban lifestyle—where people produce their own food, maintain their wellbeing, cut down the waste and reduce the ecological footprint simultaneously.

Spirulina Society provides open-source tools and knowledge for domestic Spirulina cultivation. The 3D models of the cultivation tools are available for people to download digitally and connect physically with their local makerspaces and manufacturers around the globe. This project promotes local and on-demand production by shifting away from the mass-production model and using the distributed model where it focuses on the movement of data and the use of local material supply chains.

The 3D printed collection consists of lids and harvesting funnel that can be fitted with locally and readily available containers.

REASON FOR PROJECT:

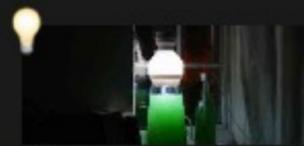
- Rethink the way we produce and consume our food (Climate Crisis)
- Make Spirulina cultivation accessible/affordable for people to enhance their health & well-being and guide them towards a sustainable lifestyle
- Create empowering community through open design
- Promote local and on-demand production
- Keywords: Well-being, Sustainability, Empowerment, Local, Knowledge Sharing

SUPPORTING IMAGES:



OBJECTIVES FOR THE ACADEMY:

- Improve weaknesses
- Explore possibilities
- How to make an open-source project financially viable
- Sustainable and Healthy Diet Social Movement (How to bring about this Local movement)
- Advertise & Marketing (Branding identity for the commercial and Promote)



TEAM MEMBERS:

Anya Muangkote; Bruce Wang; Hrefna

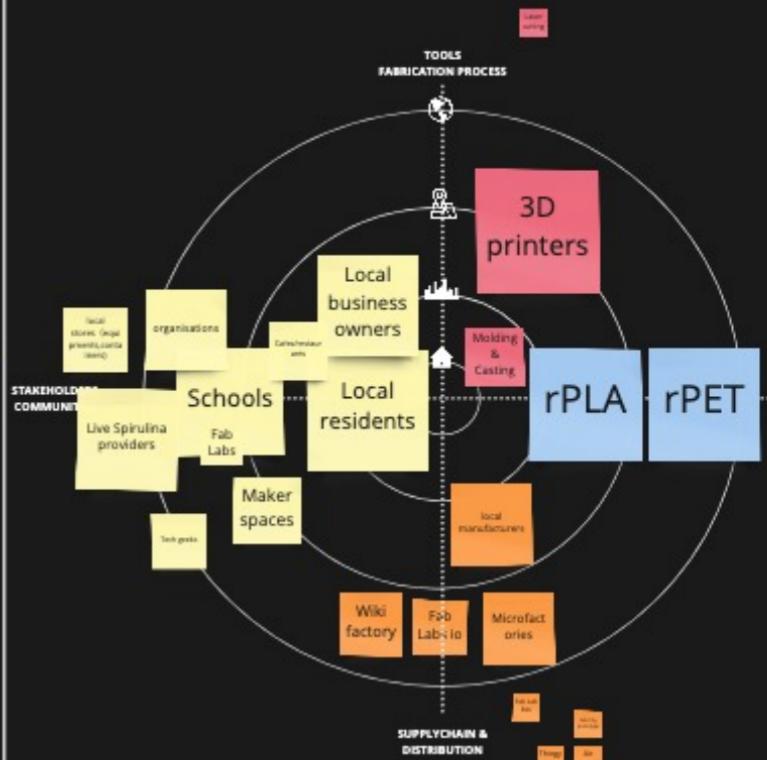
TEAM NAME:

PROJECT NAME:

Spirulina Society

SCALING PRODUCTION CANVAS

MULTISCALAR PRODUCTION



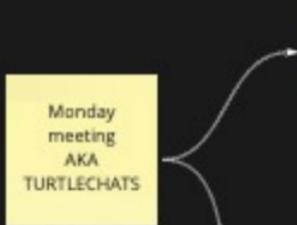
KEY QUESTIONS

What will it do?	Promote local and decentralized production Customizable multiple garments Create community through open designs More sustainable affordable responsible consumption	How much will the materials and components cost?	EUROPEAN PLA (MATERIAL) €11 Machine running cost €5
Who has done what beforehand?	3D PRINTED PRODUCTS MADE FOR YOU BY BATCH.WORKS	Which parts and systems will be made?	Partnership with microfactories around the globe EUROPEAN - harnessing the transformative power of 3D printing
What will you design?	Spirulina cultivation tools/products	Which processes will be used?	3D Printing
Which materials and components will be used?	Recycled PLA/PET	What questions need to be answered?	How can we source materials locally? Quality control?
Where will the materials and components come from?	Local!	How will you evaluate the production process?	Profit Energy input Quality of the products Time Reducing impact on environment Ensuring to have a transparent and accountable supply chain

INPUTS Things you're already doing and could be turn into content	FORMATS Some potential formats for your content	CHANNELS / PLATFORMS What platforms you have available to share that content?
<p>look for gaps at home</p> <pre> graph LR A[look for gaps at home] --> B["sharing personal materials"] A --> C["empathic moments"] A --> D["collections of shark objects, plastic shopping etc"] B --> E[drawings] C --> F[stories] D --> G[storybook] E --> H[print] F --> I[interview] G --> J[explaining processes] H --> K[podcast] I --> L[course] J --> M[Series of videos] K --> N[insta] L --> O[blogpost] M --> O </pre> <p>looking for materials - recycling plastic - how to recycle plastic ? which one ?</p> <p>first drawings of the shell</p> <p>Monday meetings</p> <p>weekly meeting with the turtle team -> pictures of the team</p> <p>Meet the team</p> <p>Canvassing</p> <p>sketching</p>	<p>drawings</p> <p>stories</p> <p>storybook</p> <p>interview</p> <p>explaining processes</p> <p>gallery</p>	<p>print</p> <p>podcast</p> <p>course</p> <p>Series of videos</p> <p>insta</p> <p>blogpost</p>

CONTENT SELECTION

From your inputs list; make a selection of the content that you will actually produce



REFERENCES

For each piece of content, find some references to use as inspiration



YOUR FIRST CONTENT

Post your first piece of content here, or link to it



Spirulina movement is becoming unneglected

New trend of life style - - -Self- cultivating Spirulina is prevailing the world

IMAGE



TESTIMONIALS

Spirulina movements are rising in major city all around the world, Self- cultivating , harvesting Spirulina is literally becoming a fashion trend that young people are lapping it up.

