Green Digi Fash Tech Manager

Rapport



Handbok för lärare

Pedagogiska aktiviteter, bedömningar och praktisk vägledning för undervisning

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning **1**
1. Introduktion **2**
2. Yrkesprofil **4**
3. Pedagogisk metodik **5**
4. Läranderesultat **6**
5. Hackathon som pedagogiskt format inom yrkesutbildning **7**
5.1. Seam the Change: Athens Fashion Hackathon 8
5.2. Hur fungerar formatet? Strukturen över tre dagar 8
5.3. Vad formatet ger 10
5.4. Viktiga framgångsfaktorer 10
6. Aktiviteter **11**
6.1. Modul 1: Grunderna i hållbart mode 11
6.2. Modul 2: Digital teknik inom mode 18
6.3. Modul 3: Grönt företagande och ledning 22
6.4. Modul 4: Etisk och cirkulär digital tillverkning inom mode 29
6.5. Modul 5: Förändringsledning och intressentengagemang 50
7. Bedömningskriterier **64**
7.1. Bedömningsmatris 1: Självskattningsquiz 64
7.2. Bedömningsmatris 2: Aktiviteter på plats 65
8. Modulresurser **67**
8.1. Länkar till landningssidor 67
8.2. Länkar till modulförhandsgranskningar 68
9. Källor och fördjupning **70**

1. Introduktion

Med utgångspunkt i den pedagogiska metodiken, läroplanen och de digitala modulerna samt train-the-trainer-evenemanget som utvecklats inom Erasmus+-projektet “Green DigiFashTech Manager” har vi sammanställt denna handbok för lärare.

Den innehåller länkar till hela innehållet i utbildningsmodulerna, med aktiviteter och bedömningar, samt vägledning om hur verkliga evenemang (som hackathons) kan användas pedagogiskt för att engagera studenter och förbättra lärandeprocessen, både för studenter och för utbildare.

Läroplanen har utvecklats i samarbete mellan partnerorganisationerna, som var och en har bidragit med expertis inom ett centralt tematiskt område. Tillsammans erbjuder de en lärstig från konceptuella grunder till tillämpat ledarskap:

Modul 1: Grunderna i hållbart mode
Introducerar sambandet mellan hållbarhet och digital transformation inom mode, hållbarhetens miljömässiga, sociala och ekonomiska pelare, samt framväxande material och produktionsmetoder som stödjer cirkulära och ansvarsfulla system.

Modul 2: Digital teknik inom mode
Behandlar de digitala verktyg som omformar modedesign och leveranskedjor och hur de möjliggör virtuell prototypframtagning, transparens och datadrivet beslutsfattande för att stödja en mer effektiv och hållbar produktion.

Modul 3: Grönt företagande och ledning
Utforskar hur modeledare omvandlar hållbarhet till konkurrensfördelar genom att kombinera cirkulär affärsstrategi med digital infrastruktur, samtidigt som de behärskar centrala EU-regler och de datadrivna verktyg som skapar effekt.

Modul 4: Etisk och cirkulär digital tillverkning inom mode
Undersöker ansvarsfull anskaffning, upphandling och cirkulära tillverkningsmetoder i alltmer digitaliserade produktionsmiljöer, och hur dessa stödjer konkurrenskraftiga och motståndskraftiga affärsverksamheter.

Modul 5: Förändringsledning och intressentengagemang
Presenterar grunderna för att leda organisatorisk förändring inom digitala och hållbarhetsrelaterade omställningar, inklusive att planera och kommunicera förändring, bygga samsyn och engagera intressenter på ett effektivt sätt för att uppnå och upprätthålla transformation.

De fem modulerna finns tillgängliga som en interaktiv onlinekurs på DigiFashHub. Yrkesutbildningsanordnare kan använda den digitala versionen i klassrummet som en multimedial lärresurs. Yrkesutbildningsanordnare kan använda hela texten och alla bilder och anpassa innehållet för sitt eget undervisningsmaterial och efter sina studenters behov. Modulerna finns också som fristående enheter.

Denna handbok och dess moduler har översatts från engelska till konsortiemedlemmarnas nationella språk: nederländska, grekiska, makedonska och svenska.

2. Yrkesprofil

Denna handbok för lärare riktar sig till yrkesutbildningsanordnare och utbildare som ska utbilda **Green Digital Fashion Managers**—en roll som växer fram ur "den dubbla omställningen" i modesektorn, där digitalisering och hållbarhet måste hanteras tillsammans. Eftersom dessa förändringar sker samtidigt behöver lärare en sammanhängande, direkt användbar referens som kopplar de underliggande begreppen till praktiska undervisningsmetoder.

Utbildarprofil:

- Yrkeslärare och instruktörer som håller i mode-/textilprogram och söker färdiga aktiviteter, bedömningar och vägledning för undervisning i klassrummet och blandad/digital undervisning.

Målgrupp (profil för deltagarna):

- Mode- och textilstudenter och praktikanter som söker en strukturerad väg in i hållbar och digital modeledning.
- Yrkesverksamma inom mode och textil (t.ex. produkt, inköp, produktion, merchandising, hållbarhet, innovation) som behöver vidareutbilda sig.
- Karriärväxlare som går in i branschen och behöver en tydlig översikt över begrepp, verktyg och tillämpade aktiviteter.

Utbildningsinnehållet bygger på kompetenserna hos **Green Digital Fashion Manager**, en nydefinierad roll som driver integrationen av hållbarhet och digital transformation i mode- och textilindustrin. Till skillnad från traditionella chefsroller som fokuserar på linjära affärsmodeller leder denna roll "den dubbla omställningen" genom att bädda in principer för cirkulär ekonomi, ansvarsfull digitalisering och datadrivet beslutsfattande i kärnan av affärsstrategin.

Till de viktigaste ansvarsområdena för **Green Digital Fashion Manager** hör organisationsförändring; data och styrning; att sätta långsiktig inriktning; kontinuerligt externt samarbete; och att möjliggöra innovation.

→ **JOB PROFILE OF THE GREEN DIGITAL FASHION MANAGER**

3. Pedagogisk metodik

Den pedagogiska metodiken ger strukturen för en innovativ och asynkron digital utbildningsmiljö. Programmet innehåller **Modulära lärandeenheter** som är fristående och flexibla och utformade för lärande på begäran. Dessa moduler kan genomföras som fristående enheter eller integreras som en del av hela programmet, så att deltagarna kan ta sig an innehållet utifrån sina specifika behov och sin tillgängliga tid.

Läroplanen innehåller **Interaktivt digitalt innehåll** genom multimodalt läromaterial som textbaserat innehåll, visuella resurser, videor och interaktiva inslag, allt tillgängligt via hjälpmedelsteknik och tredjeparts AI-lärassistenter för att säkerställa inkluderande lärandeupplevelser.

Den **tvärvetenskapliga ansatsen** integrerar disciplinerna teknik, hållbarhet, företagsledning och modedesign, så att deltagarna utvecklar breda kompetenser inom flera områden. Kunskapskontroller är integrerade i alla moduler i form av quiz, scenariobaserade bedömningar och reflektionsfrågor för att förstärka lärandet och följa utvecklingen.

Programmet innehåller **utmaningsbaserat lärande** genom en **train-the-trainer-hackathon** som är en central del av strategin för kompetensutveckling. Denna intensiva samskapande upplevelse för samman lärare, branschproffs och teknikexperter för att gemensamt utveckla digitala lösningar på verkliga hållbarhetsutmaningar och samtidigt lära sig pedagogiska metoder som de kan tillämpa i sina egna undervisningssammanhang.

→ **EDUCATIONAL METHODOLOGY**

4. Läranderesultat

Utbildningsprogrammet Green DigiFashTech Manager—som omfattar moduler, lektioner, lärandeaktiviteter och bedömningar—är utformat som en lärstig för studenter, nyexaminerade, yrkesverksamma inom mode och textil samt yrkesutbildningsanordnare som vill vidareutbilda sig inför branschens gröna och digitala omställning.

I slutet av programmet kommer deltagarna att kunna:

1. **Förklara** sambandet mellan hållbarhet och digital transformation inom mode genom att **identifiera** viktiga miljömässiga, sociala och ekonomiska hållbarhetsprinciper och **beskriva** hur effektmätning, nya material och ansvarsfulla produktionsmetoder stödjer cirkulära modesystem.
2. **Utvärdera** hur digitala teknologier som 3D-design, AI, IoT och blockkedja kan stödja virtuell prototypframtagning, transparens i leveranskedjan och datadrivet beslutsfattande för en mer effektiv och hållbar modeproduktion.
3. **Analysera och tillämpa** hållbara affärsstrategier för modeledning genom att integrera principer för cirkulär ekonomi, relevanta EU-regler, cirkulära affärsmodeller och digitala transparensverktyg som PLM-system och digitala produktpass.
4. **Tolka och tillämpa** etiska, cirkulära och ESG-inriktade tillverkningsmetoder i digitaliserade modeproduktionsmiljöer, med fokus på ansvarsfullt materialval, upphandling, regelefterlevnad, motståndskraft och konkurrenskraft.
5. **Planera och kommunicera** organisationsförändring för digitala omställningar och hållbarhetsomställningar genom att **utveckla** samsyn hos intressenter, stödja engagemang och vidmakthålla transformationen inom mode- och textilorganisationer.

5. Hackathon som pedagogiskt format inom yrkesutbildning

En hackathon är ett intensivt, tidsbegränsat samarbetsevenemang där deltagare arbetar i tvärvetenskapliga team för att utveckla lösningar på verkliga utmaningar. Formatet har sitt ursprung i techbranschen för mjukvaruutveckling och har blivit allmänt använt inom många sektorer — bland annat design, social innovation och utbildning — just för att det komprimerar hela problemlösningsprocessen till en koncentrerad upplevelse: från problemformulering och idégenerering, via prototypframtagning, till offentlig presentation och kritisk utvärdering.

De utmärkande dragen hos en hackathon är **tidspress, teambaserad struktur, inriktning på konkreta resultat och att lärandet integreras med görandet**. Dess värde ligger inte främst i de resultat som produceras, utan i de villkor för lärande som den skapar: deltagarna måste tillämpa kunskap under verkliga begränsningar, förhandla mellan olika disciplinära perspektiv, kommunicera sitt resonemang till externa målgrupper och snabbt anpassa sig efter återkoppling.

Denna pedagogiska potential är särskilt relevant i dagens utbildningslandskap, där yrkesutbildningsanordnare — tillsammans med högre utbildningsinstitutioner — står inför en strukturell utmaning när det gäller bedömning och kunskapsinhämtning. Den utbredda användningen av generativa AI-verktyg har i grunden förändrat förutsättningarna för hur studenter hanterar uppgifter. När AI-stödd textgenerering kan ge rimliga svar med minimalt engagemang från deltagaren blir det allt svårare att verifiera ett påvisbart kompetenserhållande med traditionella metoder.

Hackathonformatet erbjuder ett strukturellt svar på denna utmaning. Som ett intensivt, processorienterat format på plats skapar det förutsättningar där lärande inte kan delegeras eller simuleras. Kompetens måste visas i realtid, i samarbete med andra och som svar på oförutsägbar team- och utmaningsdynamik.

För yrkesutbildning i synnerhet, där kopplingen mellan lärande och yrkespraktik är grundläggande, erbjuder hackathonen en ytterligare fördel: den placerar kompetensutvecklingen i den röriga, samarbetsinriktade och tidspressade verklighet som kännetecknar yrkeslivet.

5.1. Seam the Change: Athens Fashion Hackathon

Vi använder “Seam the Change: Athens Fashion Hackathon”, som hölls i Grekland i november 2025, som exempel på detta angreppssätt. Läs mer om hackathonen här.

Inom ramen för aktiviteterna kring **Green Digital Fashion Manager** valdes hackathonformatet inte som evenemangsformat utan som pedagogisk strategi. Grundtanken var att färdigheter inom digitalt mode och hållbarhet först blir meningsfulla när de tillämpas under verkliga förhållanden — tidspress, teamdynamik, begränsade resurser och behovet av att förmedla värde till andra. Det gör hackathonen till ett starkt komplement till e-lärandemoduler, som kan förmedla kunskap men inte lika lätt kan återskapa trycket i verkliga yrkessammanhang.

Evenemanget i Aten utformades kring fyra principer:

- **Erfarenhetsbaserat lärande**: deltagarna arbetade med utmaningsbaserad problemlösning och praktisk prototypframtagning, vilket gjorde lärandet konkret och användbart snarare än abstrakt.
- **Utbyte mellan jämlikar**: teamen var medvetet blandade över sektorer och discipliner, så att lärandet kom inte bara från facilitatorerna utan också från varandras levda expertis.
- **Överförbarhet för train-the-trainer**: hackathonen utformades som ett replikerbart format som lärare kan anpassa till yrkesutbildningssammanhang — inte som ett engångsevenemang.
- **Blandat lärande**: e-lärandemodulerna och de digitala plattformarna kan användas som resurser att testa och kritiskt granska, med stöd av facilitering på plats.

Den tematiska utformningen kopplade genomgående samman digital transformation och hållbarhet och bad deltagarna tänka i system snarare än i stuprör: material, processer, konsumentbeteende, politiskt sammanhang och teknikval kopplades samman till sammanhängande strategier.

5.2. Hur fungerar formatet? Strukturen över tre dagar

Evenemanget i Aten var uppbyggt som en sammanhängande tredagarssekvens:

Dag 1 — Kartlägg systemet

Den första dagen etablerar ett gemensamt språk och en kollektiv förståelse av utmaningslandskapet. I stället för att börja med lösningar börjar deltagarna med att namnge de hinder de upplever.

Faciliteringen gick genom sex faser:

1. välkomnande och ramsättning
2. formulering av utmaningar
3. kartläggning av politikens konsekvenser
4. omvandling av utmaningar till gemensamma mål
5. idégenerering kring politik med avvägningar
6. och intressentkartläggning med en makt-intressematris

Digitala verktyg introducerades för att samla insikter i realtid, vilket skapade det som evenemangsrapporten beskriver som en "synlig effekt av kollektiv intelligens".

