

Vi vejleder til en fremtid vi ikke kender, hvorfor der er brug for

Fremtidssansen

Henrik Good Hovgaard

FUTURE
NAVIGATOR

1



Kursen på den lange bane

Afhængighed - Uafhængighed - Samhørighed

2



Egenskab

FÅ VERDEN MED
BØGER, BEVÆGELSER, DAGSORDEN

FÅ ORGANISATIONER MED
UDDANNELSER, KOMMUNER, VIRKSOMHEDER, STAT

FÅ ANDRE MED
VENNER, FAMILIE, COMMUNITY

FÅ MIG MED
MIT EGET FREMTIDSPERSPEKTIV

Fremtidssans

Bruge fremtiden som kompas for de vigtigste handlinger

Spotte bevægelser og designe fremtiden

FUTURE
NAVIGATOR

3



4

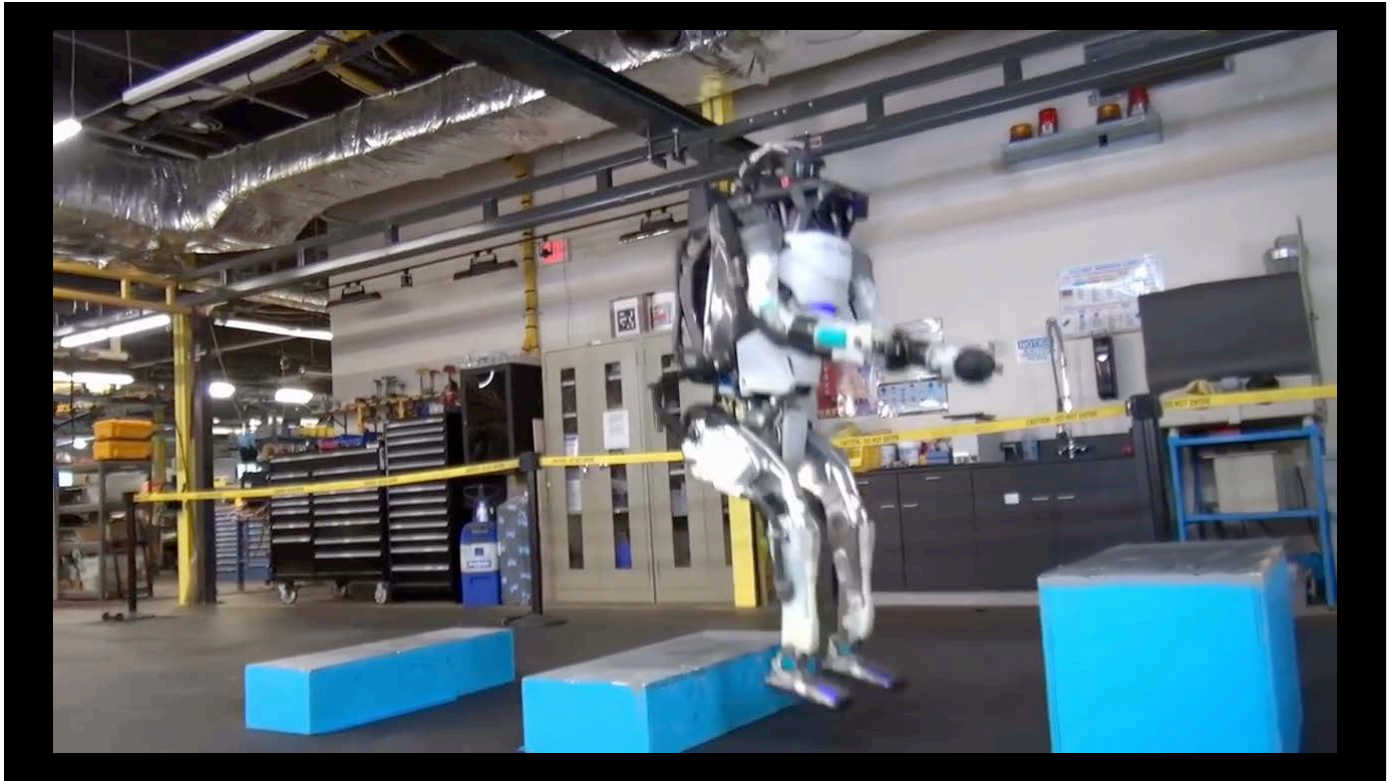


5

Tidsaldre i overblik

- **Jæger/samler**
(millioner af år)
- **Landbrug**
(Tusinder af år)
- **Industriel**
(Århundreder)
- **Information**
(Årtier)
- **Augmented (optimeret)**
(År)

6



7



8



9

Meet the
**IMPOSSIBLE
BURGER!***

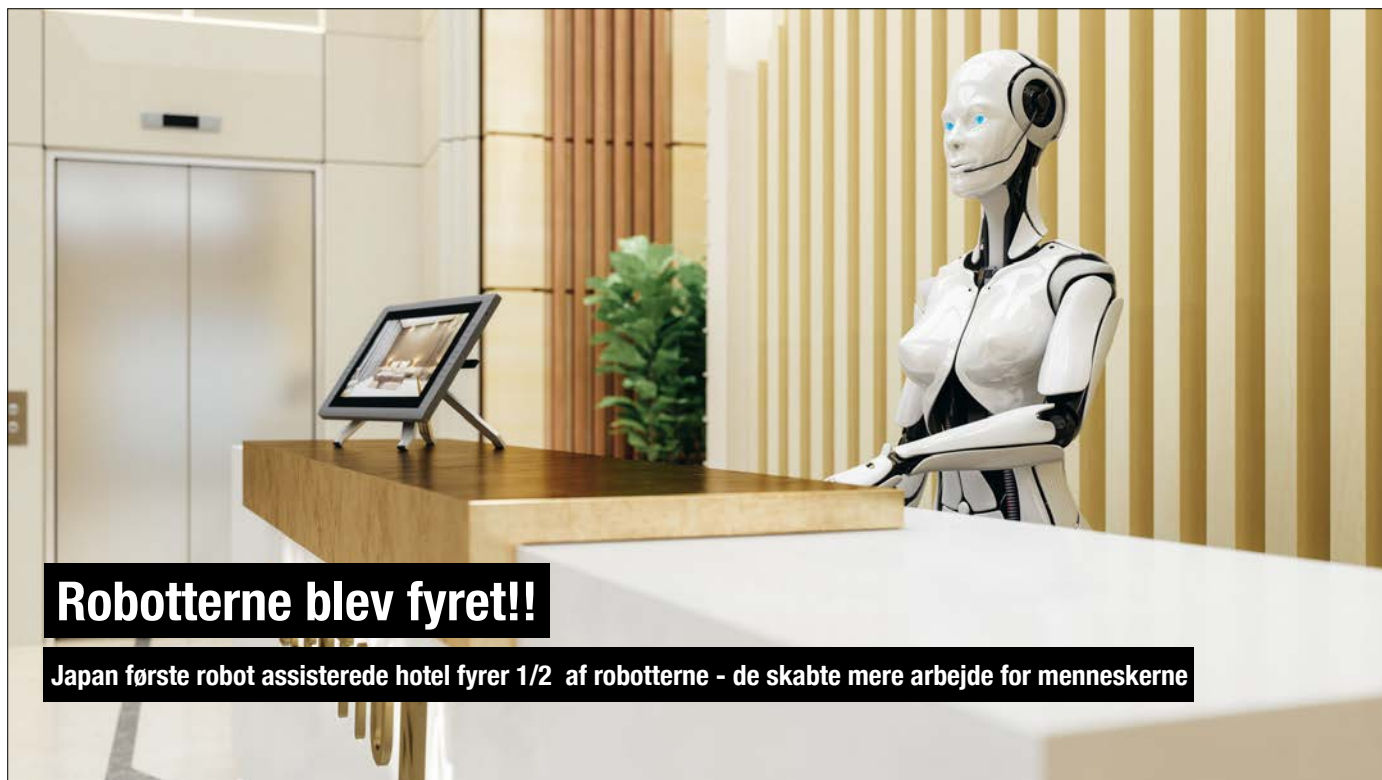


**Made entirely of plants!*

EnGadgets “Best of Tech” I LEC 2019

En plantebaseret burger der smager som ægte kød - nu med den rette tekstur også

Modtrend: HIGH TECH / HIGH TOUCH



Robotterne blev fyret!!

