

TITELBLAD

Projekttitel	Digitalt værktøj til designprocesser – Et konceptforslag
Rapporttype	Kandidatspeciale
Undervisningssted	Aalborg Universitet
Afleveringsdato	02.06.14
Antal sider	68 (163.873 anslag)
Semester	10. sem, Interaktive Digitale Medier
Vejleder	Sune Klok Gudiksen
Rapport udarbejdet af	Charlotte Lybech Thomsen (Studienr. 20126757)

ABSTRACT

In this master thesis the main purpose is to develop a concept for a digital tool which can support design processes and thereby increase the outcome quality of such processes. In the design process of this concept the HOME-method is being used to divide the thesis into different parts each focusing on a specific area in the process. The first part is the 'pre-analysis' where the problem area is specified. In the following part, the focus turns to a deeper research of the area of concern. In order to build a strong foundation for the design, empirical data is being collected and analyzed in this 'research' part. The data consists of interviews and observation of different workshops where recording of video is also being used. Through a grounded theory approach the data is cut into smaller parts and categorized. This categorization is performed in order to generate knowledge about situations that occur in design processes where a digital tool could be helpful. As a result of the research and the processing of this, a category matrix containing challenges and opportunities in design processes is being developed. This matrix is the foundation of the further development of the tool in question. This leads to 'design' which is the next part of the HOME-method. In the beginning of this part an individual design phase takes place. Here different inspiration cards are being used in order to support the idea generation. However at this time the process proves that there is a need for involving more and different perspectives in the design. Therefore a workshop organized as a collaborative design phase is also integrated in the process. From the individual and the collaborative design phases a concept is made using sketching and prototyping. The concept consists of a touch table which contains different idea generation methods which are combined with the use of De Bonos thinking hats. According to the HOME-method the following part is 'completions'. As the concept is a suggestion and not the description of a fully functional product, the last part in the HOME-method is changed to fit the specific process. Therefore the ending part is more of an evaluation of the concept which states that the concept meets the different challenges and uses the possibilities from the category matrix.

FORORD

I forbindelse med dette speciale, har jeg fået hjælp og støtte fra forskellige kanter, for hvilket jeg har valgt at benytte 1.225 tegn på at sende en tak. Først tak til min vejleder Sune Gudiksen for at have ledt mig ud i kreative metoder i forhold til projektarbejde samt skaffet mig gode kontakter. Tak til Lise Juul Madsen fra 12Byer, som gav mig mulighed for at deltage i en todages workshop, hvilket blev en stor del af fundamentet til specialet. Ligeledes tak til Povl Heiberg Gad fra Gametools fordi jeg måtte filme workshop-processerne samt for mellemlandings-interviewet i Aalborg Lufthavn.

Derudover vil jeg takke sparringsgruppen på Nordkraft for input, diskussioner, fælles frokostpauser, kage, godt humør og motivation til at komme afsted hver morgen (...næsten). Tak til mine legekammerater Jannie og Ricky, som med liv og sjæl altid er med på at udvikle nye ideer og produkter - også selvom de ikke nødvendigvis bliver realiseret. Søs, tak for teoretiske diskussioner gennem årene og tak fordi du har overgivet verdens bedste sted på jorden til os! Og sidst, men bestemt ikke mindst, tak Chico fordi du aldrig (gav udtryk for at du) blev træt af at høre på mine specialespekulationer, og fordi du altid er der.

INDHOLD

KAPITEL 1. INDLEDNING OG PROBLEMSTILLING	9
1.1 INDLEDNING	10
1.2 PROBLEMSTILLING	12
1.3 PROBLEMFELT	12
1.4 PROBLEMFORMULERING	14
1.5 AFGRÆNSNING	14
KAPITEL 2. UNDERSØGELSESDSIGN	15
2.1 INDLEDENDE METODISKE OVERVEJELSER	16
2.2 FORSKNINGSMETODISK TILGANG	16
2.3 HOME-METODEN	18
2.4 AUTOETNOGRAFI	21
2.5 METODISK OG ANALYTISK TILGANG TIL OBSERVATIONSSTUDIER	23
2.6 METODISK TILGANG TIL INTERVIEWS	26
2.7 METODISK TILGANG TIL DESIGN	28
KAPITEL 3. OBSERVATIONSSTUDIER	29
3.1 INTRODUKTION TIL OBSERVATIONSSTUDIER	30
3.2 SPIL, LÆRING OG INNOVATION	32
3.3 CITY LAB	43
3.4 VÆRTENS BEDSTE BLOKHUS	59
3.5 OPSAMLING PÅ OBSERVATIONSSTUDIER	60

KAPITEL 4. ANALOG OG DIGITALE MULIGHEDER.....	65
4.1 INTRODUKTION TIL ANALOG OG DIGITALE MULIGHEDER	66
4.2 ANALOG	66
4.3 DIGITAL TEKNOLOGI	67
KAPITEL 5. DESIGNFASEN	73
5.1 DESIGNMÆSSIGT UD GANGSPUNKT	74
5.2 METODE FOR DESIGN	75
5.3 INDIVIDUEL DESIGNFASE	78
5.4 KOLLABORATIV DESIGNFASE	86
5.5 EVALUERING AF DESIGNFASEN	91
KAPITEL 6. AFSLUTNING	93
6.1 INTRODUKTION TIL AFSLUTNINGEN	94
6.2 KONKLUSION	94
6.3 METODEKRITIK	97
6.4 REFLEKSION OVER PROCES	96
6.5 PERSPEKTIVERING.....	98
APPENDIX	101
REFERENCELISTE	103
LISTE OVER BILLEDER, FIGURER OG TABELLER.....	106
BILAG 1. AUTOETNOGRAFI.....	109
BILAG 2. MODEL OVER SPECIALETS OPBYGNING	112
BILAG 3. TIDSPLAN FOR SPECIALET	113

BILAG 4. GAMETOOLS, SKITSE OVER PLACERING AF BORDE	114
BILAG 5. GAMETOOLS, TRANSSKRIFTION AF VIDEOMATERIALE.....	115
BILAG 6. GAMETOOLS, INTERVIEW MED CECILIE ELISABETH KOPPELGAARD.....	124
BILAG 7. GAMETOOLS, INTERVIEW MED NANNA HØG OG MARIE HUNE.....	126
BILAG 8. ARTIKEL FRA CITY LAB NYHEDSBREV #3	132
BILAG 9. CITY LAB, TRANSSKRIFTION AF VIDEOMATERIALE, GENTOFTE	133
BILAG 10. CITY LAB, TRANSSKRIFTION AF VIDEOMATERIALE, ROSKILDE	133
BILAG 11. CITYLAB, INTERVIEW JAN JONASSON, GENTOFTE KOMMUNE.....	160
BILAG 12. INTERVIEWGUIDE TIL POVL HEIBERG GAD, GAMETOOLS	163
BILAG 12.1. INTERVIEW MED POVL HEIBERG GAD, GAMETOOLS	165
BILAG 13. DESIGNFASE, IDÉKORT.....	173
BILAG 14. DESIGNFASE, ORDKORT	174
BILAG 15. DESIGNFASE, KATEGORIKORT	175
BILAG 16. DESIGNFASE, DIGITAL TEKNOLOGI-KORT	178
BILAG 17. DESIGNFASE, ELEMENTER TIL PROTOTYPE	179
BILAG 18. SPILLETS GANG.....	180
BILAG 19. KATEGORIMATRIX KOMBINERET MED VÆRKTØJETS FUNKTIONER.....	181

KAPITEL 1.

INDLEDNING OG PROBLEMSTILLING

1.1 INDLEDNING

Udvikling af idéer, koncepter og strategier kan gøres på et utal af måder. Ude i virksomhederne foregår nogle af disse processer med bunker af gule post it's, lange samtaler omkring et bord eller en usystematiseret brainstorm. Dog findes der mange andre tilgange og muligheder, som kan inddrages, når der skal udvikles nye tiltag i form af forskellige værktøjer og tilgange. Videre kan der være en fordel i at inddrage forskellige deltagere på tværs af kompetencer, erfaring, personlighed eller afdelinger. Processerne kan på den måde foregå i kreative forløb eller workshops med forskellige interessenter som deltagere. Det er med baggrund i denne type kollaborative proces interessen for dette speciales emne udspringer.

Forud for min specialeskrivning har jeg selv deltaget i tre processer i virksomheder, som bestod af henholdsvis en strategiproces hos VisitAalborg, en strategiproces hos FriSe og en konceptudviklingsproces hos CM Network. Disse er alle processer, hvor jeg, sammen med de øvrige deltagere, har oplevet forskellige udfordringer undervejs. For det første kan det generelt være svært for deltagerne at se fremgangen i selve processen samt udbyttet af denne. Derudover kan processen være præget af manglende overblik, forskellige interesser samt en udfordring i at fastholde deltagerne til emnet. Til tider får deltagerne ikke passende kreative input til at kunne løse deres opgave, og i nogle tilfælde er der heller ikke mulighed for at videreudvikle på egne og andres idéer. Flere idéer fra disse oplevede workshops bliver ikke brugt i det pågældende case-arbejde, men tages heller ikke med videre til eventuel senere brug, hvorved potentielt gode forslag går til spilde. Videre finder nogle deltagere processerne for useriøse samtidig med, at egentlige teoretiske metoder til kreative processer ikke benyttes (Bilag 1. Autoetnografi). I studiemæssig sammenhæng har jeg dog stiftet bekendtskab med forskellige idégenereringsmetoder, som jeg mener i højere grad bør udnyttes i denne type processer. På baggrund af mine erfaringer med designprocesser kombineret med et kendskab til idégenereringsmetoder, ønsker jeg at undersøge mulighederne for at udarbejde et koncept for et digitalt værktøj, som kan øge udbyttet af forskellige designprocesser.

Udover min egen erfaring bygger mine antagelser om udfordringerne med designprocesser også på et mere teoretisk grundlag. Forskning viser nemlig, at en meget lav procentdel af virksomheders innovationsprojekter er succesfulde. Dette skyldes blandt andet, at der mangler værktøjer, som kan bidrage til innovative gennembrud fremfor blot forbedringer af eksisterende

produkter (Kumar, 2013, s. 1). Videre påpeger Kumar, at der ofte er en antagelse hos virksomheder om, at innovation skal foregå på lederniveau. Dette til trods for at innovation ofte starter fra bunden hos medarbejderen, som blot har brug for lederens hjælp i forbindelse med struktur og processer for at kunne bidrage til innovationsprocessen. På den anden side skal innovation ikke *kun* foregå på medarbejderniveau, da lederne skal bidrage til integrationen af denne i virksomhedens overordnede strategi. En anden fejlagtig antagelse er, at innovation ikke kan planlægges, og at det blot handler om at gøre tingene anderledes og tænke ud ad boksen. Men innovation kan netop gøres til en systematisk proces med en mere videnskabelig tilgang (Kumar, 2013, s. 2). I det følgende er tilgangen også, at innovation med fordel kan udvikles via designprocesser med forskellige interessenter som deltagere.

En anden tilgang i dette speciale er, at digitale artefakter efterhånden er blevet en stor og uundgåelig del af vores hverdag. Faktisk er de så stor en del af vores liv, at de er med til at forme og påvirke udviklingen af os som mennesker både socialt og individuelt. Digitale artefakter udgør derfor et relevant felt, da det vedrører os alle, om vi ønsker det eller ej. Det digitale hjælper os i forskellige situationer både i professionelle og private sammenhænge. Dog kan det siges, at det digitale i sig selv ikke er andet end en repræsentation af noget andet, og det derfor kan betragtes som "...a material without qualities" (Löwgren & Stolterman, 2004, s. 3). Det betyder også, at designet af et digitalt produkt er mere åbent og har flere muligheder end designet af fysiske produkter. Dette gør samtidig også processen mere kompleks. Jeg ønsker dermed at inddrage det digitale i det førnævnte værktøj, da det indeholder en hel del muligheder og i mange tilfælde kan hjælpe til forbedringer af diverse processer såsom koncept- idé- eller designudvikling. Jeg vil derfor undersøge hvilke situationer, der opstår under en designproces, som eventuelt kan understøttes, beriges eller udfordres af et digitalt værktøj, hvorved udbyttet kan øges.

1.2 PROBLEMSTILLING

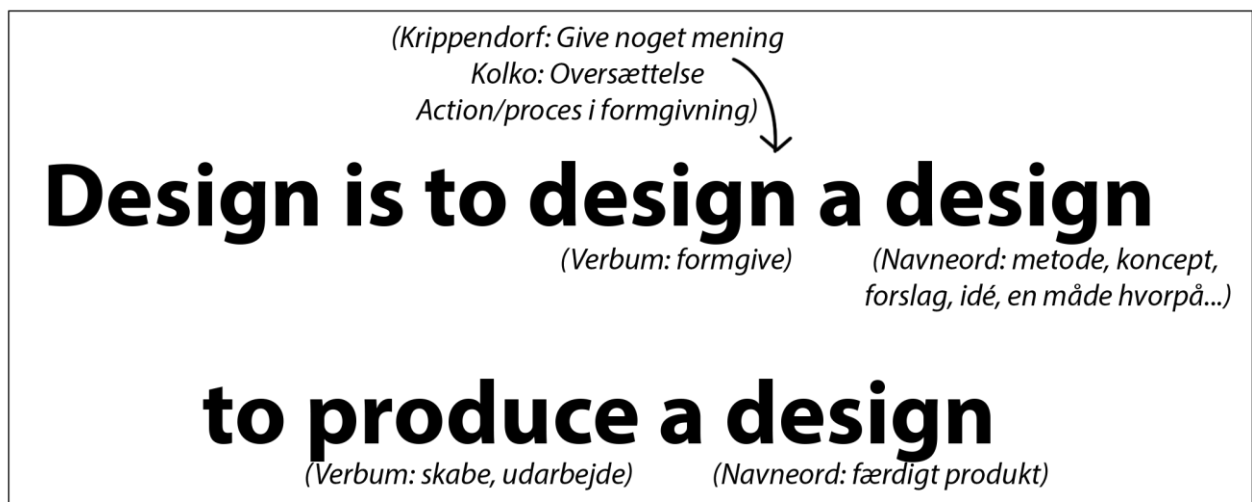
Med henblik på at kunne udarbejde et digitalt værktøj, som skal indgå i designprocesser, må der ligeledes indgå en designproces i forbindelse med udviklingen af værktøjet. Selve begrebet 'design' og min forståelse heraf uddybes derfor i følgende afsnit vedrørende problemfeltet. Herefter opstilles en problemformulering på baggrund af hvilken, det efterfølgende arbejde med specialet foretages.

1.3 PROBLEMFELT

For at forstå min egen proces i forbindelse med design af konceptet til et digitalt værktøj, benyttes følgende citat af Heskett (2005) vedrørende design:

"Design is to design a design to produce a design" (s. 3)

I sætningen har ordet 'design' fire forskellige betydninger, hvorfor jeg med henblik på udredning af citats mening, har synliggjort sætningens grammatik samt fundet passende synonymer for ordet 'design' i dets forskellige betydninger:



Billede 1: Noter ud fra Heskett (2005) citat "Design is to design a design to produce a design"

Heskett (2005) påstand om at design er at designe et design med henblik på at producere et design, kan dermed også oversættes til, at design er at formgive en metode, hvormed der kan udarbejdes et færdigt produkt. Da formålet med det følgende er at designe et værktøj, som kan

bidrage til designprocesser, kan jeg dermed forlænge Hesketts i forvejen kringlede sætning til at omhandle designprocessen:

“Design of a tool for a design process is to design a design to produce a design
to design a design to produce a design”

Det bliver dog lidt for indviklet og uigennemskueligt, hvorfor jeg ud fra Hesketts citat formulerer denne mere mundrette sætning vedrørende designprocessen til skabelsen af et værktøj:

”Design af et værktøj til designprocesser er oversættelse af en metode,
hvormed der kan skabes et værktøj, som kan formgive en måde hvorpå, der
kan udarbejdes et færdigt produkt”

Det omtalte færdige produkt, udgør i denne sammenhæng et koncept for et værktøj, der skal indgå i kollaborative designprocesser. Derfor må en undersøgelse af disse også danne baggrund for udviklingen af et sådant værktøj. Udover mine erfaringer med designprocesser ønsker jeg derfor at udføre en mere dybdegående undersøgelse af lignende processer. På den måde er det min hensigt at finde frem til situationer, som med fordel kan optimeres med henblik på en højere grad af opfyldelse af disse processers mål.

I specialet omfatter begrebet 'designproces' på den ene side min egen designproces i forbindelse med at skabe et digitalt værktøj og på den anden side den designproces, som selve designprocesværktøjet skal bidrage til. Det tydeliggøres dog løbende, hvilken af de to designprocesser, der er tale om i den pågældende tekstdel.

1.4 PROBLEMFORMULERING

Med henblik på at imødekomme problemfeltet skal det først fastsættes, hvilke situationer, der opstår i forskellige designprocesser, som potentielt kan understøttes af et digitalt værktøj. På baggrund heraf skal der efterfølgende skabes en designmæssig løsning for det pågældende værktøj. Disse to elementer kombineres derfor i følgende problemformulering:

Hvilke situationer opstår der i forbindelse med kollaborative designprocesser, hvortil et digitalt værktøj kan bidrage til at øge udbyttet? Hvordan kan et koncept for et sådant værktøj udformes?

For at kunne svare på problemformuleringen er det derfor nødvendigt at undersøge kollaborative designprocesser yderligere. Videre skal der udvikles et design til det omtalte digitale værktøj. Den metodiske tilgang, som skal understøtte disse handlinger og føre til besvarelsen af problemformuleringen, gennemgås derfor i det følgende.

1.5 AFGRÆNSNING

I det konceptforslag, jeg udarbejder, er der fokus på indholdet frem for de tekniske funktioner, der knytter sig til dette værktøj. Af denne grund er selve den teknologi, der ligger bag, heller ikke forklaret nærmere. Videre afgrænses designprocessen til ikke at omfatte realiseringen af produktet.

KAPITEL 2.

UNDERSØGELSESDSIGN

2.1 INDLEDENDE METODISKE OVERVEJELSER

Følgende afsnit afklarer først den overordnede metodiske tilgang og herunder også opbygning af specialet (Bilag 2. Model over specialets opbygning). Derudover forklares metoden for den empiriske dataindsamling, validiteten af denne samt, hvorledes dataen indarbejdes i specialet. I forhold til metode og undersøgelsesdesign er jeg bevidst om, at det ikke er muligt at forholde sig fuldstændig objektivt, hverken til indsamlingen af materialet eller i analysen af dette (Strauss & Corbin, 1998, s. 43). Jeg er derfor omhyggelig med at lytte opmærksomt til de personer, der inddrages i mine undersøgelser, samt at gengive samtaler og observationer så præcist som muligt. En metode som inddrages for at få en mere objektiv tilgang til empirien er komparativ tænkning i forhold til at undersøge, om det er muligt at finde de samme eller lignende fænomener i flere situationer. Dette inddrages ved at observere flere forskellige workshops, hvorefter resultaterne kan sammenholdes. Videre kan inddragelsen af forskellige synspunkter bidrage til større objektivitet, hvorfor jeg foretager interviews med forskellige personer. Desuden indgår et udvalg af forskellige undersøgelsesmetoder, herunder observation og videooptagelser, hvilket ligeledes bidrager til større objektivitet. Dog gennemføres undersøgelserne også med en vis grad af følsomhed, hvilket bidrager til opfattelsen af de subtile meninger, nuancer og forbindelser i materialet (Strauss & Corbin, 1998, s. 43) samt en viden om, at det ikke er muligt at forholde sig fuldstændigt ufortolkende.

2.2 FORSKNINGSMETODISK TILGANG

I forhold til indsamling af empirisk materiale benyttes der i høj grad kvalitativ data. Den kvalitative data består af videoobservation og forskellige interviews, som foretages i forbindelse med kollaborative designprocesser. Videoer samt lydfiler fra interviews er vedlagt specialet. Ved disse metoder analyseres situationer, som afspejler dem, jeg ønsker at designe et koncept for et digitalt værktøj til. Dette gøres med henblik på at udvikle et koncept, som kan løse relevante problemstillinger, der også i virkeligheden opstår i designprocesser. Dette understøttes af følgende ordsprog, som blandt andet benyttes hos LEGO:

”If you want to know how a lion hunts, don’t go to the zoo, go to the Savannah”

Dermed understreges det, at det i højere grad giver mening at undersøge et fænomen i dets naturlige omgivelser. Ved at udforske menneskers adfærd frem for blot at lytte til det, de siger, er det muligt at opdage udtalte behov i form af mønstre i måden hvorpå, de agerer (Jordan & Henderson, 1994, s. 1). Ud fra en opnået viden om disse behov er det dermed muligt at designe til den pågældende situation. Mit undersøgelsesmateriale består dermed af indsamlet empiri, som efterfølgende understøttes samt benyttes i den videre proces ved hjælp af forskellige teoretiske tilgange.