Dag 2 — Skapa tillsammans

Den andra dagen går från kartläggning till skapande. Den inleds med en återblick på insikterna från dag 1 för att förankra prototypframtagningen i sammanhanget. Ett självskattningsverktyg hjälper deltagarna att reflektera över sina förmågor och identifiera vilka utmaningsområden som känns mest angelägna, och ger samtidigt programteamet insikt i deltagarnas beredskap för digitalt och cirkulärt införande.

Det centrala inslaget är en öppen idémarknad ("Ideas Agora") där idéägare presenterar sitt koncept och uttryckligen anger vilket stöd de behöver.

Därefter bildas team organiskt kring idéerna. Handledningen är organiserad som roterande kliniker i stället för fasta mentor–adept-par, vilket säkerställer att teamen får varierad återkoppling. Eftermiddagen är ett fokuserat arbetspass där koncepten utvecklas till tidiga prototyper.

Dag 3 — Förfina, validera och pitcha

Den sista dagen är uppdelad i två tydliga pass. Ett hackingpass på morgonen fokuserar på att stärka prototypens sammanhang: tydliggöra problemformuleringar, stresstesta antaganden med återkoppling från gemenskapen och forma affärsmodellens logik så att hållbarhetseffekt och ekonomisk bärkraft kan kommuniceras tillsammans.

Två expertpaneler fördjupar lärandet genom att lyfta fram bredare trender. På kvällen kulminerar det i en offentlig pitchsession inför en jury där deltagarna måste kommunicera tydligt, försvara antaganden och visa förståelse för effekt, genomförbarhet och skalbarhet.

5.3. Vad formatet ger

- **För deltagarna**: både specialiserade färdigheter (cirkulärt designtänkande, förståelse för digitala arbetsflöden, medvetenhet om AI/3D) och transversella kompetenser (tvärvetenskapligt samarbete, pitching och berättande, strukturerad problemlösning, systemtänkande).
- **För programmet**: belägg för hur utbildningsinnehållet presterar under press — vilka begrepp som behöver tydligare förklaring, var praktiska exempel saknas och hur bedömningslogiken håller i praktiken.
- **För lärare**: direkt underlag för att förfina lärstigar, modulernas ordning och plattformens användbarhet utifrån deltagarnas observerade praktik.

5.4. Viktiga framgångsfaktorer

- Struktur, djup i handledningen och tydliga leveranser är det som gör hackathonformatet effektivt för yrkesutbildning. Inspiration är inte tillräckligt i sig.
- Gruppens mångfald är en styrka men kräver medveten facilitering så att tekniska och icke-tekniska deltagare kan samarbeta utan missförstånd.
- Rollbaserad vägledning om digitala verktyg bör ges tidigt, så att deltagarna snabbt kan identifiera vilka som är viktigast för dem.
- Att bygga ett gemensamt ordförråd kring centrala teman (AI, 3D-arbetsflöden, hållbarhetsmått) kräver avsatt tid, särskilt i grupper med blandad expertis.
- Fysisk närvaro kräver tidig och konsekvent logistikkommunikation. Till skillnad från digitala eller asynkrona lärmiljöer kräver en hackathon att deltagarna orienterar sig i en obekant fysisk miljö, ett flerdagarsschema och ett format som kan skilja sig avsevärt från deras vanliga utbildningserfarenhet. Denna kontextförändring innebär en egen kognitiv belastning. För att deltagarna ska kunna ägna all sin uppmärksamhet åt lärandet bör praktisk information fastställas och kommuniceras tydligt i god tid före evenemanget och hållas stabil under hela evenemanget.

6. Aktiviteter

Detta avsnitt innehåller färdiga lärandeaktiviteter och workshoppar som hjälper utbildare att omsätta modulinnehållet i praktiken. Varje aktivitet innehåller ett tydligt syfte, förslag på tidsplanering, steg-för-steg-vägledning för facilitering och nödvändigt material. Tillsammans stödjer de aktivt lärande, samarbete och reflektion och hjälper samtidigt deltagarna att utveckla de centrala kompetenserna hos Green Digital Fashion Manager.

Varje modul har sin egen uppsättning aktiviteter, som definieras och förklaras enligt följande.

6.1. Modul 1: Grunderna i hållbart mode

6.1.1. Aktivitet 1: Endagsevenemang

Ett interaktivt endagsevenemang med föreläsningar, parallella workshoppar och interaktiva aktivitetszoner, för modekonsumenter som vill förstå kläders verkliga påverkan och lära sig praktiska sätt att bygga en mer medveten garderob och köpmentalitet.

Evenemangsdel	**Rekommendation**
Målgrupp	Konsumenter och allmänheten som är intresserade av mode och vill göra mer ansvarsfulla garderobsval. Det passar utmärkt för modeintresserade, unga vuxna, studenter från alla områden, föräldrar, medlemmar i lokalsamhället och alla som vill ha praktisk vägledning om att köpa, vårda, reparera, sälja vidare, byta eller göra sig av med kläder mer medvetet.
Målgruppens nivå	Nybörjarnivå; inga förkunskaper om hållbarhet krävs.
Rekommenderad längd	5 timmar, inklusive pauser. Kan kortas till 4 timmar.
Idealisk gruppstorlek	40-100 deltagare, beroende på lokal och antal facilitatorer.

Evenemangsdel	Rekommendation
Föreslaget format	Minikonferens + parallella workshoppar

Översikt

Detta offentliga endagsevenemang kombinerar korta föreläsningar baserade på Modul 1, parallella praktiska workshoppar och samarbetsaktiviteter.

Syftet är att hjälpa konsumenter att förstå modets dolda påverkan och göra mer välinformerade val när det gäller att köpa, bära, tvätta, reparera, sälja vidare, byta och göra sig av med kläder.

Kärnidé: Hållbart mode handlar inte bara om att köpa "bättre" produkter. Det handlar också om att förlänga plaggens livslängd, ifrågasätta påståenden, använda kläder ansvarsfullt och delta i cirkulära system som reparation, andrahandsförsäljning, uthyrning och byten. Genom att tillfälligt placera deltagarna i konsumentens roll kan de ifrågasätta antaganden, reflektera över sina egna köp- och garderobsvanor och identifiera de sociala, känslomässiga och praktiska drivkrafterna bakom "ohållbara" val. Det skapar ett tryggt utrymme att testa alternativ, jämföra perspektiv och koppla personligt beteende till faktorer på systemnivå. Resultatet är inte bara medvetenhet utan också överförbara färdigheter—kritiskt tänkande, empati och kunskapsbaserat beslutsfattande—som studenter och yrkesverksamma kan tillämpa i sin praktik.

Utbildarens förhållningssätt: Undvik skuldbeläggande budskap. Konsumenter ska lämna evenemanget stärkta, inte anklagade. Betona att ansvaret delas mellan varumärken, designers, beslutsfattare, reparationstjänster, utbildare, återvinnare och konsumenter.

Metodik

Den pedagogiska metodiken för detta evenemang bygger på ett interaktivt och praktiskt arbetssätt, där deltagarna inte bara lyssnar på information utan aktivt kopplar den till sin egen garderob, sina vanor och sina vardagliga val. Genom korta föredrag, samarbetsövningar, plaggananalys, läsning av etiketter, aktiviteter kring grönmålning samt idéer för reparation och byten uppmuntras deltagarna att reflektera, diskutera och fatta beslut tillsammans. Målet är att få hållbarhet att kännas enkelt, användbart och direkt tillämpbart, inte teoretiskt eller avlägset.

Genom att arbeta med verkliga exempel och personliga garderobsscenarier förstår deltagarna hur små förändringar i hur man köper, vårdar, reparerar, återanvänder och gör sig av med kläder kan bidra till ett mer ansvarsfullt modesystem.

Läranderesultat

I slutet av evenemanget ska deltagarna kunna:

1. Med enkla ord förklara varför den linjära modellen “ta–tillverka–kasta” skapar miljömässig och social press.
2. Identifiera grundläggande påverkansområden inom mode, bland annat avfall, vatten, koldioxid, kemikalier, mikrofiberföroreningar, överproduktion och konsumentens användning.
3. Förstå att hållbarhet beror på plaggets hela resa: råvaror, produktion, transport, användning, vård och slutet av livscykeln.
4. Läsa grundläggande plaggsinformation, som tygsammansättning, skötselråd, hängetiketter och hållbarhetspåståenden.
5. Skilja mellan vaga gröna påståenden och påståenden som stöds av specifik, mätbar och verifierbar information.
6. Jämföra vardagliga garderobsalternativ som att köpa nytt, köpa second hand, hyra, reparera, byta, sälja vidare, skänka och återvinna.

Föreslagna parallella workshoppar

1. Ett grönmålningslabb

Längd: 35–40 minuter

Syfte: Hjälpa deltagarna att känna igen vaga eller obelagda hållbarhetspåståenden och skriva om dem till tydligare, evidensbaserade formuleringar, samtidigt som de förstår hur digital transparens kan stödja välinformerade konsumentval.

Aktiviteter

- Analysera etiketter, hängetiketter och hållbarhetspåståenden från verkliga plagg.
- Jämföra den hållbarhetsinformation som finns på produktetiketter med digital information som nås via QR-koder, produktwebbsidor eller demonstrationer av digitala produktpass (där tillgängligt).

- Identifiera vilka påståenden som stöds av belägg och vilka som är vaga eller vilseledande.
- Diskutera hur digital spårbarhet och transparent produktinformation kan hjälpa konsumenter att skilja mellan äkta hållbarhetsinsatser och grönmålning.
- Skriva om vilseledande påståenden till tydliga, mätbara och verifierbara hållbarhetsformuleringar.

2. Workshop om att vårda, reparera och bära längre

Längd: 60–75 minuter

Syfte: Visa hur plaggvård, reparation och digitala tjänster kan förlänga produkters livslängd.

Aktivitet: Detta bör vara evenemangets mest praktiska workshop. En utbildare, skräddare eller modestudent demonstrerar grundläggande tekniker som att sy fast en knapp, laga ett litet hål, förstärka en söm, sätta på en lapp, laga en lös fåll och läsa skötselråd korrekt. Deltagarna övar sedan på en eller två enkla tekniker på tygprover eller plagg. Workshopen kan också innehålla praktiska skötseltips, som att tvätta vid lägre temperaturer, undvika onödig torktumling, förvara kläder på rätt sätt och avgöra när ett plagg är värt att reparera.

3. Workshop i upcycling

Längd: 60–90 minuter

Syfte: Hjälpa deltagarna att förstå hur skadade eller oanvända plagg kan omvandlas till något nytt, användbart och personligt, samtidigt som de utforskar hur digitala teknologier stödjer kreativ och hållbar design.

Aktiviteter

- Analysera ett befintligt plagg och identifiera möjligheter till återanvändning.
- Använda enkla digitala verktyg (som digitala moodboards, AI-bildgenerering eller digitala inspirationsplattformar) för att utforska idéer till omdesign innan fysiska ändringar görs.
- Utveckla ett upcyclingkoncept individuellt eller i små grupper.
- Presentera det omdesignade plagget och diskutera hur digital planering kan minska avfall, förbättra kreativiteten och stödja mer hållbara designprocesser.

Föreslagna föreläsningar

1. Inledande föredrag: Varför mode måste förändras
2. Minitalk: Etiketter, material och grönmålning
3. Kort föreläsning: Digitala teknologier som möjliggör hållbart mode
4. Kort föreläsning: Hållbara kläder: myter och verklighet

6.1.2. Aktivitet 2: Hållbart modelabb

En praktisk utbildningsworkshop för modestudenter, nya designers, modeproffs och personer som arbetar eller förbereder sig för att arbeta på modemarknaden. Syftet är att hjälpa deltagarna att förstå hållbart mode inte bara som ett begrepp utan som en praktisk beslutsprocess genom design, material, produktion, digitala verktyg, kommunikation och konsumentens användning.

Evenemangsdel	Rekommendation
Målgrupp	Modestudenter, nya designers, stylister, studenter inom modeföretagande, unga yrkesverksamma, produktutvecklare, modemarknadsförare, butiksteam, varumärkesägare och alla som förbereder sig för att arbeta i modebranschen.
Målgruppens nivå	Nybörjar- till mellannivå. Deltagarna bör ha grundläggande kunskap om mode, men ingen avancerad bakgrund inom hållbarhet eller digitala frågor krävs.
Rekommenderad längd	3 dagar, cirka 10-12 lärotimmar totalt, inklusive studiebesök och grupparbete.
Idealisk gruppstorlek	20-35 deltagare för stark interaktion. Större grupper är möjliga om fler facilitatorer finns tillgängliga.
Föreslaget format	Korta föreläsningar + samarbetsprojekt + praktiska övningar + studiebesök + gästföreläsare + avslutande gruppresentation.

Evenemangsdel	Rekommendation
Huvudresultat	Varje grupp presenterar ett förslag på en hållbar modeprodukt / varumärkesförbättring, materialval, digitalt stöd, cirkulär strategi och kommunikationspåstående.

Översikt

Denna workshop bygger på alla fyra lektioner i **Modul 1: Grunderna i hållbart mode**. Den kombinerar korta föreläsningar, samarbetsprojekt i grupp, studiebesök, gästföreläsningar och praktiska övningar.

Syftet är att hjälpa deltagarna att förstå hur hållbarhet fungerar i hela modesystemet: varför mode måste förändras, hur digital transformation kan stödja hållbarhet, hur miljöpåverkan kan bedömas och hur material- och produktionsval påverkar slutprodukten.

Utbildarens förhållningssätt: Håll workshopen tillämpad och branschnära. Deltagarna ska inte bara lära sig definitioner utan också öva på att fatta bättre beslut, utvärdera avvägningar och ta fram mer ansvarsfulla modeförslag.