Spirulina communities pop up dramatically, more than 30 Spirulina related events you can find in London city in one day. Even some social pioneers declared on The Times, mass production farms are not more needed !

ACTION & STEPS

	INPUT (PRE)	IMPLEMENTATION	OUTPUT (POST)
ACTIVITY	<ul style="list-style-type: none"> conceptualisation and ideation activities 🎨 Prototyping and early phase product development Design for Manufacture <ul style="list-style-type: none"> Hardware development / breadboard prototyping Software developing / bootstrapping 😊 <p>Bench Brain</p> 	<ul style="list-style-type: none"> install benches connect benches in the city <ul style="list-style-type: none"> maintain and update the brain's software 💡 	<ul style="list-style-type: none"> organise nation-wide events benches maintenance network up and running international bench developer community established 
TIME	4 months	1 year	3-5 years
RESOURCES	<ul style="list-style-type: none"> finalize bench designs 📜 publish design files <ul style="list-style-type: none"> v0.1 brain testing (1 location) finalise v1.0 (10 locations) <ul style="list-style-type: none"> packaging design prepare launch 🚀 <p>Bench Brain</p> 	<ul style="list-style-type: none"> x designers x time x electro guy x time <ul style="list-style-type: none"> assembly & distribution active selling? community building - find cool people to share the product 💡 	<ul style="list-style-type: none"> new bench designs improved bench designs new instruments 🎹 <ul style="list-style-type: none"> better brains v2+ 🧠 <ul style="list-style-type: none"> bench hacks? 



1. PUNTÚA CADA HABILIDAD DE 1 A 5 SEGÚN TU EXPERIENCIA (NINGÚN VALOR PUEDE USARSE MÁS DE UNA VEZ)
 - a. NOTA: 5 ES EL NIVEL MÁS ALTO DE CAPACIDAD, 1 ES EL MÁS BAJO
 - b. ESTO SIGNIFICA QUE, POR EJEMPLO, NO PUEDES SER UN 3 EN TODO
2. TU GRÁFICO TENDRÁ UNA FORMA PREDEFINIDA (HERRAMIENTA 'CONNECTION LINE')
3. MUEVE LAS LÍNEAS PARA DEFINIR EL RANKING DE TUS HABILIDADES (¡PUEDES CAMBIAR EL COLOR A TU GUSTO!)



"CONNECTION LINE TOOL"

CONSEJO #1: SI PRESIONAS CMD/CNTRL A LA VEZ QUE DIBUJAS EL GRÁFICO SERÁ MUCHO MÁS SENCILLO

CONSEJO #2: SI USAS UN RATÓN ES MÁS FÁCIL MANEJAR LA HERRAMIENTA



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020



Modelos de Negocio



Escalar la Producción



**"Designing for Good" &
Sostenibilidad**



Comunicación & Branding



Impacto Social

ACTIVITY 2



Distributed
Design

1. RELLENA LA PLANTILLA AÑADIENDO
INFORMACIÓN SOBRE TU PROYECTO A CADA UNA
DE LAS CAJAS
2. PUEDES AÑADIR TANTA INFORMACIÓN COMO
QUIERAS, INCLUSO IMÁGENES Y LINKS
3. DALE UN NOMBRE A TU PROYECTO
4. BUSCA UN NOMBRE PARA TU EQUIPO (EN CASO DE
QUE ESTÉS TRABAJANDO EN GRUPO)

NOTA: TRABAJARÁS EN ESTE PROYECTO DURANTE TODA LA
ACADEMIA



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

Definición del Proyecto



Descripción del Proyecto:

Motivo del Proyecto:

Imágenes de Apoyo:

Objetivos para la Academia:

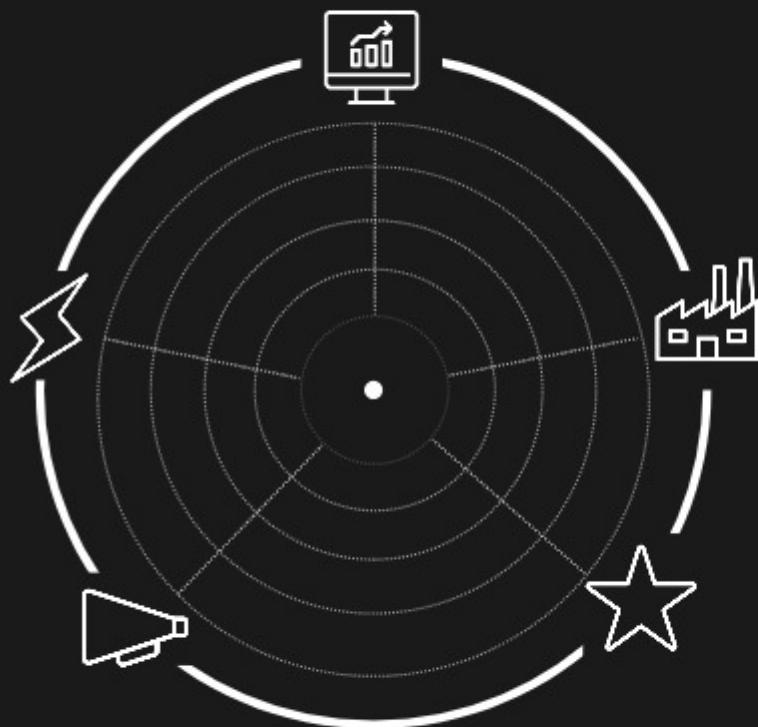
Nombre(s):

Miembros del Equipo:

Nombre del Proyecto:

Habilidades del Diseñador

Distributed Design



	3
	4
	1
	2
	5

"Canvas" de Modelo de Negocio



Sodas principales:	Actividades principales:	Proposiciones principales:	Relaciones con clientes	Segmentos de Clientes
Recursos principales:	Canales			
Estructura de costos:	Flujo de Ingresos:			

Construye un Modelo de Negocio



Distributed
Design

1. REVISA LA PLANTILLA DE EJEMPLO Y LA INFORMACIÓN FACILITADA EN CADA SECCIÓN
2. COMPLETA LAS CAJAS SOBRE TU PROYECTO APORTANDO TODOS LOS DETALLES POSIBLES
3. CONSULTA EJEMPLOS DE NEGOCIOS SIMILARES A TU PROYECTO PARA AYUDARTE A COMPLETAR LA PLANTILLA