Jeg tilslutter mig i specialet den metodologiske holdning, at det ikke er muligt at nå frem til en endegyldig sandhed. Derfor er de forskellige konklusioner samt min endelige løsning i form af konceptet til et digitalt værktøj dermed et begrundet bud på, hvordan det pågældende problem kan ansues og løses fremfor en påstand om, at dette er den eneste rigtige løsning eller sandheden. Denne tilgang beskrives blandt andet af Strauss & Corbin (1998) på følgende måde:

”...human grasp of reality never can be that of God’s, but hopefully research moves us increasingly toward a greater understanding of how the world works”
(s. 4)

Min tilgang til dette citat er, at det ikke nødvendigvis skal opfattes religiøst, men nærmere som en udtalelse om, at vi som mennesker umuligt kan opnå en viden, som er fuldkommen, men at vi blot kan forsøge at nærme os sandheden. Sættes dette i forhold til designtænkning, kan der desuden drages paralleller til *wicked problems*, som blandt andet er kendetegnede ved, at de ikke har en rigtig eller forkert løsning. I stedet kan løsningen være god eller dårlig (Buchanan, s. 16), hvorfor specialets endelige konceptforslag heller ikke betegnes som den rigtige løsning, men i stedet et bud herpå. Kvaliteten af konceptet kan i stedet evalueres på baggrund af den indsamlede empiri, hvorved det er muligt at bedømme kvaliteten af løsningen. Det er dermed med denne tilgang som udgangspunkt, at der indsamles kvalitativ data, gennemføres analyser samt udvikles et koncept for et digitalt værktøj. Videre er jeg som nævnt opmærksom på, at der indgår en grad af fortolkning, hvilket betyder, jeg selv har en påvirkning på de resultater, jeg kommer frem til (Andersen, 2005, s. 210). Dette foregår både i mit valg af undersøgelsesområder, metoder og kilder samt i min tolkning af dette materiale. Min egen for forståelse har dermed stor indflydelse på specialets indhold samtidig med, at denne løbende udvikles i takt med, at jeg opnår nye forståelser for

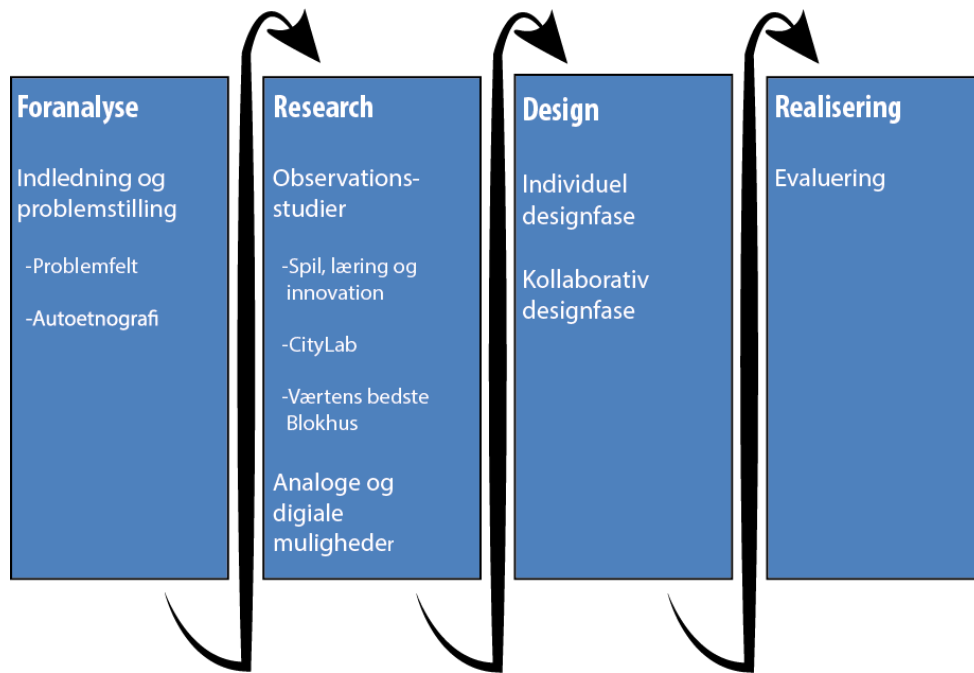
emnet. Dermed sker der også et løbende fremskridt i min egen erkendelse, hvorved der er mulighed for at opnå en større viden om feltet (Sørensen, 2010, s. 190).

Med ovenstående tilgang til specialet udarbejdes de forskellige dele. Dette gælder også for HOME-metoden, som benyttes til at beskrive specialets overordnede opbygning. Denne metode uddybes i det følgende, hvorefter de forskellige metodiske tilgange til den indsamlede kvalitative data gennemgås.

2.3 HOME-METODEN

Specialet er som nævnt opbygget efter HOME-metoden, som er en holistisk og åben designprocesmetode. Til uddybelse af metoden inddrages Christensen og Fischer (2004), der beskriver metoden som en struktureret tilgang, der giver mulighed for at foretage sammenhængende, velovervejede og relevante valg i løbet af designprocessen. HOME består af faserne *foranalyse*, *research*, *design* og *realisering*, som på den ene side udgør procesorienterede aktiviteter og på den anden side produktorienterede aktiviteter. De procesorienterede aktiviteter, der knytter sig til processen er planlægning, vurdering og tilretning mens de, der knytter sig til produktet er analyse, design og udførsel (Christensen & Fischer, 2004, s. 42). På trods af modellens skarpe opdeling af de fire faser, er min tilgang til den mere iterativ, idét jeg ser det som en mulighed at bevæge sig tilbage til en tidligere fase, hvis dette er nødvendigt for designprocessen.

De øvrige empiriske samt analyse-mæssige metoder, som benyttes undervejs i specialet, knyttes hver til én af HOME-modellens fire faser. Dette ses af følgende figur, som inddrages i løbet af specialet med henblik på at vise, hvilken del der arbejdes med i det pågældende kapitel:



Figur 1: Model udarbejdet ud fra HOME-metoden (Christensen & Fischer, 2004 samt eget tilvirke)

De enkelte elementer, som indgår i figuren forklares yderligere efter gennemgangen af de forskellige dele af HOME-metoden.

HOME-METODEN: FORANALYSE

I foranalysen klarlægges baggrunden for den valgte problemstilling. Det er også her fundamentet og dermed retningen for specialet og dets mål bestemmes i form af indkredsning af problemfeltet. Først og fremmest består foranalysen dermed af indledning, problemfelt og problemformulering. Videre indkredses problemet i en autoetnografi, hvor blandt andet min interesse for området uddybes.

HOME-METODEN: RESEARCH

Researchfasen kan forklares med den første del af Bill Buxtons sætning "Getting the right design and the design right" (Buxton, 2007), da der netop i research-fasen er fokus på at finde frem til det rigtige problem, der skal løses. Buxton understreger dermed nødvendigheden af et grundigt forarbejde i forbindelse med design. Dette understøttes også af Lanzara (1983), som påpeger, at den væsentligste opgave i designprocessen ligger i at definere problemet:

"Much work of the designer is less concerned with finding a solution to a specific problem than with defining collectively what is the relevant problem, and how to see it" (s. 38)

Videre påpeger Jon Kolko (2013), at der i researchfasen af en designproces bør gennemføres en etnografi-lignende undersøgelse, hvor den, der designer, indgår i det miljø eller den situation, de ønsker at designe til. Ved at være i konteksten er der dermed større mulighed for at opnå forståelse for det undersøgte som nævnt i metodeafsnittets indledning. I tråd med dette og grundet vigtigheden af selve problemforståelsen, som danner baggrund for designprocessen, ligger specialets største fokus også i researchfasen. Her udfoldes og undersøges det pågældende emne blandt andet ved observationer af tre forskellige workshops. Disse analyseres efterfølgende ved hjælp af interaktionsanalyse, hvilket gøres med henblik på at finde frem til designmuligheder, hvor et digitalt værktøj kan understøtte processen. Resultatet af disse undersøgelser samt analysen heraf er en kategorimatrix, som benyttes i det videre forløb. I denne fase inddrages også en undersøgelse af forskellige analoge og digitale muligheder, som kan bidrage til den endelige digitale løsning.

I forhold til den procesorienterede del af researchfasen udarbejdes der her en tidsplan for specialet, som skal give overblik over de forskellige aktiviteter (Bilag 3. Tidsplan for specialet).

HOME-METODEN: DESIGN

Når det rigtige problem er identificeret i researchfasen, er det tid at inddrage sidste del af Buxtons sætning "...and the design right" (Buxton, 2007). Dette kommer til udtryk i designfasen, hvor det handler om, *hvordan* der designes. På baggrund af den forrige fase skabes et udgangspunkt, som gør det muligt at udfolde et rigtigt design. Derfor er der procesmæssigt også fokus på at videreføre de fremkomne resultater fra researchfasen, således det sikres, at designet løser de observerede udfordringer. Der tages derfor udgangspunkt i den kategorimatrix, som er udarbejdet i researchfasen. I designfasen specificeres konceptets indhold og design og med udgangspunkt i indsamlede resultater fra de forskellige workshops, gennemføres en idéudviklingsproces i form af blandt andet sketching og udvikling af en rough prototype. Her er det min hensigt at gennemføre denne proces alene, men jeg finder i forløbet ud af, at der er behov for yderligere input. Der gennemføres derfor en workshop, hvor jeg sammen med tre andre deltagere udvikler flere idéer samt videreudvikler én af de eksisterende ideer.

Procesmæssigt tilrettes tidsplanen for specialet i denne fase i takt med, at der opnås større indblik i de forskellige opgaver.

HOME-METODEN: REALISERING

I realiseringsfasen udføres de beslutninger, der blev truffet i designfasen. I dette tilfælde ligger denne fase dog først efter specialets afslutning, da jeg i højere grad har fokus på at udføre et grundigt forarbejde for produktet. Hvis produktet skulle udarbejdes, ville dette foregå i realiseringsfasen, hvor alle digitale elementer skulle integreres i det konkrete digitale værktøj (Christensen & Fischer, 2004, s. 47). Da værktøjet ikke udvikles fysisk, vil denne fase i dette tilfælde have karakter af en konklusion i specialets afsluttende kapitel, hvor konceptet for det pågældende værktøj evalueres.

Med sine fire faser udgør HOME-metoden dermed specialets overordnede opbygning. Som nævnt indgår specialets forskellige teorier og metoder i de enkelte faser af HOME-metoden. I det følgende forklares de øvrige metoder, som herunder benyttes.

2.4 AUTOETNOGRAFI

Som en del af dette speciales empiri benytter jeg mig som nævnt af autoetnografi, som er en kvalitativ forskningsstrategi. Selve autoetnografien er en slags råmateriale, som indgår i bilag (Bilag 1. Autoetnografi), og som henvises til i indledningen og starten af specialet. Den udgør dermed mit udgangspunkt og min indgangsvinkel til området. Autoetnografien inddrages, da den giver mig mulighed for at gøre brug af min egen erfaring inden for specialets fokusområde. Jeg benytter autoetnografien til at komme med et kvalificeret gæt på, hvorledes den generelle situation forholder sig i forbindelse med flere virksomheders idéudviklingsprocesser. Autoetnografi som metode gør det muligt at inddrage egen erfaring omkring et bestemt emne, hvor erfaringen ikke nødvendigvis er opnået med henblik på at undersøge emnet (Ellis, januar 2011). At erfaringen ikke er dannet med henblik på undersøgelse, er netop gældende i dette tilfælde. Her fokuserer jeg på mine egne oplevelser i forbindelse med designprocesser, som jeg uafhængigt af hinanden, har været en del af i tre forskellige virksomheder. Jeg benytter på den måde erfaringen fra tre specifikke cases til at lære noget om designprocesser generelt. På baggrund af dette erfaringsgrundlag, som kun omfatter enkelte hændelser drager jeg en slutning om, at de pågældende tilfælde også må være gældende for andre virksomheder. Når der på denne måde drages generelle slutninger på baggrund af nogle enkelttilfælde, er der tale om en induktiv fremgangsmåde (Walford, 2004, s. 412). Jeg foretager dermed en vidensopbygning via en induktiv

metode på baggrund af en sammenfatning af mine observationer. Videre om induktive metoder siger Helles og Kørpe (2010):

”De induktive metoder tilstræber ligesom *grounded theory* at beskrive verden, som den fremtræder i sig selv uden på forhånd fastlagte kategorier – eller med anvendelse af så få som muligt” (s. 289)

Dette stemmer dermed overens med den autoetnografiske tilgang, hvor der ikke på forhånd er foretaget kategorisering. I citatet præsenteres desuden *grounded theory*, som er en metode, der senere vendes tilbage til i forbindelse med nogle af de empiriske undersøgelser. Autoetnografien er udarbejdet i starten af specialeskrivningen med henblik på at synliggøre min viden og undren omkring emnet på et tidligt tidspunkt i processen. På den måde er det muligt at finde frem til, hvad jeg endnu ikke ved, og hvad jeg stadig har behov for at vide og derfor må undersøge i løbet af specialeprocessen. Jeg er dog opmærksom på, at autoetnografien bygger på min egen fortolkede version af de pågældende situationer, da det er umuligt at forblive neutral i gengivelsen af disse. Dette skyldes, at der altid foregår en, omend ufrivillig, transformation af data indsamlet via observation. Transformationen foregår, idét jeg gengiver det oplevede, da dette er påvirket af min egen opfattelse af situationen. Ifølge Jordan og Henderson (1994), som blandt andet arbejder med interaktionsanalyse, udgør denne type data ikke en egentlig repræsentation, men i stedet en rekonstruktion af den undersøgte situation. Forfatterne inddrager desuden Bergman, professor i empirisk socialforskning, hvormed de understreger:

”...the reconstruction occurs through a variety of methods and interpretive devices that, by transforming and reducing reality, invariably and unavoidably import meaning into events. He notes that retrospective representation assigns a secondary web of meaning to the original events as they happened, so that the past events that once played themselves out according to then-existing relevancies are interpretatively re-created and re-constructed during data collection” (s. 13)

Jeg kan dermed ikke undgå at have tillagt autoetnografien forskellige meninger. De oprindelige situationer eksisterer ikke længere, men kun min egen rekonstruktion af dem. Der er derfor behov

for yderligere undersøgelser, for at understøtte mine antagelser i autoetnografien. Blandt andet derfor inddrager jeg en undersøgelse af endnu en designproces, hvor jeg går anderledes empirisk til værks.

2.5 METODISK OG ANALYTISK TILGANG TIL OBSERVATIONSSTUDIER

Med henblik på at opnå en dybere forståelse af hvilke faktorer, der spiller ind i forbindelse med designprocesser undersøger jeg tre designprocesser. Dette sker i form af undersøgelser, som desuden har til formål at belyse, hvorvidt der opstår situationer i designprocesser, hvor et digitalt værktøj potentielt kan indgå med henblik på at øge udbyttet. Undersøgelserne har desuden til formål at finde frem til i *hvilke* situationer, der kunne være behov for et digitalt værktøj samt identifikation af disse behov. I den forbindelse udfører jeg nogle kvalitative undersøgelser af de to workshops *Spil, læring og innovation* samt *CityLab*. Videre observerer jeg *Værtens bedste Blokhus*. I undersøgelserne af de to workshops har jeg fokus på processen, samt deltagernes interaktion med hinanden og de artefakter, der stilles til rådighed. Under observationen benyttes videokameraer, da dette giver mulighed for indsamling af mere omfattende data end blot ved observation. Ved *Spil, læring og innovation* foregår optagelserne ved, at jeg sætter to GoPro kameraer til at filme to af de seks borde under en spilsession (Bilag 4. Gametools, Skitse over placering af borde). Desuden optager et andet kamera oplægsholderne ved arrangementet. Ved *CityLab* benyttes ligeledes to ophængte GoPro kameraer samt et transportabelt kamera på stativ, således jeg har mulighed for at skifte kameravinkel og bedre kan følge processen. Videoerne fra *Spil, læring og innovation* er opdelt i filer med titlerne Gruppe 1.1, Gruppe 1.2, Gruppe 1.3 og Gruppe 1.4 samt Gruppe 6.1, Gruppe 6.2, Gruppe 6.3 og Gruppe 6.4. Videoerne fra *CityLab* er inddelt i filerne Gentofte 1 (oversigt), Gentofte 1 (frøperspektiv), Gentofte 2 (oversigt), Gentofte 2 (frøperspektiv), Gentofte 3 (oversigt), Gentofte 3 (frøperspektiv), Gentofte 4, Gentofte 5, Gentofte 6, Gentofte 7.1 værksted, Gentofte 7.2 værksted, Roskilde 1, Roskilde 2, Roskilde 3, Roskilde 4, Co-creator 1.1 og Co-creator 1.2

Den efterfølgende analyse af videoerne foretages med udgangspunkt i forskerne Brigitte Jordan og Austin Hendersons (1994) tilgang til interaktionsanalyse. Analysen beskrives her i det metodiske afsnit, da denne er tæt knyttet og afhængig af den metode, der benyttes. Jordan og Austin er forskere inden for *Human-Computer Interaction*, og de beskriver blandt andet interaktionsanalyse

som værende en empirisk undersøgelsesmetode, der fokuserer på menneskers interaktion med hinanden samt med forhåndenværende objekter. Det er dermed også i dette felt mit fokus ligger under observationerne. Undersøgelserne er etnografiske idet jeg befinder mig i den undersøgte situation over et tidsrum, hvor jeg observerer, hvad der sker i de pågældende situationer samt stiller spørgsmål til deltagerne (Hammersly & Atkinson, 1995, s. 1). Min undersøgelse består dermed af feltarbejde overvejende via ikke-deltagende, åben observation. Udover et par interviews observerer jeg deltagerne ude fra uden at være personligt involveret i processerne og den undersøgte kontekst (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 54).

Da dette speciale blandt andet har det udgangspunkt at menneskers subjektive meninger og forståelser er skabt på baggrund af social interaktion, må denne interaktion derfor også undersøges og fortolkes med henblik på at forstå et specifikt fænomen. Dette gøres som nævnt via observation, hvorved jeg har mulighed for at tage del i de undersøgte situation og dermed "...få adgang til de meninger, som aktørerne tilskriver forskellige sociale situationer" (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 100). Tilgangen bliver dermed socialkonstruktivistisk i forhold til forståelsen af den sociale interaktion og de meninger denne tillægges. Videre inddrages fænomenologiske perspektiver med henblik på at undersøge de fænomener, som fremtræder.

Observationen foretages med autoetnografien som baggrundsviden. Samtidig er jeg under observationen fokuseret på at opdage nye undersøgelsesområder. Her er videooptagelserne en væsentlig del af metoden, da det giver andre muligheder end ren observation. Om forskellen på videooptagelser og observation siger Jordan og Henderson (1994):

"Even the trained observer cannot keep track of the overlapping activities of several persons with any accuracy or any hope of catching adequate detail... By contrast videotape provides an incomparably richer record" (s. 14)

Fordelen ved video er dermed, at det giver mulighed for at indfange en del flere detaljer, som foregår samtidigt. Endvidere er det umuligt for en observatør at opfatte alt, der sker og gengive situationen så præcist, som et kamera kan. Som nævnt i afsnittet vedrørende autoetnografi påvirkes denne form for observerende indsamling af empiri af undersøgeren. Dette underbygges også af Andersen (2005), som er forsker og direktør på CBS Learning Lab, og som mener, at kvalitative undersøgelser i særlig høj grad er:

”... underlagt faren for forskerbias (det forhold, at undersøgeren personligt påvirker forskningsresultaterne) på grund af den personlige informationsindsamling og –behandling, hvori der indgår væsentlige tolkningselementer” (s. 210)

Med henblik på at reducere denne fare for forskerbias og dermed for stor personlig påvirkning i forbindelse med undersøgelsen, benytter jeg mig, udover blot at observere processen, netop også af videooptagelser. På den måde bidrager interaktionsanalyse til at mindske risikoen for, at jeg inddrager min egen bias i undersøgelsessituationen. Da der via video er mulighed for at gense den pågældende situation, er der også større chancer for, at jeg ikke blot ser eller husker min egen rekonstruerede version af virkeligheden, da jeg har mulighed for at søge tilbage i materialet. Ved at benytte video erstattes min egen bias i observationssituationen dermed af kameraets. På den måde reduceres denne betydeligt, da kameraets bias blot udgøres af dets iboende begrænsninger i form af de teknologiske egenskaber. Disse begrænsninger består blandt andet i, at det ikke er muligt at filme hele rummet og alle deltagerne på én gang (Jordan & Henderson 1994, s. 16). Derudover udgår nogle af de visuelle detaljer, som ellers er synligt for øjet samt øvrige sanselige elementer i videoen. Idét jeg selv deltager som observatør på de to workshops imødekommes dette samt giver mulighed for at understøtte nogle af resultaterne på videoen.

Med hensyn til analysen af data påpeger Jordan og Henderson (1994) desuden, at en fuldstændig objektiv tilgang til denne vil være umulig, da den blandt andet trækker på egen eksisterende erfaring og viden inden for feltet:

”Analytic work, then, draws, at least in part, on our experience and expertise as competent members of ongoing social systems and functioning communities of practice” (s. 3)

Videoen forstørrer dog validiteten af undersøgelsen, da der er dele af situationen, jeg formentlig ikke registrerer mens de foregår, men i stedet har mulighed for at undersøge i form af videoen. Videoen giver desuden mulighed for dokumentation samt gentagelser i forbindelse med undersøgelse af en specifik situation. For at gøre materialet lettere tilgængeligt udføres en transskription. Denne udføres ved hjælp af programmet Express Scribe, som giver mulighed for at se videoen samtidig med, at transskriptionen skrives. Programmet gør det desuden nemt at spole

frem og tilbage via tastaturet samt afspille slow motion for at få flere detaljer med. Da videomaterialet har en omfattende størrelse, og da ikke alle detaljer er relevante for analysen, foretages en udvælgelse. I analysen af videoen, og dermed også i transskriptionen, er der, ifølge interaktionsanalyse, mulighed for at fokusere på de væsentligste resultater, om hvilket Jordan og Henderson (1994) påpeger følgende:

”What has emerged in our practice is that we allow the extent and detail of transcription to be driven by our analytic interests, so that those features of the interaction that emerge as significant in the course of tape analysis are more comprehensively and exhaustively transcribed...” (Jordan & Henderson, 1994, s. 11)

Der er dermed fokus på analysens formål i transskriptionen, hvorfor jeg, på baggrund af mit undersøgelsesfelt, udvælger relevante dele af videoerne. Disse dele bearbejdes grundigere mens andre berøres mere overfladisk og igen andre udelades helt. Rent praktisk udarbejdes en indholdslog, hvor videoen inddeles i mindre dele (Bilag 5. Gametools, Transkription af videomateriale, Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, Bilag 9. City Lab, Transskription af videomateriale, Gentofte). Hver del markeres med tidspunkt i videoerne og gives en overskrift samt refererende tekst, som forklarer, hvad der sker på videoen. Loggen indeholder både verbale og nonverbale observationer og udgør dermed et overblik over den indsamlede data, hvilket gør det overskueligt at finde frem til bestemte sekvenser (Jordan og Henderson, 1994, s. 5).