Modulen stödjer detta arbetssätt eftersom dess läranderesultat omfattar hållbarhet och digital transformation, livscykeltänkande, principer för cirkulär ekonomi, hållbara material, ansvarsfulla produktionsmetoder samt designbeslutens, digitala verktygens och konsumentbeteendets roll.

Metodik

Den pedagogiska metodiken i denna workshop bygger på ett tillämpat, samarbetsinriktat och branschnära arbetssätt. Deltagarna får inte bara information genom föreläsningar utan arbetar med verkliga plagg, material, produktscenarier och varumärkesexempel för att förstå hur hållbarhet hänger ihop med design, produktion, kommunikation och konsumentens användning. Korta föreläsningar introducerar modulens centrala teman, som den linjära modemodellen, livscykeltänkande, hållbara material, ansvarsfull produktion, digitala verktyg och grönmålning. Därefter följer gruppaktiviteter där deltagarna kartlägger plaggens påverkan, utvärderar materialval, identifierar produktionsproblem, föreslår cirkulära lösningar och utvecklar mer ansvarsfulla hållbarhetspåståenden.

En viktig del av metodiken är att lära genom praktiken och kontakt med den verkliga modemarknaden. Föreslagna gästföreläsningar av hållbara designers, materialexperter, produktutvecklare, reparationsspecialister, proffs inom andrahandsförsäljning eller experter på digitalt mode hjälper deltagarna att förstå hur hållbarhetsbeslut fattas under verkliga arbetsförhållanden. Studiebesök inom modebranschen, till exempel hos en studio för ett hållbart varumärke, en reparationsateliér, en second hand-butik, en tygleverantör, en produktionsverkstad eller ett labb för digitalt mode, gör att deltagarna kan observera hur teori blir praktik. Genom dessa erfarenheter kan deltagarna se utmaningarna, kostnaderna, avvägningarna och möjligheterna bakom hållbart mode, i stället för att betrakta det som ett enkelt eller idealiserat begrepp.

Under hela workshopen arbetar deltagarna i grupper med ett samarbetsprojekt där de omdesignar eller förbättrar en modeprodukt, en varumärkesidé eller en kollektion ur ett hållbarhetsperspektiv. De uppmuntras att kombinera kreativitet med belägg, genomförbarhet och kritiskt tänkande. Målet är att deltagarna ska lämna workshopen inte bara med kunskap utan med ett professionellt tankesätt: att ställa bättre frågor, förstå plaggets hela resa, arbeta med andra, utvärdera val noggrant och föreslå lösningar som är realistiska, ansvarsfulla och kopplade till modebranschens framtid.

Läranderesultat

I slutet av workshopen ska deltagarna kunna:

1. Förklara varför den traditionella linjära modemodellen skapar miljömässig, social och ekonomisk press.
2. Förstå sambandet mellan hållbarhet, cirkularitet och digital transformation inom mode.
3. Utforska cirkulärt mode genom en vald “R”-strategi, som att minska, återanvända, reparera, sälja vidare, hyra, göra om/upcycla eller återvinna.
4. Tillämpa denna cirkulära strategi på en verklig produkt, ett varumärke eller en kollektion och föreslå en praktisk förbättring.
5. Samarbeta för att presentera ett enkelt och realistiskt hållbarhetsförslag som förklarar problemet, den valda “R”-lösningen och den förväntade nyttan.

6.2. Modul 2: Digital teknik inom mode

6.2.1. Aktivitet 1: Introduktion till CLO3D – Utforska 3D-modedesign

Workshop med de lokala skolorna. Utforska hur digitala verktyg stödjer visualisering, passform och designutveckling samtidigt som de sparar resurser och möjliggör nya kreativa angreppssätt som omgörning (remake), nollavfall, modulär och unisexdesign. För en grupp elever i åldern 15–18 år med liten eller ingen tidigare erfarenhet bör workshopen fokusera på upptäckande och interaktion snarare än plaggkonstruktion. Målet är att väcka nyfikenhet och visa potentialen i digitalt mode, inte att lära ut CLO3D på djupet.

Längd: cirka 2 timmar

Gruppstorlek: 10–15 deltagare (15–18 år)

Format: Workshop på plats som kombinerar en live-demonstration, guidade praktiska aktiviteter, diskussioner i små grupper och en reflektion i hela gruppen.

Material som behövs

- Dator med CLO3D installerat, eller gratis provversion av CLO3D för skolans datorer (1 dator per 2–3 deltagare, om möjligt)
- Projektor och duk
- Färdiga digitala plaggfiler
- Förkonfigurerade avatarmallar
- Internetanslutning
- Arbetsblad för observationer och reflektion
- Bläddерblock eller whiteboard
- Pennor och post-it-lappar

Läranderesultat

I slutet av aktiviteten ska deltagarna kunna:

1. Förstå grundprinciperna för 3D-modedesign och digital plaggvisualisering.
2. Känna igen hur digitala teknologier stödjer mer hållbar produktutveckling inom mode.
3. Skapa och anpassa en enkel digital avatar i CLO3D.

4. Experimentera med att klä en avatar i befintliga digitala plagg och observera virtuell provning.
5. Förklara hur virtuell prototypframtagning kan minska behovet av fysiska prover och spara tid, material och resurser.
6. Reflektera över hur digitala teknologier kan stödja innovativa designansatser som nollavfall, modulärt, omgörning och unisexmode.

Tidsplan

- Introduktion till digitalt mode och hållbarhet: 20 min
- Live-demonstration av CLO3D och exempel på digitala plagg: 50 min
- Guidad praktisk aktivitet: skapa en avatar och prova befintliga plagg: 20 min
- Gruppdiskussion: hållbarhetsfördelar med digital prototypframtagning: 15 min
- Reflektion och avslutning

Instruktioner för deltagare

Före sessionen

Deltagarna uppmuntras att:

- Fundera på hur kläder traditionellt designas innan de når butiken.
- Fundera över hur många fysiska prover som kan tas fram under utvecklingen av ett enda plagg.
- Titta på en kort introduktionsvideo om digitalt mode och CLO3D.

Under workshopen

Deltagarna kommer att:

- Utforska CLO3D:s grundläggande gränssnitt genom en guidad demonstration.
- Skapa och anpassa en enkel digital avatar genom att justera grundläggande kroppsegenskaper.
- Klä avataren med ett urval färdiga digitala plagg.
- Experimentera med virtuell provning genom att ändra plaggstorlek, färger eller tygegenskaper och observera hur plagget beter sig på avataren.
- Diskutera hur digital visualisering hjälper designers att fatta beslut innan fysiska prover tillverkas.

- Arbeta i små grupper för att identifiera var digitala teknologier kan minska avfall och förbättra hållbarheten i hela modedesignprocessen.

Anmärkning: Workshopen är avsiktligt utformad som en introducerande upplevelse. I stället för att lära sig komplex plaggkonstruktion fokuserar deltagarna på att förstå möjligheterna med 3D-visualisering och virtuell provning genom enkla, interaktiva uppgifter. Detta arbetssätt uppmuntrar engagemang och bygger självförtroende innan deltagarna går vidare till mer avancerade färdigheter inom digitalt mode.

Genomgång

Frågor från facilitatorn

- Vad tyckte du var mest intressant med att arbeta i CLO3D?
- Hur skiljer sig virtuell provning från att prova ett fysiskt plagg?
- Hur kan digital prototypframtagning bidra till att minska avfall inom mode?
- Vilket steg i modedesignprocessen skulle ha mest nytta av 3D-teknik?
- Skulle du vilja lära dig mer avancerade färdigheter inom digitalt mode i framtiden?

6.2.2. Aktivitet 2: AI och digitala teknologier för hållbara modekampanjer

Längd: cirka 2 timmar

Gruppstorlek: 10–15 deltagare (15–18 år)

Format: Workshop på plats med teamarbete, brainstorming, kreativ övning och grupppresentationer.

Material som behövs

- Projektor
- Bärbar dator med internet
- Verktyg för AI-bildgenerering (Canva AI, Leonardo AI, ChatGPT Images, Midjourney m.fl.)
- Kampanjexempel
- Arbetsblad
- Post-it-lappar

- Bläddерblock
- Pennor och tuschpennor

Läranderesultat

I slutet av aktiviteten ska deltagarna kunna:

1. Förstå hur AI kan stödja marknadsföring och kommunikation inom mode.
2. Identifiera möjligheter och begränsningar med AI-genererade modekampanjer.
3. Känna igen etiska överväganden vid användning av AI i kreativa branscher.
4. Utveckla idéer till en hållbar modekampanj med AI-stödda verktyg.
5. Reflektera över balansen mellan kreativitet, autenticitet och teknik.

Tidsplan

- Introduktion till AI inom mode: 25 min
- Demonstration av AI-genererade kampanjkoncept: 45 min
- Gruppuppgift: Utforma en AI-stödd kampanj: 20 min
- Presentation av kampanjidéer: 10 min
- Reflektion och diskussion

Instruktioner för deltagare

Före sessionen

Deltagarna uppmuntras att:

- Fundera på modereklam som de nyligen har sett.
- Fundera över hur bilder, videor och kampanjer i sociala medier påverkar köpbeslut.
- Reflektera över var AI redan kan användas inom kreativa branscher.

Under workshopen

Deltagarna kommer att:

- Utforska exempel på traditionella och AI-stödda modekampanjer.
- Diskutera fördelar och utmaningar med AI-genererat kreativt innehåll.

- Arbeta i små team för att utforma en hållbar kampanj för ett fiktivt modevarumärke.
- Bestämma var AI kan stödja den kreativa processen (bildskapande, berättande, produktvisualisering, målgruppsinriktning m.m.).
- Presentera sitt kampanjkoncept för resten av gruppen.

Genomgång

Frågor från facilitatorn:

- Vilka delar av kampanjen bör förbli människostyrda?
- Var kan AI förbättra hållbarheten?
- Vilka etiska frågor bör varumärken ta hänsyn till?
- Hur kan AI minska avfall i marknadsföringsproduktion?
- Skulle konsumenter uppskatta AI-skapade modekampanjer?

6.3. Modul 3: Grönt företagande och ledning

6.3.1. Aktivitet 1: Data Journey: Spåra en produkts digitala fotavtryck

Längd: 100 minuter

Gruppstorlek: 3–5 deltagare per grupp

Format: På plats, gruppövning med genomgång i hela gruppen

Material som behövs:

- Ett plagg per deltagare (medtaget hemifrån)
- Stora pappersark eller blädderblocksark per grupp, tuschpennor
- Arbetsbladet Data Journey nedan

Läranderesultat

I slutet av aktiviteten ska deltagarna kunna:

1. Identifiera vilka produktdata som finns och vilka som saknas under ett plaggs hela livscykel

2. Kartlägga vilket digitalt system (PLM, ERP, blockkedja, DPP) som skulle hantera varje datapunkt
3. Formulera var datalucker uppstår i verkligheten och vad DPP-ramverket skulle behöva för att täppa till dem

Tidsplan

- Facilitatorns genomgång + val av plagg: 15 min
- Gruppens kartläggningsarbete: 45 min
- Grupppresentationer (2–3 min per grupp): 25 min
- Genomgång i hela gruppen: 15 min

Instruktioner för deltagare

Läs upp dessa instruktioner eller visa dem i början av gruppfasen:

1. Placera ert plagg i mitten av bordet. Välj som grupp ett plagg att arbeta med — välj det som gruppen tycker är mest intressant eller komplext.
2. Arbeta med arbetsbladet Data Journey genom fem livscykelsteg: Design → Materialinköp → Tillverkning → Detaljhandel/användning → Slutet av livscykeln.
3. Besvara tre frågor för varje steg: Vilka data borde finnas här? Finns de på det här plagget (kontrollera etiketten, eventuella hängetiketter, QR-koder)? Vilket digitalt system skulle lagra dessa data?
4. Markera data som tydligt finns med grönt, data som delvis finns eller inte kan verifieras med bärnstensgult och data som saknas med rött.
5. Förbered en presentation på 2–3 minuter av er karta, där ni lyfter fram det största dataglappet ni hittade och vad det skulle innebära för efterlevnaden av DPP.

Anteckningar för facilitatorn

- ***Före sessionen***: Påminn deltagarna i förväg om att ta med ett plagg. Föreslå något med en komplex leveranskedja — en snabbmodeartikel, ett plagg med flera material eller något med hållbarhetspåståenden på etiketten. Ett exempelplagg från utbildaren är bra att ha som reserv.
- ***Under gruppövningen***: Gå runt och stötta grupper som kör fast i kolumnen "vilket system" — den är ofta svårast. Användbara frågor att ställa: "Vem i

leveranskedjan skulle veta detta?" / "När i produktionen skulle dessa data ha skapats?"

- ***Vanlig fallgrop***: Grupper fokuserar ofta bara på det som står tryckt på etiketten. Uppmuntra dem att tänka bortom den fysiska produkten — vilka data finns någonstans i leveranskedjan men är inte tillgängliga för konsumenten eller aktören som hanterar slutet av livscykeln?
- ***Frågor för genomgång***:
    - Vilket livscykelsteg hade flest datalucker över alla grupper?
    - Vad förvånade er med vad som finns — eller inte finns — på ert plagg?
    - Om ni var varumärket, vilket dataglapp skulle ni prioritera att täppa till först, och varför?
    - Vad skulle ett komplett DPP för detta plagg behöva innehålla som för närvarande saknas?