Japan første robot assisterede hotel fyrer 1/2 af robotterne - de skabte mere arbejde for menneskerne

11



Choluteca broen i Honduras

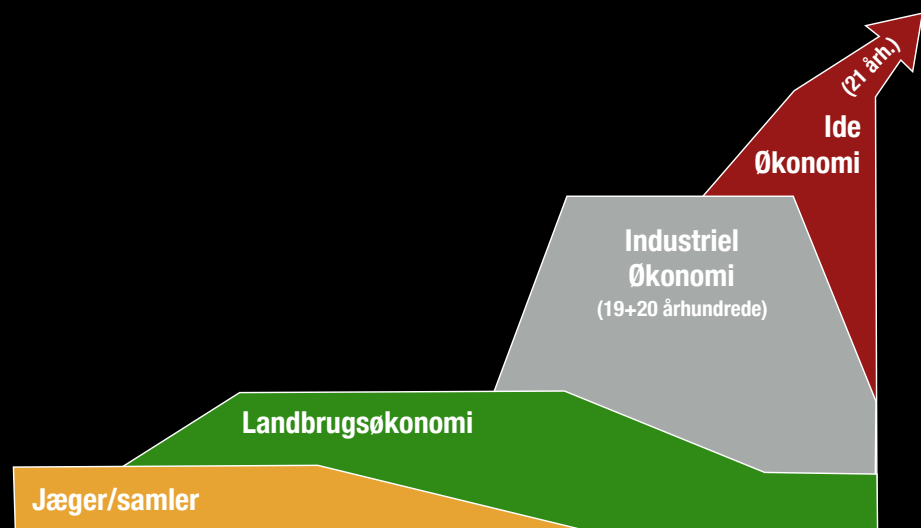
12

Efter Hurricane Mitch



13

Fra industriel økonomi til ide økonomi



14

**Vi er ét klik væk fra 4
milliarder brugere og
forbrugere**



**En strøm
af indtægt**



**Mange strømme
af indtægt**

15

Fra uddannelsesystem til pick-and-mix systemer

Unge bevæger sig i stigende grad væk fra det ordinære uddannelsessystem og ønsker i stedet selv at forme deres uddannelse/liv gennem onlineuniversiteter, internetkurser, Ted Talks, YouTube, private kurser mfl.



16

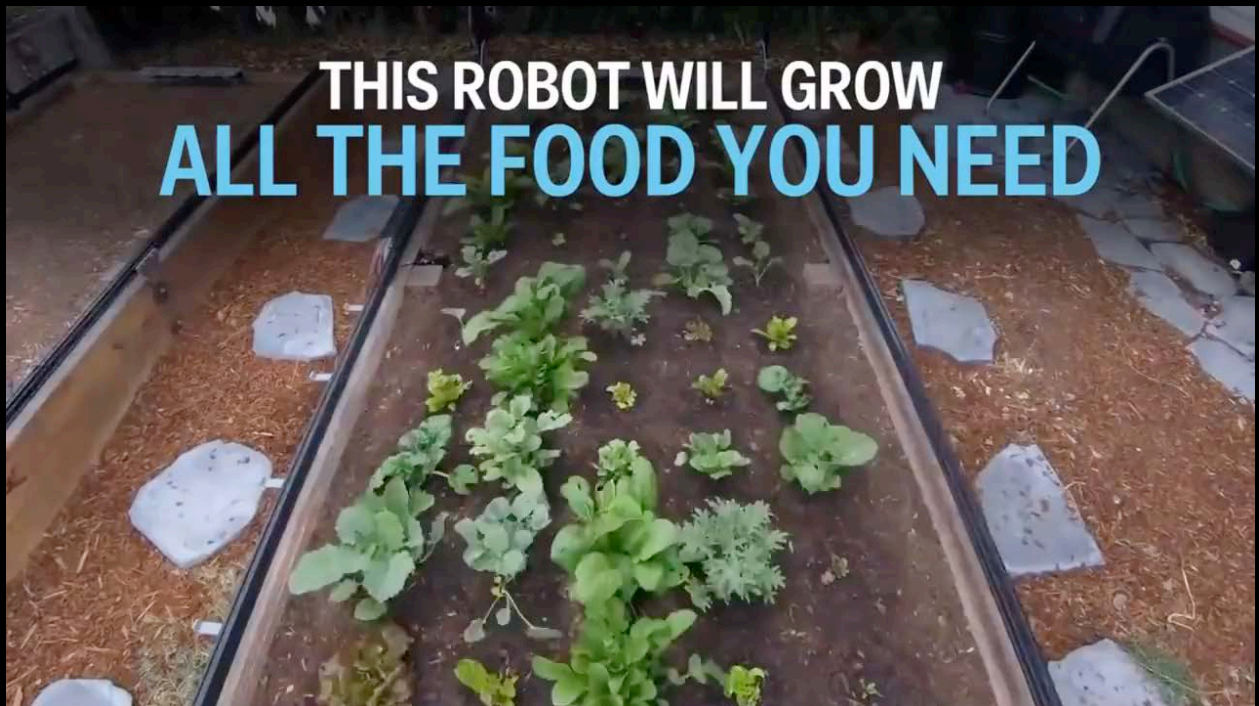
Fra "A.I." til "A.I.+Mennesker"



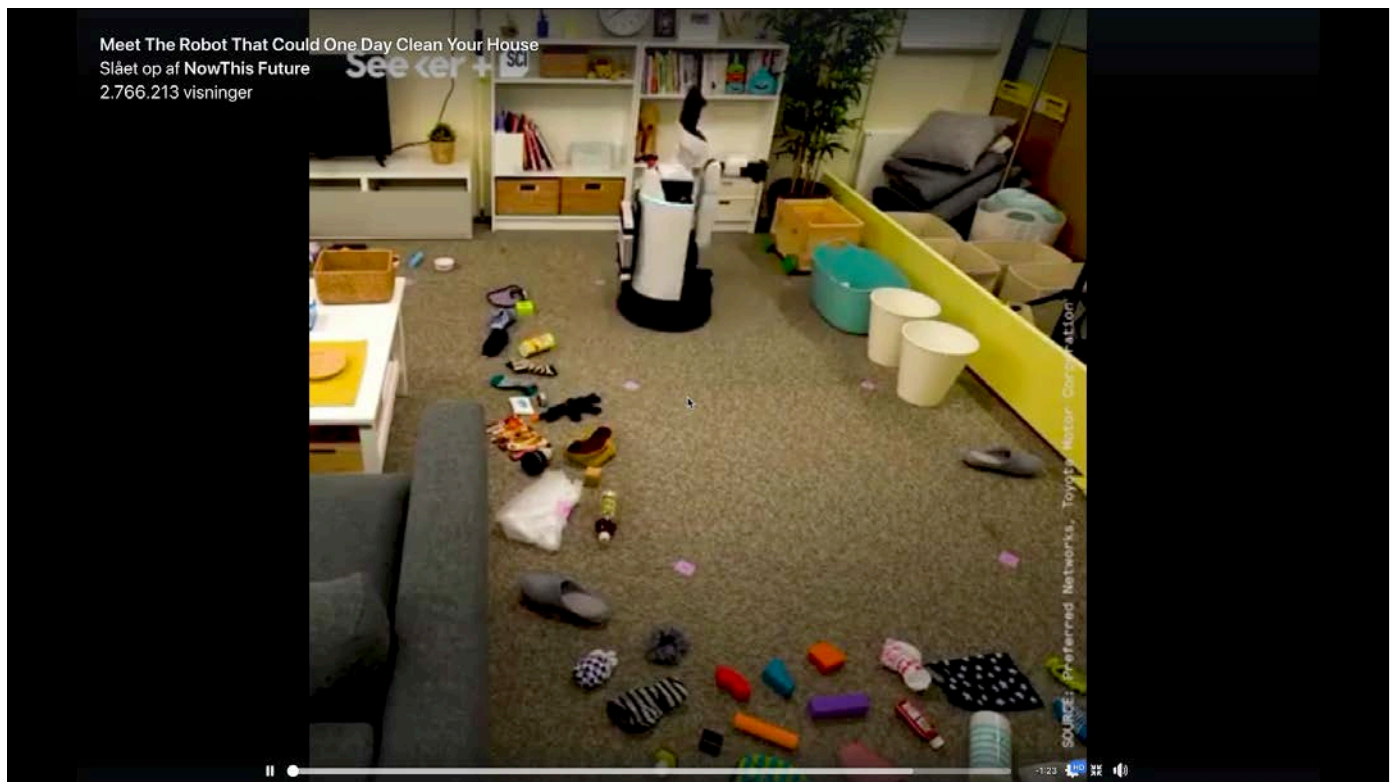
Siri: Personlig assistent
Alexa: Hjem assistent
Watson: Stiller diagnoser
Ross: Ordner jura
Quill: Laver journalistik
Gordon: Laver kaffe
Bishop: Er projektleder
Aric: Kan spotte svindel+ludomani
Maya: forsikring & sandhed / løgn
Penny: Geografisk overblik over indtægt