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

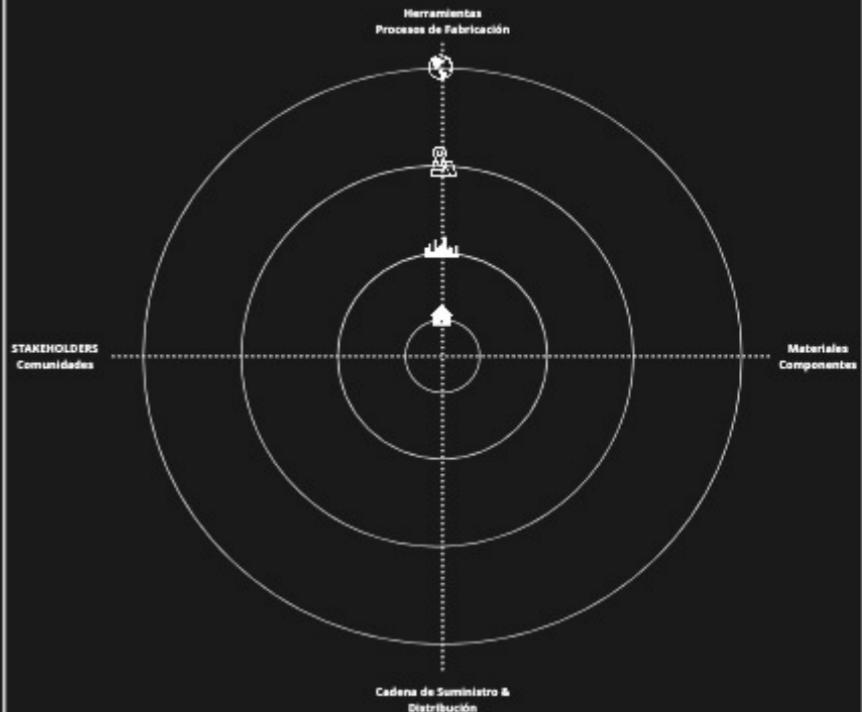


MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

"CANVAS" de Escala la Producción

Producción Multiscalar



Preguntas cruciales

¿Quién hará?	¿Cuánto costarán los materiales y componentes?
¿Quién lo ha hecho antes?	¿Qué piezas y sistemas se fabricarán?
¿Quién diseñaría?	¿Qué procesos se utilizarán?
¿Qué materiales y componentes se utilizarán?	¿Qué preguntas necesitan respuesta?
De dónde vendrán los materiales y componentes?	¿Cómo evaluará el proceso de producción?



- 1. PARA ENTENDER CÓMO ESCALAR LA PRODUCCIÓN, EN ESTE EJERCICIO MAPEARÁS DIFERENTES PARTES DE TU PROYECTO EN TORNO A LAS SIGUIENTES ESCALAS (DE DENTRO A FUERA):**
 - a. CASA
 - b. CIUDAD
 - c. REGIÓN/CONTINENTE
 - d. GLOBAL
- 2. USA NOTAS POST-IT CON LOS DIFERENTES ELEMENTOS DE PRODUCCIÓN DE TU PROYECTO Y COLÓCALAS SEGÚN LA ESCALA DE PRODUCCIÓN ADECUADA, POR EJEMPLO:**
 - a. CORTE LÁSER EN ESCALA CASA PARA HERRAMIENTAS Y PROCESOS DE FABRICACIÓN
- 3. RESPONDE A LAS PREGUNTAS CLAVE FORMULADAS EN LA PARTE IZQUIERDA DE LA PLANTILLA**
- 4. DEBERÁS HACER LOS PASOS 2 Y 3 AL MISMO TIEMPO PORQUE SON COMPLEMENTARIOS ENTRE SÍ**



