

## SÅDAN GENNEMFØRER I FASENS DEL 1: IDÉWORKSHOP

Idéworkshoppen giver jer nye svar på innovationsspørgsmålet. Workshoppen har tre dele, der bringer deltageres tanker ud af de vant baner og resulterer i et væld af ideer, I senere kan prioritere imellem.

### **Spilleregler for idéudvikling:**

- *Al kritik er forbudt*
- *Alle ideer er velkomne*
- *Vildskud kan hjælpe geniale ideer på vej*
- *Forsøg gerne at bygge videre på andres ideer*
- *Resultatet af øvelsen kan både være en komplet løsning på problemet, en liste af ideer til løsninger eller ideer, der tilsammen sætter jer i stand til at lave en plan for, hvordan I finder en løsning*
- *Måske får man ideer, der løser helt andre problemer. Det kan betyde, at I skal lave jeres innovationsspørgsmål om. Det er en naturlig del af et innovationsforløb.*

### **1. Præsentation af innovationsspørgsmålet (5 minutter)**

Mødelederen præsenterer innovationsspørgsmålet for deltagerne.

### **2. Deltagerne får ny viden (20-30 minutter)**

Fremlæggeren fortæller om de indsigter, arbejdspladsen har fået gennem tematiseringen i fase 3. Fremlæggeren kan både bruge billeder, ord, tegninger eller tage deltagerne med til et sted, for eksempel et lokale.

### **3. Mødelederen præsenterer spillereglerne for idéudvikling (5 minutter)**

Alle nye ideer kan kvæles med et ”det har vi prøvet”, eller ”det kan vi ikke lige præcis her hos os, fordi...”.

Reaktionerne dræber ikke alene en konkret idé, men også den kreative proces, fordi kritikken som regel får os til at lægge bånd på os selv og optræde mere konformt. Derfor er det vigtigt, at I bliver enige om spilleregler fra start, og at mødelederen håndhæver dem undervejs.

### **4. I laver øvelserne (30 minutter – 2 timer)**

Mødelederen guider nu deltagerne gennem de øvelser, der er valgt.

Er I flere end seks deltagere, deler I jer i grupper med 3-4 deltagere i hver.



## SÅDAN GENNEMFØRER I FASENS DEL 2: PRIORITERING AF IDEERNE

I har i ideworkshoppen udviklet ideer. Nu skal I vælge de ideer, I gerne vil arbejde videre med. Det sker i en prioriteringsøvelse, der hjælper jer til at vurdere hver enkelt idé ud fra to kriterier, I vælger. Kriterierne kunne være, hvor let ideen er at gennemføre, og hvor stor værdi den vil skabe.

I skal nu suspendere reglerne fra idéudviklingen, hvor kritik var forbudt. Prioritering handler netop om at vurdere værdien af de enkelte forslag.

Prioriteringen gennemføres i fem trin. Mødelederen forklarer kort workshoppens forløb og introducerer den figur, deltagerne skal placere deres ideer i.

### 1. Beslut to kriterier (5 minutter)

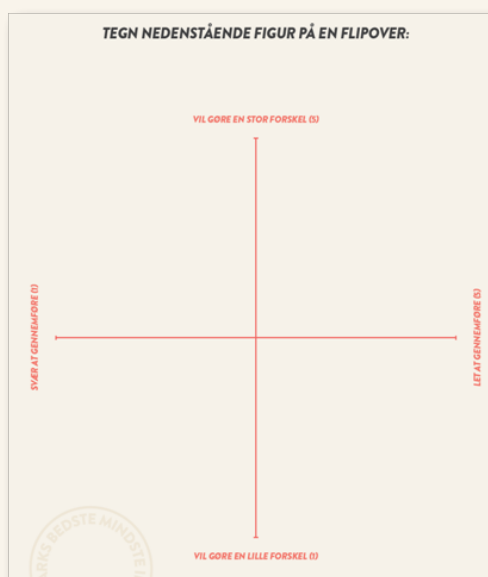
#### **Eksempler på kriterier**

- *Hvor stor værdi har ideen for brugere/borgere, når den er gennemført?*
- *Hvor let er ideen at gennemføre?*
- *Hvor meget kan arbejdspladsen lære af at gennemføre ideen?*
- *Vil ideen kunne bruges af andre end os?*
- *Vil ideen gøre hverdagen lettere for borgere og medarbejdere?*
- *Vil ideen frigive ressourcer til andet arbejde?*

Deltagerne skal beslutte to kriterier, som ideerne skal vurderes ud fra. I skal blive enige, også selvom I har flere grupper.

Når to kriterier er valgt, tegner deltagerne et koordinatsystem med to akser på en flip-over. En akse for hvert af de to kriterier som ideerne skal vurderes ud fra. Svarende til denne figur, men med de kriterier I har besluttet.

Flipoveren hænges op.



## 2. Vurdér ideerne ud fra det første kriterium (10 minutter)

Gruppen drøfter hver idé for sig og giver dem en værdi mellem 1 og 5, hvor 1 betyder, at ideen scorer lavt og 5 højt. Har ideen for eksempel potentielt set stor værdi for borgeren, får den 5, har den ingen eller meget lille værdi får den 1.

Skriv tallet på en post-it.

## 3. Vurdér kriteriet ud fra det andet kriterium (10 minutter)

Gentag vurderingen af ideerne men nu ud fra jeres andet kriterium. Det kunne være, hvor let ideen er at gennemføre. Er den let at gennemføre, får ideen 5. Er den svær, får den 1.

Skriv tallet på en post-it-sedel.

## 4. Placér ideerne i figuren (5 minutter)

Ideerne skal placeres i figuren på flip-overen ud fra de værdier, deltagerne har tildelt ideerne.

I har et felt til ideer der scorer højt på begge kriterier, to felter hvor ideen scorer højt på et kriterie men lavt på et andet, og et felt hvor ideen scorer lavt på begge kriterier.

## 5. Udvælg ideer (5 minutter)

Det er oplagt at vælge de ideer, der lander i feltet, hvor begge værdier er høje. Så ideen for eksempel både er let at gennemføre og kan skabe stor værdi for borgerne.

I skal ikke regne med at kunne gennemføre mere end en idé. Er I en stor arbejdsplads, hvor flere grupper har ideudviklet, kan arbejdspladsen sandsynligvis arbejde med to eller tre ideer. Men tag ikke munden for fuld. Får I succes med en enkelt idé til en start, kan I give jer i kast med mange flere ideer i fremtiden. Går arbejdet med at teste og implementere ideen i stå, for eksempel fordi arbejdsbyrden er for stor, er det svært at finde energien til at sætte nye innovationsforløb i gang.

Er I flere grupper, runder I workshoppen af med en fælles vurdering af de ideer, hver gruppe har prioriteret.

Er stillingen uafgjort mellem flere ideer? Så kan I bruge ”mavefornemmelsen”: Hvad har I mest lyst til at gå i gang med? Hvad tror I mest på? I kan også skyde et tredje kriterium ind og vurdere ”finalisterne” ud fra det.