17

THIS ROBOT WILL GROW
ALL THE FOOD YOU NEED



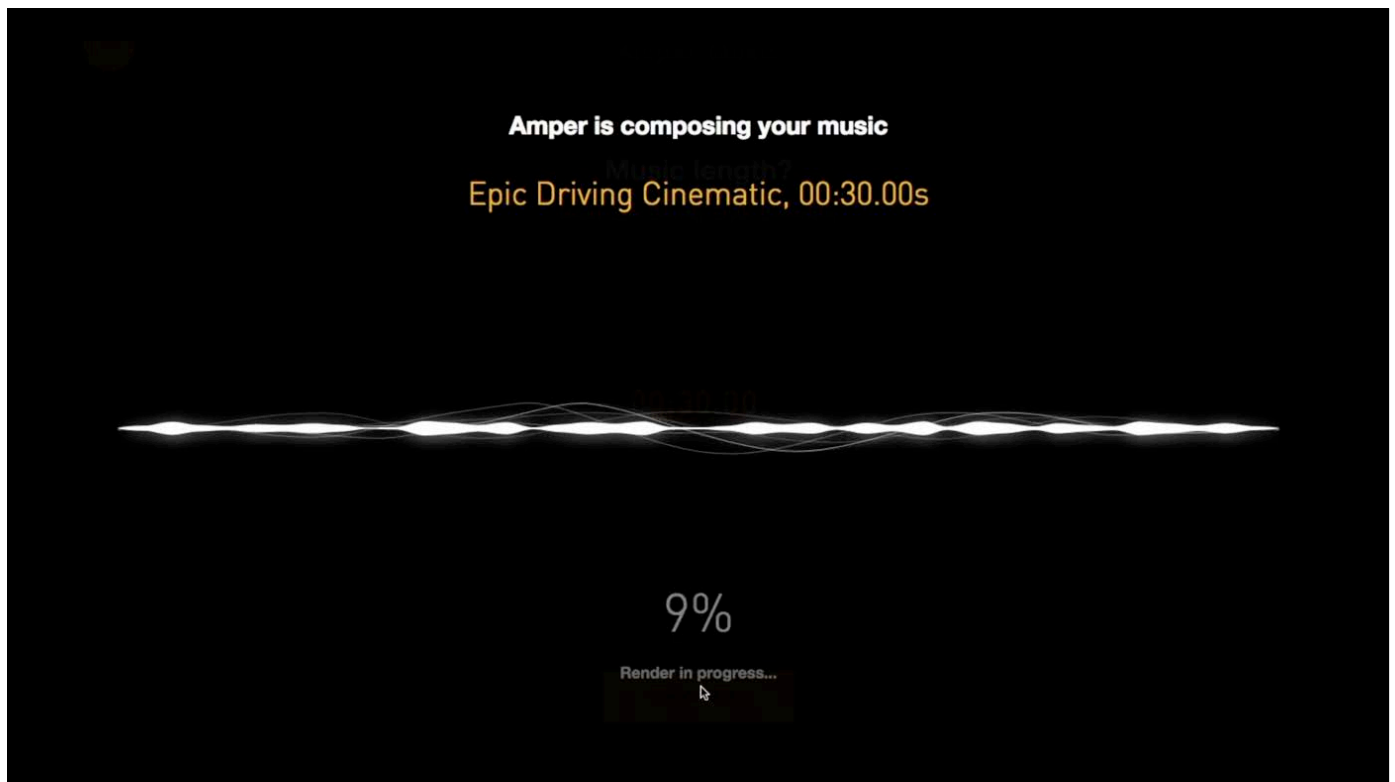
18



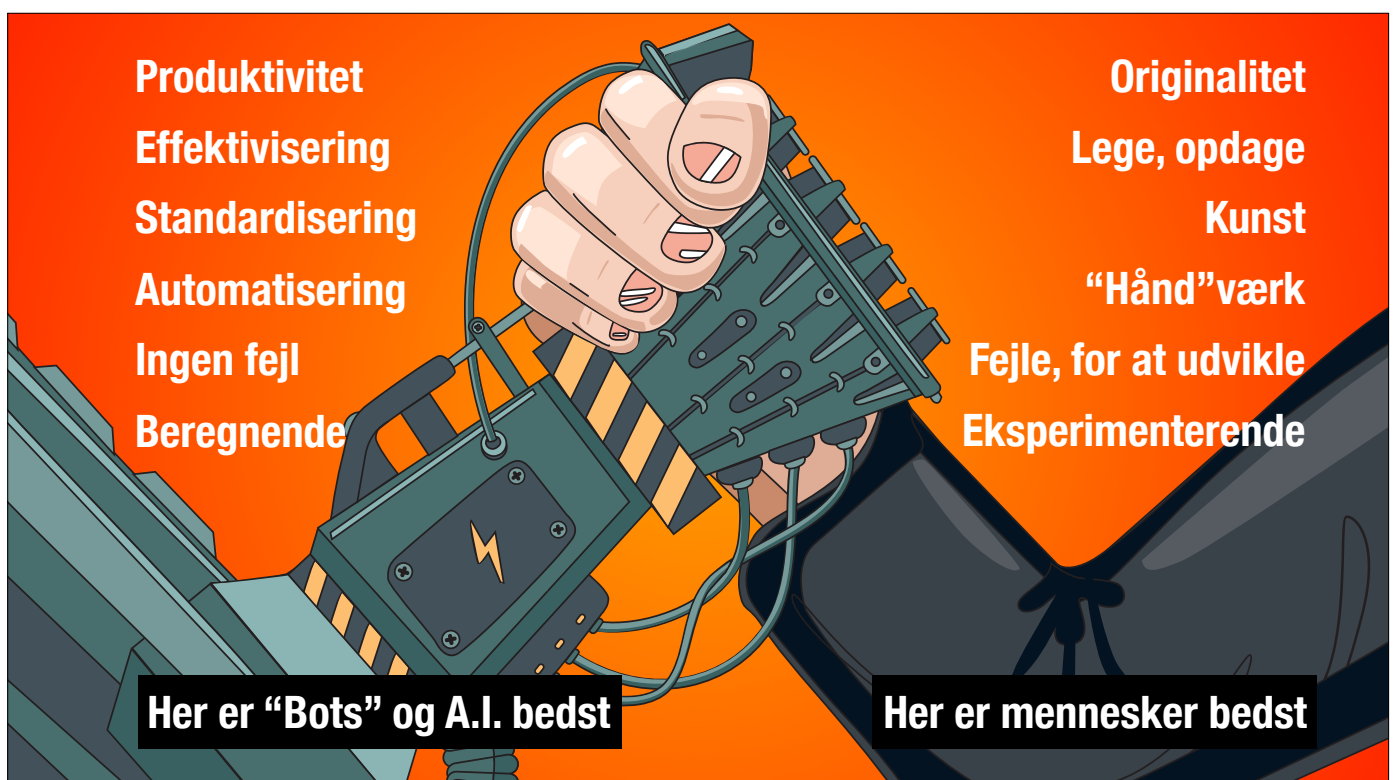
19