2.6 METODISK TILGANG TIL INTERVIEWS

Med henblik på at opnå en forståelse for deltagernes oplevelse af de to workshops, foretager jeg delvist strukturerede interviews med tre deltagere fra *Spil, læring og innovation* samt en deltager fra *CityLab*. Interviewene optages som lydfiler vedlagt specialet og transskriberes. På baggrund af resultaterne fra de empiriske undersøgelser foretager jeg desuden et interview med Povl Heiberg Gad fra Gametools, som er facilitator ved både *Spil, læring og innovation* og *CityLab*. Interviewet er struktureret og indeholder åbne spørgsmål, som er udformet under seks forskellige overskrifter udledt af den indsamlede og behandlede empiri. Hermed efterprøver jeg mine observationer, hvilket giver mulighed for nye perspektiver samt uddybelse af emnerne. Jeg har på dette tidspunkt

opnået både en teoretisk og praktisk forståelse om de fænomener, jeg ønsker at undersøge med interviewet, hvorfor spørgsmålene er fastlagte på forhånd. Samtidig er jeg åben overfor nye synsvinkler fra den interviewede, hvilket betyder at interviewguiden (bilag 12. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools) ikke følges i den nøjagtige rækkefølge. På den måde indeholder interviewet også elementer af det delvist strukturerede interview (Andersen, 2005, s. 168). Med henblik på at undersøge fænomener, som optræder i forbindelse med de forskellige workshops, søger jeg dermed at forstå disse ud fra de subjekter, de fremtræder for. Der inddrages dermed en fænomenologisk tilgang med udgangspunkt i Zahari (2003), som blandt andet påpeger følgende:

”Det er jo netop subjektet, og mere specifikt det kropslige subjekt, som anlægger det perspektiv, som genstanden fremtræder igennem” (s. 17)

Subjektet bliver dermed en slags oversætter i forståelsen af fænomeners beskaffenhed eller mening. I interviewene undersøges sammenhængen mellem subjekt og verden (Zahari, 2003, 18) i den pågældende situation. De forskellige interviews gennemføres dermed for at opnå en dybere forståelse, men også som et alternativ til min egen forståelse af det pågældende fænomen, som det fremtræder for mig. Interviewene skal dermed bidrage til, at jeg kommer på afstand af mine egne forståelser og dermed modvirke en alt for ensidig tilgang. Videre optager jeg interviewene og lytter dem nøje igennem og forholder mig åbent overfor det, interviewpersonerne fortæller, for ikke at drage forhastede konklusioner (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 265). I interviewene indgår jeg selv som forskningsredskab, da jeg netop benytter min egen livsverden til at forstå det udtalte, hvilket kan begrundes og forklares på følgende måde:

”...det eneste redskab, der er komplekst nok til at forstå og lære om menneskelig eksistens, er et andet menneske. Så det, man bruger, er ens eget liv og ens egne erfaringer i verden” (Lave & Wenger, 2003, s. 184)

Med denne baggrund for forståelse er det heller ikke muligt at forholde sig fuldstændig objektivt til et fænomen, da forforståelser altid vil spille ind. Ligeledes er forforståelser hos interviewpersonerne uundgåelige, hvorved deres svar allerede er påvirket af deres egen livsverden. Eksempelvis har Povl Heiberg Gad en baggrund som dramalærer og instruktør og er nu spiludvikler (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools). Hans livsverden og dermed

svar på interviewspørgsmålene tager derfor blandt andet afsæt i dette, hvorfor han også taler positivt om problemløsning og læring gennem spil. Ved at være opmærksom på interviewpersonernes og mine egne forforståelser har jeg mulighed for i højere grad at forholde mig kritisk til den indsamlede empiri samt min egen videreformidling af denne.

På baggrund af resultaterne fra de forskellige undersøgelser gennemføres en designfase, hvis metodiske tilgang forklares nærmere i det følgende.

2.7 METODISK TILGANG TIL DESIGN

Specialets designfase tager udgangspunkt i resultaterne fra den indsamlede og bearbejdede empiri. På den måde er der i højere grad mulighed for at rette designet mod potentielle brugere, da det netop er disses sociale adfærd i designprocesser, der undersøges. Det endelige produkt, som ønskes designet, kan betegnes som oplevelsesskabende, hvorfor det i designet af dette er gældende, at selve oplevelsen netop *ikke* kan designes. I stedet kan der designes nogle rammer, som fordrer en form for interaktion eller engagement fra brugerens side, hvorved oplevelsen opstår. Dette forklares blandt andet på følgende måde:

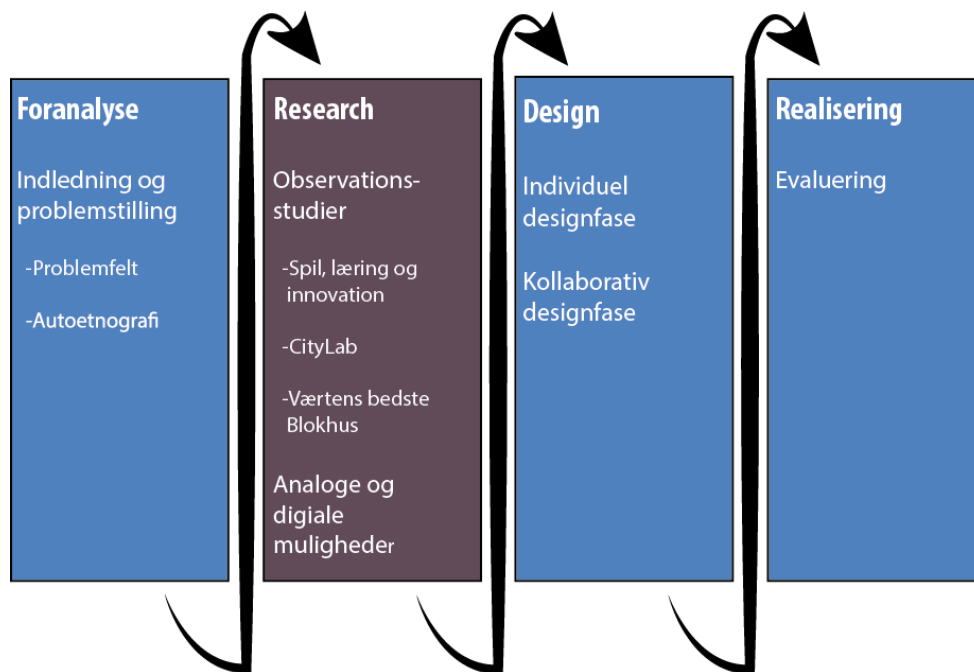
”Oplevelse skabes af brugeren og brugeres krop og sind. Oplevelsesdesign skal derfor invitere brugere til at blive aktive i forhold til tilbuddet” (Jantzen et al., 2011, 27)

I denne situation kommer det digitale værktøj dermed til at udgøre rammerne for oplevelsen, hvorfor dette skal invitere brugerne til aktivitet ved hjælp af forskellige funktioner.

Selve designfasen foregår i form af en individuel designfase på baggrund af hvilken, jeg beslutter, at der også skal gennemføres en kollaborativ designfase med henblik på at udvide antallet samt kvaliteten af designforslagene. I begge processer benyttes sketching samt en low fidelity prototyping, som her til en vis grad anses for at være det samme, til udvikling af disse designforslag. I den kollaborative designfase indgår jeg selv både som facilitator og deltager.

KAPITEL 3.

OBSERVATIONSSTUDIER



3.1 INTRODUKTION TIL OBSERVATIONSSTUDIER

For at indkredse de udfordringer, der eksisterer i forbindelse med idéudvikling i virksomheder, har jeg udarbejdet en autoetnografi. Heraf fremgår det, at jeg antager, at der er mulighed for forbedringer i flere virksomheders idégenereringsprocesser. Videre er processernes fremgang svær at overskue, hvilket kan virke demotiverende for deltagerne. Resultaterne er desuden svære at håndtere og der benyttes ikke egentlige idéudviklingsmetoder eller teorier. Disse emner er dermed sammenfatningen af mine tidligere oplevelser i forbindelse med designprocesser. Dog opfatter jeg ikke uden videre mine observationer som værende endegyldigt sande, da jeg antager, at der også kan være andre aspekter af virksomheders designprocesser. Jeg ønsker derfor at benytte en deduktiv metode til at undersøge dette i en empirisk undersøgelsessammenhæng. Her undersøger jeg et antal workshops på baggrund af hvilke, jeg opstiller nogle punkter udformet ud fra situationer, som kan være relevante i forhold til at inddrage et digitalt værktøj. Den efterfølgende opstilling af disse punkter udgør en induktiv tilgang, hvor man netop:

”... drager en slutning på grundlag af udsagn om virkeligheden i form af observerede data og konkrete eksempler. *Induktive* slutninger bevæger sig typisk fra det mere specifikke (partikulære) *til det mere generelle (universelle)*, mens *deduktive* slutninger som regel har den modsatte bevægelse *fra det generelle (universelle) til en konklusion om noget mere specifikt (partikulært)*”
(Jørgensen & Viladsen , 2009, s. 135)

Det specifikke består i denne situation af de forskellige workshops og den mere *generelle* slutning består af de punkter, der i denne sammenhæng opstilles. På baggrund af disse punkter samt en teoretisk tilgang til disse, designes et konceptforslag. I denne efterfølgende fase inddrages dermed en deduktiv tilgang, hvor de opstillede *generelle* punkter benyttes til at udvikle en *specifik* løsning.

For at finde frem til situationer i designprocesser, hvor et digitalt værktøj med fordel kan inddrages, observerer jeg følgende workshops; *Spil, læring og innovation, CityLab* og *Værtens bedste Blokhus*, som efterfølgende analyseres. Videre benyttes observationerne til at finde frem til forskellige elementer fra de forskellige workshops, der med fordel kan designes et digitalt værktøj til. I de empiriske undersøgelser er der fokus på deltagerne frem for emnet for de forskellige workshops. Dette skyldes, at jeg ønsker at undersøge, hvordan deltagere generelt interagerer i en

sådan proces med henblik på at opdage mulige situationer, hvor en digital løsning kan inddrages. Detaljerne i processerne samt hensigten med disse, ses der mere eller mindre bort fra i dette tilfælde.

Indsamlingen af det empiriske materiale forgår med udgangspunkt i *grounded theory*, som er udviklet af blandt andre Julian Corbin og Anselm Strauss i 1967. Grounded theory er en metode, som benyttes til at lade teori udspringe af det indsamlede materiale frem for at tvinge en bestemt teori ned over dataen, som ikke nødvendigvis passer den pågældende situation. Styrken i denne metode er dermed at teori, som tager udgangspunkt i data, har større sandsynlighed for at afspejle virkeligheden frem for teori, der bygger på antagelser (Strauss & Corbin, 1998, s. 12). Om dette påpeger Strauss og Corbin (1998) følgende:

"The data are not being forced: they are being allowed to speak" (s. 65)

For at lade min data "tale" benytter jeg kodning af data, som også er en metode inden for grounded theory. Den indsamlede data brydes ned til mindre dele, hvorefter disse sammensættes på en ny måde med henblik på at skabe en orden, som danner ramme for fortolkning. Fortolkning er dermed en uundgåelig og også væsentlig del af grounded theory forudsat, at den baseres på systematiske undersøgelser (Strauss & Corbin, 1998, s. 8). Efter nedbrydningen af dataen kategoriserer og koder jeg de forskellige dele med post it's. Dette foregår desuden i tråd med interaktionsanalyse, som heller ikke benytter forudbestemte analysekategorier. I stedet handler det om at lade kategorierne vokse frem i takt med, at der opnås dybere forståelse for den indsamlede data (Jordan & Henderson, 1994, s. 5). Dette betyder ligeledes, at fænomenerne undersøges på baggrund af en antagelse om, at de allerede er noget i sig selv inden de manifesterer sig i den pågældende situation. Om dette siger Heidegger (1996):

"Appearing is a *making itself known* through something that shows itself" (s. 26)

Herved inddrages også en fænomenologisk tilgang, som hænger godt sammen med grounded theory. Ifølge citatet er fænomenerne ikke synlige i sig selv, men viser sig i dette tilfælde blandt andet i form af dét, der sker imellem deltagerne, i deres handlinger, kropssprog og samtaler samt i interaktion med forskellige artefakter. Videre fremgår det af Zahavis (2003) tilgang til Heidegger,

at fænomenet viser sig ved det, som manifesterer sig. Samtidig kan fænomenet fremtræde på forskellige måder i forskellige situationer. En undersøgelse af denne fremtrædelse kan dermed bidrage til større forståelse af fænomenet (Zahavi, 2003, s. 15). Den fremtræden, som undersøges i det følgende, består af social adfærd i forbindelse med designprocesser. Dette analyseres nærmere i det følgende i forbindelse med observation af de forskellige workshops.

3.2 SPIL, LÆRING OG INNOVATION

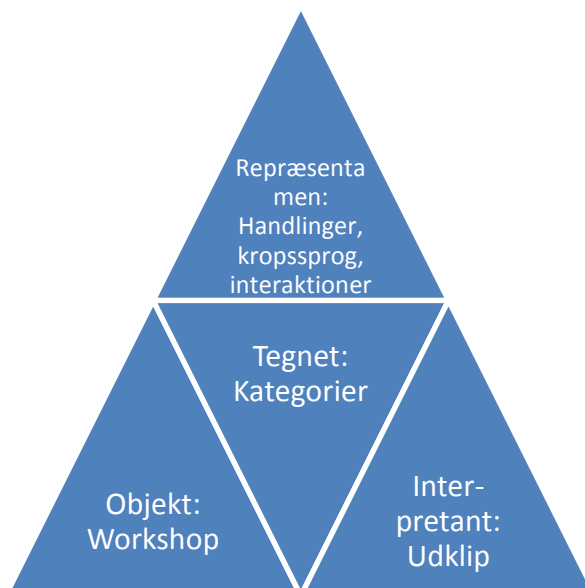
Spil, læring og innovation er en workshop udviklet i et samarbejde mellem INVIO og Visuel Vækst. Workshoppen har til formål at formidle viden om gamification og herunder, hvorledes spil kan være med til at skabe øget motivation for innovation i virksomheder. På workshoppen afholdes tre forskellige oplæg samt en spilsession, hvor deltagerne i grupper bliver sat til at spille to forskellige brætspil. Jeg deltager som observatør i workshoppen med henblik på at undersøge processens udfordringer, egenskaber og muligheder. Det indsamlede materiale transskriberes efterfølgende og klippes i mindre tekststykker, som hænges op på en tavle i ordnede kategorier.



- = Gruppe 1
- = Gruppe 6
- = Observation
- = Interview med Nanna og Marie
- = Interview med Cecilie
- = Facilitator

Billede 2: Kategorisering af videomateriale, interviews og egen observation ved workshoppen *Spil, læring og innovation* samt tilhørende farvekoder

Min analyse er dermed en fortolkning af de observerede udtalelser, kropssprog og interaktioner repræsenteret ved video og transskriptioner. Den eksisterer i form af en triadisk relation, hvilket kan forklares ud fra Jens F. Jensens tilgang til semiotikeren Charles Sanders Peirces teori om tegns betydning (Jensen, 1994, s. 14). Ifølge Peirce består alle betydningsprocesser af tre semiotiske dele, som udgøres af et tegn i form af en repræsentamen, et objekt og en interpretant. Dette betyder at "Et tegn er 'noget', der står for 'noget andet' i kraft af 'noget tredje'" (Jensen, 1994, s. 14). I den observerede situation består repræsentamen af de udtalelser, kropssprog og interaktioner der foregår repræsenteret ved video. Disse er de fysiske og sansbare tegn, som udgør den instans, der repræsenterer objektet. Objektet, som repræsentamen henviser til, er selve workshoppen, som dermed udgør fænomenet og det, der undersøges. Interpretanten er fortolkningen og den kode, der benyttes til at forstå repræsentamen, hvilken består af de forskellige udklip fra transskriptionen. Dette er dermed også metoden, hvormed der etableres en relation mellem repræsentamen og objektet.



Figur 2: Analyse inddelt efter Peirces tegnmodel (Jensen, 1994, s. 14)

I denne treenighed opstår tegnet, som de kategorier, der udledes af mine undersøgelser. Kategorierne er ikke fysisk synlige i sig selv, men kommer til udtryk i form af forskellige repræsentationer. Disse kategorier viser nogle af de områder, hvor der kan være mulighed for at inddrage et digitalt værktøj til at forbedre processen. Overskrifterne for disse kategorier er følgende:

Kategorier fra <i>Spil, læring og innovation</i>
Opgaveforståelse
Informationsmængde/Adgang til information
Interaktion/Visualisering/Tangible elementer
Ventetid
Erfaring/kompetencer vs. ikke erfaring/kompetencer
Processen generelt
Udfordringer for facilitator

Tabel 1: Kategorier udledt på baggrund videomateriale, interviews og egen observation ved workshoppen *Spil, læring og innovation*

Opgaveforståelse

Analysen viser, at der i forhold til opgaveforståelse opstår usikkerhed omkring denne i grupperne ved workshoppen *Spil, læring og innovation*. Herunder er der også uenighed omkring forståelsen af forskellige begreber såsom "målsætning" og "teknologi", som benyttes i forbindelse med spillet. Dette giver nogle diskussioner i grupperne, hvilket dog ifølge én af interviewdeltagerne også kan bidrage til at få begreberne italesat, hvorved gruppen kan opnå en fælles forståelse. Denne antagelse understøttes også af interviewet med workshoppens facilitator Povl Heiberg Gad, som udtaler, at der netop i menneskers uenighed kan opstå noget nyt og spændende:

"Når vi snakker innovation, så er et helt centralt nøgleord jo forskellighed. Når du skal finde på nye ting, så er det når to forskellige perspektiver mødes" (Bilag 11.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

Videre forklarer Povl Heiberg Gad, at der i denne forskellighed sker en udveksling af holdninger, som netop kan være spændende i deres kollision. Dog er det ikke en selvfølge, at der i mødet

mellem disse forskelligheder sker en innovation, men det er en mulighed, som blandt andet spil kan være med til at fremme:

”Der kan også være konflikter og destruktivitet, men der kan for det meste ske noget nyt, og det er også det spil kan facilitere når man bringer forskellige mennesker sammen” (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

At der i konflikter ligger muligheder for et innovativt udbytte behandles ligeledes af Jacob Buur og Henry Larsen, som begge er professorer på Mads Clausen Institute for Product Innovation. I deres arbejde med facilitering af innovative processer opfordrer de direkte til konfliktende intentioner fra deltagerne:

”From working with user involvement in industry and with organisational change in general, we experience that people have different intentions, frequently subversively expressed and very often conflictual towards each other, and that this is an unavoidable part of human interaction. We will take the argument even further and claim that intentions that are crossing each other, or even conflicting, are essential to innovation” (Buur & Larsen, 2010, s. 122)

Ifølge dette er der dermed mulighed for, at innovationen netop opstår i situationer som den beskrevne fra workshoppene *Spil, læring og innovation*, hvor deltagerne ikke er enige. Det kan derfor opfattes som en positiv og givende del af processen, at deltagerne blandt andet diskuterer forståelsen af forskellige begreber.

Med hensyn til forståelsen af selve opgaven sidder deltagerne flere gange i løbet af processen og kigger lidt skiftevis på spillepladen, på lærredet og på det udleverede A4 ark med opgavebeskrivelsen og kommer i tvivl om deres næste skridt. Dette fremgår blandt andet også af videomaterialet, hvor det observeres, at gruppen løbende diskuterer, hvordan spillets regler fungerer. De kommer desuden flere gange i tvivl om det næste træk, og hvordan det skal foretages (Bilag 5. Gametools, Transskription af videomateriale, tekst 38). Deltagerne oplever dermed usikkerhed omkring spillets regler og er tilbageholdne med at gå videre uden at være sikre på, at det de gør, også følger spillets retningslinjer. Her er deltagerne i det hele taget meget

optagede af at følge reglerne for ikke at komme til at gøre noget forkert. Dette kan hindre processens fremgang, og samtidig bruger deltagerne en stor del af deres tid på selve forståelsen af spillet, hvilket derfor forkorter den tid og det fokus, de har på den egentlige spilproces. En af grupperne får lavet en fejl, hvilket har konsekvenser for den efterfølgende proces. Om dette siger en deltager:

”Faktisk endte det med på et tidspunkt at vi fandt ud af at vi havde glemt at rykke nogle forskellige mennesker fordi der var nogle ting nederst på kortet med at der var nogle undtagelser, så dem havde vi ikke lige fået med ind. Så vi havde egentlig i lang tid været i gang med en proces vi egentlig ikke kunne komme i gang med fordi de stod forkert” (Bilag 6. Gametools, Interview med Cecilie Elisabeth Koppelgaard)

Informationsmængde

Udover udfordringer omkring opgaveforståelsen bemærker nogle af deltagerne desuden, at informationsmængden er meget omfattende og én af deltagerne udtaler blandt andet:

”Det er meget information man lige pludselig får på én side. Det kunne man måske godt brække ned i små bidder... Måske man også kunne gøre det lidt mere visuelt og sådan lidt mere brik-agtig..., så havde det måske været lettere at sætte i spil fordi man hele tiden tænker, hvad var det nu det var lige og så skulle man tilbage i teksten og finde i forbindelse med hvis man fik nogle spørgsmål” (Bilag 7. Gametools, Interview med Nanna Høg og Marie Hune)

Deltageren giver på den måde udtryk for et ønske om et andet format i forhold til overleveringen af den omfattende informationsmængde og udtaler desuden:

”Det var utrolig mange informationer og utrolig mange ting, man skal huske og så at der er én, der sidder og læser op, så koncentrerer man sig selvfølgelig for at lytte, hvad han siger, men det er også nemmere for mig i hvert fald at sidde og læse det selv” (Bilag 7. Gametools, Interview med Nanna Høg og Marie Hune)

Der eksisterer dermed både en udfordring i forhold til mængden af information, men også i måden, hvorpå informationen i denne situation formidles. Med det udleverede A4 ark med opgavebeskrivelsen samt forskellige kort med tekst på, har kun en eller to personer adgang til informationsmaterialet på én gang. Dette bevirker ofte, at en person må læse op for de andre eller selv sidder med kortet, hvorved den begrænsede adgang i flere tilfælde medfører, at de øvrige deltagere bliver mere passive. Der er dermed én person, der styrer, hvad der læses op og hvornår, hvorved denne deltager styrer hvilke informationer, der videregives til de øvrige deltagere. Dette resulterer i nogle situationer i begrænset samspil mellem deltagerne. Det antages derfor, at den store mængde information samt måden, hvorpå den formidles ikke fungerer optimalt for deltagerne. I en kreativ proces er det vigtigt, at deltagerne kun har ét fokus ad gangen samt at dette er fælles for en gruppes deltagere. Det er desuden begrænset hvor meget viden, der kan bearbejdes ad gangen, og forskning viser, at vi kan behandle op til cirka syv elementer på én gang (Hansen & Byrge, 2013, s. 69). Videre påpeger Hansen & Byrge, at multitasking kan begrænse kreativiteten, hvorved deltagere bliver mindre originale i deres arbejde. Det betyder dermed, at de mange input og den store informationsmængde i *Spil, læring og innovation* kan bevirke, at deltagerne ikke agerer så kreativt som de *kunne* have gjort, hvis de havde fået mindre information eller denne blev overleveret i form af mindre bidder. På den anden side har deltagerne dog den fordel, at de formentlig allerede i forvejen har et generelt kendskab til brætspil, således denne del ikke også skal tillæres under processen. Ifølge Swellers teori om læring opbygger vi allesammen skemaer for de ting, vi lærer. Det er disse indlærte skemaer, der bestemmer, hvordan vi opfatter ny information. Da de fleste mennesker i den vestlige del af verden er vokset op med spil (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools), må det også betyde, at vi har opbygget skemaer for, hvordan spil fungerer. I tråd med dette udtaler Povl Heiberg Gad, at det også ligger i vores kultur at spille:

”...jeg tror på, at vi simpelthen er opdraget til den situation. Altså det ligger dybt i vores kultur at vi sidder og spiller. Altså vi trækker på nogle kulturelle koder, som vi forstår intuitivt fordi vi er vokset op med det. Jeg møder engang imellem nogen, som ikke har spillet da de var børn, men det er *meget* sjældent. Så vi har lært at spille og det ligger i vores kultur. Jeg kunne forestille mig, hvis man tager til Afrika eller Asien, så ville det ikke virke på samme måde fordi man har en anden baggrund. Men den der med at trække på noget i forvejen, så vi

ved hvordan vi skal reagere” (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

På trods af den store variation af spil, der findes, kan den, der oplever et bestemt spil for første gang, derved alligevel benytte sit tidligere indlærte spil-skema til at forstå og indgå i spillet (Sweller, 1994, s. 2). Deltageren skal derfor ikke benytte alt for meget af sin koncentration til at forstå de grundlæggende spilmekanikker, da disse behandles automatisk ud fra det tillærte skema, og han eller hun kan i stedet fokusere på spillets indhold og udfordringer.