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

CONSIDERACIÓN DE DISEÑO – REFLEXIÓN



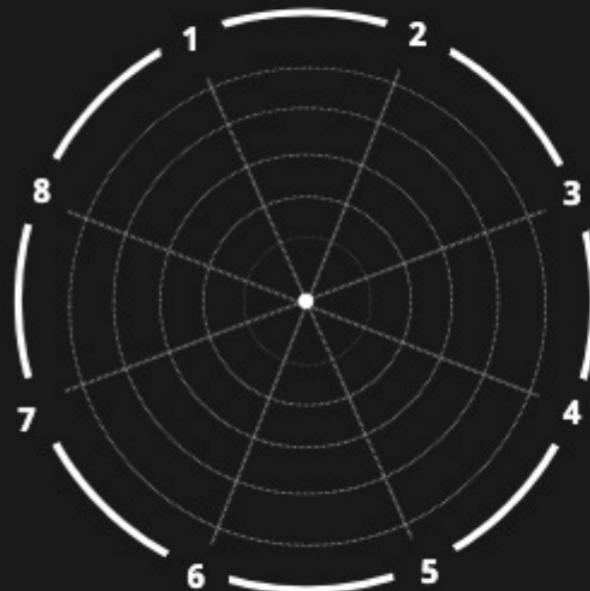
CONSIDERACIONES DE DISEÑO <ul style="list-style-type: none">• ¿Necesita ser físico, estar fabricado?• ¿Podría ser un servicio en su lugar?• ¿Puede diseñarse para que sea cero desperdicio?• ¿Los componentes técnicos y biológicos están separados o son fáciles de separar?• ¿Cuáles son las funcionalidades principales? ¿Se pueden proporcionar de otra manera?• ¿Puede la forma física ayudar a promover el cambio de comportamiento del cliente?	CONSIDERACIONES DE RECUPERACIÓN EN LA EXTRACCIÓN DEL MATERIAL <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué materiales van a incluir?• ¿Tienen que ser materiales nuevos o se pueden utilizar reciclados?• ¿De qué otro material podría estar hecho?• ¿Existe un plan para recuperar estos recursos?• ¿Se separan fácilmente los nutrientes biológicos y / o técnicos para no contaminar los flujos?• ¿Cómo se pueden reciclar infinitamente los materiales o biodigerirse instantáneamente?• ¿Cómo puedes asegurarte de que los materiales sean los adecuados para los requisitos técnicos?	CONSIDERACIONES DE FABRICACIÓN <ul style="list-style-type: none">• ¿Quién lo hace y cómo mantiene unas condiciones laborales éticas?• ¿Está hecho para refabricación o reutilización?• ¿Qué se puede hacer con la merma de fábrica y los residuos de fabricación?• ¿Se puede recuperar y reciclar con facilidad?• ¿Los componentes son fáciles de separar e identificar?• ¿Cómo de duradero debe ser?• ¿Se puede reciclar y reparar fácilmente?• Si es reciclabl, ¿hay mercado para el material?
CONSIDERACIONES DE EMBALAJE + TRANSPORTE <ul style="list-style-type: none">• ¿Puede ser más ligero? ¿Reciclado? ¿Universal?• ¿Puede el empaquetado agregar valor más allá de la protección y el marketing del producto?• ¿Qué se comunica en el embalaje y cómo puede cambiar esto?• ¿Se puede hacer más cercano al cliente?• ¿Se puede recoger o empaquetar a granel?• ¿Es necesario siquiera empaquetarlo?• ¿Cuál es la mejor práctica de transporte?	CONSIDERACIONES DE RECUPERACIÓN EN LA EXTRACCIÓN DE MATERIAL <ul style="list-style-type: none">• ¿Se puede compartir, arrendar, prestar o alquilar?• ¿Para qué más se puede utilizar? ¿Cuántas veces? ¿Diseños de 2da, 3ra vida?• ¿Para qué más se pueden utilizar los componentes?• ¿Es fácil de volver a ponerlos en el sistema?• ¿Se puede reparar?• ¿Cómo puede hacer que el cliente se comporte de manera diferente?• ¿Cuáles son los casos de uso alternativo para la entrega de unidades funcionales?	CONSIDERACIONES DE FABRICACIÓN <ul style="list-style-type: none">• ¿En qué sistema se puede volver a digerir? Técnico o biológico y ¿cómo?• ¿Cuáles son las instalaciones existentes que estarán fácilmente disponibles?• ¿Cómo se puede reparar y revender?• ¿Cómo se puede refabricar y dónde? ¿Impacto de la distancia?• ¿Cuánto se puede recuperar?• ¿Qué es la tolerancia a la contaminación?• ¿Cuál es el valor de mercado del material recuperado?

LIFE CYCLE CANVAS



Información sobre el diseño	Extracción	Fabricación	Embalaje y Transporte	Fase de Uso	Opciones para el final de la vida/Recuperación
¿Qué producto es? ¿Cuál es su objetivo?	¿Qué materias primas se necesitan y de dónde proceden?	¿Cómo se fabrican los materiales y el producto final?	¿Cómo se protegen, empaquetan y se mueven los productos?	¿Cómo se utilizan los productos?	¿Dónde terminan los productos y después de cuánto tiempo?

PRODUCTO:

**1 - Selección de material**

¿Cuál es el impacto de los materiales que se utilizan?
 ¿Son "limpios", renovables, de bajo contenido energético, reciclados o reciclables?

5 - Impacto durante el uso

¿Para usar el producto es necesario el consumo de energía? ¿Cuánta energía se desperdicia durante el uso del producto? ¿Podría reducirse / limpiarse la energía utilizada?

2 - Uso de material

¿Cuánto material se utiliza en el producto? ¿Cómo afecta este peso al transporte?

6 - Optimización de por vida

¿Cómo es duradero y confiable es el producto? ¿Se rompe fácilmente y necesita ser reemplazado? ¿Se puede reparar y mantener fácilmente?

3 - Técnicas de producción

¿Cuántos pasos hay en el proceso de producción?
 ¿Cuántos residuos se producen en el proceso de producción? ¿Cuál es el consumo de energía en el proceso de producción?

7 - Sistema de fin de vida

¿Se puede reciclar el producto después de su uso?
 ¿Se puede reutilizar? ¿Se puede refabricar / reacondicionar?

4 - Sistema de distribución

¿Cuánto embalaje se utilizó en la entrega del producto? ¿El embalaje es reutilizable? ¿El transporte del producto es eficiente en términos energéticos y logísticos?

8 - Desarrollo y uso de productos

¿El producto es para uso individual o compartido? ¿Es el producto multifuncional?

1. COMPLETA LA PLANTILLA 'LIVE CYCLE' Y AÑADE NOTAS POST-IT EN CADA PASO (CONSULTA EL EJEMPLO PARA INSPIRARTE)
2. COMPLETA EL GRÁFICO 'ECO-DESIGN'. LEE LA INFORMACIÓN DE CADA NÚMERO PARA SABER CÓMO COMPLETAR LA RUEDA.
 - a. NOTA: CUANTO MÁS LEJOS DEL CENTRO DE LA RUEDA, MEJOR IMPACTO MEDIOAMBIENTAL.
3. LEE Y REFLEJALO SIGUIENDO LAS CONSIDERACIONES DE DISEÑO INDICADAS
4. HABIENDO LEÍDO LAS CONSIDERACIONES DE DISEÑO, VUELVE A COMPLETAR LA PLANTILLA Y EL GRÁFICO.
 - a. ¿HA CAMBIADO TU PROYECTO? ¿VAS A USAR ALGÚN MATERIAL DIFERENTE O NUEVO? ¿CÓMO PODRÍAS INTRODUCIR MODIFICACIONES EN EL PROCESO DE FABRICACIÓN Y TRANSPORTE?



Co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

INPUTS	FORMATOS	CANALES / PLATAFORMAS
<i>Cosas que ya estás haciendo y que podrían convertirse en contenido</i>	<i>Potenciales formatos de contenido</i>	<i>¿Qué plataformas tienes disponibles para compartir ese contenido?</i>
2020		

SELECCIÓN DE CONTENIDO	REFERENCIAS	TU PRIMER CONTENIDO
<i>Del listado de entradas, haz una selección del contenido que realmente te interesa</i>	<i>Para cada pieza de contenido, encuentra algunas referencias para usar como inspiración</i>	<i>Añade aquí tu primer contenido o el enlace a él</i>
		2020



1. COMPLETA CADA COLUMNA DE AMBAS PLANTILLAS USANDO TANTAS NOTAS POST-IT COMO SEA POSIBLE
2. LEE LAS DESCRIPCIONES PARA ENTENDER MEJOR
3. POR EJEMPLO, EN LA PLANTILLA 1, EN 'INPUTS' DEBERÍAS TENER LAS SIGUIENTES NOTAS:
 - a. SESIÓN PARA LA SELECCIÓN DE MATERIALES
 - b. PRUEBAS DE IMPRESIÓN 3D
 - c. REUNIÓN SEMANAL CON TU EQUIPO



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

TITULAR

Subtítulo

IMAGEN

Pon aquí una imagen relacionada con el proyecto

Nota: No tiene que ser el proyecto en sí, sino el futuro
del proyecto o su contexto.