Arbetsblad Data Journey

Produktens livscykel	**Datainmatning (Vilka data kommer in?)**	**Datatillgång (Finns data på plagget?)**	**System och databaser (Var lagras datan? Vilket digitalt system?)**
Design			
Materialinköp			
Tillverkning			
Detaljhandel/användning			
Slutet av livscykeln			

6.3.2. Aktivitet 2: Cirkulär pitch

Längd: 100 minuter

Gruppstorlek: 3–5 deltagare per grupp, helst 4–5 grupper totalt

Format: På plats, gruppövning med pitch inför jämlikar och återkoppling från en jury

Material som behövs:

- Circular Business Model Canvas (A3 liggande, ett per grupp)
- Bedömningsmall för pitchen (en per jurymedlem)
- Tuschpennor

Läranderesultat

I slutet av aktiviteten ska deltagarna kunna:

- Tillämpa principer för cirkulär ekonomi på ett kommersiellt hållbart modeaffärskoncept
- Identifiera vilka regelkrav från EU som gäller för en given cirkulär affärsmodell
- Välja och motivera digitala verktyg som passar deras modell
- Kommunicera ett affärskoncept tydligt och försvara dess hållbarhets- och affärslogik under tidspress

Tidsplan

- Facilitatorns genomgång + genomgång av canvasen: 10 min
- Utveckling av canvasen (grupparbete): 50 min
- Pitchar (4–5 grupper × ~4 min vardera): 20 min
- Genomgång i hela gruppen: 15 min
- Buffert: 5 min

Instruktioner för deltagare

1. Enas som grupp om ett cirkulärt modeaffärskoncept. Det kan vara ett nytt varumärke, en ny tjänst från ett befintligt varumärke eller en plattform. Det måste använda minst en typ av cirkulär modell från canvasen.
2. Fyll i alla rader i canvasen. Varje rad måste fyllas i — ingen rad är valfri.

3. Ägna särskild uppmärksamhet åt raden för EU:s regelkrav och raden för digitala verktyg: det är de rader som oftast lämnas vaga. Var specifika — ange regelverket och verktyget och förklara kort varför det gäller er modell.
4. Er pitch är högst 3 minuter. Ni avbryts efter 3 minuter. Strukturera den så här: problemet ni löser → er lösning → er cirkulära och regulatoriska logik → ett mätbart hållbarhetspåstående.
5. Efter varje pitch har juryn 1 minut på sig att ge strukturerad återkoppling med hjälp av bedömningsmatrisen.

Canvasrader (A3 liggande, med korta instruktioner i cellerna)

Varje rad på A3-canvasen innehåller en kort uppmaning. Denna tabell ger facilitatorerna ytterligare sammanhang om vad de ska leta efter i varje rad.

Canvasrad	Uppmaning på canvasen	Vägledning för facilitatorn
Problem / möjlighet	***Vilket gap på marknaden eller i systemet adresserar ni?***	Grupperna bör beskriva ett specifikt problem, inte en allmän hållbarhetstrend. Ifrågasätt vag formulering som 'mode är ohållbart'.
Målkund	***Vem köper eller använder detta? Var specifika — inte 'konsumenter'.***	Grupperna bör ange ett segment: kunder som köper festkläder i åldern 25–40, stadsbor med begränsat garderobsutrymme osv.
Värdeerbjudande	***Varför skulle någon välja detta framför ett konventionellt alternativ?***	Bör ta upp både konsumentnyttan och hållbarhetsnyttan — inte det ena eller det andra.
Typ av cirkulär modell	***Uthyrning / återförsäljning / på beställning / reparation / återtagning / annat***	Grupperna kan kombinera modeller men måste förklara hur de samverkar. På beställning + återtagning är sammanhängande; uthyrning + återförsäljning kräver separat logik.
Intäktsströmmar	***Hur tjänar verksamheten pengar?***	Den rad som oftast är minst utvecklad. Be grupperna precisera: prenumerationsavgift,

Canvasrad	Uppmaning på canvasen	Vägledning för facilitatorn
		avgift per uthyrning, provision, serviceavgift, intäkter från materialretur.
Nyckelresurser och partner	***Vad behöver ni för att kunna driva verksamheten? Vem måste ni samarbeta med?***	Bör omfatta operativa partner (logistik, reparationsnätverk, plattformar), inte bara leverantörer.
EU:s regelkrav	***Vilka regler gäller och från när?***	Förvänta: ESPR och DPP för krav på produktnivå; EPR för slutet av livscykeln; Rätt till reparation för reparationsinriktade modeller. Grupperna bör ange specifika regelverk, inte allmän efterlevnad.
Digitala verktyg som krävs	***Vilka system är den här modellen beroende av?***	Bör passa modellen: återförsäljning kräver DPP och ERP; uthyrning kräver IoT och lagerhantering; på beställning kräver PLM och AI-baserad efterfrågeplanering.
Viktigaste hållbarhetspåstående	***En specifik, mätbar effekt — undvik vaga påståenden.***	Måste vara specifikt: '40 % minskning av plagg som hamnar på soptippen', inte 'mer hållbart'. Utmana grupperna på mätbarhet.

Bedömningsmall för pitchen

Dela ut en bedömningsmatris per jurymedlem innan pitcharna börjar.

Kriterium	1 — Svag	2 — Under utveckling	3 — Stark
Cirkulär logik	Modellen är inte tydligt cirkulär	Modellen är cirkulär men logiken är tunn	Den cirkulära mekanismen är tydlig och trovärdig

Kriterium	1 — Svag	2 — Under utveckling	3 — Stark
Kännedom om regelverk	Inga regelverk nämns	Regelverk nämns men förklaras inte	Rätt regelverk nämns med tydliga operativa konsekvenser
Digitala verktyg	Inga verktyg nämns eller är vaga	Verktyg nämns men motiveras inte	Verktyg nämns och kopplas till modellens specifika behov
Kommersiell bärkraft	Ingen intäktslogik	Viss intäktslogik finns	Tydlig, rimlig intäktsmodell
Hållbarhetspåstående	Vagt eller saknas	Finns men är inte mätbart	Specifik och mätbar effekt anges
Pitchens tydlighet	Svår att följa	Mestadels tydlig	Tydlig, strukturerad, inom tidsgränsen på 3 minuter

Anteckningar för facilitatorn

- ***Före sessionen***: Skriv ut en A3-canvas per grupp och en bedömningsmatris per jurymedlem. Vid digitalt arbete kan canvasen användas på en delad skärm eller en Miro-tavla.
- Fördela juryroller i förväg: Rotera 2–3 deltagare per jurypanel över pitcharna så att fler deltagare får uppleva rollen som bedömare.
- Informera jurymedlemmarna om bedömningsmatrisen innan pitcharna börjar. Betona att återkopplingen ska vara specifik, inte allmän — 'ni nämnde inget regelverk' är mer användbart än 'kännedomen om regelverk behöver förbättras'.
- ***Under utvecklingen av canvasen***: Raden för EU:s regelkrav och raden för digitala verktyg är genomgående de svåraste. Gå runt efter cirka 20 minuter — om grupperna har lämnat dessa rader tomma, stötta dem direkt: "Vilket

regelverk från modulen skulle gälla för en uthyrningsmodell?" / "Vilket system skulle ni använda för att spåra en produkt under dess andra liv?"

- ***Vanlig fallgrop***: Grupper tar ofta fram en hållbarhetsberättelse snarare än en affärsmodell. Om raden för intäktsströmmar är vag, ifrågasätt tidigt: "Hur tjänar detta pengar när produkten inte säljs?"
- ***Frågor för genomgång***:
    - Vilken pitch gjorde den starkaste kopplingen mellan cirkulär logik och regelefterlevnad?
    - Var kom kommersiell bärkraft och hållbarhetslogik i konflikt?
    - Vilket digitalt verktyg dök upp oftast, och var det vad ni förväntade er?
    - Vad skulle ni behöva veta eller undersöka vidare för att förverkliga ert koncept?

→ **PRINTABLE CIRCULAR BUSINESS MODEL CANVAS**

6.4. Modul 4: Etisk och cirkulär digital tillverkning inom mode

Denna modul förbereder deltagarna att utforma, leda och förändra produktionssystem inom mode genom etiskt ledarskap, ansvarsfulla affärsmetoder, principer för cirkulär ekonomi och digital innovation. De fysiska aktiviteterna nedan är utformade för att göra dessa begrepp synliga, samarbetsinriktade och tillgängliga i en miljö för yrkesutbildning.

Aktiviteterna lämpar sig för studenter inom mode och textil, nyexaminerade, karriärväxlare och yrkesutbildningsdeltagare som behöver koppla modulens teori till praktiska produktionsbeslut. De kan genomföras som fristående sessioner på plats eller som en sekvens som går från offentlig presentation via skapande av en kapselkollektion till utmaningsbaserad innovation och pitching.

6.4.1. Gemensamma läranderesultat för de tre aktiviteterna

Efter att ha genomfört en eller flera av dessa aktiviteter bör deltagarna bättre kunna:

- tillämpa principer för etiskt ledarskap på verkliga eller realistiska beslut om modeproduktion;

- förklara hur CSR, ESG och intressenters förväntningar påverkar inköp av material, produktion, kommunikation och produkters slut på livscykeln;
- analysera övergången från linjär produktion till cirkulär tillverkning och cirkulära leveranskedjor;
- använda principer för cirkulär design som reparation, återanvändning, upcycling, nollavfall, lokal produktion och förlängd produktlivslängd;
- koppla samman produkt- och materialberättelser med transparens, spårbarhet och logiken bakom digitala produktpass;
- identifiera hur digitala teknologier, inklusive AI, 3D-design, datainsamling och digitala plattformar, kan stödja etisk och cirkulär tillverkning;
- kommunicera ett cirkulärt modekoncept tydligt genom en etikett, en prototyp, en pitch, ett bidrag i en panel eller en kort presentation;
- reflektera över skapandet av miljömässigt, socialt och ekonomiskt värde utifrån trippel bottenlinje och ESG-logik.

6.4.2. Aktivitet 1: Cirkulär modepresentation: Panelsamtal och kostymutställning

Fält	Beskrivning
Koppling till Modul 4	CSR/ESG, intressentengagemang, transparens, cirkulär tillverkning, DPP och politisk dialog
Typ av aktivitet	Fysiskt presentationsevenemang med en utställning av cirkulära modekostymer/prototyper, guidad visning, panelsamtal och reflektion från deltagarna.
Föreslagen längd	3 timmar för ett evenemang i klassrummet; en halvdag om externa gäster och nätverkande ingår.
Deltagare	Deltagare i team om 3-5; lärare/facilitator; eventuellt 3-5 paneldeltagare; inbjudna jämlikar, lokala tillverkare, små och medelstora företag, lärare eller medlemmar i lokalsamhället.

Fält	Beskrivning
Lärmiljö	Klassrum, skolaula, studio, gallerihörn, bibliotekslokal eller lokal samlingslokal.
Huvudresultat	Utställningsetiketter, utställning av cirkulära kostymer/prototyper, panelanteckningar, reflektionsblad för deltagarna, foton och besökarnas återkoppling.

Syfte och mål

Syftet med aktiviteten är att hjälpa deltagarna att förstå etisk, digital och cirkulär tillverkning genom att göra exempel på cirkulärt mode synliga och diskuterbara. Deltagarna kuraterar en utställning med cirkulära kostymer, prototyper, plagg, material eller processprover och kopplar dem till ett panelsamtal om ansvarsfull tillverkning, politik, transparens och digital transformation.

1. Skapa ett offentligt eller halvoffentligt lärandeutrymme där cirkulär tillverkning upplevs genom verkliga föremål och berättelser;
2. Koppla plagg och prototyper till CSR, ESG, intressenters ansvar och etiskt ledarskap;
3. Hjälpa deltagarna att förklara cirkulära metoder som reparation, omdesign, upcycling, återtagning, nollavfall, lokal produktion, digital spårbarhet och ansvarsfull materialanskaffning;
4. Utveckla förmågan att leda eller delta i ett panelsamtal om framtiden för etisk och cirkulär modetillverkning;
5. Samla bevis på lärande genom etiketter, foton, diskussionsanteckningar, besökares kommentarer och individuell reflektion.

Metodik och tekniker

Utställningsmetoden bygger på principen att cirkularitet blir lättare att förstå när människor kan se, ta på och diskutera verkliga exempel. I stället för att presentera cirkulär tillverkning enbart som teori ber läraren deltagarna att bygga en kuraterad besöksvandring. Varje föremål ska berätta en tydlig historia om material, produktionsval, intressenter, cirkulärt värde och möjliga digitala data. Panelen kopplar

därefter de utställda exemplen till större ekosystemfrågor som spårbarhet, kostnad, regelverk, lokal produktion, produktdata och samarbete.

Förberedelser

- ***Välj ett tema***: Exempel är Mode bortom avfall, Transparenta plagg, Cirkulära kostymer för social förändring eller Tillverkning med ett andra liv.
- ***Välj föremål till utställningen***: Deltagarna kan visa upcyclade plagg, reparationsprover, prototyper för nollavfall, materialexperiment, digitala renderingar, tavlor över produktionsprocessen, DPP-mockups eller plagg ur en kapselkollektion.
- ***Skapa roller för deltagarna***: Kurator, utställare, etikettskrivare, panelledare, kontaktperson för talare, fotograf, bevisinsamlare, besöksguide och reflektionsansvarig.
- ***Bjud in paneldeltagare***: Bjud in 3-5 experter, till exempel en hållbar designer, tillverkare, expert på digitalt mode, yrkeslärare, lokal återförsäljare, politisk aktör, reparatör eller företrädare för ett socialt företag.
- ***Förbered verktyg för bevisinsamling***: Närvarolista, GDPR-/fotosamtycke vid behov, mall för utställningsetikett, återkopplingsformulär för besökare, panelfrågor, fotomapp och kort rapportmall.

Föreslaget program

Tid	Fas	Vägledning för läraren
0:00-0:20	Ankomst och utställningsöppning	Välkomna besökarna, förklara temat och bjud in dem att gå runt bland föremålen.
0:20-0:35	Inramning av Modul 4	Koppla kort utställningen till etiskt ledarskap, CSR/ESG, cirkulär tillverkning, DPP, EPR och Industri 5.0.
0:35-1:10	Guidad visning	Varje team av deltagare ger en förklaring på 2 minuter av sin kostym/prototyp och etikett.

Tid	Fas	Vägledning för läraren
1:10-2:10	Panelsamtal	Led ett samtal om ansvarsfull tillverkning, cirkulär produktion, lokala ekosystem, digitala verktyg, spårbarhet och beredskap inför regelverk.
2:10-2:30	Frågor från publiken	Be besökare och deltagare identifiera hinder, möjligheter och intressenters ansvar.
2:30-3:00	Reflektion och bevisinsamling	Deltagarna fyller i reflektionsblad, samlar in besökarnas återkoppling och identifierar nästa steg.