Billede 3: Spilleplade, facilitator og gruppearbejdet fra workshoppen *Spil, læring og innovation*

Interaktion, visualisering og tangible elementer

Muligheden for interaktion med spillets brikker bidrager til gode diskussioner mellem deltagerne. Disse fysisk håndgribelige elementer bliver værktøjer, som benyttes til at skabe en visualisering af den pågældende problemstilling, der arbejdes med. Selv inden spillets regler fordrer at brikkerne tages i brug, inddrager deltagerne mere eller mindre bevidst disse. Deltagerne peger på brikkerne, rykker rundt på dem og stiller dem i forhold til hinanden og benytter dem for at kunne henvise til og forklare, hvilke elementer de taler om. For deltagerne betyder det håndgribelige element også, at det bliver nemmere at forstå konsekvenserne af de handlinger de foretager. Interaktionen med spillepladen foregår generelt fra en til to deltagere ad gangen. Her bidrager brikkerne til en større forståelse af forskellige udfordringer og deres løsningsmuligheder. Om den fysiske interaktion udtaler Povl Heiberg Gad:

”Rigtig mange af os og især os med lange, flotte uddannelser og som taler og tænker meget, har sådan en idé om at kroppen slutter lige ved halsen, sådan at det der er under, det bare er noget der skal bære rundt på hovedet og kaffen og sådan noget ikke. Og det der med at man får aktiveret kroppen, det gør at

folk også erkender på en anden måde" (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

Povl Heiberg Gad forklarer desuden:

"Vi er så vant til at vi lever i ord og tanker og ikke i krop. Det er kun når vi skal gå eller hvad kroppen ellers bliver brugt til. Den er sådan meget underordnet i vores menneskeforståelse" (Bilag 11.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

I forhold til at forstå et emne kan kroppen altså ikke afskæres fra sindet. Dette understøttes yderligere af Dourishs (2004) tilgang til Merleau-Pontys teori om *embodiment*, som blandt andet inddrager vigtigheden af kropslighed i forbindelse med perception.

"...the body plays a critical role in any theory of perception. Perception of an external reality comes about through and in relation to a sense of the body" (s. 114)

Videre omhandler *embodiment* ikke blot den fysiske virkelighed, men også det faktum at alt levende og alle artefakter er indlejret i verden samt måden, hvorpå deres virkelighed er afhængig af denne indlejring. Her inddrager Dourish Heideggers hermeneutisk fænomenologiske tilgang til forholdet mellem det mentale liv og dét at eksistere. Dourish argumenterer på baggrund af Heidegger for, at måden vi eksisterer på i verden også former den måde vi opfatter og forstår verden på, da denne opfattelse udgør en forståelse af, hvordan vi *er* i verden. På den måde hænger væren og tænkning også uløseligt sammen (Dourish, 2004, s. 107). På baggrund heraf giver det netop mening, at der bør opnås en embodied oplevelse med en given udfordring, således der kan opnås forståelse for denne.

Ventetid

Som en konsekvens af at flere grupper arbejder om samme emne samtidigt og uafhængigt af hinanden, opstår der løbende situationer med ventetid. Deltagerne bruger enten ventetiden til lige så stille at sætte sig ind i næste opgave eller til refleksion over de foretagne valg. I forhold til at give tid til refleksion fungerer denne ventetid positivt, da deltagerne får mulighed for at træde et

skridt tilbage og tage stilling til deres valg. Grupper som følger tidsplanen får dog ikke på samme måde mulighed for denne løbende refleksion.

Erfaring vs. ikke-erfaring

Ifølge Povl Heiberg Gad er nogle af fordelene ved spil, at de kan være med til at engagere og motivere folk i grupper og derved give en mere fri gruppedynamik, hvor folk er mere på lige fod (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools). Videre udtaler han følgende vedrørende fordelene ved at benytte spil i designprocesser:

”Det spil her er godt til det er at få folk til at kæmpe for noget ikke, den der vindermentalitet og at vi skal opnå noget. Det er ret godt når man har nogle faciliterede processer. I det her tilfælde vil jeg sige det er dét; gruppedynamikken og engagementet, som kan være svært at opnå på andre måder” (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

Der kan her argumenteres for at Povl Heiberg Gads udtalelser er præget af hans egen forforståelse i forhold til spil. Han forholder sig blandt andet positivt til spillet, da det er hans levevej og fordi han derigennem har haft positive oplevelser med spil i forskellige sammenhænge. Sammenholdes denne udtalelse med mine undersøgelser eksisterer der stadig en udfordring i forhold til gruppedynamikken, hvilket blandt andet ses af mine observationer samt i interviewet med to af deltagerne. Inddrages Hansen og Byrge (2013) fra forskningsgruppen for uhæmmet vidensanvendelse, kritiserer de netop konkurrencer og belønninger, som er en stor del af spil, med påstanden om, at det hæmmer kreativiteten i gruppen. Dette skyldes, at spilelementet skaber mere end ét fokus ad gangen, hvilket ifølge Hansen og Byrge ikke er hensigtsmæssigt. Videre kan der komme for stort fokus på at vinde konkurrencen frem for at være kreative i processen. Spilmekanismerne kan dermed også have en negativ indflydelse på processen.

I løbet af spillet inddrager flere af deltagerne egen erfaring med henblik på at løse de forskellige opgaver. Her fremgår udfordringen omkring de forskellige roller, der opstår i gruppen, baseret på *erfaring* stillet overfor *ikke-erfaring*. Om dette udtaler en deltager:

”Ja, der var ikke ret mange af spørgsmålene jeg vidste noget om. Så det var bare sådan, men så var der så også ret mange i min gruppe der vidste meget

om det. Så sagde jeg ikke helt så meget” (Bilag 7. Gametools, Interview med Nanna Høg og Marie Hune)

Deltagerne får dermed ubevidst forskellige roller i processen, hvor nogle kommer til at fylde meget og andre ikke føler, de i lige så høj grad får mulighed for at bidrage. Dette fænomen kan forklares med French og Ravens teori om *power bases*, (som beskrevet i Forsyth, 2006, s. 259) som omfatter seks hovedkilder til indflydelse i grupper. De to teoretikere betegner en af disse kilder som *expert power* – altså en ekspertmagt, som knytter sig til et gruppemedlems ekspertise inden for et bestemt område. Ofte bøjer gruppemedlemmer sig for øvrige medlemmer, som virker til at have bedre evner eller ekspertviden inden for det pågældende felt. Her understreger French og Raven, at en person ikke nødvendigvis skal være i besiddelse af denne ekspertviden for at opnå ekspertmagt, når blot andre opfatter personen som værende ekspert (Forsyth, 2006, s. 264). På den måde kan der i grupper forekomme en magtfordeling, som gør, at nogle gruppemedlemmer har en del mindre indflydelse end andre. Selve spillet indeholder ikke i sig selv elementer, som direkte søger at bryde op med disse roller og inkludere samtlige deltagere. I stedet får to af deltagerne, som ikke har så meget erfaring, ubevidst rollen som dem, der sørger for at fastholde nogle af de øvrige spillere til den egentlige problemstilling. I de tilfælde hvor deres medspillere taler ud ad en tangent, benytter de begge, uafhængigt af hinanden, spillet til at flytte fokus tilbage på den stillede opgave. En af deltagerne udtaler, at hun i disse situationer begynder at pege på brikkerne på pladen og henviser til den stillede opgave. På den måde er der også her fokus på at følge spillets regler, og deltagerne sørger indbyrdes selv for, at de ikke kommer for langt væk fra lige præcis den situation, de stilles overfor i spillet. Derved bliver den rolle de to deltagere påtager sig i de to forskellige grupper nærmere et bidrag til selve processen fremfor til løsningen af de pågældende opgaver.

Processen generelt

Om processen generelt udtaler en af deltagerne, at spillet kan bidrage til at forskellige parter ser et konkret problem fra den anden parts synsvinkel. Spillet bliver dermed et redskab, som opfordrer til samtaler hos deltagerne om, hvorfor de handler som de gør i bestemte situationer. Spillet har dermed nogle iboende kvaliteter, som i sig selv fordrer til positive diskussioner, der skaber større og bedre forståelse for den anden part. Processen giver desuden mulighed for at bringe nye eller på anden måde relevante problemstillinger i spil. Videre giver det synlige resultat

på spillepladen, i form af placeringen af brikkerne, grobund for diskussion og opfordrer gruppen til efterfølgende at reflektere over, hvad de *kunne* have gjort for at opnå en bedre placering. En anden kvalitet ved spillet er, at det kan introducere deltagerne for et ukendt område. Om dette udtaler en deltager:

”Jeg vil sige jeg vidste ikke rigtig noget om det der med forandringer i organisationer og hele den der case. Men selvom jeg ikke vidste noget om emnet, så gav det alligevel et eller andet indblik i, jamen hvad betyder det egentlig når man gør sådan og sådan, også selvom det måske ikke er noget jeg arbejder med” (Bilag 7. Gametools, Interview med Nanna Høg og Marie Hune)

Det er på den måde også muligt på forholdsvis kort tid, at benytte metoden til at give en forståelse for forskellige nye områder. Blandt andet i disse situationer er processen med til at overskueliggøre eventuelt komplekse konstellationer og problemstillinger (Bilag 7. Gametools, Interview med Nanna Høg og Marie Hune).

Udfordringer for facilitator

En anden forekomst i processen er forskellige udfordringer for facilitator. Blandt andet har han medbragt for få opgavebeskrivelser, hvilket betyder at nogle af grupperne må gå sammen og læse højt for hinanden. Dette bevirker også, at den ene gruppe ikke har adgang til informationen. En af deltagerne løser dog denne udfordring ved at tage et billede af opgavebeskrivelsen med sin iPad til gruppen. Videre er der ikke spillebrikker nok, så facilitator må ændre på antallet af grupper, der spiller de to forskellige spil. Ud over dette har facilitator ansvar for en del forskellige elementer i forbindelse med processen. Samtidig med at skulle styre processen, holde tiden og give forskellige oplæg, er det også facilitators opgave at hjælpe grupperne undervejs, hvis de har spørgsmål eller er gået i stå. Her er det dog svært for facilitator at se, hvor der er brug for hjælp og han henvender sig flere gange til grupper, som egentlig er godt i gang selv, mens grupper der er gået i stå ikke får hjælp til at komme videre. Facilitator har dermed en stor rolle i processen og skal hele tiden være opmærksom på at give informationer og sørge for, at alle grupper er med og forstår deres opgave.

Opsamling på *Spil, læring og innovation*

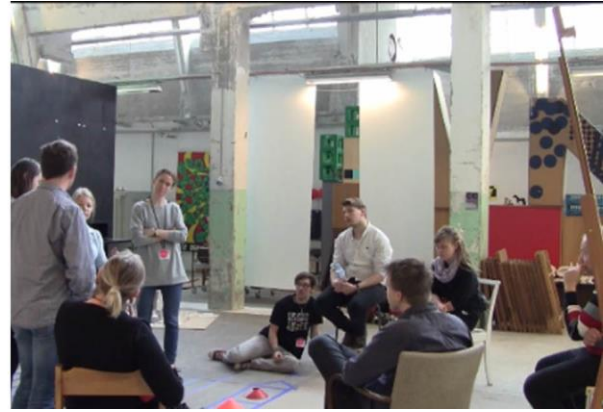
I forbindelse med designprocesser er det vigtigt at informationen er tilgængelig, forståelig og overskuelig for samtlige deltagere eventuelt via dets format. Videre er det væsentligt at

deltagerne ikke "straffes" når de foretager et forkert valg, da dette kan hæmme deres kreativitet. Af virkningsfulde midler er selve interaktionen med spillet og de fysiske elementer relevante dele, som opfordrer til diskussion og forståelse. Dette er ligeledes gældende for spillets visualisering af problemstillinger og de forskellige valg, der foretages løbende. Videre er ventetiden imellem de forskellige opgaver funktionel, idet den benyttes til refleksion, hvilket kan være gavnligt for udbyttet af processen. Som en naturlig del af forløbet indtræder deltagerne i forskellige roller, hvilket til tider kan være hæmmende for den enkelte deltager. Derudover har facilitator nogle udfordringer idét der kan være mange informationer samt forskellige artefakter, der skal holdes styr på.

For yderligere at undersøge situationer, hvor et digitalt værktøj eventuelt kan indgå, observerer jeg endnu en workshop, hvilket fremgår af det følgende.

3.3 CITY LAB

CityLab er den anden workshop, jeg observerer i forbindelse med mine empiriske undersøgelser. *CityLab* er arrangeret af Foreningen for Demokratiske Ungdomskonferencer samt 12Byer og formålet med workshopen er "... at udvikle nye traditioner for, hvordan unge deltager i byudviklingen, og hvordan samarbejde og frivillighed kan gøre fremtidens byer endnu bedre" (12byer, 2013). Videre er der i høj grad fokus på både innovative metoder og løsninger i forbindelse med workshopen. På *CityLab* deltager 14 forskellige kommuner, som hver stiller med et hold af planlæggere, unge og politikere. Hver kommune medbringer desuden en case, der vedrører byudvikling i deres eget område, som de, i Spinderihallerne i Vejle, skal bruge to dage på at videreudvikle. I de to dage følger jeg Roskilde samt Gentofte Kommune, hvilket blandt andet også fremgår af min artikel udgivet i *CityLabs* nyhedsbrev (Bilag 8. Artikel fra CityLab Nyhedsbrev #3), udarbejdet på baggrund af mine observationer. Personerne i de to grupper, jeg observerer, tildeles hver et bogstav med henblik på min behandling af deres handlinger og udtalelser (Bilag 9. Transskription af videomateriale, Gentofte samt Bilag 10. Transskription af videomateriale, Roskilde). De to grupper arbejder med følgende cases:



Gentofte: Kommunen ønsker at udvikle Campus Gentofte. De primære unge, der vil blive en del af dette campus, er gymnasieelever fra Gentofte Studenterkursus, elever fra Gentofte 10. klassecenter og elever fra folkeskolen Maglegårdsskolen	Roskilde: Kommunen sætter fokus på udviklingen af 'Byens Hus' i centrum af Roskilde. Udviklingen af identiteten og organiseringen omkring huset skal bæres frem af borgerne. Fokus er desuden på, hvordan huset kobles til resten af Roskilde midtby
--	--

Tabel 2: Casebeskrivelser fra Roskilde og Gentofte (CityLab Nyhedsbrev #1) samt billeder fra CityLab workshoppen

Grupperne har hver især et stort ophængt foto med oversigt over det konkrete byområde, de arbejder med. Derudover har de 5-10 billeder af andre inspirationsprojekter samt 3-5 billeder af det sted, de arbejder med på workshoppen. Workshoppen tager udgangspunkt i Gametools-spillet Urban Transition, som oprindeligt er et brætspil beregnet til byudvikling. I dette tilfælde er det forstørret og spilles på gulvet med deltagerne som "brikker". Grupperne, jeg observerer, har udarbejdet henholdsvis tre og fem scenarier, som er bud på, hvordan projektet kan udføres. I selve spillet skal deltagerne tage stilling til konkrete benspænd, som har med deres projekt og dermed de forskellige scenarier at gøre.

I følgende analyse af CityLab benytter jeg samme metode, som ved første observerede workshop, hvor videomateriale og interview transskriberes og inddeles i mindre tekststykker, hvorefter disse farvekodes og kategoriseres. Ved at benytte samme metode skabes der i højere grad et sammenligningsgrundlag for de to workshops, hvorved jeg blandt andet kan undersøge, om der er sammenfaldende kategorier.



- | = Roskilde
- || = Gentofte
- ||| = Interview med Jan Jonasson,
Pædagogiske Chefkonsulent,
Gentofte Kommune

Billede 4: Kategorisering af videomateriale og interview ved workshopen *CityLab* samt tilhørende farvekoder

På baggrund af kategoriseringen er jeg kommet frem til følgende overskrifter, som er gennemgående for processen:

Kategorier fra workshopen <i>CityLab</i>
Udfordringer for facilitator/Facilitators rolle
Interaktion/Visualisering/Tangible elementer
Forventninger/Ønsker
Forståelse
Roller
Idéudvikling
Processen generelt

Tabel 3: Kategorier udledt på baggrund videomateriale og interviews ved workshopen *CityLab*

I det følgende gennemgås de ovenstående kategorier. Desuden inddrages tilhørende eksempler i form af tekststykker fra videomateriale og interview, som understøtter den pågældende kategorisering.

Udfordringer for facilitator/Facilitators rolle

Facilitatorernes første opgave er at byde velkommen til de enkelte grupper. Alle deltagere starter med at præsentere sig selv og i Gentofte-gruppen giver facilitator efterfølgende denne introduktion til det kommende samarbejde:

”Nu skal vi til at lege og det er meget vigtigt at vi er inkluderende og åbne og respektfulde overfor hinanden. Så der er intet der er forkert og der er intet der er rigtigt. Man må sige alt og man må gøre alt, så længe det er inde for rammerne og der er respekt” (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 1)

Facilitator bidrager dermed til, at der skabes tryghed i gruppen, således der er et godt grundlag for samarbejde og kreativitet. Videre er det også facilitatoren for den enkelte gruppe, som har

ansvaret for at holde gruppens fokus på opgaven og lede dem gennem spillet og stille kritiske spørgsmål. Et eksempel på de kritiske spørgsmål ses hos gruppen fra Roskilde, som blandt andet arbejder med et scenarie, hvor Byens Hus skal være åbent for alle. I den forbindelse påpeger facilitator, at et hus, der er åbent for alle også betyder, at det både skal appellere til nybagte, latte-drikkende mødre, stofmisbruger og Hellerup-fruen (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 10). På den måde tvinges gruppen til at tage stilling til forskellige aspekter af deres projekt, således det kan udfoldes og udvikles.

I forhold til at skulle holde deltagernes fokus på den rette opgave, indgår facilitator blandt andet som en slags instruktør. Dette ses i flere situationer, hvor begge grupper undervejs har svært ved at holde deres forskellige scenarier adskilte. Her træder facilitator for Roskilde eksempelvis ind og leder gruppen til ikke at lade scenarierne flyde sammen:

”Det er naturligt, at scenarierne kommer til at smelte sammen, men vi må forholde os til det der ligger” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 24)

”I skal stadig huske at det er tre adskilte scenarier. Vi skal nok slå dem sammen hvis det er” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 25)

”Vi skal prøve at tage dem som forskellige scenarier. Så det første er noget med noget maker-kultur, hvor man selv kan skabe” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 46)

Det er dermed en svær øvelse for deltagerne at adskille scenarierne, men facilitator hjælper dem til at holde fokus. Dette gøres ved at facilitator flere gange må ridse linjerne op og gøre opmærksom på, hvad der er specifikt for det pågældende scenarie, de arbejder med. Videre sørger facilitatorerne for, at der hele tiden er fremgang i processen ved enten at holde diskussioner i gang og give deltagerne tid til at udforske bestemte områder eller ved at gå videre til næste opgave, hvis de kan se, at den pågældende ikke giver gruppen videre udbytte. Her kan det være en udfordring for facilitator at afbryde en igangværende diskussion i gruppen, hvilket ses i Gentofte-gruppen, hvor facilitator på et tidspunkt udtaler følgende:

”Vi er nået dertil hvor vi skal til at runde af og vi skulle i virkeligheden også have nået at gennemkøre det hele og være kritiske. Altså tage djævelens advokat på alle scenarierne. Det har vi meget meget kort tid til. Men lad os lige prøve. I forhold til tilgængelighed hvor er det så, der måske er størst huller?” (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 27)

For det første bliver gruppen presset på tid, så de ikke har mulighed for at komme i dybden med denne del af opgaven. Videre misforstår de opgaven, så de i stedet for at lege djævelens advokat i forhold til deres egne scenarier, gør det i forhold til den eksisterende situation. Gruppen bruger det ophængte oversigtskort og forholder sig på den måde kritisk overfor de bygninger, placeringer og elementer, der ses på kortet. Her betyder tidspresset samt det, at facilitator ikke får dem på rette spor, at de misforstår opgaven og ikke har fokus på udvikling af noget nyt.

Facilitator spiller dermed en vigtig rolle og skal hele tiden være opmærksom på, hvad der sker i gruppen. Han eller hun er med til at sikre fremdrift og hjælper deltagerne, hvis de går i stå eller ikke holder det rette fokus.

Interaktion, visualisering og tangible elementer

I processen er der flere eksempler på interaktioner, som fungerer godt i forhold til at opnå forståelse mellem parterne. Et eksempel på dette er én af runderne, hvor deltagerne skal placere sig på en linje på gulvet, som går fra plus til minus, alt efter deres holdning til det pågældende bospænd, der arbejdes med. Her får den enkelte deltager mulighed for at se, hvordan hans eller hendes argumenter påvirker de øvrige deltagere. Idet øvelsen gøres fysisk bliver det også nemmere at se, at de argumenter den enkelte bidrager med påvirker de øvrige, som har lov at flytte sig, hvis denne bliver overbevist. Dette ses i Roskilde-gruppen, hvor en politiker udtaler følgende i forbindelse med inddragelse af unge i et af deres scenarier til Byens Hus:

”Anna var faktisk årsagen til at jeg har stillet mig her fordi du lige fortalte mig om svømmehallerne og det kunne jo netop være et oplagt forum til at diskutere sådan nogle ting og det tror jeg også de unge vil” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 16)

Anna hører med til gruppen af de unge deltagere og metoden, der her benyttes, kan blandt andet være med til at vise de unge, at de også har mulighed for at påvirke politikerne. På den måde flytter deltagerne sig løbende i forhold til hinanden. Herved kan der i løbet af processen også forekomme flere non-verbale interaktioner mellem deltagerne, hvilke spiller en stor rolle i forbindelse med forståelse af det pågældende problem, men også i forhold til at åbne for nye idéer og løsninger (Poulsen & Thøgersen, 2011, s. 29).

Udover linjen på gulvet inddrages også andre fysiske artefakter såsom kegler, der placeres på gulvet og som skal symbolisere gruppernes forskellige scenarier. Keglerne kan ligeledes flyttes i takt med, at der eventuelt ændres mening på baggrund af argumentation.