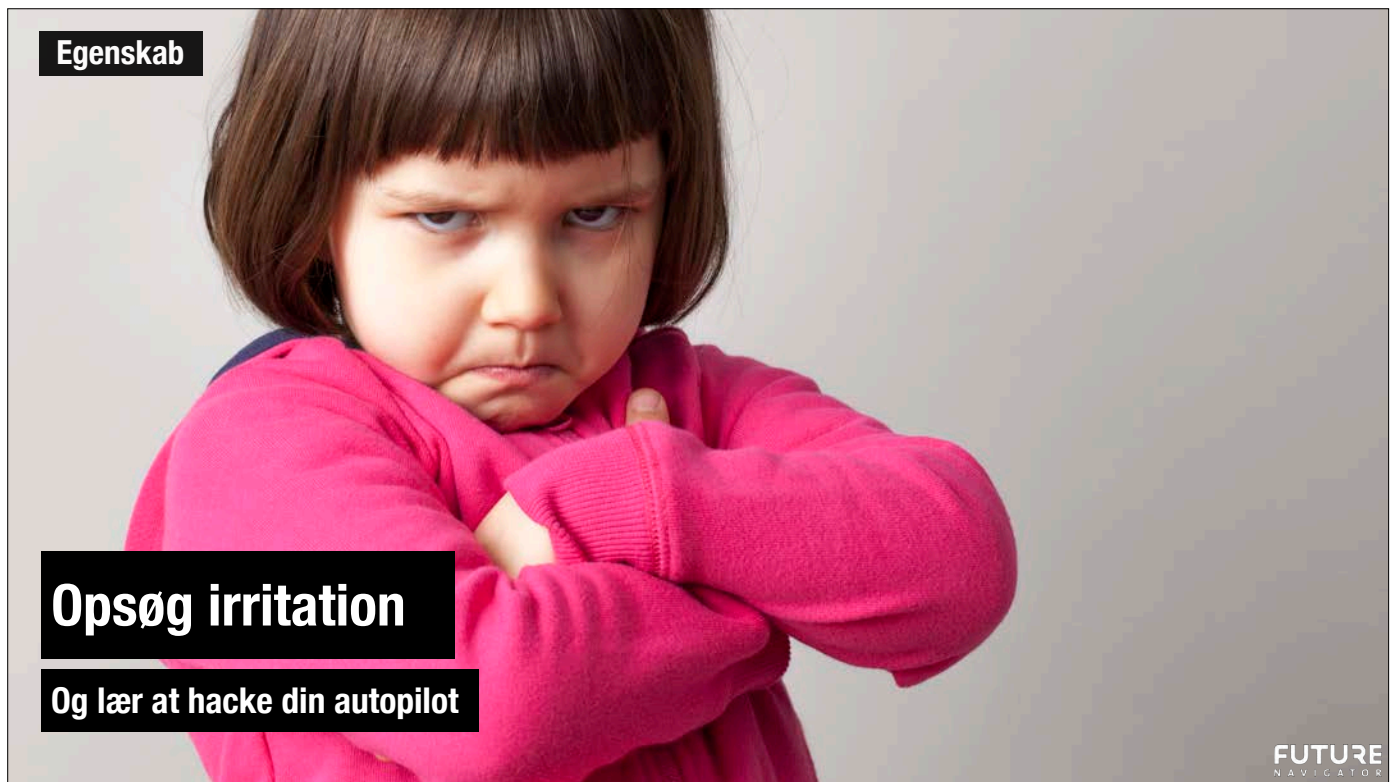
20



21



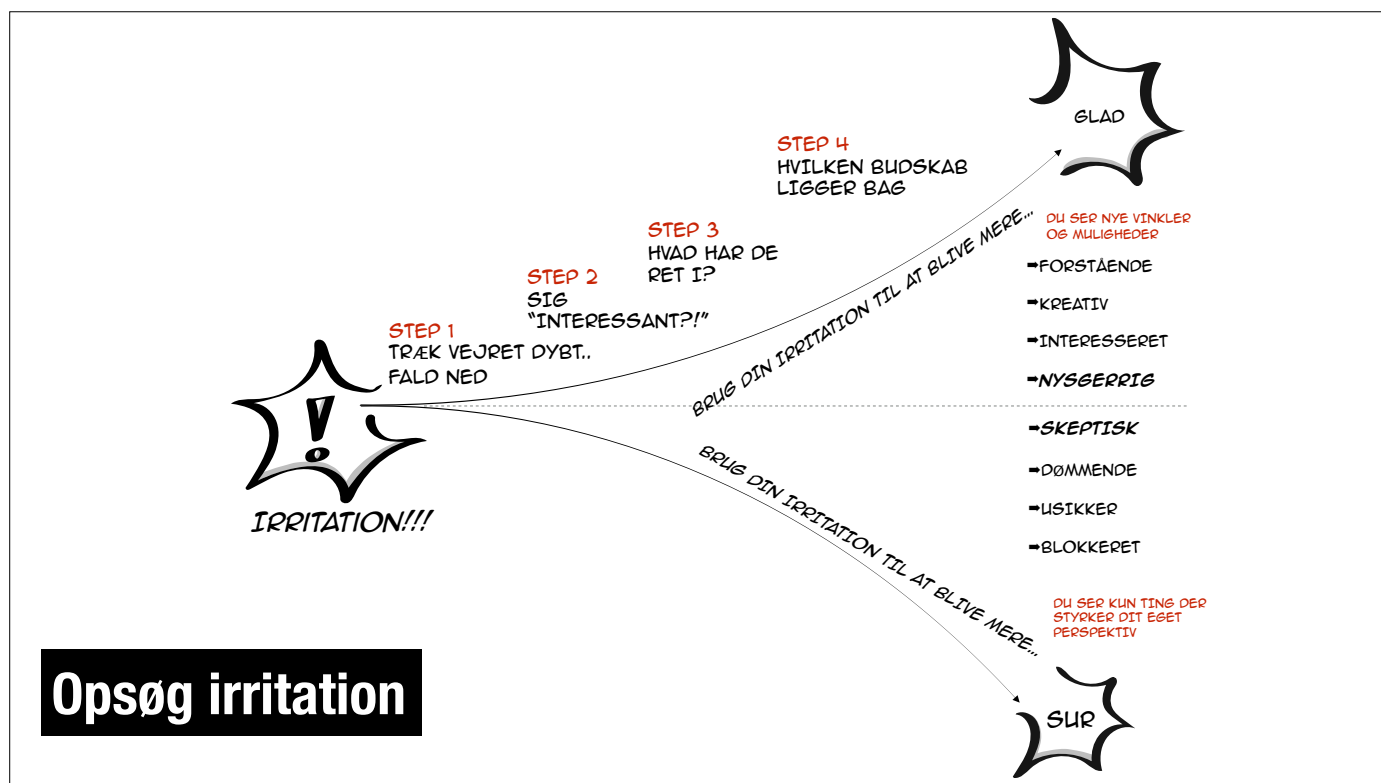
22



23



24



25



ØVELSE

Med din sidemand - 2 min.