Samtalsämnen för panelen

- Vad innebär ansvarsfull tillverkning när ett plagg designas, produceras, används och tas tillvara?
- Hur kan CSR och ESG gå från rapporteringsspråk till vardagliga beslut om inköp av material, produktion och leveranskedja?
- Hur kan digitala produktpass och spårbarhetsverktyg hjälpa cirkulära produkter att förmedla sin material- och effektberättelse?
- Vilket stöd behöver små och medelstora företag och mikrotillverkare för att kunna tillämpa cirkulära produktionsmetoder?
- Hur kan lokal produktion, reparation, omdesign och upcycling bli en del av motståndskraftiga modeekosystem?

Material

- utställningsbord, klädställ, skyltdockor eller tavlor
- plagg, kostymer, prototyper, textilavfall, materialprover, skisser, digitala renderingar eller processfoton
- tryckta eller handskrivna utställningsetiketter
- projektor och mikrofon om tillgängligt
- närvarolista, GDPR-/fotosamtycke, återkopplingsformulär för besökare och plan för fotodokumentation

- panelfrågor och namnskyltar för talare

Deltagarnas resultat och bedömningsunderlag

Resultat	Belägg för kompetens
Utställningsetikett	Deltagarna kan förklara material, cirkulär metod, samarbete, värde för intressenter och relevansen av spårbarhet/DPP.
Guidad presentation	Deltagarna kommunicerar tydligt och kopplar föremålet till etisk och cirkulär tillverkning.
Deltagande i panelen	Deltagarna ställer eller besvarar frågor med hjälp av begrepp från Modul 4.
Reflektionsblad	Deltagarna identifierar vad som förändrats i deras förståelse av ansvarsfull tillverkning och cirkulära system.

Frågor för genomgång

- Vilket föremål kommunicerade cirkulär tillverkning tydligast, och varför?
- Vilken information skulle en besökare behöva i ett digitalt produktpass för att lita på det cirkulära påståendet?
- Vilka intressenter var representerade vid evenemanget och vilka saknades?
- Hur förändrade panelen er förståelse av etiskt ledarskap inom modetillverkning?
- Vad skulle ni förbättra om denna presentation blev ett offentligt DigiFashTech-evenemang?

Tips till läraren

- Håll evenemanget inriktat på lärande snarare än dekoration: varje föremål behöver en tydlig berättelse om cirkulär tillverkning.
- Be deltagarna undvika generiska hållbarhetspåståenden och ge konkreta detaljer om material, process, arbete, data och slutet av livscykeln.

- Använd panelen för att koppla klassrumsexempel till verkliga behov hos företag, politik och lokalsamhälle.
- Dokumentera evenemanget noga så att det kan bli underlag för bedömning, spridning eller en kort klassrapport.

Mall för utställningsetikett

Fält	Ifylls av deltagaren
Team-/deltagarnamn	
Utställningsföremålets titel	
Socialt eller miljömässigt tema	
Använda material	Nämn återanvända, överblivna, återvunna, biobaserade, lokala eller certifierade material där det är relevant.
Cirkulär metod	Reparation, återanvändning, upcycling, omdesign, återtagning, nollavfall, lokal produktion, digital spårbarhet, traditionell teknik osv.
Tillverkningsprocess	Förklara hur plagget tillverkades, anpassades, reparerades, omdesignades eller dokumenterades.
DPP-/spårbarhetsinformation	Vad bör en besökare veta om ursprung, sammansättning, skötsel, reparation och slutet av livscykeln?
Fråga till besökare	Exempel: Vad skulle hjälpa denna cirkulära lösning att växa?

6.4.3. Aktivitet 2: Kapselkollektion för social förändring: Workshop i cirkulär design och tillverkning

Fält	Beskrivning
Koppling till Modul 4	Ansvarsfull materialanskaffning, upcycling, design för nollavfall, cirkulära affärsmodeller, produktdata och socialt värde
Typ av aktivitet	Teambaserat skapande av en kapselkollektion inspirerad av ett socialt tema och genomförd med cirkulära modemetoder.
Föreslagen längd	4 pass om 2,5 timmar vardera; alternativt en intensiv workshopdag med förberedelser i förväg.
Deltagare	Team om 3-5 deltagare. Lämpligt för deltagare inom modedesign, produktion, hållbarhet, företagande och digitala frågor.
Lärmiljö	Klassrum, studio, sylab, materialbibliotek eller verkstadslokal.
Huvudresultat	Minikapselkollektion med 3-5 looks, en prototyp eller ett prov, moodboard, materialgranskning, plan för cirkulär tillverkning och produktkort i DPP-stil.

Syfte och mål

Syftet med aktiviteten är att vägleda deltagarna i att skapa en liten kapselkollektion som svarar mot ett socialt eller miljömässigt tema och samtidigt tillämpar cirkulära tillverkningsmetoder. Aktiviteten kopplar kreativ design till ansvarsfull materialanskaffning, upcycling, tänkande kring nollavfall, ESG-påverkan, produktdata och etiskt ledarskap.

- Stödja deltagarna i att omvandla ett socialt tema till ett sammanhängande koncept för en kapselkollektion

- Tillämpa strategier för cirkulär design som upcycling, återanvändning, reparation, modularitet, nollavfallsplanering av mönsterläggning, lokal produktion och förlängd produktlivslängd
- Koppla varje designbeslut till skapandet av socialt, miljömässigt och ekonomiskt värde
- Introducera deltagarna till produktdokumentation genom ett enkelt informationskort i DPP-stil
- Utveckla teamarbete, kreativt tänkande, materialkunskap, etiskt beslutsfattande och presentationsförmåga

Möjliga sociala teman

- Värdighet i arbetet och rättvisa arbetsvillkor i modets leveranskedja
- Klimatångest och reparation som omsorg
- Migration, tillhörighet och minnen kopplade till kläder
- Jämställdhet och säkra offentliga rum
- Inkludering av personer med funktionsnedsättning och adaptivt mode
- Lokalt kulturarv och ansvarsfull kulturell inspiration
- Överkonsumtion, textilavfall och plaggens hållbarhet över tid

Metodik och tekniker

Denna workshop kombinerar kreativ research, analys av ett socialt tema, materialåtervinning, upcycling och tänkande kring mönsterläggning för nollavfall. Deltagarna utgår från ett tema och översätter det till en moodboard, en användarprofil och en kollektionsberättelse. Därefter genomför de en materialgranskning och utvecklar designregler som begränsar avfall och stärker det cirkulära värdet. Läraren bör uppmuntra deltagarna att använda begränsningarna som kreativa drivkrafter: tillgängliga avfallsmaterial, reparationsspår, befintliga sömmar, modulära komponenter och begränsningar i lokal produktion blir en del av designidentiteten.

Förberedelser

- Be deltagarna ta med oönskade plagg, textilrester, tillbehör, garn, skadade kläder, pappersavfall för mönsterprov och andra säkra hittade material.

- Förbered en kort introduktion till cirkulär tillverkning, upcycling, nollavfallsplanering av mönsterläggning, ansvarsfull materialanskaffning och DPP/produktdata.
- Förbered exempel på moodboards, färgpaletter, materialtavlor, kollektionsuppställningar och produktkort.
- Dela in deltagarna i team och be varje team välja ett socialt eller miljömässigt tema före pass 1.

Genomförande steg för steg

Pass	Fokus	Uppgifter för deltagarna
Pass 1 - Tema och koncept	Socialt problem, intressenter och kreativ riktning	Välj ett tema, identifiera vilka som berörs, skapa en moodboard, definiera bäraren/användaren och skriv ett kollektionsutlåtande.
Pass 2 - Materialgranskning och cirkulära regler	Avfallsflöden, ansvarsfull materialanskaffning och designbegränsningar	Sortera tillgängliga plagg/material, identifiera vad som kan återanvändas, skriv 5 regler för cirkulär design och kartlägg potentiellt miljömässigt och socialt värde.
Pass 3 - Design och prototyp	Kapselns uppställning, upcycling och experiment med nollavfall	Skissa 3-5 looks, testa pappers- eller tygprover, sprätta upp/rekonstruera material och skapa en prototyp, ett detaljprov eller ett prov.
Pass 4 - Produktdata och presentation	Kort i DPP-stil, ESG-berättelse och avslutande genomgång	Ta fram ett produktkort, en skiss över leveranskedjan, en förklaring av det cirkulära värdet och en presentation på 5 minuter för klassen.

Krav på kapselkollektionen

- 3-5 sammanhängande looks eller produktkoncept som knyts samman av ett socialt eller miljömässigt tema
- minst en fysisk prototyp, toile, pappersmodell, detaljprov eller omvandlat plagg

- minst 70 % återanvända, överblivna, gamla, skadade, återvunna, biobaserade eller ansvarsfullt anskaffade material, om inte läraren anpassar procentsatsen
- en synlig cirkulär metod i varje look, som reparation, upcycling, avtagbara komponenter, nollavfallsmönsterläggning, val av enmaterial, återtagningslogik eller förlängd användning
- ett kort i DPP-stil för huvudprototypen, med materialsammansättning, ursprung, tillverkningsprocess, skötsel, reparation, slutet av livscykeln och belägg för det cirkulära påståendet
- en kort förklaring av värdet för People, Planet och Profit: socialt nyttovärde, miljömässig minskning och möjligt affärsvärde.

Material

- oönskade plagg, textilavfall, tygrester, tillbehör, trådar, nålar, knappnålar och saxar
- sprättkniv, måttband, tygpennor, grundmönster och pappersavfall för mönsterexperiment
- anteckningsbok, tuschpennor, lim, utskrivna bilder, moodboardmaterial och presentationstavlor
- valfritt: symaskin, skyltdocka, kamera, smartphone, 3D-/digital designprogramvara eller AI-bildverktyg för konceptvisualisering
- mall för produktkort i DPP-stil och canvas för kapselkollektionen

Deltagarnas resultat och bedömningsunderlag

Resultat	Belägg för kompetens
Moodboard och kollektionsutlåtande	Deltagarna kan koppla ett socialt tema till en sammanhängande designriktning och ett intressentbehov.
Materialgranskning	Deltagarna kan utvärdera begränsningar i materialanskaffning och identifiera cirkulärt värde i befintliga material.
Prototyp/prov	Deltagarna kan tillämpa upcycling, reparation, nollavfall eller förlängd produktlivslängd på ett fysiskt föremål.

Resultat	Belägg för kompetens
Produktkort i DPP-stil	Deltagarna kan dokumentera information om material, process, skötsel, reparation, ursprung och slutet av livscykeln.
Slutpresentation	Deltagarna kan förklara hur kapselkollektionen skapar miljömässigt, socialt och ekonomiskt värde.

Frågor för genomgång

- Hur påverkade det sociala temat era beslut om materialanskaffning och tillverkning?
- Vilken begränsning ledde till den mest kreativa lösningen?
- Vilken cirkulär metod var lättast att tillämpa och vilken var svårast?
- Vilka data skulle ni behöva för att göra ert cirkulära påstående transparent och trovärdigt?
- Hur skulle denna kapselkollektion kunna bli ett litet, realistiskt cirkulärt företag eller gemenskapsprojekt?

Tips till läraren

- Rama in aktiviteten som en tillverkningsutmaning, inte bara en designövning: be deltagarna tänka på produktionsordning, arbete, materialanskaffning, avfall och återvinning.
- Uppmuntra autenticitet och ansvarsfull kulturell eller social tolkning. Deltagarna ska inte använda en gemenskap eller kultur enbart som dekoration; de ska visa respekt, research och ansvarstagande.
- Använd materialbegränsningarna som en del av bedömningen: en stark kapselkollektion behöver inte perfekta material men ska visa tydligt cirkulärt resonemang.
- Tillåt digitala verktyg för visualisering men kräv fysiska belägg för materialförståelse genom en prototyp, ett prov eller ett konstruktionstest.

Canvas för kapselkollektionen

Canvasfält	Vägledande fråga
Socialt tema	Vilket problem svarar kollektionen mot?
Intressenter	Vilka berörs och vilka bör gynnas?
Användar-/bärarprofil	Vem är kapselkollektionen till för?
Materialinsatser	Vilka plagg, avfallsflöden eller ansvarsfulla material kommer att användas?
Regler för cirkulär design	Vilka regler följer teamet för att minska avfall och förlänga användningen?
Tillverkningsmetod	Hur tillverkar teamet kollektionen eller tar fram en prototyp av den?
Produktdata i DPP-stil	Vilken produktinformation kommer att dokumenteras?
Värde för People, Planet, Profit	Vilket socialt, miljömässigt och ekonomiskt värde skapas?

6.4.4. Aktivitet 3: DigiFash-minihackathon i klassrummet: Agera på ett socialt eller miljömässigt problem genom innovation

Fält	Beskrivning
Koppling till Modul 4	Utmaningsbaserat lärande, digital innovation, AI/3D/data, spårbarhet, system för reparation/återtagning och systemtänkande

Fält	Beskrivning
Typ av aktivitet	Småskalig hackathon i klassrummet med utmaningsinramning, teamarbete, mentorkliniker, snabb prototypframtagning och pitching.
Föreslagen längd	5-6 timmar under en dag, eller två lektionspass om 2,5-3 timmar.
Deltagare	Deltagarna delas in i team om 3-5; läraren som facilitator; 3-4 externa experter som mentorer/jury online.
Lärmiljö	Klassrum, studio eller datasal med länk till onlinemöte för externa experter.
Huvudresultat	Utmaningscanvas, intressentkarta, lösningskoncept, prototyp eller mockup, pitch på 3-5 bilder och återkopplingsblad från juryn.