"A: Så ville jeg rykke den der en lille smule tættere på stregen (A rykker keglen med scenarie 2 med foden)

J: Så skal vi vist have gang i en politiker (J kaster talebolden til F)

F: Jeg synes 1'eren den kan man også tænke ind i forskellige mødetyper og forskellige måder man tager en debat på, så jeg ville argumentere for, at man også godt kunne rykke 1'eren over mod plus. (H rykker keglen med foden)"

(Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 31)

I forbindelse med min undersøgelse er selve emnet for denne diskussion underordnet. Det væsentlige er derimod, at der i dette tekststykke foregår flere interaktioner. En deltager rykker keglen med sin fod og viser dermed, at den samlede diskussion og de øvrige deltagere har påvirket hendes holdning. Både her og i nogle af de andre øvelser, kan det have en betydning, at artefakterne, som deltagerne interagerer med, er placeret på gulvet. De får dermed en større fysisk afstand fra deltagerne end hvis de havde dem i hænderne, hvorved de i højere grad ville blive en del af processen. Rummet mellem et menneske og dets hænder udgør et intimt rum af aktualitet, hvor krop og væren forenes i nuet (Masciandaro, 2009). Dette rum har dermed større forbindelse til mennesket fremfor det rum, der benyttes i workshopen, hvor interaktionen her foregår med fødderne. Videre sætter facilitator en "talebold" i spil. Bolden har den funktion at den, der har den, også har ordet. Efter at have fremført sine argumenter, kan deltageren vælge at kaste videre til facilitator eller til en af de andre deltagere, som pågældende gerne vil høre en holdning fra. På den måde kan facilitator løbende inddrage alle deltagere og sørge for, at de alle får mulighed for at bidrage.

I processen videreudvikler grupperne blandt andet deres idéer i værkstedet på Urban Prototype Workshop, som er et supplement til Urban Transition. Her skal arbejdet med fysiske materialer

”... hjælpe med at skabe en fælles forståelsesramme og tydeliggøre, hvad der egentlig tales om. Formgivningen i modelværkstedet, hvor der primært arbejdes i pap, giver deltagerne mulighed for at konkretisere deres ideer”
(CityLab, 2014)

Om denne del af workshopen udtaler Jan Jonasson, der deltager fra Gentofte Kommune, følgende:

”... så kommer der noget 3D på. Det bliver meget mere sansbart når man kan se, at sådan kan det se ud” (Bilag 11. CityLab, Interview med Jan Jonassen, Gentofte Kommune)

Den fysiske udformning giver dermed deltagerne en ekstra dimension på deres projekter. Her har de også mulighed for at blive meget konkrete i deres udformning og i Gentofte-gruppen bygges forskellige elementer, som er dele af deres projektidéer. Blandt andet bygger de en scene, forskellige stier og en bålplads. De får dermed mulighed for at udforske forskellige løsninger i forhold til deres projekt. I forhold til designtænkning er det netop vigtigt at gøre idéerne fysiske, hvilket blandt andet understreges af Poulsen og Thøgersens (2011):

”...the making of models and prototypes provides information to the design process and supports interaction, integration, and collaboration” (s. 29)

Prototyper udgør dermed en væsentlig del af designprocessen, ikke mindst fordi deltagerne engagerer sig kropsligt i processen omkring deres udarbejdelse.



Billede 5: Prototype, LEGO og gruppearbejde i værkstedet på CityLab

Forventninger og ønsker

Deltagerne på workshoppene giver udtryk for forskellige forventninger til udbyttet af de to dage. Fælles for flere af deltagerne er, at de gerne vil have noget konkret ud af det, som de kan bruge i det videre projektarbejde. Om dette udtaler Jan Jonassen blandt andet:

”GK: ... Altså der er en glæde ved for eksempel at sidde og arbejde med at blive enige om, at her skal der være en scene, og så bygger man en scene. Altså der er noget energi i at kunne sige ”orv ja, sådan kunne det se ud”. Dét at det bliver konkret vil jeg kalde en succes.

CLT: Så det ikke er på et strategisk lidt mere flyvsk niveau?

GK: Ja, det tror jeg ikke er succesfuldt. Jo mere konkret det bliver, jo mere får man sådan en fornemmelse af at man er tæt på, at man næsten har taget en beslutning...det er ikke sikkert det bliver sådan, men sådan *kan* det være” (Bilag 10. Interview med Jan Jonassen, Gentofte Kommune)

Det er dermed vigtigt, at der ikke blot bliver talt om overordnet strategi, men at de kan se, at der på sigt er mulighed for et mere fysisk udbytte. En deltager fra Roskilde udtaler desuden, at hun gerne vil være medskabere og have indflydelse på projektet. En anden deltager påpeger, at det ligeledes er væsentligt at kunne se sit eget bidrag i projektet:

”Det er også vigtigt, at man kan sætte sit præg og sige, den der plet, den har jeg lavet” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 25)

Det er dermed vigtigt for deltagerne, at netop deres bidrag bliver synligt i det endelige produkt. Deltagerne har desuden nogle forventninger til selve processen og håber, det kan være med til at

skabe en ny arbejdsgang, hvor forskellige interesser og fagligheder kan spille ind. Videre er der en forventning om at kunne benytte metoderne i andre sammenhænge, hvilket udtrykkes af en deltager fra Roskilde:

”Jeg har også nogle forventninger til nogle metoder, som vi måske også kan gå hjem og bruge når vi arbejder. Hvis der er nogle redskaber eller andre ting i det her spil. Det kunne være en måde at arbejde sammen med borgere på” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 2)

Deltagerne giver dermed udtryk for, at de er klar til at ændre nogle af deres vante arbejdsgange og gerne vil inddrage mere kreative og inkluderende processer.

Forståelse

Deltagerne har nogle udfordringer i forhold til forståelse af de forskellige opgaver. I nogle tilfælde er det den tekstmæssige formulering og i andre er det overleveringen af opgaven fra facilitator, der er baggrund for deltagernes forvirring. Eksempler på at teksten er med til at forvirre ses idet en af deltagerne påpeger, at der i forbindelse med et benspænd forekommer nogle sproglige udfordringer, som besværliggør forståelsen (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 19). Videre ses det også af følgende dialog, at deltagerne kan have svært ved at forstå formuleringerne i det udleverede materiale:

M: ...jeg havde slet ikke forstået den der transport og logistik (peger op mod scenariet) for så synes jeg vi skal tænke lige så meget i det rekreative

L: Jeg tænker også...det er måske den måde hele det her spørgsmål er formuleret.

S: Ja, det går en lille smule for stærkt

L: Jamen det var for kompliceret, man skal ligesom have nogle flere parametre sammen” (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 7)

Flere gange ses det på deltagerne, at de er forvirrede og ikke har forstået den opgave, de står overfor. I nogle af disse tilfælde giver de verbalt udtryk for deres forvirring, hvorved facilitator igen kan forklare opgaven. I andre tilfælde er forvirringen non-verbal og finder sted i form af hovedrysten, løftede øjenbryn, smil og øjenkontakt med øvrige deltagere. Dette ses blandt andet

på billedet i Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 6. I den tilhørende videosekvens er deltager L's reaktion på facilitators instruktioner at rynke brynene, kigge op og smile imens han søger øjenkontakt med en af de øvrige deltagere, hvilket ligeledes udløser smil hos O, N og M. Dette kan dermed tolkes som et udtryk fra alle fire om, at de ikke har forstået opgaven. Facilitator bemærker dog ikke reaktionen, da han på dette tidspunkt er vendt mod resten af gruppen. Videre giver deltagerne flere gange verbalt udtryk for, at de ikke forstår opgaverne, hvilket ses af følgende kommentarer omkring placering af scenarierne ud fra de forskellige benspænd:

"Jeg forstår simpelthen ikke. Altså, jeg er nødt til at sige, er det hvordan det er nu eller er det hvordan vi ønsker det?" (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 19)

"S: Så det vi gør nu det er at jeg sætter to kegler op, og så skal I placere jer, hvor de nu skal vurderes op imod hinanden. Hvorfor et kan bedst integrere unge?

R: Og det er de to scenarier?

S: Ja, det er scenarie 2 og 5 (Gruppen står og kigger lidt)

L: Nu tror jeg vi har tabt tråden. Det vi læste op her handlede om bylivsskabende erhverv og nu skal vi stille os på en linje i et spænd mellem?

S: De to forskellige scenarier. (Gruppen diskuterer lidt. De står og kigger)

M: Jeg bliver nødt til at sige, jeg forstår simpelthen ikke opgaven

S: Okay. Vi har to scenarier og hvis du skulle tænke på bylivsskabende erhverv hvor de unge er med. Hvilket af de to scenarier ville du satse på?

Q: Hvad er bylivsskabende erhverv?" (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 5)

I det sidste af ovenstående citater tøver gruppen flere gange, og der går lidt tid, før en deltager tager første skridt. Dette tyder på, at de ikke har forstået opgaven og er usikre. De ønsker ikke at lave en fejl i forhold til spillet, så i stedet for at kaste sig ud i det og placere sig, er de bange for at være den første til at forsøge.

Et andet element som flere gange forvirrer deltagerne er, at keglerne skal symbolisere deres egne scenarier, samt at en skala markeret med blå tape på gulvet skal symbolisere de forskellige benspænd, de står overfor. Da selve keglerne og skalaen kun har numre og ikke videre indbygget forklaring af, hvad de står for, glemmer deltagerne ofte informationen. Dette bevirker, at de kommer i tvivl om, hvad de skal diskutere, og de skal derfor ofte bruge tid på at søge informationen oppe ved deres tavle eller hos facilitator. Videre er det specielt svært for de ældre deltagere at abstrahere fra facts og virkelighed, og de har sværere ved at lege med end de unge. I flere situationer fanger de unge også hurtigere instruktionerne, mens de ældre i højere grad har brug for at få tingene forklaret flere gange. Dette ses blandt andet af billedet i Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 15, hvor de to personer i fokus skal give deres scenarier point ud fra de forskellige diskuterende benspænd. Deltagerne er P, som tilhører gruppen af unge og L, som tilhører de ældre. Her ses det af deltager P's ansigtsudtryk, at hun har forstået opgaven mens L står og klør sig i håret, hvorved han giver udtryk for ikke at have forstået den. I det tilhørende klip forklarer facilitator, hvad de to deltagere skal gøre:

"S: Vi har 5 scenarier og to af dem får slet ikke point og så må du give et point og to point og tre point.

P: Nååårh! (P har forstået reglerne, men L giver non-verbalt udtryk for ikke at have forstået det med at smile og klør sig i håret og kigger over mod resten af gruppen)

...

P: Nå, mere indviklet er det så heller ikke

L: Jamen jeg er lidt langsom i det her, det må jeg indrømme

S: Jamen det er helt fint

L: Jeg skal have den igen" (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 15)

Udover at det generelt er sværere for de ældre at forstå opgaverne, har de også et større behov for at se en mening med de ting de gør og sætter i højere grad spørgsmålstejn ved selve processen. I et tilfælde forsøger en af deltagerne at lave om på regler i spillet og foreslår, at deltagerne pointgiver scenarierne uden at tage stilling til benspændene. Til dette argumenterer facilitator for, at tingene nok skal udvikle sig hen ad vejen. En anden deltager nægter ved

pointgivningen at give 0 point til et scenarie, da han ikke mener, der er nogle af scenarierne, der fortjener kun at få 0 point. Deltageren har dermed ikke forstået, at 0 i denne sammenhæng blot betyder, at det pågældende scenarie er det, der i laveste grad opfylder det pågældende benspænd og ikke at det ekskluderes (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 17).

At der i løbet af processen forekommer udfordringer i forhold til forståelsen af opgaverne ses ikke blot ud fra mine observationer, men også i interviewet med Jan Jonasson fra Gentofte-gruppen:

”GK: Vi gik i stå i starten og havde nogle problemer med at forstå hvad opgaven gik ud på. Der var noget kompleksitet som vi ikke lige hel... Vi snakkede om det i pausen om det var os eller om det var Thomas (gruppens facilitator). Ikke for at placere skyld, men vi havde lidt vanskeligt ved at finde ud af hvad det var
CLT: Altså i opgaveformuleringen?

GK: Ja, i opgaveformuleringen. Hvad var det *egentlig* vi skulle, men det var ligesom om der var mange niveauer i den, som vi ikke rigtig... Vi skulle både stå på en linje samtidig med vi skulle se på noget med erhvervslivet og det var sådan meget... det forvirrede nogle af os i hvert fald” (Bilag 11. CityLab, Interview med Jan Jonasson, Gentofte Kommune)

Roller

I spillets udformning indgår der forskellige elementer, som lægger op til, at alle deltagere kan bidrage i løbet af processen. Dette sker ved at enten facilitator eller deltagere skal udpege en ny kaptajn i hver del af spillet. Kaptajnen får det sidste ord i hver session og står dermed for den endelige placering af scenarierne eller for pointgivning. På den måde skiftes deltagerne til at tage de endelige beslutninger, så alle har indflydelse på processen. Derudover fungerer talebolden også som et artefakt, der inddrager alle deltagere og giver mulighed for at alle får mulighed for, at bidrage. Gentofte-gruppen får dog aldrig helt gang i talebolden og facilitator dropper den igen efter et par forsøg. Hos Roskilde fungerer bolden imidlertid, og deltagerne benytter den også ofte som en mulighed for at få en anden vinkel på deres egne argumentationer ved, at politikere kaster videre til unge og omvendt.

Gruppemedlemmerne kommer som nævnt fra forskellige baggrunde, hvilket har en betydning for processen og samarbejdet. Om dette udtaler Jan Jonasson fra Gentofte Kommune:

”Det fremtræder helt tydeligt når man sidder derinde nu (i værkstedet). Der træder nogle forskellige fagligheder ind både fagfagligheder. Eksempelvis har vi en arkitekt med. Det kan man tydeligt se og også nogle ungdomsfagligheder i forhold til, hvordan ting kan se ud, hvis de skal være tiltrækkende for unge”
(Bilag 11. CityLab, Interview med Jan Jonasson, Gentofte Kommune)

Processen opfordrer på den måde til at deltagernes forskellige fagligheder sættes i spil i forskellige dele af forløbet. De spiller dermed alle en vigtig rolle og har brug for hinanden for at komme frem til et succesfuldt produkt.

Idéudvikling

I gruppen fra Gentofte benytter de i høj grad det ophængte kort i forbindelse med deres idéudvikling. Dette bevirker, at de hele tiden har den eksisterende situation som udgangspunkt for deres idéer frem for udefra kommende input (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 18, 23 og 24). Som en konsekvens af dette kommer deres forslag dermed også til at bygge på allerede kendte løsninger og har ikke et videre innovativt afsæt, som ellers er en af overskrifterne for workshoppene. I værkstedet benytter gruppen ligeledes kortet som udgangspunkt. Her bygger gruppen deres forskellige idéer i et målestoksforhold, der passer til kortet, således det hele bliver meget småt. Dette ses blandt andet, da arkitekten i gruppen måler op og tegner modeller i præcise forhold. Også her er der dermed meget fokus på det faktuelle blandt andet i form af de rigtige størrelsesforhold. Dette gør det svært for gruppen at udforske de forskellige idéer, og muligheden for at lege begrænses af disse rammer. Dette til trods for at både facilitator og værkstedet har forsøgt at lægge op til en legende adfærd. Senere i processen er der også en repræsentant fra Orange Innovation, der opfordrer gruppen til at zoome ind på de interessante områder og bygge deres idéer større (Bilag 9. CityLab, Transskription af videomateriale, Gentofte, tekst 33). Gruppens adfærd kan beskrives med De Bonos (1995) forklaring af systemtænkning:

”The purpose of the brain is to establish and use routine patterns. That is why creativity is not a natural process in the brain – in fact it goes against the natural process of following patterns” (s. 14)

De Bono argumenterer dermed for, at kreativitet ikke er en naturlig ting, som blot forekommer af sig selv. I stedet kan der på forskellig vis opfordres til kreativ adfærd via brud på de rutinemæssige mønstre, som vi naturligt agerer efter eksempelvis ved assymetrisk tænkning, provokation eller ved inddragelse af tilfældige input.

Under workshopen er det den enkelte kommunes ansvar at dokumentere deres proces ved at skrive idéer og nye indsigter ned undervejs. 12byer lægger dog i deres præsentationsmateriale op til, at facilitator bør gøre kommunerne opmærksomme på dette under forløbet (CityLab, 2014). I løbet af processen forsøger facilitator for Gentofte løbende at få deltagerne til at notere deres idéer, mens facilitator for Roskilde flere gange tager pennen og beder deltagerne om opsamling af input til deres scenarier. For Gentofte-gruppen betyder det, at der løbende og lidt tilfældigt noteres. I Roskilde-gruppen får deltagerne en del nye idéer under opsamlingen, når facilitator begynder at notere, og nogle af de idéer de fik i den foregående session, bliver glemt og noteres ikke.

Processen generelt

For processen generet set er det gældende, at de forskellige benspænd tvinger deltagerne til at se deres udfordringer fra forskellige nye vinkler (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 32). På den måde opfordres de til at tænke i nye baner og skabe nye løsninger sammen. Videre opfordres deltagerne i en af runderne til først at kommentere på alle de positive sider af deres projekt og derefter alle de negative. Vedrørende dette påpeger en deltager:

”Altså jeg synes det er okay. Det er meget anderledes end det man plejer. Man skal *altid* være positiv” (Bilag 10. CityLab, Transskription af videomateriale, Roskilde, tekst 41)

Processen lægger dermed op til at deltagerne benytter en anden holdningstilgang, end de er vant til. Ifølge Jan Jonasson fra Gentofte betyder dette samt metoden generelt, at de har mulighed for at udvikle deres idéer endnu mere:

”Jamen jeg synes jo at hvis man bare får nogle spørgsmål og skal besvare dem sammen, så kommer man ofte til at reproducere ting. Man kommer ofte til at bruge det den anden sagde og bygge videre på det og det kan være man ikke

kommer særlig langt på den måde. Så det der med andre måder at gøre det på og bryde med det der, det gør at man kan komme længere. Der er ikke nogen garanti for det, men det er en mulighed (Bilag 11. CityLab, Interview med Jan Jonasson, Gentofte Kommune)

Opsamling på CityLab

Facilitator har forskellige opgaver i forbindelse med processen. Først skal personen skabe tryghed i gruppen, hvorefter han eller hun bidrager ved at stille kritiske spørgsmål, holde gruppens fokus, lede dem gennem processen og holde tidsplanen. Dog kan det være svært for en facilitator at afbryde gruppen, når de har gang i en diskussion. I forhold til interaktion opnås god forståelse ved den øvelse, hvor deltagerne placerer sig på en linje fra plus til minus, hvorved dennes holdning symboliseres. Samtidig opnås der på denne måde forståelse mellem de forskellige parter. Et andet element der bidrager til forståelse er udarbejdelsen af fysiske modeller af deltagernes idéer. Her er det ikke blot produktet, men også processen, der skaber forståelse idet de også engagerer sig kropsligt. Dette opfylder samtidig deltagernes ønske om et fysik udbytte af processen, samt at den enkeltes bidrag synliggøres. Nogle af processens interaktioner kan desuden bidrage til nye idéer og løsninger og elementer såsom talebolden, der fungerer inkluderende og er med til at sørge for, at alle deltagere får mulighed for at bidrage til processen.

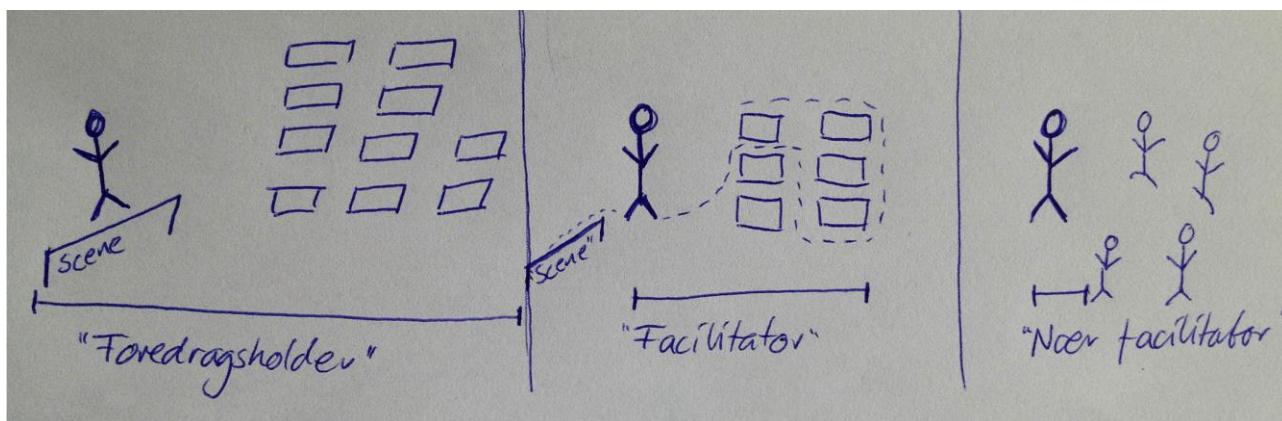
Under forløbet foreligger der nogle udfordringer for deltagerne, som knytter sig til forståelsen af de forskellige opgaver. I nogle tilfælde er det i de tekstmæssige forklaringer og i andre er det facilitators formidling, der danner baggrund for dette. Der er dermed stort fokus på at opnå forståelse for opgaverne, hvilket går ud over det fokus, der bør være på at løse dem. Nogle gange giver deltagerne non-verbal udtryk for deres frustration over, at de ikke forstår den komplekse opgave de står overfor, hvilket betyder, at facilitator ikke altid opdager dette og dermed ikke har mulighed for at hjælpe dem. Når deltagerne kommer i tvivl bevirker dette også, at de kun i lavere grad tager initiativ til at handle og forsøge at løse opgaven.

Med hensyn til idégenerering kan der opstå for stort fokus på den nuværende situation frem for den ønskede fremtidige situation. Dette sker blandt andet, når deltagerne ikke får input udefra og blot bygger videre på de eksisterende billeder af deres produkt. Videre går flere idéer tabt undervejs, da deltagerne ikke får noteret disse løbende.

På baggrund af de resultater jeg er kommet frem til i de to workshops, undersøger jeg endnu en workshop, *Værtens bedste Blokhus*, med henblik på at kunne genkende nogle af de samme kategorier, som er identificeret i disse.