TESTIMONIOS



THE FUTURE NEWSPAPER ¿CÓMO SERÁ TU PROYECTO EN 10 AÑOS? EL PERIÓDICO DEL FUTURO

La herramienta El periódico del futuro es muy útil al inicio de un proceso creativo y crítico gracias a que nos hace imaginar una variedad de futuros deseables para nuestro proyecto.

Después, cuando trabajamos a partir de esas visiones, es más fácil articular las condiciones, recursos, agentes involucrados y eventos que nos ayudarán a perseguir esos resultados.

Por norma general, es más sencillo comenzar imaginando el cambio que nos gustaría ver. Éste puede ser tan realista o ambicioso como quieras que sea: sin embargo, esta elección va a tener un impacto directo en las ideas que se generen a posteriori.

Éstas se pueden convertir en puntos de discusión para maximizar el impacto de tus intervenciones y proyectos.

SECCIÓN	CONSEJOS
Titular	¡Conecta y engancha!
Subtítulo	~200 caracteres
Testimonios	¿Qué? ¿Cuándo? ¿Por qué?



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

ACCIONES Y PASOS

	INPUT (PRE)	IMPLEMENTACIÓN	OUTPUT (POST)
ACTIVIDAD			
TIEMPO			
RECURSOS			

FUTURE STRATEGY



Distributed
Design

¿CÓMO VAS A CONSEGUIR EL IMPACTO QUE BUSCAS?

¿Cómo alcanzar ese futuro deseado? Si usas la plantilla, tendrás que pensar, discutir y hacer la estrategia sobre qué recursos, condiciones, personas y eventos tienes que aunar para conseguir ese futuro que imaginaste y deseas.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

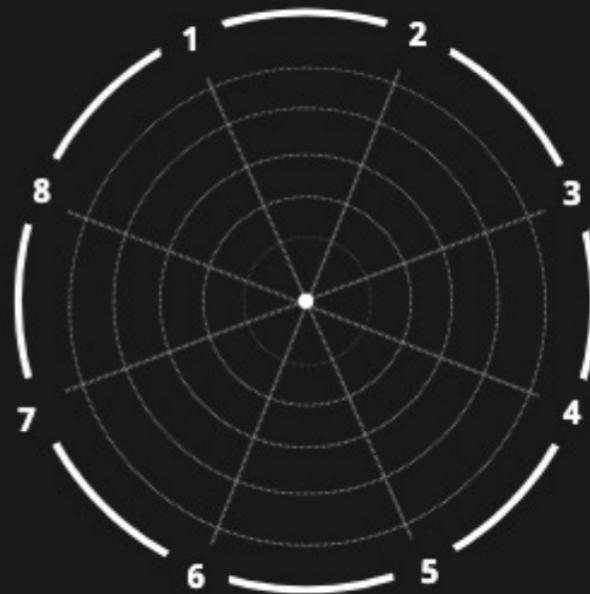
LIFE CYCLE CANVAS



Distributed
Design

Información de Diseño	Extracción	Fabricación	Embalaje y Transporte	Fase de Uso	Opciones para el final de la vida/Recobra
¿Qué es el producto? Cuál es su objetivo?	¿Qué materias primas se necesitan y de dónde proceden?	¿Cómo se fabrican los materiales y el producto final?	¿Cómo se protegen, empaquetan y se mueven los productos?	¿Cómo se utilizan los productos?	¿Dónde terminan los productos y después de cuánto tiempo?

PRODUCT:

**1 - Selección de material**

¿Cuál es el impacto de los materiales que se utilizan?
 ¿Son "limpias", renovables, de bajo contenido energético, reciclables o reciclables?

5 - Impacto durante el Uso

¿Se necesita energía durante el uso del producto?
 ¿Cuánta energía se desperdicia durante el uso del producto? ¿Podría reducirse / optimizarse la energía utilizada?

2 - Uso de Material

¿Cuánto material se utiliza en el producto? ¿Cómo afecta este peso al transporte?

6 - Optimización de por Vida

¿Qué tan duradero y confiable es el producto? ¿Se rompe fácilmente y necesita ser reemplazado? ¿Se puede reparar y mantener fácilmente?

3 - Técnicas de Producción

¿Cuántos pasos hay en el proceso de producción?
 ¿Cuántos residuos se producen en el proceso de producción? ¿Cuál es el consumo de energía en el proceso de producción?

7 - Sistema de Fin de Vida

¿Se puede reciclar el producto después de su uso?
 ¿Se puede reutilizar? ¿Se puede refabricar / reacondicionar?

4 - Sistema de Distribución

¿Cuánto embalaje se utilizó en la entrega del producto? ¿El embalaje es reutilizable? ¿El transporte del producto es eficiente en términos energéticos y logísticos?

8 - Desarrollo y uso de productos

¿El producto es para uso individual o compartido? ¿Es el producto multifuncional?