Hvad irriterer dig max?

(Husk at sige interessant:-)

Gamle spilleregler/bro: MERE

Eje mere, være nr. 1, vækst for væksten skyld, lineær produktion, én bundlinie, "dem og os"

"Mere" har skabt mange gode ting, men spillereglerne trænger til at blive opdateret...



27

Mere, mere?



28

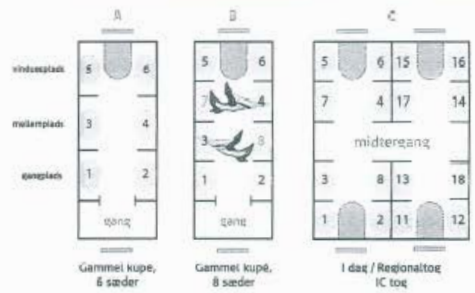
Sjove numre

Asger Fredslund

Det er en kilde til forundring at kigge på nummereringen af sidepladserne i Regionaltoget. Jeg kan godt forstå, at de 2 x 4 pladser på hver side af midtergangen har numre, der begynder med samme ciffer, men så kan jeg ikke følge med mere.

Ø Talsystemet blev indført som en fælles standard for de fleste europæiske lande for at kunne pladsreservere i toget. Oprindeligt bestod talrækken af 1, 2, 3, 4, 5 og 6, som passede til en kupé med seks sæder. Plads 5 og 6 var vinduespladser, plads 3 og 4 mellempadser og plads 1 og 2 gangpladser. (Se figur A.) Noget lande havde også en kupé med otte sæder, og for at få ens standarder udvidede man det, så

plads 5 og 6 var vinduespladser, plads 1 og 2 gangpladser og resten var mellempadser. Man placerede plads 8 over for plads 3 og plads 7 over for plads 4, sådan at hvis kun plads 3 og 4 var reserveret havde begge passagerer god benplads. Talrækken så nu sådan ud: 1, 2, 3, 8, 7, 4, 5, 6. (Se figur B.) I dag har vi skilt de otte pladser ad med et gangareal, og man har så valgt at skære talrækken midt over, så plads 1, 2, 3, 8 hører sammen og plads 7, 4, 5, 6 hører sammen. På den måde er plads 1 og 2 blevet til vinduespladser. Denne standard bliver stadig brugt i det meste af Europa. Som passager kan man derfor næsten altid regne med, at plads 1, 2, 5 og 6 er vinduespladser. (Se figur C.) Før 1974



brugte DSB i øvrigt fjernskrivere til at booke pladser med. På et skrivemaskinetastatur indtastede man dato, togetnummer, antal pladser, ryger/ikke-ryger og strækning. Så kaldte man op via en drejeskive til modtageren, som sad på en af de større stationer. Den, der modtog bestillingen, checkede så med sin liste

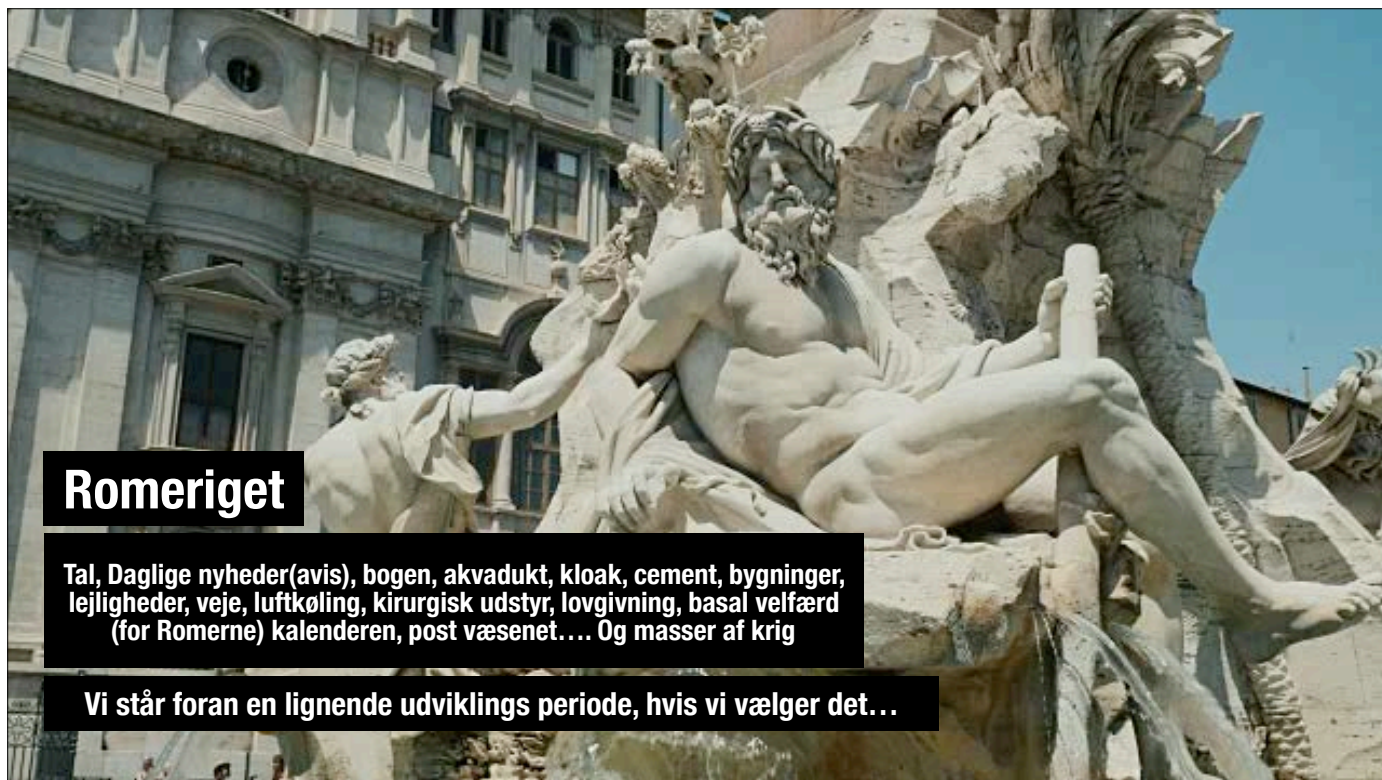
over toget og skrev tilbage med det tildelte vogn- og pladsnummer. Når salgsmedarbejderen fik svar tilbage, kunne han eller hun så regne ud, om kunden havde fået en gang-, mellem- eller vinduesplads. Man kunne derefter notere det på pladsbilletten, som blev udfyldt manuelt.

Sanne Thorbøll, sektionsleder

De nye spilleregler: "Bedre"

Mening som drivkraft, forbedre spillet, udvikling-herefter vækst, cirkulær produktion, mange bundlinier, planetær tankegang

Bedre er hårdt!! det kræver blandt andet at vi kan udfordre "business as usual"



Romeriget

Tal, Daglige nyheder(avis), bogen, akvadukt, kloak, cement, bygninger, lejligheder, veje, luftkøling, kirurgisk udstyr, lovgivning, basal velfærd (for Romerne) kalenderen, post væsenet.... Og masser af krig

Vi står foran en lignende udviklings periode, hvis vi vælger det...

31



Planetær udvikling: Fokuser på de “gode” problemer

Og de egenskaber der skal til for at løse dem

32



Hvad er et “bedre” spørgsmål?