3.4 VÆRTENS BEDSTE BLOKHUS

Værtens bedste Blokhus er en workshopdag for turisterhvervet i Blokhus, som har til formål at sætte fokus på destinationens serviceniveau. Hensigten med observationen af denne workshop er som udgangspunkt at undersøge situationen og behandle materialet på samme måde som de forrige to workshops. Dog viser det sig, at *Værtens bedste Blokhus* i højere grad har karakter af et motiverende foredrag vedrørende service for erhvervet i Blokhus, som kun i meget lav grad involverer deltagerne i form af mindre øvelser. Disse øvelser har dog ikke direkte til formål at bidrage til udvikling af nye tiltag eller produkter, men i højere grad til forståelse af den eksisterende situation. Videre skal det nævnes, at der i forbindelse med denne workshop ikke inddrages spil, som i de foregående to. Under forløbet giver Henrik Meng fra konsulenthuset Meng & Company forskellige opfordringer til, hvordan erhvervet kan højne deres serviceniveau. I modsætning til de to forrige workshops arbejder deltagerne ikke med en problemstilling på selve dagen, men skal først selv i gang med dette arbejde når de kommer hjem. På grund af den lave grad af involvering af deltagerne arbejder jeg ikke på samme måde i dybden med denne workshop, da jeg ikke ser det som værende relevant. I stedet benyttes observationerne til at opnå større forståelse for facilitator-rollen. På baggrund af de tre workshops er der nemlig en synlig forskel på afstanden mellem facilitator og deltagere både fysisk samt i forhold til graden af involvering. I forbindelse med *Værtens bedste Blokhus* optræder facilitatoren nærmere som en foredragsholder, hvor der under både *Spil, læring og innovation* og *CityLab* i højere grad faciliteres en proces. I forbindelse med *Spil, læring og innovation* giver facilitator overordnede instruktioner, hvorimod *CityLab* følges på nært hold af hver gruppes facilitator, hvorved denne også i højere grad involveres i processen.



Billede 6: Illustration af afstanden mellem facilitator og deltagere i forbindelse med de tre observerede workshops. Foredragsholder symboliserer *Værtens bedste Blokhus*, Facilitator symboliserer *Spil, læring og innovation*, Nær facilitator symboliserer CityLab.

Der er dermed stor forskel på, hvor meget en facilitator selv indgår i selve processen. Graden af involvering kan dermed gå fra at være nærmest envejstale til deltagerne over i en meget involverende adfærd, hvor facilitator løbende påvirker deltagerne og er med til at forme deres proces eller endda bidrager til opgaveløsningen. Facilitatorrollen ved *Værtens bedste Blokhus* har desuden mere karakter af en ekspertrolle, som byder ind med konkrete forslag til deltagerne frem for den traditionelle facilitator, der fungerer som moderator. Den traditionelle facilitatorrolle, som i højere grad også optrådte i de to foregående workshops, hjælper grupperne med alternative løsninger, problemløsning, at træffe beslutninger samt støtter op om de områder grupperne beskæftiger sig med (Grape People, u.å.). På den måde er der i den traditionelle facilitatorrolle også større fokus på selve processen. Ud fra dette kan det fastslås, at der i skabelsen af et værktøj til kollaborative designprocesser, bør fokuseres på processer med den type facilitator, som optræder i de to første workshops. Dette valg foretages eftersom der i det sidste eksempel kun i mindre omfang er fokus på interaktion fra deltagernes side.

3.5 OPSAMLING PÅ OBSERVATIONSTUDIER

Det ses af det observerede, at facilitator har en væsentlig rolle i processen, da denne navnlig i de første to workshops hele tiden skal være opmærksom på, hvad der foregår i de forskellige grupper. Processen tilpasses løbende og facilitator giver hjælp, forklaringer og motivation undervejs. Det vil derfor ikke være hensigtsmæssigt at udvikle et værktøj, som sigter mod at erstatte denne facilitatorrolle, da der er behov for denne person til at styre processen, holde tiden, give oplæg, hjælpe, svare på spørgsmål og skabe tryghed. Videre stiller facilitator kritiske

spørgsmål og er med til at holde fokus på opgaven. Disse er alle opgaver, som er meget afhængige af facilitators dømmekraft og forløbet i processen, hvorfor denne vil være svær at standardisere i et digitalt værktøj. Ifølge undersøgelserne findes der dog andre forskellige udfordringer i designprocessen. Det er blandt andet nogle af disse udfordringer, jeg ønsker at imødekomme ved hjælp af et digitalt procesværktøj.

På trods af at de to første workshops er meget forskellige i deres udformning forekommer der alligevel en del sammenlignelige situationer, hvilket ses af kategoriseringen. Dette giver en indikation af, at nogle af kategorierne formentlig også vil være gældende for andre workshops. På baggrund heraf, vil jeg derfor arbejde videre med de pågældende kategorier, som indsættes i en kategorimatrix:

Samlede kategorier fra <i>Spil, læring og innovation og CityLab</i>	Situationer
Udfordringer for facilitator/ Facilitators rolle	<i>Spil, læring og innovation:</i> • Glemte opgavebeskrivelser • Mangler spillebrikker • Svært at se hvem der har brug for hjælp • Facilitator skal styre proces, holde tiden, give oplæg, hjælpe og svare på spørgsmål <i>CityLab:</i> • Skaber tryghed, stiller kritiske spørgsmål, skal holde deltageres fokus på emnet og er instruktør • Svært at afbryde en diskussion og holder derved ikke tidsplan • Tidspres forårsager fejl i spillet

Interaktion/ Visualisering/ Tangible elementer	<i>Spil, læring og innovation</i> • Fysiske elementer skaber visualisering af problemstilling • Interaktion skaber gode diskussioner • Brikker viser konsekvenser af handlinger • Større forståelse af udfordringer og løsningsmuligheder • 1-2 personer interagerer ad gangen <i>CityLab:</i> • Interaktion benyttes til at opnå forståelse mellem parter • Det gøres synligt, at egne argumenter påvirker andres holdning (og omvendt) • Interaktion foregår på gulvet og ofte med fødderne • Talebold inddrager alle deltagere • Værkstedet gør idéerne sansbare
Opgaveforståelse Informations- mængde/ Adgang til information	<i>Spil, læring og innovation</i> • Konflikt kan føre til innovation • Manglende forståelse skaber usikkerhed • Begrebsforståelse diskuteres • Frygt for at fejle → Deltagerne handler ikke • Stort fokus på forståelse af spillet fremfor selve formålet • Tidspres kan forårsage fejl • Kun én person ad gangen har adgang til info • Meget info er svært at huske • Ønske om mere visuel info <i>CityLab:</i> • Tekstmæssige opgaveformuleringer kan besværliggøre forståelse • Overlevering fra facilitator kan besværliggøre forståelse • Opgaver kan være komplekse (og nogle gange <i>for</i> komplekse) • Når der bruges meget tid på forståelse, kan det gå ud over den tid der er til selve opgaven • Deltagere giver verbalt og non-verbalt udtryk for, at de ikke forstår opgaverne • Deltagerne forvirres af for mange opgaver/problemstillinger på én gang • Unge forstår hurtigere end ældre • Ældre er mere skeptiske

Roller samt erfaring/ kompetencer vs. <i>ikke</i> erfaring/ kompetencer	<i>Spil, læring og innovation</i> • Nogle føler ikke de kan bidrage med så meget • Deltagere kan få rollen som den der skal holde de andre til spillereglerne (deltager dermed mere i processen frem for selve opgaven) <i>CityLab:</i> • Deltagerne skiftes til at være kaptajn, hvorved der opfordres til inddragelse af alle • Talebold opfordrer til inddragelse af alle • Roskilde bruger talebolden meget og får positivt udbytte • Gentofte får ikke rigtig talebolden i spil • Alle fagligheder sættes i spil i forskellige dele af spillet
Ventetid	<i>Spil, læring og innovation</i> • Refleksion • Sætte sig ind i næste opgave • Mindre refleksionstid til grupper der følger tidsplanen
Processen generelt	<i>Spil, læring og innovation</i> • Deltagerne ser problemerne fra flere vinkler • Nye problemstillinger sættes i spil • Spillet kan introducere et ukendt område • Overblikket over brikkernes placering fordrer refleksion • Spillet kan overskueliggøre komplekse konstellationer og problemstillinger <i>CityLab:</i> • Deltagerne ser deres case fra forskellige vinkler • Lægger op til at der skabes nye løsninger sammen • Når der brydes med "gængse" metoder er der mulighed for at komme længere
Forventninger/ Ønsker	<i>CityLab:</i> • Udbyttet skal være konkret • Deltagerne ønsker deres bidrag er synligt

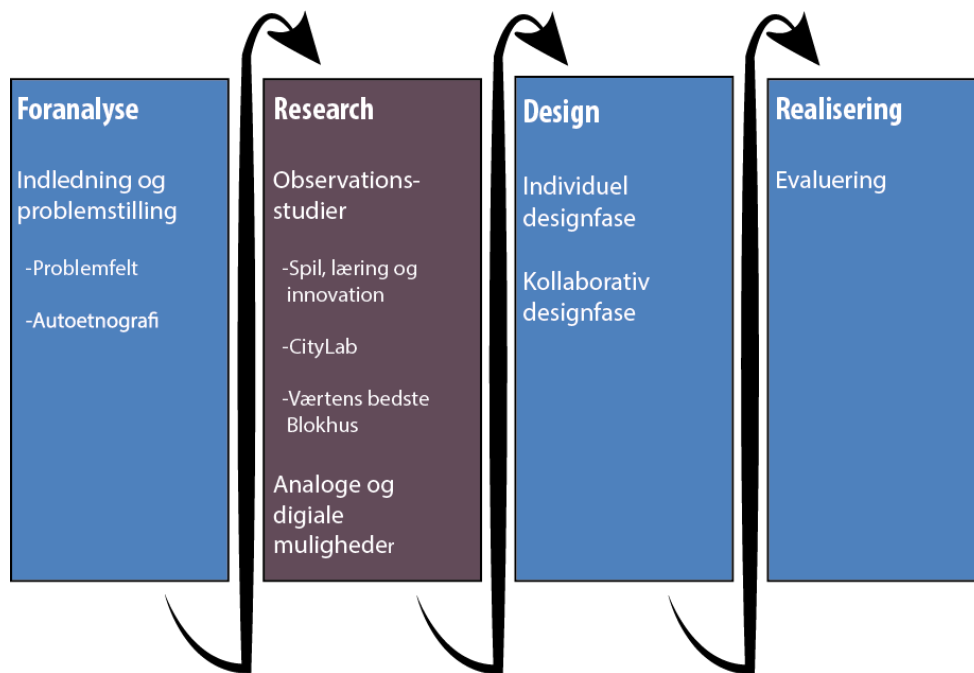
Idéudvikling	CityLab: • Bruger det medbragte kort, hvilket betyder de har meget fokus på det der <i>er</i> og mindre fokus på det de gerne vil <i>have</i> • Forslag bygger på kendte løsninger • Lavt niveau af innovation • Fokus på det faktuelle og deltagerne har svært ved at løsrive sig fra det eksisterende • Ikke legende adfærd • Flere af idéerne noteres ikke undervejs
--------------	--

Tabel 4: Oversigt over samlede kategorier og emner fra *Spil, læring og innovation* samt *CityLab*

Ud fra mine observationer ser jeg flere designmuligheder i at skabe et digitalt værktøj, som er rettet mod deltagerne i designprocessen frem for til facilitatoren. Dette skyldes blandt andet, at der under observationerne opstår flere situationer hos deltagerne end hos facilitator, hvor et sådant værktøj kan indgå. Dette ses også af kategorimatrixen, som i højere grad berører deltagerne. Disse dele af matrixen skal dermed danne baggrund for designet af et digitalt værktøj til designprocesser, hvorfor kategorimatrixen inddrages i en kommende designfase. Som en del af min research undersøger jeg desuden forskellige muligheder i forhold til analog og digitalt teknologi med henblik på inddragelse af disse i det digitale værktøj. Inden designfasen gennemføres bearbejdes dette derfor nærmere i det følgende

KAPITEL 4.

ANALOG OG DIGITALE MULIGHEDER



4.1 INTRODUKTION TIL ANALOG OG DIGITALE MULIGHEDER

Både analogt og digitalt findes der adskillige elementer, som med fordel kan inddrages i designprocesser. Artefakter som tavler, projektorer, opslagstavler, videomonitorer, papirophæng på vægge, whiteboards og computerskærme udgør ofte et naturligt omdrejningspunkt i forhold til at opnå og fastholde opmærksomhed fra deltagerne. Samtidig opfordrer nogle af disse artefakter gerne til interaktion og diskussion, hvorved de blandt andet kan have en positiv effekt på designprocesser (Jordan & Henderson, 1994, s. 41). Disse displays påvirker desuden interaktionen i sociale relationer såsom eksempelvis en designproces:

“Understanding that changes in the structure of information displays almost always have consequences in social relations is crucial for the design of new display technologies and for the redesign of work processes” (Jordan & Henderson, 1994, s. 41)

Det er dermed vigtigt at være bevidst om, at displays har konsekvenser for de mennesker, der benytter dem, hvilket ligeledes vil være en relevant overvejelse i forbindelse med designet af et digitalt værktøj til designprocesser.

4.2 ANALOG

Ifølge Povl Heiberg Gad bærer det analoge og det digitale hver i sær nogle forskellige fordele og ulemper. Det analoge er sværere at udbrede end digitale løsninger og det håndterer ikke data nær så godt i forhold til variationer og komplekst input og output. Til gengæld er det oftest billigere at udvikle, og videre udtrykker Povl Heiberg Gad, at det bedre kan understøtte dialog:

“Det analoge kan noget med den sociale situation, altså det her med at vi er fælles om det, vi har den her dialog, som computeren ikke kan” (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools)

Povl Heiberg Gad forklarer desuden, at de, i produkterne fra Gametools, i nogle tilfælde kombinerer det analoge med noget digitalt. Eksempelvis ser han gode muligheder i ”smartboard-borde”, hvor man kan sidde og rykke rundt på ting. Her påpeger han muligheden for at være

fælles om noget, hvor digitale muligheder også udnyttes. Kombinationen mellem det analoge og det digitale behandles ligeledes af Geyer, Budzinski og Reiterer (2012) fra University of Konstanz, som blandt andet arbejder med collaborativ papirbaseret sketching i designprocesser, som via digital teknologi gøres interaktiv. Om analoge elementer i designprocesser påpeger de:

”Both strengths and limitations of material practice point to the need for an integration of computational functionality with the physical, social and spatial ecology of collaborative design activities” (Geyer et al., 2012)

Der findes dermed elementer i arbejdet med fysiske artefakter, som peger mod et behov for, at det digitale kombineres med noget fysisk i forbindelse med designprocesser. Der kan dermed være fordele i at kombinere det digitale med analoge elementer i forbindelse med udvikling af et digitalt værktøj til designprocesser. Inddragelse af analoge elementer understøttes ligeledes af kategorimatrixen, hvoraf det fremgår, at fysiske elementer er med til at skabe en visualisering af problemstillingen. Videre kan analoge elementer bidrage til fysisk interaktion, hvilket kan skabe gode diskussioner i en kollaborativ proces (se kategorimatrix). Her handler det ikke om selve de fysiske elementer, men i stedet om det, de står for, i deres semiotiske betydning (Roos & Said, 2006, s. 78). Artefakter kan i deres materialitet og tilgængelighed gennem flere sanser trække på flere aspekter af vores tænkning og dermed også tale til et menneskes følelser. Der skabes dermed en betydelig forbindelse mellem det følelsesmæssige og det kognitive, som kan benyttes i en forståelse, som ikke nødvendigvis er baseret på ord. Objekterne kan dermed facilitere samtaler omkring komplekse områder, hvorved eksisterende forestillinger udfordres og udforskning tilskyndes (Roos & Said, 2006, s. 83-95).

Udover de analoge dele skal der, som nævnt, indgå digital teknologi i det værktøj, der i dette speciale udvikles et konceptet for. Med henblik på at kunne udnytte eksisterende digitale teknologier, der potentielt kan inddrages som understøttelse af designprocesser, undersøges forskellige muligheder derfor i det følgende.

4.3 DIGITAL TEKNOLOGI

Med henblik på at indkredse nogle forskellige muligheder i form af digital teknologi, ses der i dette afsnit nærmere på forskellige løsninger. De pågældende digitale løsninger er udvalgt på baggrund

af deres egenskaber og disses potentiale for at indgå i et værktøj, der kan bidrage til designprocesser. Analysen af teknologierne skal bidrage til samt understøtte baggrunden for valg af digitalt teknologi i forbindelse med dette værktøj. De digitale teknologier er derfor blandt andet udvalgt på baggrund af kriterier om, at de skal kunne benyttes af en større eller mindre gruppe med henblik på at indgå i en kollaborativ proces. Det vil dermed sige, at en form for display skal være synlig for alle i gruppen samt give mulighed for at alle, via teknologien, kan bidrage til den pågældende proces. I forbindelse med skærme skelnes der her mellem *restricted displays*, hvor skærmen kun kan ses af en eller to personer ad gangen, og *unrestricted displays*, som kan observeres af en større gruppe. Om et display er *restricted* eller ikke har dermed en konsekvens for interaktionen (Jordan & Henderson, 1994, s. 41). Store skærme giver god mulighed for at skabe et fælles fokuspunkt, når flere mennesker arbejder sammen om samme emne. Derfor undersøges først store skærme og brugen af disse. I den forbindelse kan en installation som VÆGGEN i København nævnes. VÆGGEN er en 12 meter lang og 2 meter høj væg bestående af 4 multitouch plasmaskærme. VÆGGEN er opsat af Københavns Museum med det formål, at den skal formidle byens fortid, fremtid og nutid. Via en touch-funktion giver den store skærm adgang til en masse materiale fra museets database. Her er det blandt andet muligt at kalde forskellige tidsaldre frem via en tidslinje nederst på skærmen. Installationen kan benyttes af flere brugere samtidig, som har mulighed for at udforske hvert sit interesseområde. Desuden udvikler VÆGGEN sig hele tiden, da brugere inviteres til at uploade deres egne erindringer, billeder, film, musik, kommentarer og tekster. Museet rykkes dermed ud på gaden i håb om at skabe "...nysgerrighed, vidensbegær og diskussionslyst..." (Københavns Museum, u.å) og kan samtidig give brugerne mulighed for at udveksle idéer. På den måde benyttes mediet som en slags remediering af bytorvet, hvor denne form for udveksling foregik i gamle dage, når mennesker mødtes for at udveksle historier. En løsning som denne kan dermed benyttes af en større gruppe og opfordrer til at flere interagerer samtidig. Selvom det er vanskeligt at forestille sig at et firma erhverver sig en 12 meter lang skærm til en digitaliseret designproces, er der alligevel elementer fra VÆGGEN, som kan være fordelagtige at inkorporere i en løsning. Nogle af VÆGGENS egenskaber er, at den i høj grad er synlig, hvilket også kan bidrage til overskuelighed. Derudover giver den indbyggede tidslinje også overskuelighed over installationens indhold. Udover synlighed og en form for tidslinje, vil funktionerne, hvor brugere kan uploade store mængder data, også være relevant i en løsning for en digital designproces. Brugere vil dermed i højere grad kunne rette processen mere direkte mod deres pågældende problemstilling.

En anden mulighed i forbindelse med visning i stort format er brug af projektor i samspil med et program eller en app. I en sådan installation vil den store skærm dermed udgøre et *unrestricted display*, der dog ikke kan interageres med direkte. For at opnå interaktion inddrages derfor også et *restricted display* i form af en computer, tablet eller telefon, hvorfra det projekterede håndteres. Her giver apps mulighed for at inddrage forskellige ønskede funktioner, hvilket ligeledes vil være en mulighed i forbindelse med en løsning for digitale designprocesser.

En anden teknologi som udelukkende udgøres et *unrestricted display*, på trods af at skærmen dog er mindre end ved en projektor, er touch tables. I et tidligere gruppeprojekt på AAU har jeg været med til at undersøge mulighederne netop i forbindelse med et touch table. Via vores egen fysiske interaktion med bordet, fandt vi blandt andet frem til, at det med sin multitouchfunktion lægger op til "... samarbejde om forskellige opgaver og i det hele taget det at indsamle viden kollektivt" (Kramme et al., 2013, s. 2). Videre fandt vi ud af at teknologier, såsom dette, giver god mulighed for til- og fravalg for den enkelte samtidig med, at det lægger op til opnåelse af ny viden gennem egen og fælles udforskning (Kramme et al., 2013, s. 2). Disse er alle egenskaber og funktioner, som med fordel kunne implementeres i en løsning for en digital designproces.

I den mindre ende af størrelsesskalaen findes enheder som tablets og smartphones, som begge udgør *restricted displays*. Dette gælder både størrelsen og håndteringen af dem, da de med deres single touch kun kan benyttes af én person ad gangen. Dog er det muligt at samarbejde på tværs af enhederne via forskellige apps såsom Dropbox, hvor brugere kan synkronisere og dele filer med hinanden. Google Drive giver mulighed for at redigere dokumenter via smartphones, mens Evernote tilbyder sine brugere at dele viden og information. Ved brug af videosamtaler og livechat på tablets er det desuden nemt for brugere at kommunikere med ikke-tilstedeværende personer. Via kommunikation, upload og deling af forskellige dokumenter, er det dermed også muligt at benytte et *restricted display* til et samarbejde mellem flere deltagere.

Samtlige af ovenstående eksempler bygger på digitale teknologier, som benytter sig af en form for værktøj, hvori forskellige informationer fra den fysiske verden lægges ind i en digital verden. Denne tilgang kritiserer forskerne Pranav Mistry og Pattie Maes (2009) fra MIT Media Lab, som arbejder med at lade informationen gå den modsatte vej. Dette begrundes med, at den information, brugerne interagerer med i typiske digitale teknologier, er bosat i skærmen, hvilket har konsekvenser for interaktionen. Forskerne tilføjer desuden om disse teknologier:

“There is no link between our interaction with these digital devices and interaction with the physical world around us” (Mistry & Maes, 2009)

Mistry og Maes kritiserer dermed eksisterende digitale teknologier for at benytte en interaktionstype, som ikke har en sammenhæng med den naturlige interaktion med bestemte fysiske artefakter. Blandt andet derfor har de opfundet SixthSense, som benytter sig af naturlige håndbevægelser og som i højere grad integrerer det digitale i den fysiske verden (Mistry, u.å). Forskernes definerer SixthSense som et interface, der augmenterer den fysiske verden med digital information:

”...a computer-vision based wearable and gestural information interface that augments the physical world around us with digital information and proposes natural hand gestures as the mechanism to interact with that information”
(Mistry & Maes, 2009)

For at kunne projektere et augmenteret lag i form af digital information, består SixthSense af en lille projektor, et kamera og en mobil enhed. Projektoren gør det muligt at projektere interfaces på vægge, papir eller andre objekter som derved bliver mulige at interagere med via kameragenkendelse og tracking af håndbevægelser. SixthSense muliggør dermed forskellige handlinger såsom at tegne på alle overflader, at tage billeder med en håndbevægelse i luften samt projektion af yderligere information om et objekt. På den måde integreres den digitale information mere direkte i vores fysiske verden i forhold til mere traditionel brug af digital teknologi. Dette illustreres i det følgende, hvor der skelnes mellem fysiske elementer, som gøres digitale og digitale elementer, som i højere grad gøres fysiske og håndgribelige.