Syfte och mål

Syftet med aktiviteten är att återskapa det centrala lärandevärdet i en hackathon i ett hanterbart klassrumsformat. Deltagarna arbetar i team för att agera på ett verkligt socialt eller miljömässigt problem inom modetillverkning genom digital innovation, cirkulär tjänstedesign eller en annan praktisk lösning. Externa experter kan delta online för kort mentorskap och slutbedömning, vilket gör aktiviteten genomförbar även med begränsad budget och begränsade lokaler.

- Föra deltagarna från diskussion till handling genom att omvandla en utmaning till en testbar idé, prototyp, tjänstekoncept eller färdplan;
- Tillämpa begrepp från Modul 4 under tidspress, bland annat intressentanalys, cirkulär påverkan, etiskt ledarskap, spårbarhet och digitala verktyg;
- Utveckla transversella kompetenser som samarbete, problemformulering, pitching, systemtänkande och snabbt beslutsfattande;
- Sätta deltagarna i kontakt med externa experter som kan bedöma genomförbarhet, cirkulärt värde och kommunikation;

- Skapa en trygg klassrumsmiljö där tidiga idéer kan testas utan pressen från ett stort offentligt evenemang.

Möjliga utmaningsteman

- Hur kan ett litet modevarumärke samla in de data som krävs för ett digitalt produktpass?
- Hur kan en lokal återförsäljare minska returer, osåld lagerhållning eller provtillverkningsavfall med hjälp av digitala verktyg?
- Hur kan en skola eller en gemenskap skapa en tjänst för reparation, återanvändning eller återtagning?
- Hur kan AI eller 3D-design minska fysisk provtillverkning samtidigt som kreativitet och hantverkskunskap förblir synliga?
- Hur kan upcyclade plagg förmedla spårbarhet och skötselråd till konsumenter?
- Hur kan en mikrofabrik samordna lokala tillverkare, textilavfall och små produktionsserier mer effektivt?

Metodik och tekniker

Minihackathonen följer en kompakt cykel: definiera temat, kartlägg problemet, bilda team, utforma en lösning, ta emot återkoppling från experter, förfina konceptet och pitcha det. Läraren bör förklara att målet inte är att bygga ett färdigt företag utan att visa tillämpat lärande. Ett starkt team bör identifiera ett verkligt problem, förklara vilka som berörs, föreslå en realistisk lösning, visa cirkulär och etisk påverkan och förmedla hur digitala verktyg eller data kan stödja genomförandet.

Förberedelser

- Förbered 3-5 utmaningskort kopplade till teman i Modul 4, som DPP, EPR, transparens i leveranskedjan, reparation, upcycling, digital provtillverkning, lokal produktion eller arbetstagares välbefinnande.
- Bjud in 3-4 externa experter att delta online i en mentorklinik på 30 minuter och i bedömningen av slutpitcharna. Föreslagna profiler: expert på digitalt mode, cirkulär designer, hållbarhetschef, yrkeslärare, tillverkare, återförsäljare, företrädare för politik eller ett socialt företag.
- Förbered en enkel utmaningscanvas, en pitchmall och ett bedömningsblad.
- Kontrollera wifi, projektor, länk till onlinemöte, timer, post-it-lappar, tuschpennor, prototypmaterial och en delad mapp för pitchbilder.

Föreslaget schema för en dag

Tid	Fas	Vägledning för läraren
0:00-0:20	Välkomnande och utmaningsinramning	Presentera utmaningsområdena i Modul 4 och den förväntade slutpitchen.
0:20-0:50	Problem- och intressentkartläggning	Teamen identifierar problemet, berörda intressenter, grundorsaker och nuvarande linjära/cirkulära hinder.
0:50-1:15	Ideas Agora och teambildning	Deltagarna presenterar första idéer, ansluter sig till team och väljer en utmaning att arbeta med.
1:15-2:15	Sprint för lösningsdesign	Teamen fyller i utmaningscanvasen och skissar en prototyp, en tjänst eller ett digitalt arbetsflöde.
2:15-2:45	Expertklinik online	Experterna roterar mellan teamen eller ansluter till grupprum och ställer frågor om genomförbarhet och påverkan.
2:45-3:45	Utveckling av prototyp och pitch	Teamen förfinar konceptet och förbereder 3-5 bilder eller en visuell tavla.
3:45-4:45	Pitchsession	Varje team har 4 minuter på sig att pitcha och 3 minuter för frågor. Experterna poängsätter och ger återkoppling.
4:45-5:15	Reflektion och nästa steg	Klassen diskuterar vad som lärts och hur idéerna kan förbättras eller testas.

Minimistruktur för pitchen

1. ***Problem***: Vilket problem adresserar ni och vilka berörs?
2. ***Insikt***: Vad har ni lärt er om intressenter, cirkularitet eller tillverkningsbegränsningar?
3. ***Lösning***: Vad föreslår ni och hur fungerar det?

4. ***Cirkulär och etisk påverkan**: Hur minskar idén avfall, bevarar värde i användning, stödjer människor eller förbättrar transparensen?*
5. ***Digital eller innovativ komponent***: Hur skulle AI, 3D-design, data, en digital plattform, ett QR-/DPP-kort eller ett annat verktyg kunna stödja genomförandet?
6. ***Genomförbarhet***: Vilka resurser, partner och vilket första pilotsteg skulle behövas?

Material

- utmaningskort, teamcanvas, mall för intressentkarta och pitchmall;
- bärbara datorer eller surfplattor, projektor, timer och länk till onlinemöte;
- post-it-lappar, tuschpennor, blädderblock, papper, saxar och enkla prototypmaterial;
- valfritt: gamla plagg, textilavfall, produktetiketter, exempel på QR-koder, mall för DPP-mockup och exempel på digital design;
- bedömningsblad och återkopplingsformulär för juryn.

Deltagarnas resultat och bedömningsunderlag

Resultat	**Belägg för kompetens**
Utmaningscanvas	Deltagarna kan formulera ett verkligt socialt eller miljömässigt problem inom modetillverkning.
Intressentkarta	Deltagarna kan identifiera berörda aktörer och förklara intressen, ansvar och samarbetsbehov.
Prototyp/mockup	Deltagarna kan omvandla en idé till ett konkret koncept, arbetsflöde, tjänstekarta, data journey eller visuell prototyp.
Pitch	Deltagarna kan kommunicera problemet, lösningen, den cirkulära påverkan, den digitala komponenten och genomförbarheten under tidspress.

Resultat	Belägg för kompetens
Respons på expertåterkoppling	Deltagarna kan anpassa eller försvara beslut utifrån externa frågor.

Tips till läraren

- Håll formatet litet och realistiskt. Värdet ligger i tillämpat lärande, inte i evenemangets storlek.
- Ge teamen en tydlig tidsgräns och en enkel pitchmall. Utan struktur kan deltagarna fastna i diskussion och inte gå vidare till handling.
- Informera externa experter i förväg och be dem ge konstruktiv, praktisk återkoppling i stället för enbart poäng.
- Uppmuntra deltagarna att öppet visa sina antaganden. En prototyp kan vara en skiss, ett arbetsflöde, en storyboard, ett produktkort, en tjänsteritning, ett textilprov eller en mockup.
- Använd den avslutande reflektionen för att identifiera vilka begrepp från Modul 4 som var lätta att tillämpa och vilka som behöver undervisas mer.

Utmaningscanvas för minihackathonen

Canvasfält	Vägledande fråga
Problemformulering	Vilket problem löser ni och varför spelar det roll?
Berörda intressenter	Vilka berörs, vilka har makt och vilka kan hjälpa till?
Nuvarande system	Hur visar sig problemet i det befintliga systemet för modetillverkning eller konsumtion?
Föreslagen lösning	Vad är er idé och hur fungerar den?

Canvasfält	Vägledande fråga
Cirkulär påverkan	Hur håller idén material i bruk, minskar avfall eller stödjer cirkulära flöden?
Digitalt / innovativt inslag	Vilken teknik, dataprocess, plattform, AI-/3D-verktyg eller tjänsteinnovation används?
Genomförbarhet	Vad kan testas först med begränsade resurser?
Pitchbudskap	Vilken är den enda mening som får människor att förstå er idé?

Bedömningsblad för pitchning och jury

Kriterier	Vad man ska titta efter	Poäng 1-5
Problemets tydlighet	Teamet förklarar det verkliga problemet, vilka det berör och varför det spelar roll.	
Etiskt och socialt värde	Idén tar hänsyn till människor, arbetstagare, gemenskaper, inkludering eller intressenters ansvar.	
Cirkulär påverkan	Idén håller produkter eller material i bruk, minskar avfall eller stödjer lokala cirkulära flöden.	
Digitalt eller innovativt värde	Idén använder data, digitala verktyg, AI/3D, DPP-logik eller en annan innovation på ett meningsfullt sätt.	
Genomförbarhet	Idén kan testas med realistiska resurser, partner och första steg.	

Kriterier	Vad man ska titta efter	Poäng 1-5
Kommunikation	Teamet förklarar konceptet enkelt, övertygande och med belägg.	

6.4.5. Föreslaget upplägg för formativ bedömning

De tre aktiviteterna kan bedömas formativt. Läraren bör fokusera på deltagarens förmåga att tillämpa begrepp, fatta beslut, samarbeta, motivera avvägningar och kommunicera tydligt. Samma övergripande bedömningsmatris kan användas för alla aktiviteter, med viktning anpassad efter aktivitetsformatet.

Kriterium	1 — Begynnande	2 — Under utveckling	3 — Kompetent
Förståelse av begreppen i Modul 4	Nyckelbegrepp saknas eller blandas ihop.	Begrepp som CSR, ESG, cirkularitet, DPP eller spårbarhet förekommer men på ett generellt plan.	Begreppen används korrekt och målmedvetet i aktivitetens resultat.
Tillämpning i ett verkligt sammanhang	Resultatet förblir abstrakt.	Ett rimligt sammanhang identifieras men är inte fullt utvecklat.	Resultatet är förankrat i ett specifikt sammanhang inom modetillverkning, gemenskap eller företagande.
Integration av hållbarhet och digitala frågor	Hållbarhets- eller digitala dimensioner nämns bara övergripande.	Hållbarhets- och digitala inslag finns men behandlas separat.	Hållbarhets- och digitala överväganden är inbyggda i lösningens logik.
Kvalitet i cirkulär tillverkning	Den cirkulära metoden är oklar eller ytlig.	Resultatet innehåller viss cirkulär praktik, men påverkan förklaras inte fullt ut.	Resultatet håller tydligt material/produkter i bruk, minskar avfall

Kriterium	1 — Begynnande	2 — Under utveckling	3 — Kompetent
			eller stödjer cirkulära flöden.
Etiskt resonemang och intressentresonemang	Intressenter och sociala effekter saknas.	Intressenter nämns men ansvar analyseras inte fullt ut.	Resultatet förklarar vilka som berörs och hur lösningen skapar socialt och etiskt värde.
Kommunikation och reflektion	Deltagaren kan inte förklara resultatet tydligt.	Deltagaren förklarar resultatet men behöver starkare struktur eller belägg.	Deltagaren kommunicerar tydligt, svarar på återkoppling och reflekterar över förbättring.

Föreslagen bevismapp: foton av fysiska resultat, utställningsetiketter, arbetsblad, pitchbilder, återkoppling från besökare eller experter, deltagarnas reflektioner och lärarens observationsanteckningar. Vid blandat lärande kan deltagarna ladda upp underlaget till DigiFashHub eller en delad klassmapp.

6.4.6. Checklista för belägg för alla aktiviteter

- närvarolista eller lista över deltagande i klassen
- foton av aktiviteter, prototyper, tavlor eller utställningsföremål
- deltagarnas arbetsblad, moodboards, etiketter, canvaser eller pitchbilder
- återkoppling från experter, besökare eller jämlikar
- deltagarnas reflektionssvar
- lärarens observationsanteckningar och bedömningsmatris
- valfri kort rapport eller sammanfattning efter aktiviteten för projektdokumentation

6.5. Modul 5: Förändringsledning och intressentengagemang

6.5.1. Aktivitet 1: Diagnostisera förändring: Tillämpa de tre modellerna

Omfattar: Lektion 1, 2 och 3

Längd: 90 minuter

Gruppstorlek: 8–20 deltagare

Format: Facilitatorledd gruppsession, på plats eller online

Material

- Minifall om ett skandinaviskt ytterplaggsvarumärke nedan
- Scenario om en europeisk modekoncern nedan
- Tabellen Kartläggning av ledarskapets inflytande nedan
- Whiteboard eller delad digital tavla
- Timer

Tidsplan

- Inledande diskussion: 15 min
- Fallanalys i små grupper: 30 min
- Jämförelse mellan grupperna och genomgång: 15 min
- Motståndsscenario: 15 min
- Kartläggning av ledarskapets inflytande: 15 min

Instruktioner för deltagare

Inledning (15 minuter)

Tänk på ett digitalt initiativ eller hållbarhetsinitiativ som du har deltagit i eller observerat och som inte gav det avsedda resultatet. Diskutera två och två:

1. Vad var initiativet tänkt att uppnå?
2. Vad hände i själva verket?

3. Varför nådde det inte hela vägen, i en mening?

Dela med hela gruppen.

Fallanalys (30 minuter)

Läs minifallet om det skandinaviska ytterplaggsvarumärket i grupper om 3–4. Diagnostisera vad som gick fel med hjälp av de tre förändringsledningsmodellerna:

Minifall: Ett skandinaviskt ytterplaggsvarumärke slutförde en sex månader lång utrullning av en plattform för leverantörsdata. Vid vecka åtta hade hälften av inköpsteamet gått tillbaka till kalkylblad: "Vi behövde arbeta snabbt under den hektiska perioden före kollektionen."

1. Kotter: Vilka ledarskapssteg hoppades över eller genomfördes inte fullt ut? Vilka belägg finns?
2. ADKAR: Vilket steg i det individuella införandet fungerar inte för inköpsteamet? Vad skulle du leta efter för att bekräfta detta?
3. Bridges: Vad kan inköpsteamet uppleva internt? Hur bör ledningen agera?

