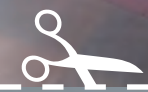




**HAVREGRYN
MED
SUKKER**



**KANEL-
GIFLER**



MÜSLIBAR



ÆBLER





POMFRITTER



**CHOKOLADE-
BAR**



CUP NUDLER



PØLSEHORN



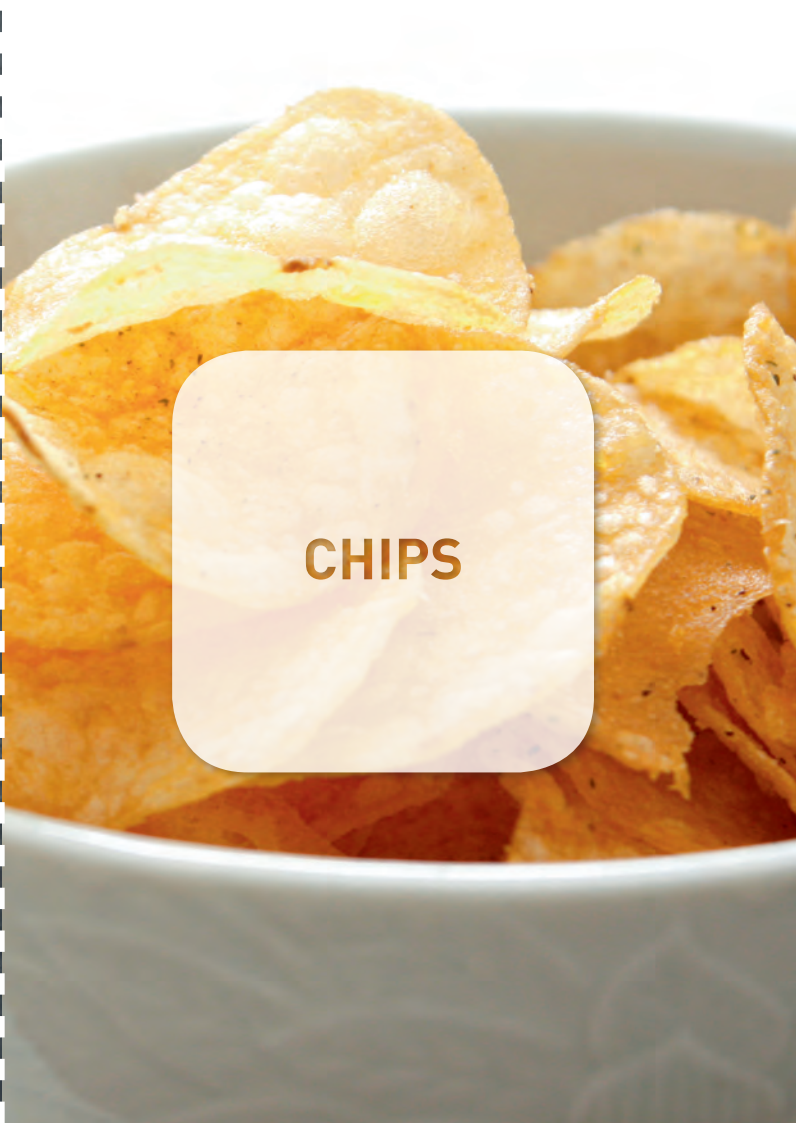
SHAWARMA



FÆRDIG-BLANDEDE SALATER



PIZZA-SLICE



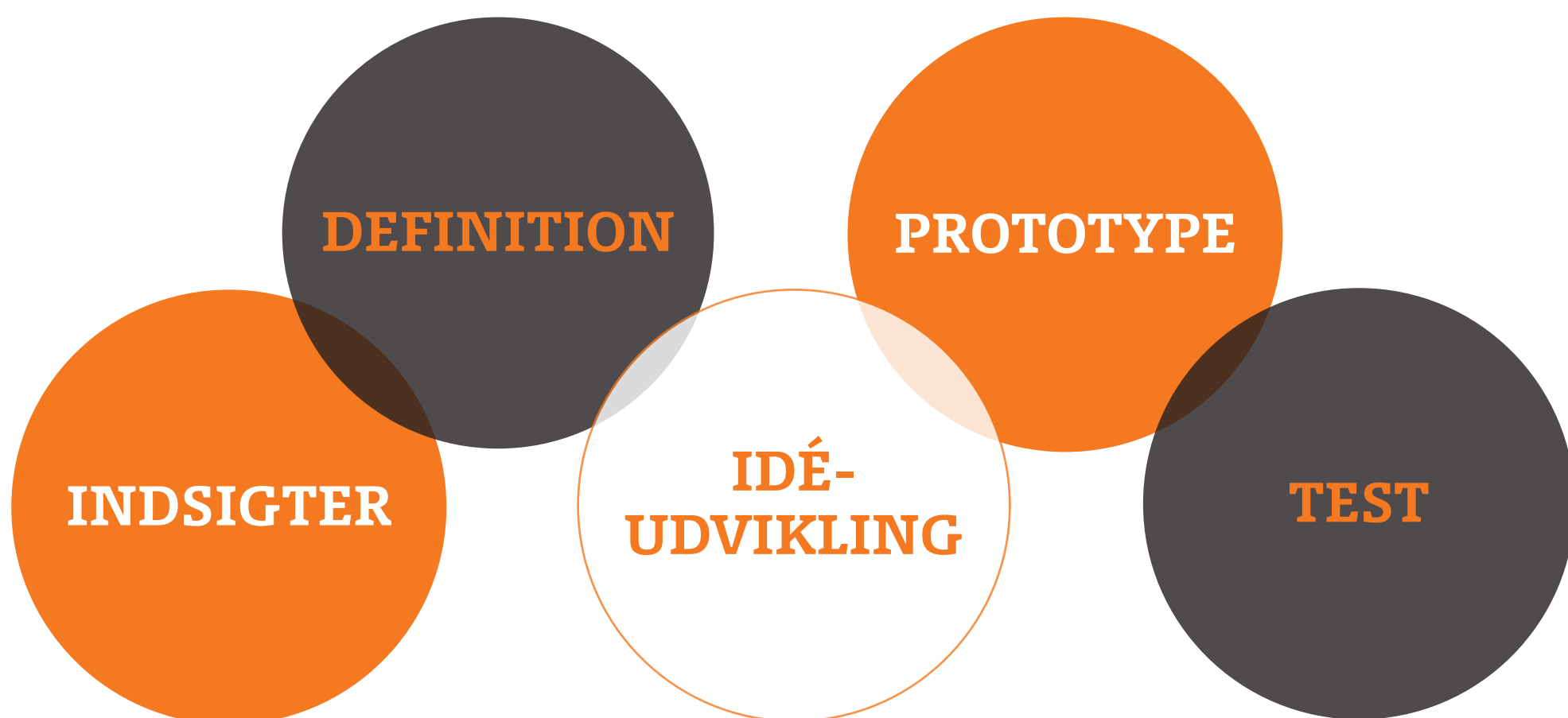
CHIPS

DE 5 KRAV

Den snack I udvikler skal være:

1. Til større teenagers (fra 15-19 år)
2. Ny og ikke set før
3. Sund – ikke for meget sukker og mættet fedt
4. Til at spise på vejen
5. Til at lave i butikken

DESIGN THINKING PROCESS



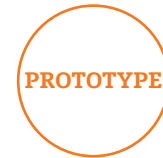
HVAD SIGER KUNDERNE TIL JERES SNACK?



Hvad skal vi teste? (skrive stikord eller tema)	Hvilke spørgsmål vil vi stille? (skriv spørgsmål)	Hvilke svar får vi? (skriv svar)
EKSEMPEL: Pris	EKSEMPEL: • Hvad vil du give for den her snack? • Begrund prisen? • Ville du købe den, hvis den var her i butikken?	EKSEMPEL: • "Jeg ville måske nok give 20 kr." • "Den mætter godt, ser lækker ud og virker sund" • "Ja, det ville jeg måske, hvis jeg havde glemt at spise frokost"