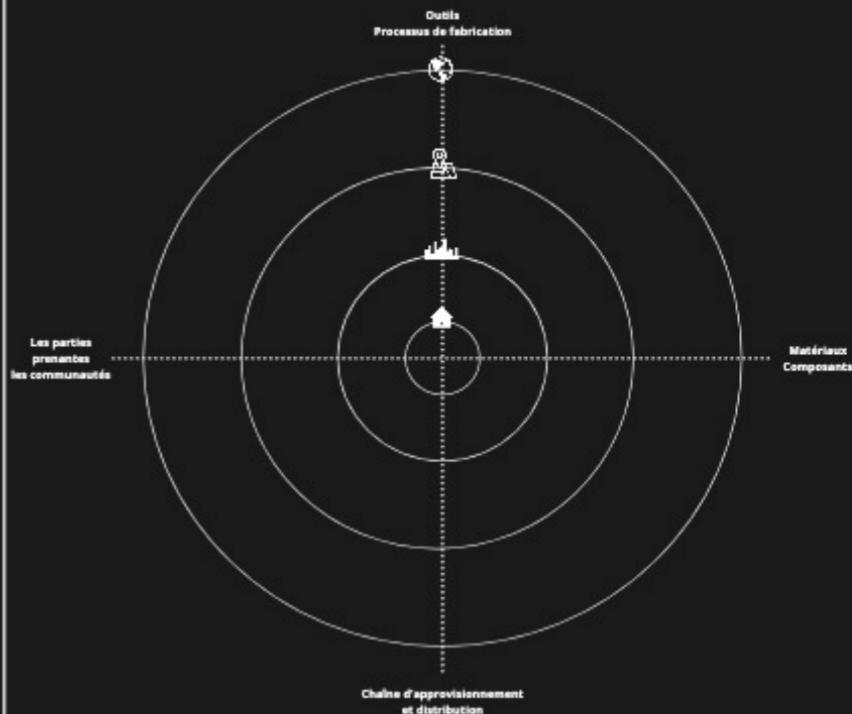
Réflexion sur les considérations de conception



Considérations sur la conception	Considérations relatives à la récupération de l'extraction de matière	Considérations de fabrication
<ul style="list-style-type: none">• Does it need to be made?• Could it be a service instead?• Can it be designed to be zero waste?• Are the technical and biological components separate or easy to separate• What are the core functionalities and can these be provided in a different way?• Can the physical form help to promote behaviour change be the customer?	<ul style="list-style-type: none">• Quels matériaux y entrent-ils?• Doit-il être de nouveaux matériaux ou peut-il être recyclé?• De quoi d'autre pourrait-il être fait?• Existe-t-il un plan de récupération de ces ressources?• Les nutriments biologiques et / ou techniques sont-ils facilement séparés pour ne pas contaminer les flux?• Comment les matériaux peuvent-ils être recyclés à l'infini ou instantanément bio-digérés?• Comment pouvez-vous vous assurer que les matériaux sont adaptés aux exigences techniques?	<ul style="list-style-type: none">• Qui en fait et comment maintenez-vous des conditions de travail éthiques?• Est-il conçu pour être reconditionné ou réutilisé?• Que peut-on faire des rejets d'usine et des déchets de fabrication?• Peut-il être récupéré et recyclé facilement?• Les composants sont-ils faciles à séparer et à identifier?• Quelle doit être la durabilité?• Peut-il être recyclé et réparé facilement?• S'il est recyclable, y a-t-il un marché pour le matériau?
PACKAGING + TRANSPORT CONSIDERATIONS <ul style="list-style-type: none">• Peut-il être plus léger? Recyclé? Universel?• L'emballage peut-il ajouter de la valeur au-delà de la protection du produit et du marketing?• Qu'est-ce qui est communiqué sur l'emballage et comment cela peut-il apporter des changements?• Peut-il être fait plus près du client?• Peut-il être ramassé ou emballé en vrac?• A-t-il même besoin d'être emballé du tout?• Quelle est la meilleure pratique de transport?	MATERIAL EXTRACTION RECAPTURE CONSIDERATIONS <ul style="list-style-type: none">• Peut-il être partagé, loué, emprunté ou loué?• À quoi d'autre peut-il être utilisé? Combien de fois? 2e, 3e conception de la vie?• À quoi d'autre les composants peuvent-ils être utilisés?• Est-il facile de le remettre dans le système?• Peut-il être réparé?• Comment peut-il inciter le client à se comporter différemment?• Quels sont les cas d'utilisation alternatifs pour la livraison des unités fonctionnelles?	MANUFACTURE CONSIDERATIONS <ul style="list-style-type: none">• Dans quel système peut-il être digéré? Technique ou biologique et comment?• Quelles sont les installations existantes qui seront facilement disponibles?• Comment peut-il être réparé et revendu?• Comment peut-il être reconditionné et où? Impact de la distance?• Combien peut être récupéré?• Quelle est la tolérance à la contamination?• Quelle est la valeur marchande du matériau récupéré?

Mettre à l'échelle sa production - CANVAS

PRODUCTION MULTISCALAIRE



Questions Importantes

Qui va-t-il faire?	Combien coûteront les matériaux et les composants?
Qui a fait quoi avant?	Quelles pièces et quels systèmes seront fabriqués?
Que vas-tu concevoir?	Quels processus seront utilisés?
Quels matériaux et composants seront utilisés?	A quelles questions faut-il répondre?
D'où viendront les matériaux et les composants?	Comment évaluerez-vous le processus de production?

INPUTS <i>Les choses que vous faites déjà et qui pourraient être transformées en contenu</i>	FORMATS <i>Quelques formats potentiels pour votre contenu</i>	CANAUX / PLATEFORMES <i>De quelles plateformes disposez-vous pour partager ce contenu?</i>
<p style="text-align: right;">2020</p>		

CONTENT SELECTION	REFERENCES	YOUR FIRST CONTENT
<p><i>From your inputs list, make a selection of the content that you will actually produce</i></p>	<p><i>For each piece of content, find some references to use as inspiration</i></p>	<p><i>Post your first piece of content here, or link to it</i></p>
		2020

Gros titre

Sous-titre

Image

Mettre ici une image relative au projet

Remarque: il ne doit pas s'agir du projet lui-même, mais de l'avenir du projet ou de son contexte