Varje grupp presenterar resultaten för en modell (fördela modellerna för att undvika upprepning). Jämför tolkningarna mellan grupperna.

Motståndsscenario (15 minuter)

Läs scenariot om den europeiska modekoncernen individuellt. Skriv i 5 minuter om de tre frågorna och diskutera sedan i gruppen:

Scenario: En stor europeisk modekoncern rullade ut en centraliserad plattform för leverantörsdata. Det interna införandet bland produktutvecklings- och designteamen förblev lågt. Intervjuer visade återkommande teman: plattformen upplevdes som långsam under högsäsong, datafälten stämde inte med designbriefarna och teammedlemmar sa "det här är en hållbarhetsgrej, det är egentligen inte vårt jobb."

1. Vad antyder Bridges Transition Model om var design- och produktutvecklingsteamen befinner sig?
2. Vad avslöjar uttalandet "det här är en hållbarhetsgrej, det är egentligen inte vårt jobb" om hur förändringen leddes i de tidiga skedena?
3. Om du var den ansvariga hållbarhetsspecialisten, vad skulle du göra annorlunda nu?

Kartläggning av ledarskapets inflytande (15 minuter)

Fyll i arbetsbladet Kartläggning av ledarskapets inflytande individuellt (10 minuter) och dela sedan en styrka och en lucka med en partner.

Arbetsblad: Kartläggning av ledarskapets inflytande
Tänk på ett specifikt förändringsinitiativ som du är involverad i eller planerar. Beskriv för varje dimension var ditt inflytande är starkast och var det är svagast.

Inflytandedimension	Där jag har inflytande	Där mitt inflytande är svagast	En åtgärd för att stärka det
Expertis och trovärdighet			
Relationer till kollegor			
Tillgång över funktionsgränser			
Kommunikation och inramning			
Tillgång till beslutsfattare			

Frågor för genomgång

- Vilken förändringsledningsmodell gav dig den mest användbara diagnostiska insikten? Varför?
- Vad avslöjar kommentaren "det här är en hållbarhetsgrej" om ledarskapsluckan i de tidiga skedena av det initiativet?
- Vilken inflytandedimension är svårast att utveckla i ditt sammanhang?
- Vilken konkret åtgärd ska du vidta de kommande fyra veckorna?

6.5.2. Aktivitet 2: Planering och kommunikation i praktiken

Omfattar: Lektion 4 och 5

Längd: 2 timmar

Gruppstorlek: 8–20 deltagare

Format: Facilitatorledd gruppsession, på plats eller online

Material

- Blädderblock eller delad whiteboard, ett per grupp (för definitionen av önskat läge)
- Tabellerna för intressentmatris och kommunikationsplanering nedan
- Minifall om ett italienskt stickat modevarumärke nedan
- Whiteboard eller delad digital tavla
- Timer

Tidsplan

- Definition av önskat läge: 40 min
- Intressentkartläggning: 30 min
- Kommunikationsplanering och kollegial granskning: 30 min
- Genomgång: 20 min

Instruktioner för deltagare

Definition av önskat läge (40 minuter)

Välj i grupper om 3–4 ett av följande initiativ eller använd ett verkligt initiativ från ditt eget sammanhang:

- Införa ett program för digitala produktpass
- Införa 3D-designverktyg i hela produktutvecklingen
- Lansera en plattform för leverantörsspårbarhet
- Gå över till en cirkulär affärsmodell med återtagning och återförsäljning

Arbeta med följande på ert blädderblock eller er whiteboard:

1. Beskriv det önskade läget i ett stycke: hur kommer arbete, beslut och samarbete att fungera annorlunda?
2. Tillämpa fyrafrågetestet: Hur kommer vi att arbeta annorlunda? Vilka nya beteenden blir normala? Vilka beslut förändras och varför? Vilka rutiner är inbyggda?
3. Definiera vad detta önskade läge INTE är. Vilka vanliga missförstånd behöver åtgärdas?

Varje grupp delar sitt önskade läge (2 minuter). Resten av gruppen ger återkoppling: en sak som är tydlig och en sak som fortfarande är vag.

Intressentkartläggning (30 minuter)

Arbeta i samma grupper med minifallet om det italienska stickade modevarumärket:

Minifall: Ett italienskt premiumvarumärke för stickat håller på att införa ett nytt PLM-system med integrerade datafält för hållbarhet. Planeringen har främst fokuserat på systemkonfiguration och utbildningsupplägg. Tre månader före driftsättning lyfter hållbarhetschefen en oro: leverantörerna har inte informerats om de nya datakraven, designteamet har inte rådfrågats om hur arbetsflödet ska integreras och inköpsteamet har bara hört talas om projektet informellt.

1. Vilka intressentgrupper fick uppenbarligen inte det engagemang som deras påverkansnivå motiverade? Nämn minst två och förklara vilket engagemangssätt var och en borde ha fått.
2. Vilka risker för införandet skapar denna planeringslucka? Nämn minst två.
3. Vilka omedelbara åtgärder skulle du rekommendera för att återställa samsynen hos intressenterna före driftsättning?

Kartlägg sedan intressenterna för ditt eget initiativ med hjälp av rutnätet nedan. Fokusera på gruppen "lågt inflytande, hög påverkan": vad skulle specifikt hjälpa dem?

Kvadrant	**Intressenter i denna grupp**	**Engagemangssätt**
Hantera nära (högt inflytande, hög påverkan)		

Kvadrant	Intressenter i denna grupp	Engagemangssätt
Håll informerad (högt inflytande, lägre påverkan)		
Stöd aktivt (lägre inflytande, hög påverkan)		
Bevaka (lägre inflytande, lägre påverkan)		

Kommunikationsplanering och kollegial granskning (30 minuter)

Utveckla ett kommunikationssätt för ditt eget initiativ med hjälp av tabellen nedan. Täck minst tre målgrupper, varav minst en leverantörsnivå (15 minuter individuellt arbete).

Målgrupp	Främsta oro	Nyckelbudskap	Kanal och tidpunkt

Byt planer med en partner. Granska deras plan utifrån två frågor:

1. Är syftet uttryckt tillräckligt konkret för att varje målgrupp ska förstå vad förändringen innebär för deras specifika arbete?
2. Är tillvägagångssättet verkligen differentierat, eller är det samma budskap med olika namn? (15 minuters kollegial granskning)

Frågor för genomgång

- Vad är skillnaden mellan ett önskat läge som vägleder planeringen och ett som låter bra men inte säger teamen något om vad de ska göra annorlunda?
- Vilken intressentgrupp i ditt sammanhang löper störst risk att hamna i kategorin "lågt inflytande, hög påverkan" utan tillräckligt stöd?
- Vad är den viktigaste kommunikationsskillnaden mellan ett internt team och en leverantör i en hållbarhetsomställning?

6.5.3. Aktivitet 3: Genomförande, pilotprojekt och förstärkning

Omfattar: Lektion 6 och 7

Längd: 2 timmar

Gruppstorlek: 8–20 deltagare

Format: Facilitatorledd gruppsession, på plats eller online

Material

- Pilotfall om en fransk lyxkoncern nedan
- Checklista för beredskap inför införande, instrumentpanel för förändringsmätning och frågor för personlig ledarskapsreflektion nedan
- Timer

Tidsplan

- Pilotdesign: 40 min
- Beredskap inför införande och mätning: 30 min
- Ledarskapsreflektion: 30 min
- Genomgång: 20 min

Instruktioner för deltagare

Pilotdesign (40 minuter)

Läs fallet om den franska lyxkoncernen i grupper om 3 till 4 personer och diagnostisera vad som gick fel (20 minuter):

Fall: En fransk lyxkoncern pilottestade en ny spårbarhetsplattform med en av sina läderproduktlinjer under tre månader. Piloteamet valdes ut eftersom det var det

mest digitalt kapabla och entusiastiska och rapporterade starka resultat. Ledningen skalade omedelbart upp till alla produktlinjer med samma supportmodell. Åtta veckor in i uppskalningen var införandet betydligt lägre. Teamen rapporterade att plattformen var för långsam under högsäsong, att ambassadörerna inte var tillgängliga och att stödet för onboarding av leverantörer inte längre fanns på samma nivå.

1. Vilket grundläggande designfel i piloten gjorde ledningen när pilotteamet valdes ut?
2. Vilka stödvillkor som fungerade under piloten var inte realistiska i större skala?
3. Vad bör ledningen göra nu för att få fart på införandet igen?

Utforma sedan individuellt ett pilotprojekt för ditt eget initiativ (20 minuter):

1. Vad är piloten utformad för att lära sig, inte bara leverera?
2. Vilka bör ingå i pilotteamet och varför? Motivera varför minst en skeptiker bör ingå.
3. Vilka stödvillkor kan inte upprätthållas i större skala och hur kommer du att hantera det?
4. Hur kommer du att skydda den psykologiska tryggheten så att återkopplingen blir ärlig?
5. Hur kommer du att använda det du lär dig innan du skalar upp?

Beredskap inför införande och mätning (30 minuter)

Fyll i checklistan för beredskap inför införande för ditt eget initiativ (15 minuter). Dela två och två den lägst betygsatta dimensionen och diskutera vad som skulle krävas för att höja den till 4 eller 5 före driftsättning.

Checklista för beredskap inför införande
Betygsätt varje dimension 1–5 (1 = ännu inte på plats, 5 = väl på plats).

Dimension	Betyg (1–5)	Anteckningar
Människor förstår varför förändringen sker och vad den innebär för deras arbete		

Dimension	Betyg (1–5)	Anteckningar
Arbetsflöden och ansvar har utformats om för att stödja det nya arbetssättet		
Utbildningen är utformad för verklig användning, inte bara medvetenhet		
Stödsystemen är trovärdiga och tillgängliga		
Tid har skyddats för lärande		
Införandet förstärks i ledarskapets vardagliga interaktioner		
Vägledning och tidsplaner för onboarding av leverantörer finns på plats		
Framgångskriterier är definierade för införande, prestation och påverkan		

Fyll sedan i instrumentpanelen för förändringsmätning för ditt initiativ (15 minuter):

Instrumentpanel för förändringsmätning

Kategori	Indikator	Hur det kommer att mätas	Uppföljningsfrekvens	Åtgärd vid lågt värde
Införande				

Kategori	Indikator	Hur det kommer att mätas	Uppföljningsfrekvens	Åtgärd vid lågt värde
Prestation				
Hållbarhet				

Ledarskapsreflektion (30 minuter)

Välj ett förändringsinitiativ som du har lett eller varit involverad i, helst ett som mötte svårigheter. Skriv individuellt i 15 minuter med hjälp av dessa frågor:

1. Var påverkade jag införandet effektivt och vad möjliggörde det?
2. Vilka samtal undvek jag och vad kostade det att undvika dem?
3. Hur reagerade jag när motstånd uppstod: med nyfikenhet eller försvarsinställning?
4. Var skyddade jag tid för lärande och normaliserade svårigheter, och var satte jag press i stället?
5. Hur kommunicerade jag under osäkerhet: med ärlighet eller falsk självsäkerhet?
6. Vad skulle jag göra annorlunda i varje skede, med den kunskap jag har nu?

I grupper om tre delar var och en sin reflektion i 5 minuter. De andra två lyssnar och ger var sin observation: något de lade märke till, inte råd.

Frågor för genomgång

- Vilket grundläggande designfel i pilotprojekt är vanligast enligt din erfarenhet och vad skulle du göra annorlunda?
- Vilken dimension av beredskap inför införande saknas oftast före driftsättning i initiativ du känner till?
- Vilken mätkategori (införande, prestation eller hållbarhet) är svårast att definiera i ditt sammanhang och varför?
- Vad är en sak du kommer att göra annorlunda i ditt nästa förändringsinitiativ?

6.5.4. Bedömning 1: Portfölj i förändringsledarskap

Typ: Individuell skriftlig inlämning

Antal ord: 2 000–2 500 ord

Format: Fyra strukturerade avsnitt

Instruktioner

Välj ett av följande:

Alternativ A: Välj ett förändringsinitiativ inom digital hållbarhet som du är involverad i just nu, nyligen har lett eller planerar att leda inom de kommande sex månaderna.

Alternativ B: Om du inte har ett lämpligt verkligt initiativ, konstruera ett realistiskt utifrån din branscherfarenhet. Beskriv organisationen, initiativet och sammanhanget så detaljerat att din analys blir väl förankrad.

Avsnitt 1: Sammanhang och förändringsdiagnos (500–600 ord)

Beskriv initiativet och dess sammanhang. Behandla därefter:

- Vilka organisatoriska förändringar kräver detta initiativ: processer, roller, styrning, data, ansvar?
- Vilka personrelaterade förändringar kräver det: beteenden, färdigheter, självförtroende, identitet?
- Diagnostisera de mest betydande riskerna för införandet med hjälp av minst två av de tre modellerna (Kotter, ADKAR, Bridges). Ange specifika belägg från ditt sammanhang.

Avsnitt 2: Planering och intressentengagemang (500–600 ord)

- Definiera det önskade läget i konkreta termer. Tillämpa fyrafrågetestet: hur kommer arbetet att fungera annorlunda? Vilka nya beteenden blir normala? Vilka beslut förändras? Vilka rutiner är inbyggda?
- Identifiera de tre mest kritiska intressentgrupperna med hjälp av ramverket för intressentkartläggning. Förklara för var och en deras nivå av inflytande och påverkan, deras sannolika farhågor och ditt engagemangssätt.
- Beskriv hur du kommer att kommunicera syftet med denna förändring till två olika målgrupper: en intern och en extern eller en leverantör. Vad kommer du att betona för var och en? Vad kommer du att erkänna ärligt?

Avsnitt 3: Genomförande och införande (500–600 ord)

- Beskriv de förutsättningar för införandet som du kommer att skapa före driftsättning. Behandla minst tre av de fem villkoren från Lektion 6: att skydda tid för lärande, att normalisera inlärningskurvan, trovärdiga stödsystem, förstärkning i vardagen och att koppla ansträngning till resultat.
- Utforma ett pilotprojekt för detta initiativ. Ta upp vad piloten är utformad för att lära sig, hur du kommer att välja ut pilotteamet och hur du säkerställer att villkoren är tillräckligt realistiska för att kunna överföras till större skala.
- Beskriv ett motståndsscenario som du förutser och hur du kommer att hantera det.