SNACK:

(skriv navn på snack her)



Husk, at kontakte butikken med henblik på muligheder for tilberedelse, indkøb og servering af smagsprøver.

Indkøb	Opskrift	Servering

SNACK IDE:



INDKØBSLISTE

- Hvad skal der bruges til at lave retten?

OPSKRIFT

Hvordan laves den?

INSPIRATION

Du kan finde inspiration alle vegne - benyt evt. disse ark i din idéudvikling





INTERVIEWS

[illegible]

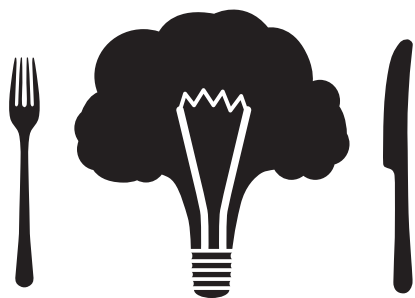
INTERVIEWS

Fortæl med tegninger sidst _____ købte en snack.
(indsæt navn)

Alle 6 kasser skal udfyldes og bygge på den oplevelse, som den I interviewer har haft med køb af en snack.

Tegn hvordan ideen om at købe en snack opstod	Tegn hvem han/hun var sammen med	Tegn butikken
Tegn valget af snack	Tegn hvor snacken nydes og hvis den spises sammen med nogen	Tegn den følelse, som det at spise snacken gav

FOODLAB



— TEMA —
SNACK

UDFORDRINGEN

I skal udvikle en
helt ny snack til
butikken og Coop