Témoignages

Action et étapes

	INPUT (PRE)	IMPLEMENTATION	OUTPUT (POST)
Activité			
Temps			
Ressources			

Développer son business model - CANVAS



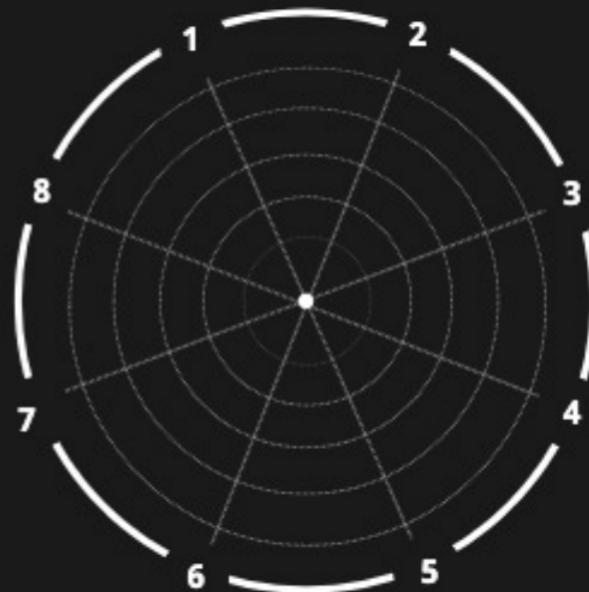
Partenaires importants:	Activités importantes:	Principales propositions:	Relations clients:	Segments de clientèle:
Ressources importantes:			Canaux:	
La structure des coûts:			Flux de revenus:	

LIFE CYCLE CANVAS



Informations de conception	Extraction	Fabrication	Emballage et transport	Phase d'utilisation	Options de fin de vie/recapture
Quel est le produit? Quel est son objectif?	Quelles matières premières sont nécessaires et d'où viennent-elles?	Comment les matériaux et le produit final sont-ils fabriqués?	Comment les produits sont-ils protégés, emballés et circulant?	Comment les produits sont-ils utilisés?	Où finissent les produits et après combien de temps?

Produit:

**1 - Sélection des Matériaux**

What is the impact of the materials being used? Are they "clean", renewable, low energy content, recycled or recyclable?

2 - Utilisation du Matériel

How much material is used in the product? How does this weight affect the transportation?

3 - Techniques de Production

How many steps in the production process are there? How much waste is produced in the production process? What is the energy consumption in the production process?

4 - Système de Distribution

How much packaging used in the delivery of the product? Is the packaging reusable? Is the transport of the product efficient in terms of energy and logistics?

5 - Impact pendant l'utilisation

Is energy needed during the use of the product? How much energy is wasted during the use of the product? Could any energy used be reduced/cleaner?

6 - Optimisation à vie

How durable and reliable is the product? Does it break easily and need to be replaced? Can it be repaired and maintained easily?

7 - Système de fin de vie

Can the product be recycled after it is used? Can it be reused? Can it be remanufactured/refurbished?

8 - Développement et utilisation de produits

Is the product for individual or shared use? Is the product multifunctional?



1. Commencez par trouver et zoomer sur votre grille d'auto-évaluation
2. Évaluez chaque compétence sur une échelle de 1 à 5 en fonction de votre expérience (Aucune valeur ne peut s'utiliser plus d'une fois)
 - a. NOTES: 5 est le niveau le plus élevé en terme de compétence, 1 est le plus bas
 - b. Cela signifie que, par exemple, il n'est pas possible de mettre un 3 à chaque évaluation
3. Votre graphique a une forme prédéfinie (voir l'outil "CONNEXION LINE")
4. Tu peux bouger les lignes pour définir ton niveau de compétences (et changer les couleurs selon tes goûts)



CONNEXION LINE TOOL

Conseil #1: SI VOUS MAINTENEZ CMD/CNTRL LORSQUE VOUS MODIFIEZ UNE LIGNE, CELA DÉSACTIVE LE SNAPPING, CE QUI REND LA TÂCHE UN PEU PLUS FACILE

Conseil #2: Si vous utilisez une souris, il est plus facile de gérer l'outil



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020



Modèle d'affaires



Mettre à l'échelle sa production



"Designing for good" et durabilité écologique



Communications et image de marque



Impact social

ACTIVITY 2



1. REMPLISSEZ LE MODÈLE EN AJOUTANT DES INFORMATIONS SUR VOTRE PROJET DANS CHACUNE DES CASES.
2. Vous pouvez ajouter autant d'informations que vous voulez, images et liens inclus.
3. Donnez un nom à votre projet
4. Cherchez un nom d'équipe (si vous travaillez en groupe)

NOTE: Vous travaillerez sur ce projet pendant toute la durée de la formation



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

Développer son business model



Distributed
Design

1. Jetez un œil à l'exemple présenté et lisez attentivement l'information présente dans chaque session.
2. Remplissez chaque case du modèle avec les informations de votre projet, avec le plus de détails possible.
3. Pour vous aider, consultez les exemples proches du modèle de votre projet.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

Définition du Projet



Description du projet:

Raison du projet:

Images du projet:

Objectifs pour l'académie:

Membres de l'équipe:

Nom de l'équipe:

Nom du projet:

1. Afin de mieux comprendre comment dimensionner la production de son projet, cet exercice vous invite à réfléchir à votre projet sur plusieurs échelles, au niveau:
 - a. individuelle ou familiale (domicile)
 - b. urbain
 - c. régional ou national
 - d. global
2. Utilisez les post-it représentant les différents éléments de production de votre projet et déplacez-les sur l'échelle de production la plus pertinente.
Par exemple:
 - a. La découpe laser au niveau individuel (domicile) pour les outils et procédés de fabrication
3. Répondez aux questions clés formulées à gauche du modèle
4. Au vue de leur complémentarité, il est recommandé de faire les étapes 2 et 3 en même temps



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

1. Complétez le canvas “Life Cycle” et ajoutez des post-it pour chaque étape du cycle de vie. (Vous pouvez consulter l'exemple pour vous inspirer)
2. Complétez le graphique “Eco-design”. Lisez attentivement les informations correspondantes à chaque numéro pour bien comprendre comment compléter le radar. NOTE: Plus l'on se trouve loin du centre du radar plus l'impact environnemental est important.
3. Prenez le temps de lire et de réfléchir en suivant les recommandations indiquées pour mieux concevoir votre système
4. Complétez de nouveau les deux parties Life Cycle et Eco-design
 - a. Est-ce votre projet a changé? ¿Allez-vous utiliser des matières nouvelles? Est-il intéressant de changer le processus de fabrication et de distribution? Comment?