Avsnitt 4: Förstärkning, mätning och personlig reflektion (500–600 ord)

- Definiera ditt mätupplägg: två indikatorer för införande, två indikatorer för prestation och en hållbarhetsindikator. Förklara hur var och en kommer att följas upp och vad du kommer att göra när måtten är låga.
- Beskriv två förankringsåtgärder som du kommer att vidta för att föra detta initiativ från införande till kultur.
- Reflektera personligt: vilken är din största ledarskapslucka i förhållande till detta initiativ? Vad kommer du att göra för att åtgärda den?

Bedömningskriterier

Kriterium	Viktning	Beskrivning
Tillämpning av ramverk	30 %	Korrekt och målmedveten användning av Kotter, ADKAR, Bridges, intressentkartläggning och andra ramverk från modulen; inte bara att nämna modellen utan att använda den diagnostiskt
Analysens kvalitet	30 %	Analysens djup och specificitet; vaga generaliseringar ger lägre poäng än välgrundade, konkreta observationer

Kriterium	Viktning	Beskrivning
Praktiskt omdöme	25 %	Belägg för verklighetsnära tänkande: medvetenhet om begränsningar, avvägningar och vad som är realistiskt i det specifika sammanhanget
Kritisk reflektion	15 %	Ärlig och insiktsfull självbedömning av ledarskapets styrkor och luckor

6.5.5. Bedömning 2: Kollegial granskning av kommunikationsplaner

Typ: Strukturerad kollegial granskning

Längd: 60 minuter

Gruppstorlek: Par eller grupper om tre

Instruktioner

Förbered före sessionen en kommunikationsplan på en sida enligt denna struktur:

1. Initiativets namn och sammanhang (två till tre meningar)
2. Tre intressentmålgrupper (namnge varje grupp)
3. För varje målgrupp: deras främsta oro, nyckelbudskapet samt kanal och tidpunkt

Byt planer med en partner under sessionen. Gör en skriftlig granskning med hjälp av bedömningsmatrisen nedan och diskutera sedan: vad lade du märke till som författaren inte hade tänkt på? Vilken är den viktigaste ändringen att göra?

Bedömningsmatris för kollegial granskning

Kriterium	1 — Behöver förbättras	2 — Under utveckling	3 — Stark
Syftets tydlighet	Syftet saknas eller är identiskt för alla målgrupper	Syftet anges på en övergripande nivå men översätts inte till operativ betydelse	Syftet anges konkret för varje målgrupp, specifikt för deras arbete och inte som ett allmänt mål
Äkta anpassning	Samma budskap skickas till alla målgrupper med olika namn	Viss anpassning finns men är ytlig; tonen ändras men innehållet gör det inte	Varje målgrupp får en meningsfullt olika betoning; farhågor och inramning är specifika för den gruppen
Ärligt erkännande	Utmaningar tas inte upp	Utmaningar nämns men mjukas upp eller är vaga	Avvägningar, utmaningar och osäkerheter erkänns ärligt
Leverantörsengagemang	Leverantörer saknas eller får bara ett efterlevnadskrav	Leverantörer uppmärksammas men behandlas på samma sätt som interna målgrupper	Leverantörer behandlas som en egen målgrupp med differentierat stöd, realistiska tidsplaner och ärligt erkännande av asymmetrin
Genomförbarhet i praktiken	Planen är för vag för att agera på	Planen har rätt riktning men saknar specificitet	Varje element är tillräckligt specifikt för att kunna genomföras

7. Bedömningskriterier

Detta program använder kompletterande bedömningsformat, vart och ett utformat för att utvärdera en annan dimension av lärande. Tillsammans testar de om deltagarna har förstått och behållit de centrala begreppen, ramverken och regelkraven som introduceras i varje modul. De kopplar också modulinnehållet till deltagarnas yrkeskontext och beslutsfattande och visar djupet i den begreppsliga förståelsen och förmågan att tillämpa idéer utöver ett läroboksscenario. Dessutom uppmuntrar de deltagarna att tillämpa kompetenser i praktiken—lösa realistiska problem, samarbeta med andra och kommunicera sitt resonemang under tidspress.

Dessa bedömningar är formativa: de hjälper utbildare att identifiera var deltagarna befinner sig, vägleder återkopplingssamtal och stödjer progression. Eftersom programmet vänder sig till en blandad grupp—mode- och textilstudenter, yrkesverksamma och karriärväxlare—bör utbildare räkna med att deltagarna visar kompetens på olika sätt. En deltagare med yrkeserfarenhet kan visa stark kontextuell tillämpning men använda mindre precis terminologi; en student kan visa stor begreppslig säkerhet men mindre praktisk förankring. Båda är giltiga uttryck för kompetens, och bedömningsmatriserna nedan är utformade för att rymma detta spann.

7.1. Bedömningsmatris 1: Självskattningsquiz

Varje onlinemodul har självskattningsquiz i slutet med flervalsfrågor med tydliga rätta svar. Bedömningsmatrisen nedan gäller för alla fem modulerna. Poängen beräknas som andelen rätta svar inom en given uppsättning frågor.

Prestationsnivå	Poäng	Vad det indikerar
Begynnande	***Under 60 %***	Deltagaren har arbetat med modulen men har ännu inte befäst de centrala begreppen. Nyckeldefinitioner, regelverk eller verktygsfunktioner blandas ihop eller saknas. Det rekommenderas att gå igenom innehållet igen innan man går vidare.
Under utveckling	***60–79 %***	Deltagaren har en fungerande förståelse för de viktigaste begreppen och kan identifiera rätta svar i bekanta sammanhang. Vissa luckor återstår, särskilt i

Prestationsnivå	Poäng	Vad det indikerar
		mer precisa eller tillämpade frågor. Riktad uppföljning av missade områden rekommenderas.
Kompetent	***80–100 %***	Deltagaren visar gedigen behärskning av modulens kärnkunskap. Rätta svar är konsekventa över olika typer av begrepp, inklusive regeldetaljer, verktygsfunktioner och tillämpade scenariofrågor. Deltagaren är redo att gå vidare.

7.2. Bedömningsmatris 2: Aktiviteter på plats

Denna bedömningsmatris gäller för strukturerade aktiviteter på plats i alla fem modulerna. Den är utformad för att vara tillräckligt allmän för att kunna användas med vilken aktivitet som helst och tillräckligt specifik för att ge utbildare och deltagare en tydlig gemensam förståelse av hur stark prestation ser ut.

Kriterium	1 — Begynnande	2 — Under utveckling	3 — Kompetent
Förståelse av centrala begrepp	Nyckelbegrepp från modulen saknas, blandas ihop eller tillämpas felaktigt. Resultatet visar inte något engagemang med lektionsinnehållet.	Centrala begrepp förekommer och är i stort sett korrekta men används på ett allmänt eller ytligt sätt. Deltagaren kan namnge begreppet men visar inte hur det fungerar i uppgiftens sammanhang.	Centrala begrepp används korrekt, med självförtroende och målmedvetet. Resultatet visar att deltagaren har tagit till sig begreppet och inte bara återgett det.
Tillämpning i ett verkligt eller realistiskt sammanhang	Resultatet förblir abstrakt eller hypotetiskt. Inget försök görs att förankra svaret i ett realistiskt scenario, en	Ett verkligt eller rimligt sammanhang identifieras, men kopplingen mellan begreppet och sammanhanget är inte fullt utvecklad.	Resultatet är förankrat i ett specifikt och realistiskt sammanhang. Deltagaren använder sammanhanget för att testa, utveckla eller tillämpa sin förståelse,

Kriterium	1 — Begynnande	2 — Under utveckling	3 — Kompetent
	organisation eller ett beslut.		sina färdigheter och sina kunskaper i verkliga eller simulerade scenarier.
Integration av hållbarhet och digitala frågor	Hållbarhets- eller digitala dimensioner saknas i resultatet eller nämns bara som en allmän ambition utan operativt innehåll.	Hållbarhets- eller digitala inslag finns men behandlas som skilda från resultatets kärna i stället för att vara integrerade i lösningens eller argumentets logik.	Hållbarhets- och digitala överväganden är inbyggda genom hela resultatet. Deltagaren behandlar dem som strukturella delar av lösningen, inte som tillägg eller förbehåll.

8. Modulresurser

Alla moduler finns tillgängliga på DigiFashHub antingen tillsammans i en lärstig eller som fristående enheter. Varje modul har översatts till fyra språk. Landningssidan är modulens marknadsföringssida med lärandemål och en anmälningsknapp. Modulförhandsgranskningen är en fullständig förhandsvisning av modulen ur deltagarens perspektiv i modulspelaren. Förhandsgranskningen innehåller hela textinnehållet och varje lektion, övning och quiz kan förhandsgranskas.

8.1. Länkar till landningssidor

Dessa länkar leder till varje moduls marknadsföringssida och bör användas för anmälan av deltagarna eller när information om modulerna delas.

8.1.1. English

Foundations of Sustainable Fashion

Digital Technologies in Fashion

Green Business and Management

Ethical and Circular Digital Manufacturing in Fashion

Change Management and Stakeholder Engagement

8.1.2. Nederlands (Dutch)

Grondslagen van duurzame mode

Digitale technologieën in de mode

Groen bedrijfsbeleid en management

Ethische en Circulaire Digitale Productie in de Mode

Change Management en Stakeholderbetrokkenheid

8.1.3. Svenska (Swedish)

Grunderna i hållbart mode

Digital teknik inom mode

Grönt företagande och ledning

Etisk och cirkulär digital tillverkning inom mode

Förändringsledning och intressentengagemang

8.1.4. Ελληνικά (Greek)

Θεμέλια της Βιώσιμης Μόδας

Ψηφιακές Τεχνολογίες στη Μόδα

Πράσινη Επιχειρηματικότητα και Διοίκηση

Ηθική και Κυκλική Ψηφιακή Παραγωγή στη Μόδα

Διαχείριση Αλλαγών και Εμπλοκή Ενδιαφερομένων

8.1.5. Македонски (Macedonian)

Основи на одржливата мода

Дигитални технологии во модата

Зелен бизнис и менаџмент

Етичко и кружно дигитално производство во модата

Управување со промени и вклучување на засегнатите страни

8.2. Länkar till modulförhandsgranskningar

Dessa förhandsgranskningslänkar ger offentliga förhandsvisningar av varje modul. Enskilda länkar kan också skickas till användare som inte är registrerade på DigiFashHub.

8.2.1. English

Foundations of Sustainable Fashion

Digital Technologies in Fashion

Green Business and Management

Ethical and Circular Digital Manufacturing in Fashion

Change Management and Stakeholder Engagement

8.2.2. Nederlands (Dutch)

Grondslagen van duurzame mode

Digitale technologieën in de mode

Groen bedrijfsbeleid en management

Ethische en Circulaire Digitale Productie in de Mode

Change Management en Stakeholderbetrokkenheid

8.2.3. Svenska (Swedish)

Grunderna i hållbart mode

Digital teknik inom mode

Grönt företagande och ledning

Etisk och cirkulär digital tillverkning inom mode

Förändringsledning och intressentengagemang

8.2.4. Ελληνικά (Greek)

Θεμέλια της Βιώσιμης Μόδας

Ψηφιακές Τεχνολογίες στη Μόδα

Πράσινη Επιχειρηματικότητα και Διοίκηση

Ηθική και Κυκλική Ψηφιακή Παραγωγή στη Μόδα

Διαχείριση Αλλαγών και Εμπλοκή Ενδιαφερομένων

8.2.5. Македонски (Macedonian)

Основи на одржливата мода

Дигитални технологии во модата

Зелен бизнис и менаџмент

Етичко и кружно дигитално производство во модата

Управување со промени и вклучување на засегнатите страни

9. Källor och fördjupning

Bertola, P., Casciani, D., & D'Itria, E. (2026). Designing fashion transitions: Toward sustainable, circular and digital futures. DIID, (Digital Special Issue 3), 54–69. https://doi.org/10.30682/diidmics25d

Bertola, P. & Teunissen, J. (2018) Fashion 4.0. Innovating fashion industry through digital transformation. Research Journal of Textile and Apparel, 22(4): 352–369. https://doi.org/10.1108/RJTA-03-2018-0023

Breque, M., De Nul, L., & Petridis, A. (2021). Industry 5.0: Towards a sustainable, human-centric and resilient European industry. European Commission, Directorate-General for Research and Innovation.

Casciani, D., Chkanikova, O., & Pal, R. (2022). Exploring the nature of digital transformation in the fashion industry: opportunities for supply chains, business models, and sustainability-oriented innovations. Sustainability: Science, Practice and Policy, 18(1), 773–795. https://doi.org/10.1080/15487733.2022.2125640

Corbin, T., Dawson, P., & Liu, D. (2025). Talk is cheap: why structural assessment changes are needed for a time of GenAI. Assessment & Evaluation in Higher Education, 50(7), 1087–1097. https://doi.org/10.1080/02602938.2025.2503964

Kienzler, H., & Fontanesi, C. (2017). Learning through inquiry: a Global Health Hackathon. Teaching in Higher Education, 22(2), 129–142. https://doi.org/10.1080/13562517.2016.1221805

Dessutom innehåller varje modul en lista över källor och fördjupning:

- Foundations of Sustainable Fashion
- Digital Technologies in Fashion
- Green Business and Management
- Ethical and Circular Digital Manufacturing in Fashion
- Change Management and Stakeholder Engagement



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Swedish Council for Higher Education. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

This document is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International licence (CC BY 4.0): you are free to share and adapt it for any purpose, including commercially, provided you give appropriate credit to the Green DigiFashTech Manager project. The EU emblem and any project, partner, or third-party logos are not covered by this licence.