33



34

Vigtige Egenskaber i Det 21. Århundrede

- Dygtighed (knæk koden, igen og igen)

35

Egenskab

RESULTAT

METODE

VEDHOLDENHED

TEKNIK

Dygtighed

Knæk koden igen og igen

36



FUTURE
NAVIGATOR

37

Vigtige Egenskaber i Det 21. Århundrede

- Dygtighed (knæk koden, igen og igen)
- Fremtidssans (Fremtidsperspektiver, retning & initiativ)
- Opsøg irritation (få nyt input)
- Ideudvikling (gnist)
- Eksperimenterende mindset (udvikling)
- Buddyteams (feedback & forpligtende fællesskab)
- Digi_tale (mestre it)
- Profil design (Synlighed & værdiskabelse)
- Håndværk (ikke det grove, men det sjove)
- Skaberkraft & give slip (konstruktion/destruktion)
- Mestre eget liv sammen med andre (Find din kerne og "at kunne sige fra")

38

Fra Fysisk til Psykisk slidt

Præstationssamfundet gennemsyrrer vores kultur. Folk bliver mere stressede, sårbare, ensomme og kommer oftere med psykiske diagnoser. WHO forudser nu, at stress og psykiske lidelser vil blive den største sundhedsudfordring i hele verden i 2030.



39



"Instead of slicing my own avocados, I just got the pictures instead"

Lindsey, student

40

Egenskab

Mestre eget liv

Betyder - Lære MIG selv at kende

Vælg de ting som virkelig rager mig!
Og sig "det rager mig ikke" til resten

41

Egenskab

Destruktion > < Konstruktion > < Destruktion

At favne Skaberkraft & kunne Give slip gang på gang - hele livet igennem

Bonus: Jo mere du skaber dig - jo mere finder du din kerne

42

SPIL DINE KORT

FRA "HOLD OP MED AT SKABE DIG!" TIL "SKAB DIG SELV"
- SPILLE DE KORT DU HAR PÅ HÅNDEN SÅ GODT SOM MULIGT.



TALENT KORT
MEDFØDTE

MESSI FODBOLD
MARILYN UDSEENDE
MFL.



MINDSET KORT
INDSTILLING

FIXED/GROWTH
POSITIV/NEGATIV
DISCIPLIN
ALDRIG GIVE OP
FIRST MOVER
MFL.



EGENSKABS KORT
KAN TRÆNES

TEGNE, LYTTE
HÅNDVERK, SALG
DIGI_TALE, SKRIVE
HISTORIER MFL



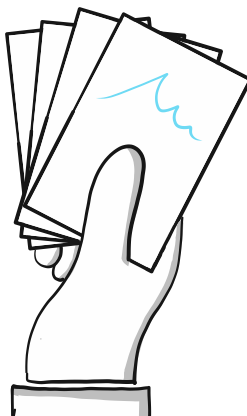
TRENDKORT
FREMTIDEN

DEN RETTE BØLGE



BAD-DOG
MØRKEMANDEN

DET KORT SOM HOLDER
OS TILBAGE
DÅRLIG FORTID MFL



FUTURE
NAVIGATOR





45

Vil du gerne lære at Navigere i Fremtiden?

Fremtidssans - 2 dages kursus

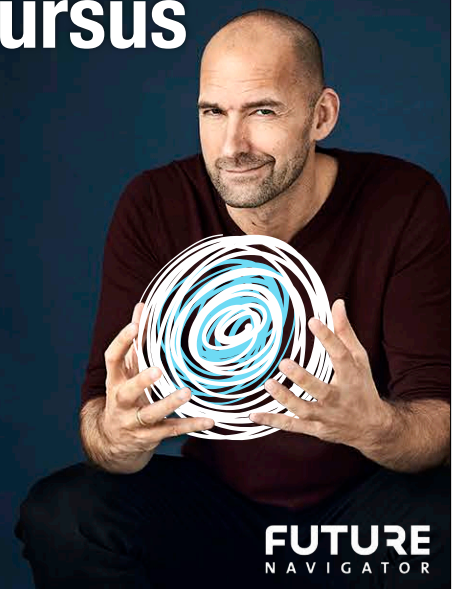
Tjek de nye datoer

Klik Her!!

www.futurenavigator.dk/iff

Henrik Good Hovgaard - hh@futurenavigator.com - 3110 0255

FUTURE
NAVIGATOR



46

Egenskab

Buddyteams

47



48



Fra World of Warcraft til World of Workcraft

Fremtidens arbejdsmarked vil minde om spil dynamikken

49



“Open education”

Ingen undervisere, bøger, pensum eller karakterer + det er gratis

'42'

50

Assassin's creed

The Discovery Tour DLC - Spil virksomhed laver historie undervisning



51

Vær klar til at ride “Oplevelses Universer” bølgen

Mixed reality universer har potentialet til at skabe utallige nye arbejdsområder



52



2018 - Magic leap one

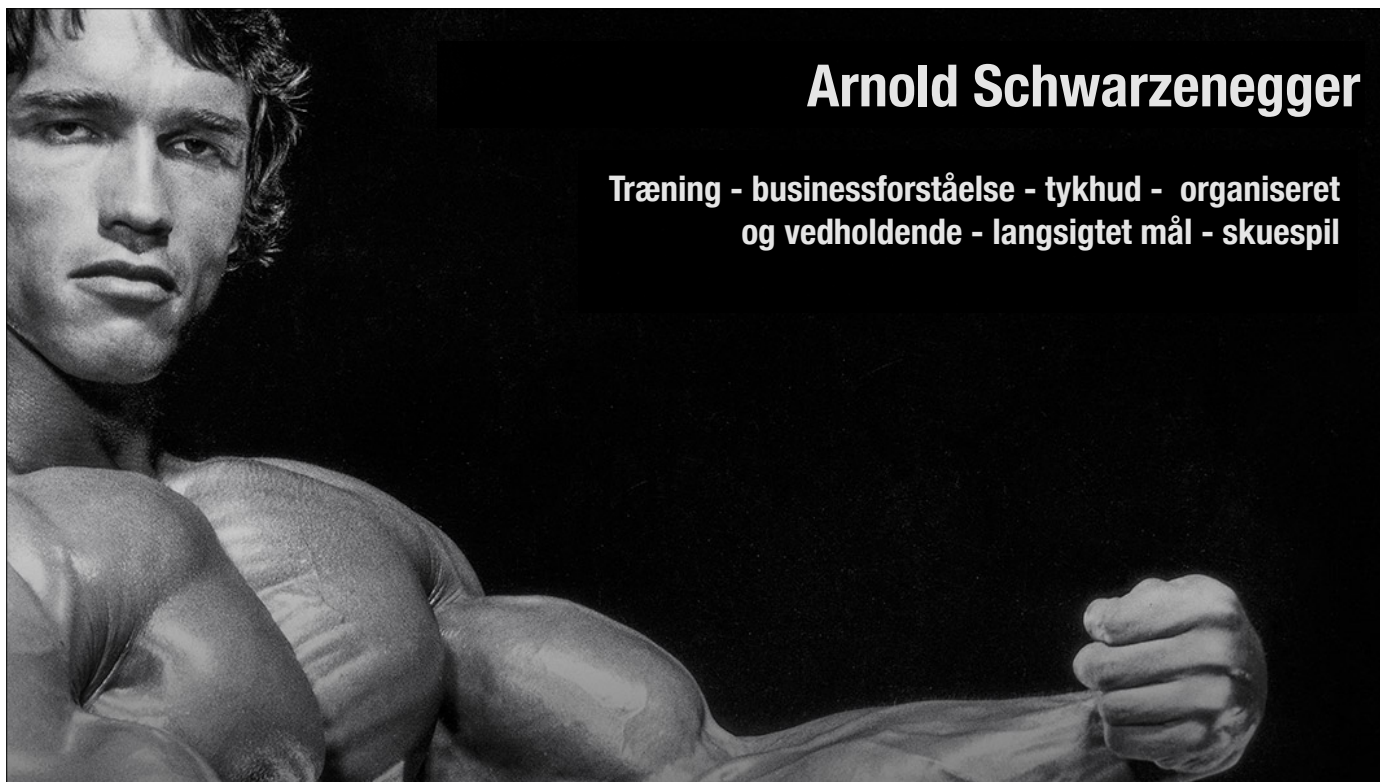


2019 - NReal light



Tim Ferris - forfatter/podcaster

OCD - menneskelig forsøgskanin - lyttende - skaber - entreprenør



Arnold Schwarzenegger

Træning - businessforståelse - tykhud - organiseret
og vedholdende - langsigtet mål - skuespil