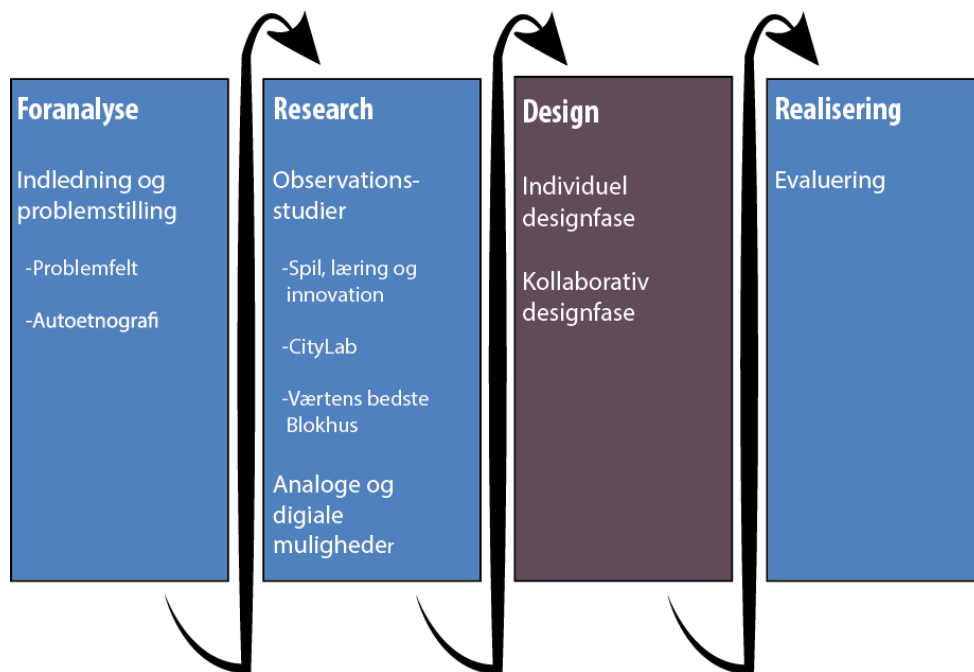


Figur 3: Illustration af digital teknologi, som enten går fra fysisk til digital eller fra digital til fysisk ud fra Mistry & Maes, 2009 (egen tilvirke)

Overordnet kan digital teknologi dermed bidrage til fælles processer via unrestricted displays. Videre giver store skærme og touchfunktioner mulighed for interaktion mellem flere deltagere samtidigt, hvorved der lægges op til samarbejde og fælles udforskning. Den digitale teknologi gør det desuden muligt at tilgå store mængder af information og kan ligeledes bidrage med et overblik over kompleks data. Videre er det muligt at kombinere analoge muligheder med digital teknologi med henblik på at udnytte nogle af de egenskaber, der eksisterer inden for hvert af disse områder. Denne indsigt i analog og digital teknologi videreføres sammen med resultaterne fra observationsstudierne i form af kategorimatrixen til næste kapitel omhandlende designfasen. Det er dermed med dette udgangspunkt, der designes et koncept for et digitalt værktøj til designprocesser.

KAPITEL 5.

DESIGNFASEN



5.1 DESIGNMÆSSIGT UDGANGSPUNKT

På baggrund af de foregående undersøgelser er der nu skabt et udgangspunkt for at kunne designe til de rigtige situationer, hvorefter udfordringen er, at få designet *rigtigt* jævnfør det indledende citat fra Bill Buxton: "Getting the right design and the design right". Som introduktion til designfasen fastsættes tilgangen til design derfor i det følgende, hvorefter selve designfasen gennemføres.

I følge Heskett (2005) er design "...the human capacity to shape and make our environment in ways without precedent in nature, to serve our needs and give meaning to our lives" (s. 5). Design bliver dermed en menneskelig egenskab, som vi benytter til at opbygge mening med.

"Design is one of the basic characteristics of what it is to be human, and an essential determinant of the quality of human life. It affects everyone in every detail of every aspect of what they do throughout each day" (Heskett, 2005, s. 2)

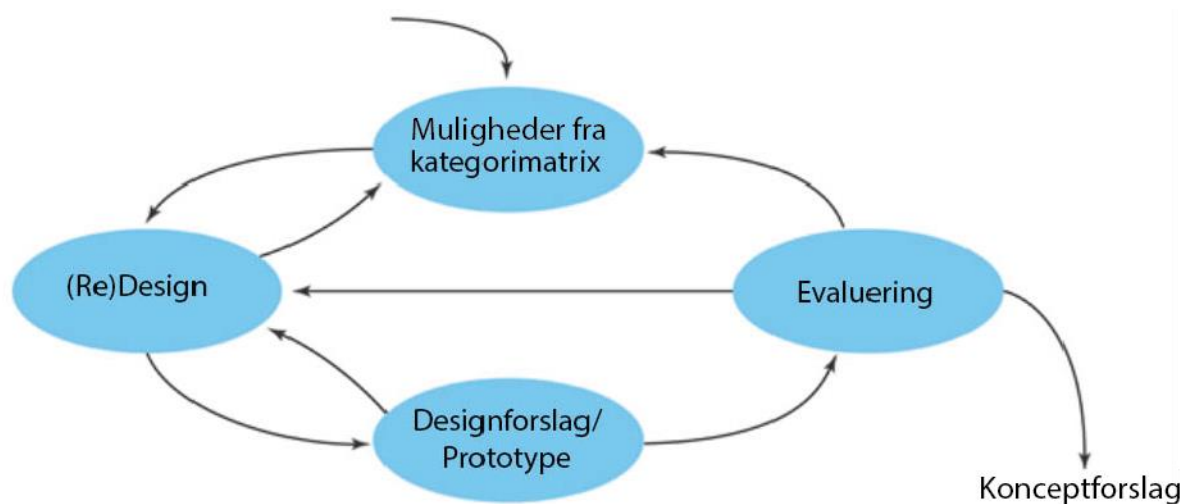
Både Heskett (2005) og Kolko (2013) taler om vigtigheden af, at design udvikles til at være *appropriate*. Designprocessen til løsningen af et praktisk problem bør dermed altid tage udgangspunkt i den pågældende situation samt ønskede formål. Det vil sige, at der er stor vigtighed i at inddrage undersøgelser af den enkelte situation, der designes til. I designfasen inddrager jeg derfor også i høj grad resultaterne fra observationsstudierne i form af den opstillede kategorimatrix, da det er med udgangspunkt i denne, der skal designes et koncept for et digitalt værktøj. Ud fra kategorimatrixen bliver det desuden tydeligt, at de pågældende situationer alle udgør enten styrker eller udfordringer i forbindelse med de gennemførte processer. En løsning i form af et digitalt værktøj skal derfor søge at udnytte disse styrker samt løse udfordringerne. I specialets kommende designproces tages der dermed udgangspunkt i *aktivitetscentreret design*, hvor det ikke er brugerens direkte udtalelser og ønsker, der er i centrum. I stedet er der ud fra observationerne fokus på brugerens aktiviteter og adfærd samt værktøjer, der skal understøtte disse. Interaktionsdesigner og forfatter Dan Saffer (2010) forklarer i forhold til aktivitetscentreret design:

”Activity-centered design (ACD) doesn’t focus on the goals and preferences of users, but instead on behaviour surrounding particular tasks” (s. 35)

Ud fra dette udgør aktiviteterne i dette tilfælde situationerne fra kategorimatrixen der, som nævnt, er udgangspunkt for designfasen.

5.2 METODE FOR DESIGN

Med udgangspunkt i kategorimatrixen gennemføres designfasen. Kategorimatrixen udgør dermed de styrker og udfordringer, hvorudfra der skabes forskellige designforslag. Inden designforslagene evalueres, skabes der en interaktiv prototype, som skal bidrage til udforskning af forskellige designidéer (Rogers et al., 2011, 391). Hele denne designproces kan beskrives ved denne livscyklusmodel for interaktionsdesign:

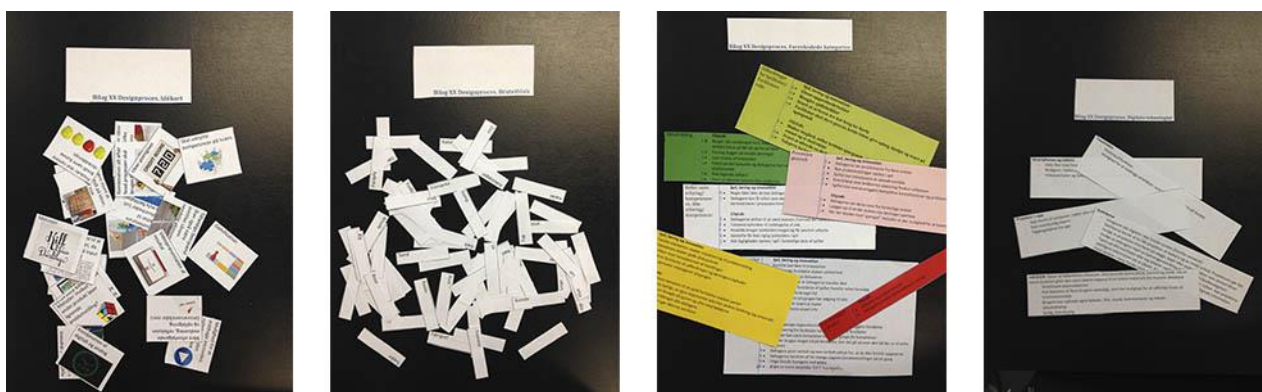


Figur 4: Interaction design lifecycle model (Rogers et al. 2011, s. 332 samt eget tilvirke)

Nogle af overskrifterne i modellen er ændret fra deres oprindelige betegnelser med henblik på at være mere målrettet mod min designfase. I ovenstående model udgør kategorimatrixen de udefra kommende muligheder, som i den oprindelige model indeholder identifikation af behov samt etablering af krav. De forskellige designforslag udgør den næste del af cyklussen, hvorefter prototypen designs i den del af modellen der oprindeligt beskrives med ”Build an interactive version”. De forskellige pile i modellen viser, at processen er iterativ, og at de forskellige dele i figuren kan udføres flere gange alt efter udfaldet af den pågældende aktivitet. For at komme til et endeligt produkt skal der gennemføres flere iterationer, end der er plads til i dette speciale. Af

denne grund ender modellen i dette tilfælde med et designforslag, som stadig kræver flere iterationer, før værktøjet kan udarbejdes. Iterationer er netop vigtige i en designproces, da de hver i sær medvirker til yderligere raffinering eller udvikling af det pågældende produkt (Rogers et al., 2011, s. 329). Dette afspejler samtidig en hermeneutisk tilgang, hvor hver iteration bidrager til større forståelse. Som i en hermeneutisk cirkel bygger hver opnået forståelse i de enkelte processer på en forståelse fra en forudgående proces (Gadamer, 1975, 269). Der sker dermed en vekselvirkning mellem forståelse og fortolkning, og herved bidrager de enkelte dele af designprocessen også til forståelse af helheden og omvendt.

Med henblik på at udfolde forskellige ideer inddrages, i designprocessen, fire forskellige typer af inspirationskort i form af idékort, ordkort, kategorikort og teknologikort.



Billede 7: Samling af inspirationskort i form af idékort, ordkort, kategorikort og teknologikort, som benyttes i designprocessen

Idékortene (Bilag 12. Designfase, Idekort) udarbejdes ud fra idéer, jeg løbende har noteret i forbindelse med arbejdet med specialet. Videre indgår der i idékortene forskellige forslag til metoder inden for designprocesser.

Ordkortene (Bilag 14. Designfase, Ordkort) udarbejdes på baggrund af metoden *brutethink*, som er en metode, hvorved der skabes nye mønstre i den måde, der tænkes på. Disse nye mønstre kan skabes ved at kombinere elementer, som ellers ikke har en naturlig sammenhæng. Om dette påpeger kreativitetsekspert og forfatter af Thinkertoys, Michael Michalko (2006):

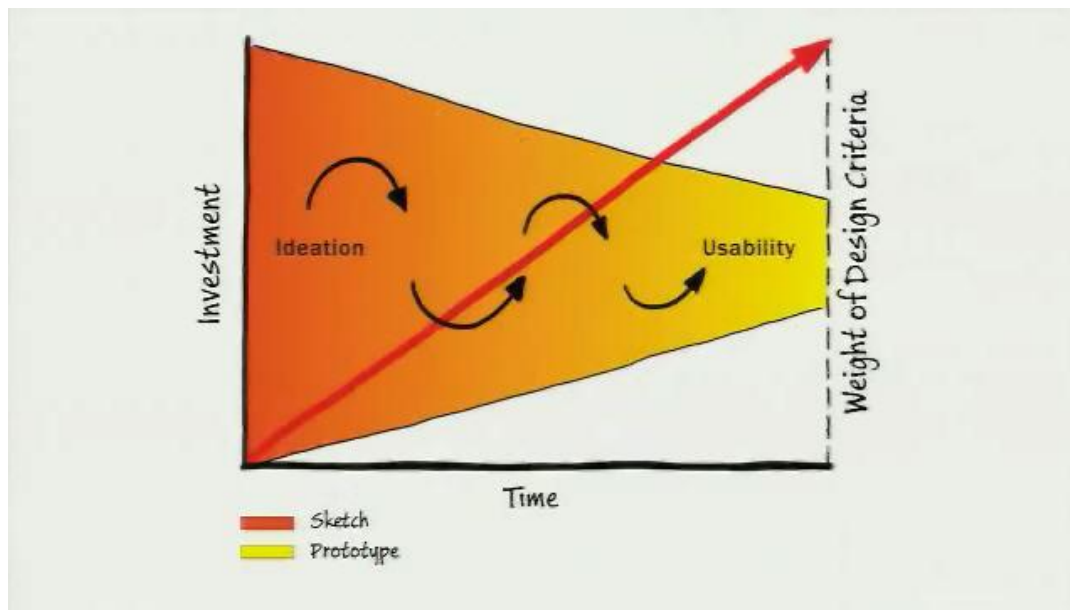
”In order to get original ideas, you will always need a way to create new sets of patterns in your mind. One way to do this is to force yourself to see relationships between dissimilar things” (s. 157)

Brugen af tilfældig simulation, kan dermed benyttes til at skabe originale idéer, hvorfor dette inddrages i designfasen.

Kategorikortene (Bilag 15. Designfase, Kategorikort) repræsenterer situationerne fra kategorimatrixen og udgør som nævnt udgangspunktet for designprocessen, da det er disse situationer, der skal designes til. Kategorikortene repræsenterer dermed også forskellige muligheder og udfordringer i forhold til løsningen.

Digital teknologi-kort (Bilag 16. Designfase, Digital teknologikort) repræsenterer hver i sær en af de beskrevne digitale teknologier fra afsnittet vedrørende digitale muligheder. Kortene har dermed til formål at inspirere til inddragelse af forskellige dele af digital teknologi i designforslagene.

Med disse fire bunker af kort igangsættes designprocessen, hvor jeg følger brutethink-metoden og skiftevis kombinerer de forskellige inspirationskort for derved at sammensætte uafhængige elementer for at fremprovokere nye idéer. Til at udvikle disse idéer benyttes sketching og low fidelity prototyper. Sketching inddrages i det følgende til idégenerering. Metoden giver en øjeblikkelig feedback til den, der udfører sketchingen, hvorved der opstår en *backtalk* fra materialet (Goldschmidt, 2003, s. 81). Ifølge Goldschmidt (2003) kan der læses en mening ud af denne talen-tilbage, hvorved den, der sketcher, kan opdage nye fortolkninger. Med hensyn til prototypen udarbejdes denne overvejende af papir og er dermed forholdsvis hurtig og billig at udarbejde samtidig med, at den nemt kan modificeres. En fleksibel prototype er specielt vigtig i dette tidlige stadie af designprocessen, da det giver mulighed for at undersøge og udforske forskellige designalternativer (Rogers et al., 2011, s. 392). Både sketching og prototyping benyttes dermed til udvikling af idéer frem for til at se på den egentlige funktionalitet i produktet. Dog tjener de to metoder forskellige formål i processen. Sketching benyttes i starten af fasen til at udvikle idéer og prototyping benyttes efterfølgende til yderligere udforskning og videreudvikling heraf, hvilket illustreres i det følgende:



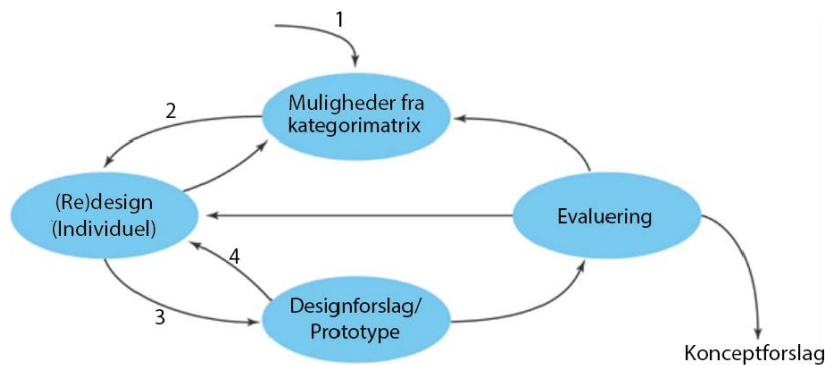
Figur 5: Illustration af forskellen mellem sketching og prototyping (Buxton, 2007, s. 138)

Designfasen afsluttes med et designforslag i form af en low fidelity prototype. Her ville næste iteration eventuelt være udarbejdelse af en mere detaljeret prototype, hvor usability i højere grad indarbejdes. Dette er dog ikke en del af specialet, da det største fokus, som nævnt, ligger i forbindelse med researchfasen frem for selve udarbejdelsen af det digitale værktøj.

I designfasen skelnes der mellem *min* designproces, som går ud på at designe et digitalt værktøj, og *brugerens* designproces, som er den proces jeg designer værktøjet til. I min designproces indgår som udgangspunkt en individuel designfase, hvor der udvikles forskellige designforslag. Det viser sig dog under processen, at det vil give mening at inddrage flere perspektiver på de udarbejdede idéer. Af denne grund inddrages en efterfølgende kollaborativ proces i form af en workshop.

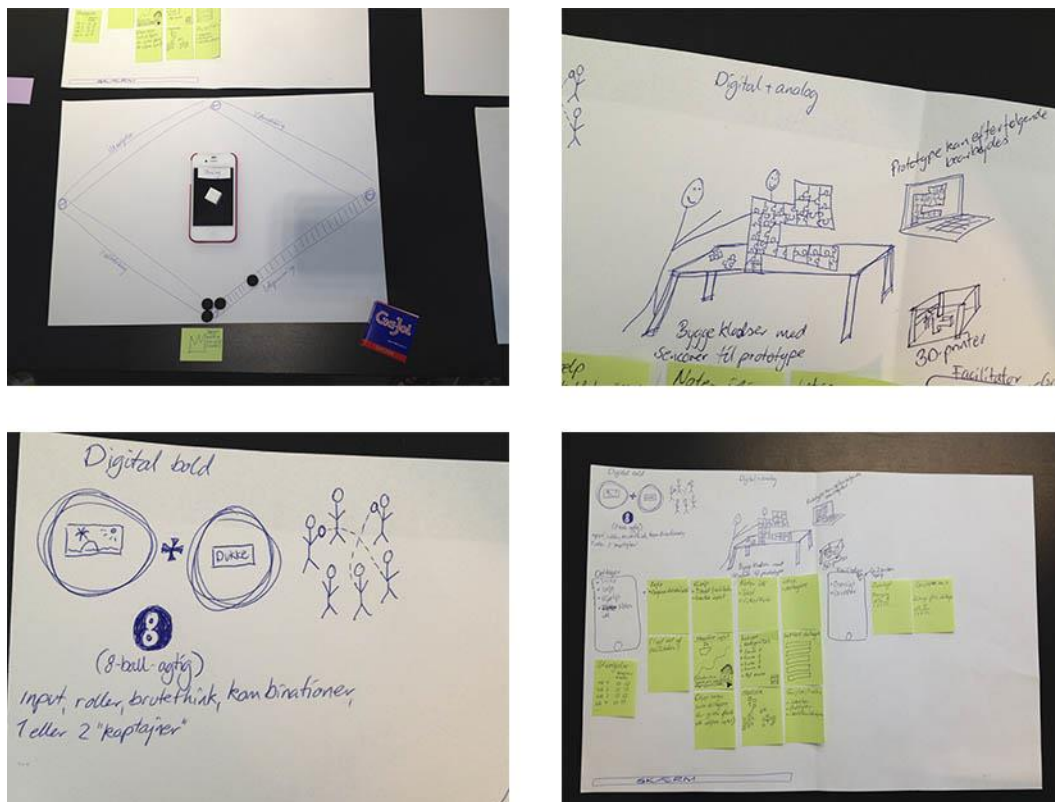
5.3 INDIVIDUEL DESIGNFASE

Den individuelle designfase tager udgangspunkt i mulighederne og udfordringerne fra kategorimatrixen. På baggrund af dette udføres det individuelle arbejde i selve idéudviklingen samt der udvikles designforslag og udarbejdes en prototype, hvorefter der igen designs. Dette er markeret med tal fra 1-4 i følgende illustration i forhold til lifecycle modellen:



Figur 6: Illustration af den individuelle designfase via Interaction design lifecycle model (Rogers et al. 2011, s. 332 samt eget tilvirke)

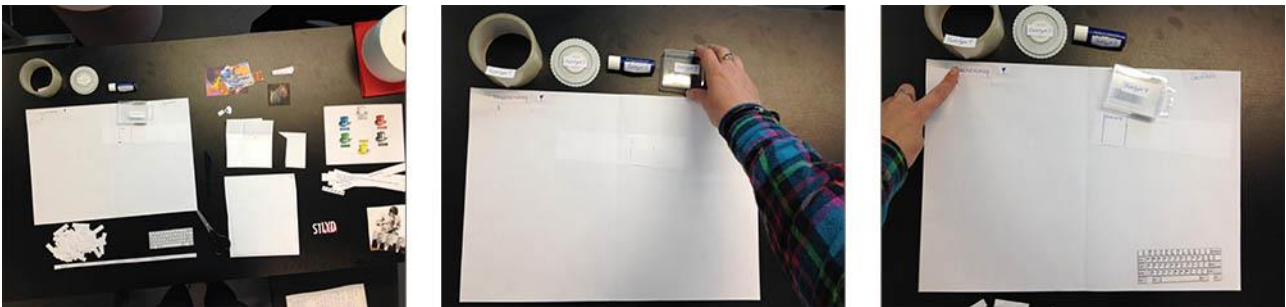
I den individuelle del af designfasen lægger jeg de fire bunker kort foran mig og trækker forskellige kombinationer, hvorudfra jeg sketser forskellige idéer. Den tilfældige stimulation i form af kombinationerne fremdriver dermed nye tankemønstre ved at tilbyde udefrakommende input (Michalko, 2006, s. 157-161). Følgende billeder udgør eksempler på designforslag udarbejdet på baggrund af tilfældig simulation med inspirationskortene:



Billede 8: Designforslag baseret på tilfældige kombinationer af inspirationskort. Designforslagene er udarbejdet ved hjælp af sketching

Billederne viser henholdsvis et brætspil kombineret med en smartphone, en digital bold, flowet for en mobil app samt byggeklodser med sensorer tilknyttet en computer og en 3D-printer. Med

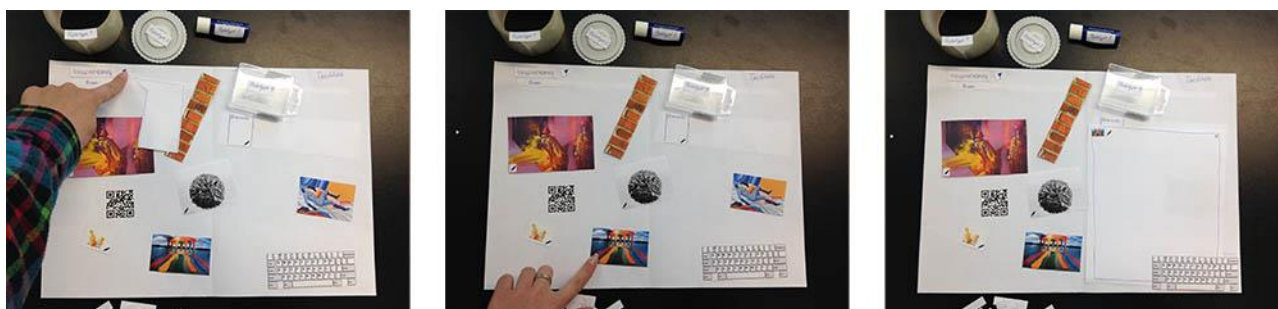
inspirationskortene kommer jeg desuden frem til et designforslag til et touch table, som udforskes yderligere i en low fidelity prototype.