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

Savoir Communiquer (son projet)



1. Compléter chaque colonne des 2 canvas en utilisant autant de post-it que nécessaire.
2. Lisez attentivement les descriptions pour comprendre l'exercice
3. Par exemple, au sein du canvas 1, la partie "inputs", tu pourrais écrire les 3 informations suivantes:
 - a. Session pour la selection de matières PARA
LA SELECCIÓN DE MATERIALES
 - b. Essai d'impression 3D
 - c. Réunion hebdomadaire avec ton équipe



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020



THE FUTURE NEWSPAPER ¿Que deviendra ton projet dans 10 ans? Le journal du futur

La méthode “Le journal du futur” est très utile lors du démarrage d’un processus créatif car il permet d’imaginer une diversité de futurs souhaitables pour son projet.

Avec différents scénarios en tête, il est plus facile d’anticiper certaines conditions et de mieux organiser ses ressources, les acteurs impliqués et les évènements pour parvenir à de meilleurs résultats.

Pour commencer, il est généralement plus facile d’imaginer le changement que nous aimerais voir. Ce premier scénario peut être réaliste ou plus ambitieux selon vos préférences. Cependant, ce choix va avoir un impact direct sur les idées que vous allez générer plus tard.

Ceux-ci peuvent ensuite devenir des points de discussion que vous pouvez utiliser pour maximiser l’impact de vos interventions et projets

SECTION	CONSEILS
Titre	Sois engageant et accrocheur
Sous-titre	~200 caractères
Témoignages	¿Quoi? ¿Quand? ¿Pour quoi?



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020

FUTURE STRATEGY



Distributed
Design

¿Comment allez-vous atteindre l'impact recherché?

Comment mettre en œuvre ces scénarios imaginés? Le canvas vous permettra de réfléchir, discuter et élaborer une stratégie pour mieux définir les conditions que vous devez réunir (ressources, les conditions, les acteurs et les événements) afin de transformer et planifier votre projet.

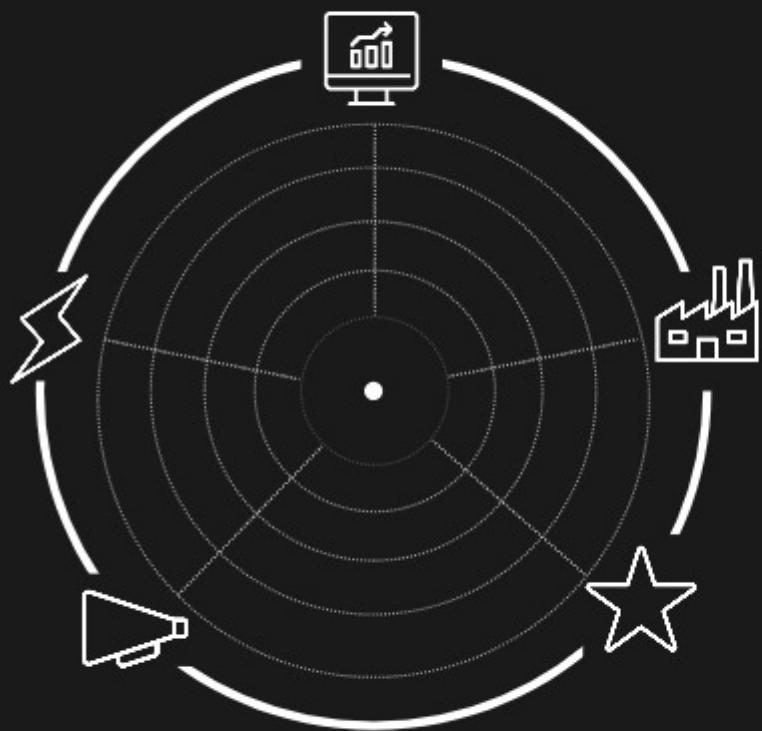


Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

2020



3
4
1
2
5

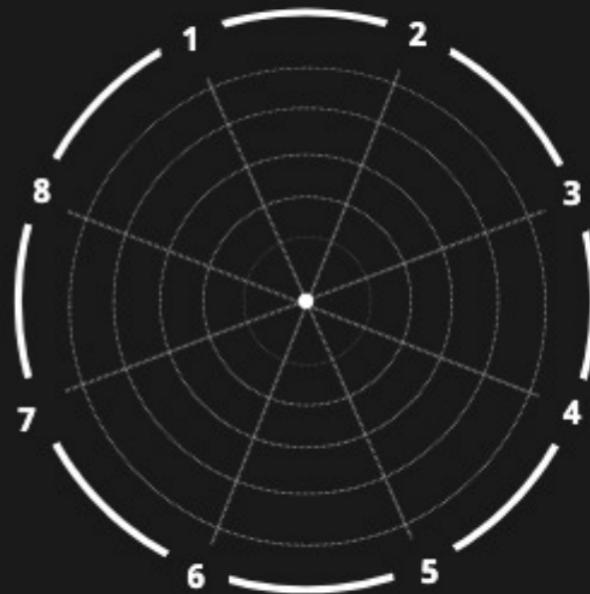


LIFE CYCLE CANVAS



Informations de conception	Extraction	Fabrication	Emballage et transport	Phase d'utilisation	Options de fin de vie/recapture
Quel est le produit? Quel est son objectif?	Quelles matières premières sont nécessaires et d'où viennent-elles?	Comment les matériaux et le produit final sont-ils fabriqués?	Comment les produits sont-ils protégés, emballés et circulant?	Comment les produits sont-ils utilisés?	Où finissent les produits et après combien de temps?

Produit:

**1 - Sélection des Matériaux**

What is the impact of the materials being used? Are they "clean", renewable, low energy content, recycled or recyclable?

5 - Impact pendant l'utilisation

Is energy needed during the use of the product? How much energy is wasted during the use of the product? Could any energy used be reduced/cleaner?

2 - Utilisation du Matériel

How much material is used in the product? How does this weight affect the transportation?

6 - Optimisation à vie

How durable and reliable is the product? Does it break easily and need to be replaced? Can it be repaired and maintained easily?

3 - Techniques de Production

How many steps in the production process are there? How much waste is produced in the production process? What is the energy consumption in the production process?

7 - Système de fin de vie

Can the product be recycled after it is used? Can it be reused? Can it be remanufactured/refurbished?

4 - Système de Distribution

How much packaging used in the delivery of the product? Is the packaging reusable? Is the transport of the product efficient in terms of energy and logistics?

8 - Développement et utilisation de produits

Is the product for individual or shared use? Is the product multifunctional?