55

ØVELSE

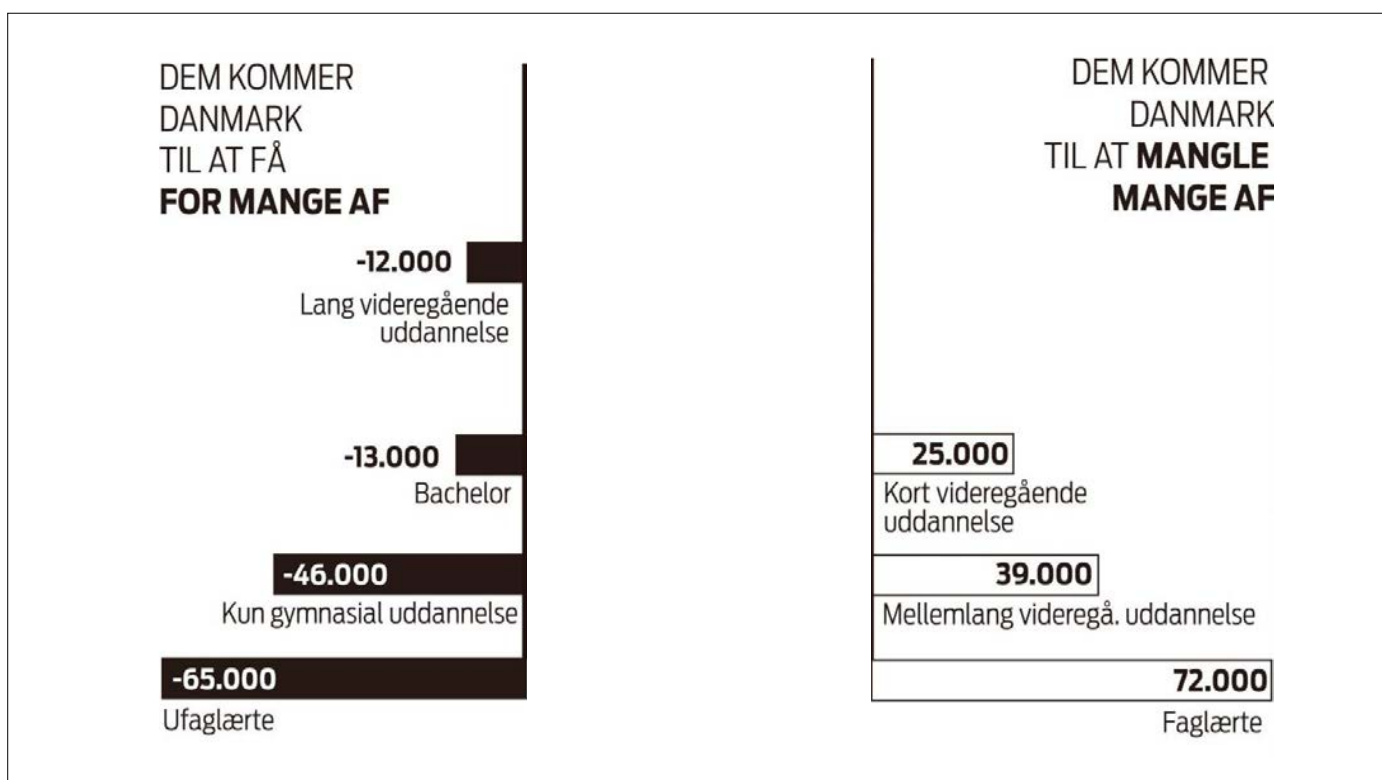
Med din sidemand

**Hvilke egenskaber ser du
som vigtige i fremtiden?**

56



57



58



59



60

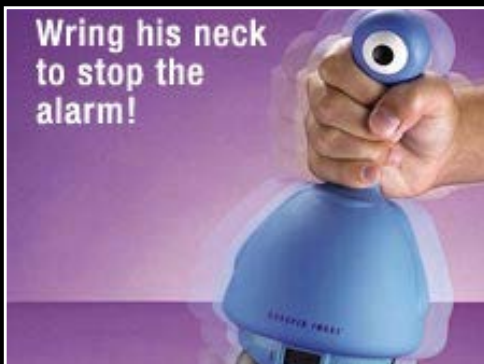
En lille øvelse



Skab et vækkeur ud fra
"mere spillereglerne"



61



62

EN LILLE ØVELSE



Skab et vækkeur ud fra
"Bedre spillereglerne"



63

Det Planetære rige

Wired world og Meta intelligens, Klimakontrol, Universal basis income, A.I. som projektleder for planeten, rum, Overbefolkning styres, "Evolution by intelligent direction", Optimerede mennesker, Rum forskning og orbit-travel,

Den store fællesnævner = Samhørighed

64



En Game Changer

Pension til Pauser

Vi lever længere, arbejder anderledes og mindre fysisk belastende og tager i stedet pauser igennem hele livet

65



Næsten 60 pct. flere selvstændige på 67 år og derover...

66

Fra tekst til billeder

Nye søgealgoritmer gør det muligt at søge i billedeindhold



67

Egenskab



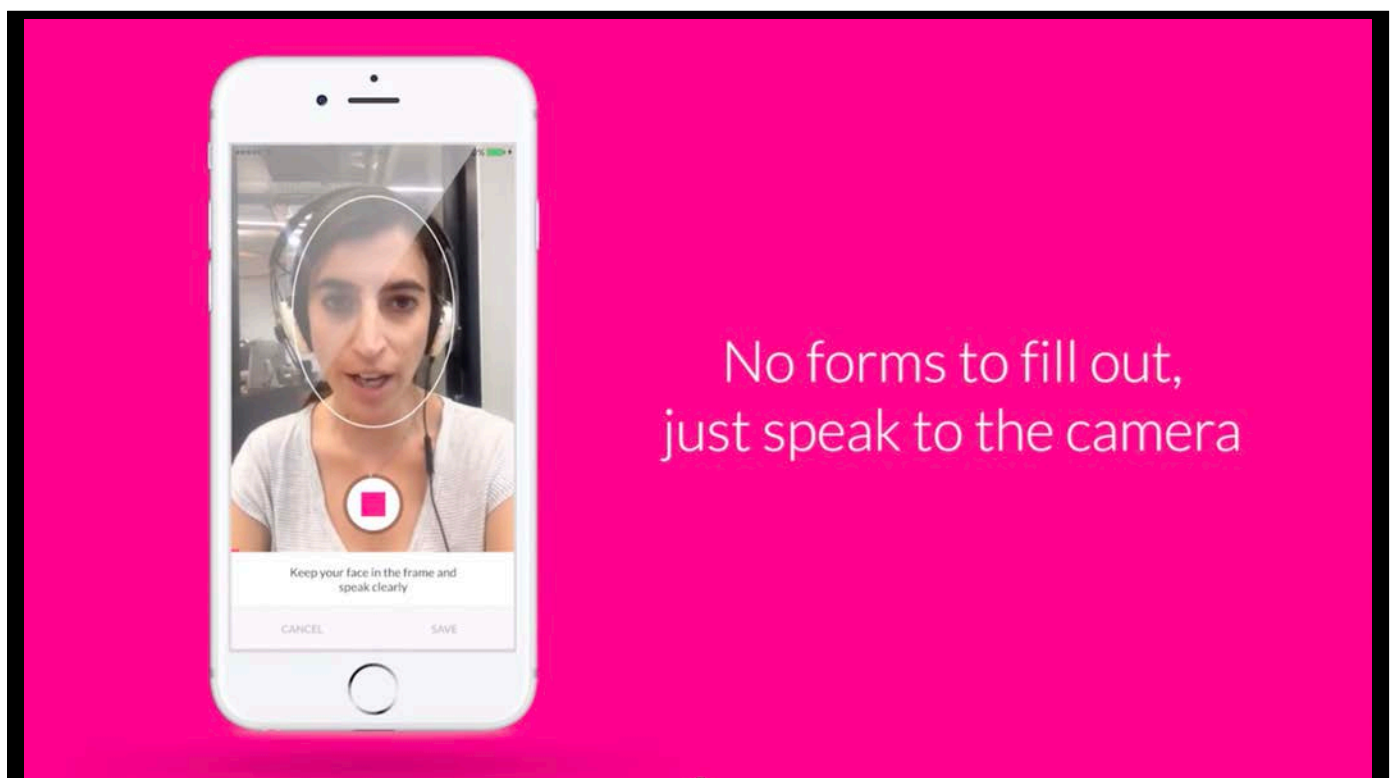
68



Fra Monitorering til Hyper overvågning Vi er på vej ind i det etiske årti...



69



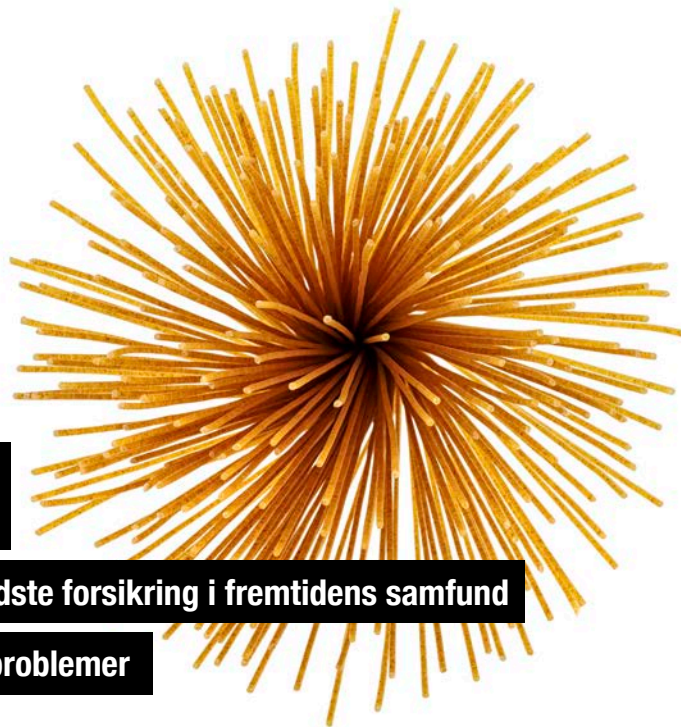
70

Egenskab

Ideudvikling

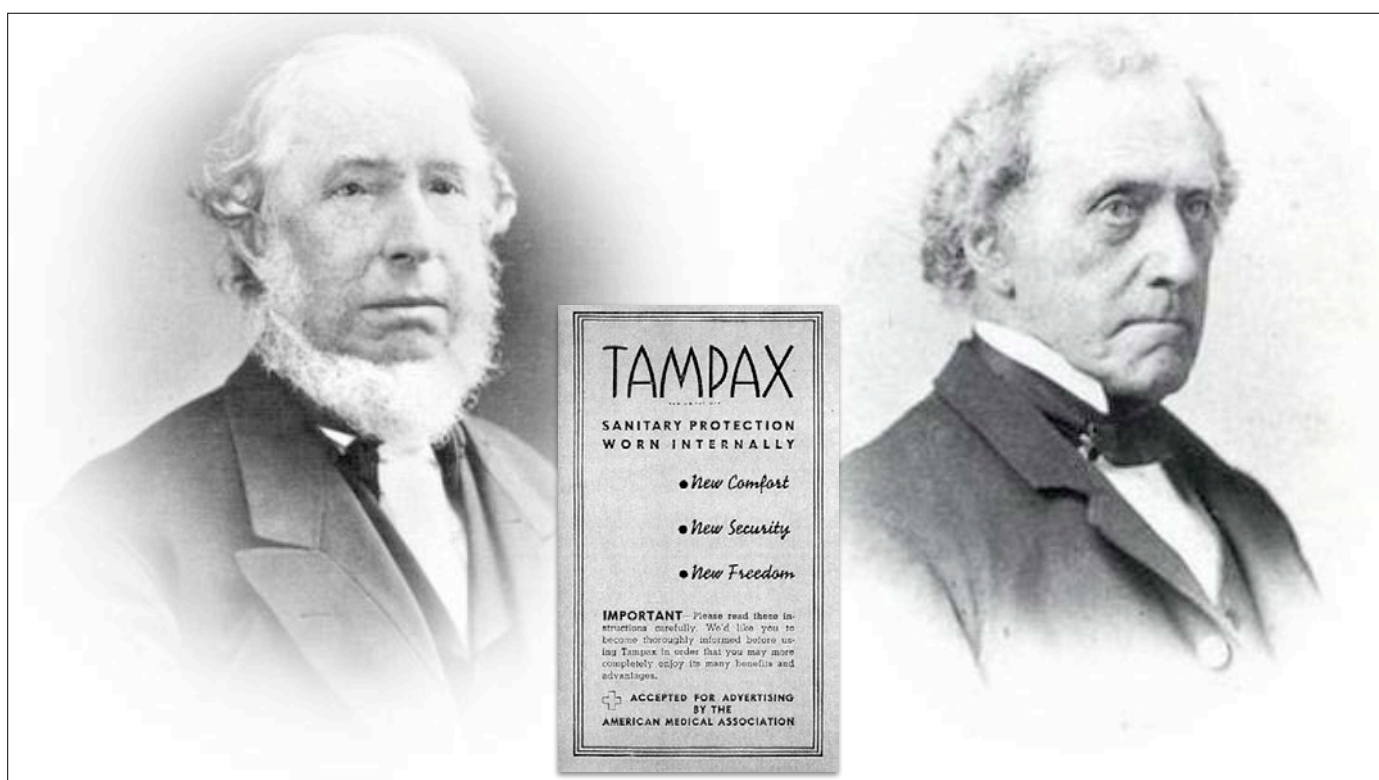
Bliver måske den bedste forsikring i fremtidens samfund

Kig efter “de gode” problemer



FUTURE
NAVIGATOR

71



72



At blive influencer...

Nr 1. På "hvad vil du være når du bliver voksen" i Asien

73

Future Navigator Training

Kommer til foråret 2019!!

Klik Her!!

Gratis Introgruppe i Facebook
[Futurenavigatorcommunity.com](https://www.facebook.com/futurenavigatorcommunity)

Henrik Good Hovgaard - hh@futurenavigator.com - 3110 0255



FUTURE
NAVIGATOR

74

Lær at
Trendspotte

Oversæt fremtiden til Strategi, Ideer og
Handling for dig og din organisation

Med Det Intensive Kursus i
Fremtidssans



FUTURE
NAVIGATOR

75

Lær at
Trendspotte

Oversæt fremtiden til Strategi, Ideer og
Handling for dig og din organisation

Med Det Intensive Kursus i
Fremtidssans



FUTURE
NAVIGATOR

76

Håndværker --> Håndværker 2.0

Kompleksiteten i det faglige arbejde stiger og vil i fremtiden kræve IKT egenskaber, som fx. samarbejde med bots og kunstig intelligens, online profildesign og synliggørelse af værdiskabelse.



77



78



79



80