Billede 9: Touch table prototype (billede A, B, C)

A3-arket på billederne repræsenterer interfacet, hvorpå der kan lægges forskellige artefakter, som aflæses af det pågældende touch table. Artefakterne udgør dermed markører, som genkendes af bordet. På den måde skabes der et link mellem den fysiske og den virtuelle verden, idet bordet via sin aflæsning repræsenterer den pågældende artefakt (Sheridan et al. 2009, s. 485). De fire artefakter repræsenterer et antal af elementer, der hver i sær kan forbindes med én af brugerens problemstillinger i dennes designproces. Ved at inddrage fysiske artefakter understøttes antagelsen fra kategorimatrixen om, at fysiske genstande kan være med til at skabe en visualisering af problemstillinger, samt at interaktion mellem brugere skaber gode diskussioner. Når en bruger tager et element og lægger det på bordet, skabes der fokus på én problemstilling. Ved placering af elementet er det muligt at hente samt knytte forskellige oplysninger til dette, som samtidig gemmes. På billede C er ét element valgt og der klikkes på menuen "Idégenerering", hvorved brugeren får mulighed for at hente hjælp til at generere idéer til den valgte problemstilling. Menuen består af en slidefunktion, hvor brugeren kan vælge mellem forskellige idégenereringsmetoder under menupunkterne: Billeder, Ord, De Bono, Sketching, Citater og Hvordan ville andre løse problemet? Derved er det muligt at vælge mellem forskellige metoder til idégenereringen. I det følgende gennemgås funktionerne i de nævnte menupunkter, hvoraf nogle af disse metoder blandt andet bygger på Michaelkos *Thinkertoys*.

5.3.1 BILLEDER



Billede 10: Touch table prototype (billede D, E, F)

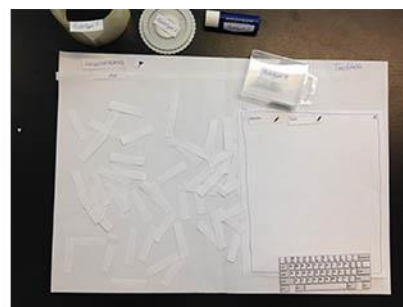
Ved valg af menupunktet "Billeder" vises forskellige inspirationsbilleder på bordet (Bilag 17. Designfase, Elementer til prototype). Ved klik på udråbstegnet i venstre hjørne vises en infoboks, som forklarer brugeren forskellige metoder, der kan benyttes for at kombinere billederne med problemstillingen, således disse kan benyttes i forbindelse med dennes problemstilling (se billede D). Infoboksen er tilgængelig ved samtlige menupunkter, og teksten knytter sig altid til det valgte menupunkt. På den måde er der altid adgang til instruktioner om den valgte idégenereringsmetode. Ved klik på et billede kommer en tekstboks frem, hvor brugeren kan notere sine idéer relateret til det pågældende billede. Når tekstboksen lukkes, knyttes disse idéer til det element, der er placeret på bordet og gemmes.

På denne måde kan brugernes designproces optimeres ved at inddrage større anvendelse af horisontal viden samt en tidligere inddragelse af forskellige artefakter og billeder, der skal give associationer til nye måder at løse udfordringer på. Billeder og artefakter kan være med til at tvinge brugerne til at tænke i anderledes baner og derved bidrage til at aktivere en højere grad af horisontal tænkning. Den horisontale tænkning gør brug af *al* viden, og tvinger deltagerne til at se ud over deres egen faglighed og indlærte måde at løse udfordringer på. Derved er der mulighed for at alle erfaringer, fornemmelser og intuition i højere grad sættes i spil (Hansen & Byrge, 2013, s. 46).

I forhold til den del af kategorimatrixen, som omhandler udfordringer ved opgaveforståelse kan metoden, der her benyttes, bidrage til større forståelse af opgaven via infoboksen. Da infoboksen løbende kan hentes frem, er det desuden ikke nødvendigt for brugerne at huske en stor mængde information. Videre er der kun fokus på én opgave ad gangen for at undgå forvirring. Der er dermed mulighed for at have selve problemløsningen i centrum frem for forståelsen af opgaven.

Videre er input udefra, herunder kombinationen mellem billeder, med til at skabe grundlag for innovative løsninger i designprocessen.

5.3.2 ORD



Billede 11: Touch table prototype (billede G, H, I)

Ved valg af menupunktet "Ord" fremkommer en masse tilfældige ord på skærmen (Bilag 14. Designfase, Ordkort). Også her kan der vælges mellem forskellige metoder at benytte disse ord, hvilket fremgår, hvis brugeren klikker på infoboksen. Eksempelvis kan brugeren klikke på to ord, hvorefter der vises en tekstboks. Her er det muligt at notere de associationer ordene giver brugeren i forhold til den pågældende problemstilling. Herved inddrages brutethink-metoden i designforslaget, hvorved brugeren opfordres til at se nye mønstre (Michalko, 2006, 157).

5.3.3 DE BONO



Billede 12: Touch table prototype (billede J, K)

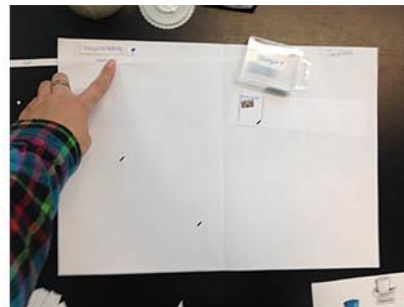
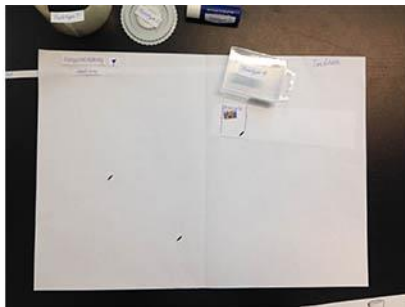
Ved valg af menupunktet "De Bono" tildeles brugerne hver i sær en af de seks tænktehatte, som repræsenterer henholdsvis faktaorienteret tilgang, intuition, logisk negativ tilgang, kreativitet, proces og positiv tilgang (De Bono, 1995, s. 14). De skal efterfølgende diskutere deres problemstilling ud fra den tildelte hat, hvorved der brydes med mønstertænkning. Udover at dette

får brugerne til at ændre deres måde at tænke på, er de også "beskyttede" af deres imaginære hat, om hvilket De Bono (1995) forklarer:

"An individual can express his or her thoughts under the protection of one or other hats" (s. 14)

Derfor inddrages denne metode blandt andet for at imødekomme udfordringen fra kategorimatrixen omkring de roller, der kan opstå under en designproces. Personer, der har svært ved at bidrage til processen, får større mulighed for at deltage og deres deltagelse afhænger i denne metode ikke af deres eventuelt manglende ekspertviden, men i stedet af den tilgang de skal påtage sig i forhold til problemstillingen.

5.3.4 SKETCHING

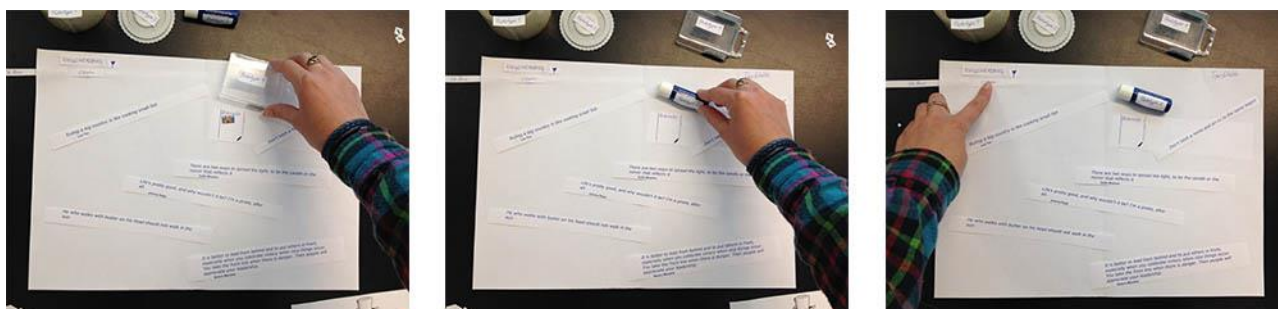


Billede 13: Touch table prototype (billede L, M)

Ved valg af menupunktet "Sketching" ændres interfacet til et tegnefelt, hvor brugerne har mulighed for at sketche deres idéer. Her er der også mulighed for at benytte forskellige metoder indenfor sketching, hvilke forklares og vælges i infoboksen. De færdige sketches knyttes til den pågældende problemstilling og gemmes efterfølgende.

I kategorimatrixen består nogle af udfordringerne i at brugerne har svært ved at løsrive sig fra det eksisterende og ikke har en legende adfærd. Ved inddragelse af blandt andet sketching i dette værktøj får brugeren netop mulighed for at udforme sine idéer på en legende måde. Videre giver sketching, som tidligere nævnt, en øjeblikkelig feedback i form af backtalk, som kan benyttes i den videre udforskning af forskellige løsningsmuligheder.

5.3.5 CITATER



Billede 14: Touch table prototype (billede N, O, P)

Ved valg af menupunktet "Citater" vises en samling forskellige citater (Bilag 17. Designfase, Elementer til prototype) på bordet. Dette bygger på Michalkos *Hall of Fame*-metode, som giver nye indsigter til problemstillinger ved at konsultere historiens største tænkere (Michaelko, 2006, s. 170). Michalko forklarer:

"Quotations contain seeds and principles of ideas that can be applied to a variety of challenges, and when you find the seed of one idea you find many ideas" (s. 170)

Citaterne kan dermed bidrage til udviklingen af nye idéer i designprocessen.

5.3.6 HVORDAN VILLE ANDRE LØSE PROBLEMET?



Billede 15: Touch table prototype (billede Q, R, S)

Ved valg af menupunktet "Hvordan ville andre løse problemet" indgår billeder af forskellige personer og figurer (Bilag 17. Designfase, Elementer til prototype). Her skal deltagerne forestille sig, hvordan den pågældende person eller figur ville løse et lignende problem, som det de selv står

overfor. Denne del inddrages med henblik på at få endnu flere perspektiver på problemstillingen, hvilket i forbindelse med designfaser også anbefales af Rogers et al. (2011):

”Normally, innovations arise through cross-fertilization of ideas from different perspectives, individuals, and applications...” (s. 336)

Der er dermed god mulighed for at skabe innovative ideer ved at opfordre brugeren til at se problemstillingen fra en andens synspunkt. Videre er hele kombinationen af alle de forskellige idégenereringsmetoder, brugeren kan vælge imellem, også et bidrag til denne krydsbefrugtning. Billederne Q, R og S illustrerer desuden, at det er muligt at tilføje egne billeder til processen fra mobiltelefonen via en tilhørende app, hvorved processen i højere grad kan tilpasses den enkelte case.

På dette tidspunkt består designforslagene dermed af et brætspil kombineret med en smartphone, en digital bold, en mobil app samt byggeklodser med sensorer tilknyttet en computer og en 3D-printer. Videre er der skabt en prototype af et touch table, som indeholder forskellige idéudviklingsmetoder. Disse designforslag udnytter flere af styrkerne fra kategorimatrixen samt tager højde for udfordringerne. Jeg ønsker dog at udforske yderligere designforslag, da der kan eksistere flere muligheder, som potentielt kan udgøre en løsning, der i højere grad imødekommer udfordringerne og udnytter styrkerne fra kategorimatrixen. Med henblik på ikke blot at nøjes med at skabe en middelmådig løsning bør yderligere alternativer derfor også udforskes.

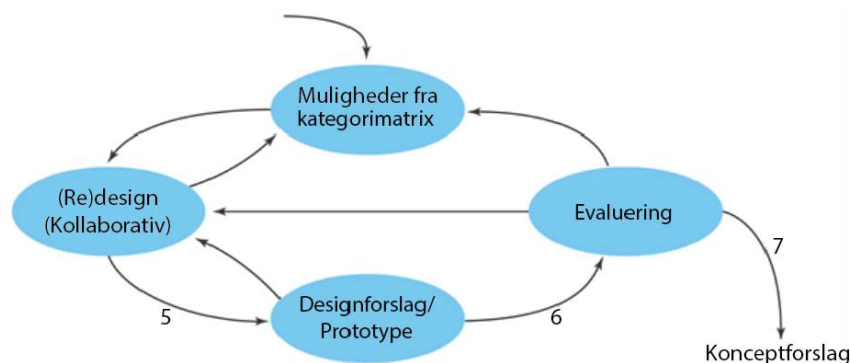
”Settling for a solution that is good enough is not necessarily bad, but it may be undesirable because good alternatives may never be considered, and considering alternative solutions is a crucial step in the process of design”
(Rogers et al., 2011, s. 336)

For at komme frem til disse alternativer inddrages flere individer i næste del af designfasen. Som nævnt i forbindelse med brutethink-metoden skabes innovative løsninger ofte på tværs af forskelligheder, hvilket understøttes af citatet fra Rogers et al., som argumenterer for, at dette også gælder forskellige perspektiver, individer og metoder (Rogers et al., 2011, 336). Der er derfor også mulighed for at opnå et designforslag, som i højere grad opfylder kravene, ved at inddrage andre personer i en kreativ workshop. Den næste del af designfasen kommer dermed til at udgøre

endnu en iteration i forhold til lifecycle-modellen. Blandt andre understreger forfatterne bag bogen *Designing for usability*, John D. Gould og Clayton Lewis, at Iterationer netop er vigtige, da det ikke er muligt at skabe den rigtige løsning i første forsøg (Gould & Lewis, 1985, s. 305). Designprocessen udvides derfor i følgende afsnit til også at indeholde en kollaborativ designfase.

5.4 KOLLABORATIV DESIGNFASE

Den kollaborative designfase består af en kollaborativ idéudvikling, udvikling af designforslag samt bearbejdning af den eksisterende prototype. Følgende talmarkering fra 5-7 viser den kollaborative designfases bidrag i forhold til lifecycle modellen:



Figur 7: Illustration af den individuelle designfase via Interaction design lifecycle model (Rogers et al. 2011, s. 332 samt eget tilvirke)

I den kollaborative designfase inddrages blandt andet teorier om participatory design, som kan defineres på følgende måde:

”a process of investigating, understanding, reflecting upon, establishing, developing, and supporting mutual learning between multiple participants in collective ‘reflection-inaction’” (Simonsen & Robertson, 2013, s. 2)

Gennem yderligere undersøgelse, refleksion og diskussion skal deltagerne dermed i det følgende bidrage til designprocessen. Undervejs reflekteres der over de handlinger, der foretages, hvorved jeg får mulighed for nye input til min forståelse af den problemstilling, der arbejdes med, samt dens løsningsmuligheder. Udover at bidrage med flere designforslag, skal deltagerne gennem interaktion med den tidligere beskrevne prototype bidrage til designet. Ved interaktion med

prototyper får potentielle brugere netop en stemme i designet (Simonsen & Robertson, 2013, s. 2), hvilket er hensigten med denne proces.

I den kollaborative del af designprocessen inddrages tre andre personer ud over mig selv. Personerne har vidt forskellige baggrunde, hvorved der her er mulighed for at sætte forskellige kompetencer i spil. De tre deltagere præsenteres hermed kort:

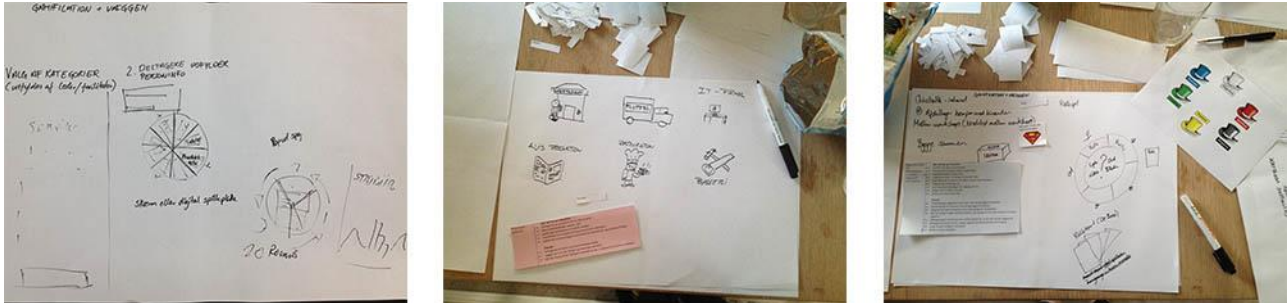
- Jannie Kristiansen er 33 år, uddannet inden for turisme og arbejder på Turisbureauet i Blokhus
- Ricky O'Connor er 32 år, fra New Zealand og arbejder med import og eksport af bildæk
- Francisco Mendes er 34 år, fra Portugal og studerer grafisk design

Disse deltagere instrueres til at komme med designforslag til et digitalt værktøj, der kan hjælpe brugere i designprocesser. I starten af den kollaborative designfase med de tre deltagere foretages samme øvelse som i første del af den individuelle designfase, hvor inspirationskort benyttes til at skabe forskellige kombinationer.



Billede 16: Kollaborativ designproces

Kortene ligger sorteret i fire bunker med bagsiden opad og deltagerne skiftes til at vælge et antal kort, hvorudfra der genereres forskellige idéer. Disse idéer udvikles løbende af deltagerne via sketching.



Billede 17: Sketches af designforslag fra kollaborativ designproces (billede A, B, C)

I det følgende betegner ordet "deltager" de tre deltagere i designfasen, hvorimod "bruger" er de personer, som de forskellige designforslag er rettet mod og som forventes at benytte det digitale værktøj, jeg har til hensigt at udvikle et koncept for.

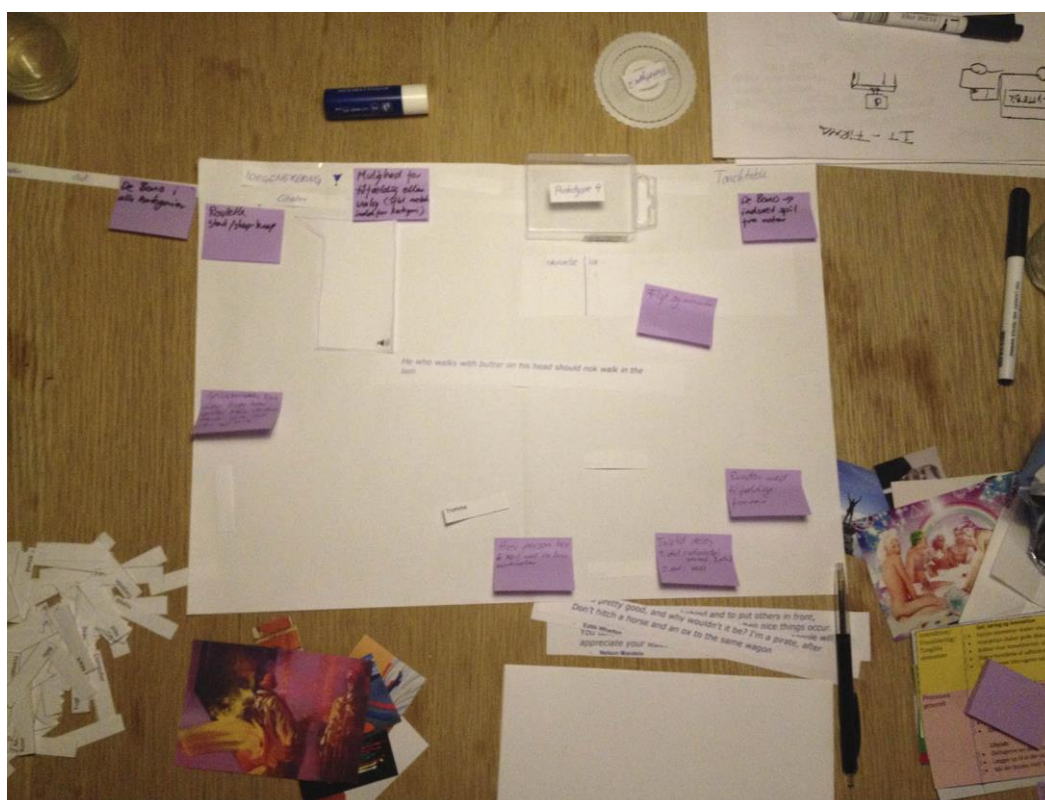
Designforslaget på billede A udarbejdes på baggrund af et idékort med teksten "Gamification" samt et digital teknologi-kort med en beskrivelse af VÆGGEN, som består af multi-touch plasmaskærme (Bilag 13. Designfase, Idékort samt Bilag 16. Designfase, Digital teknologi-kort). Ud fra dette foreslår deltagerne en stor ufo-lignende digital spilleplade med touch-funktion, hvor forskellige spørgsmål vises i midten af pladen. Brugernes svar registreres, og der skabes et statistisk overblik over disse. En eventuel facilitator skal på forhånd have mulighed for at vælge, hvilke kategorier brugerne skal arbejde med og kan desuden tilføje yderligere relevante spørgsmål.

Designforslaget på billede B udarbejdes på baggrund af ordkortet "Paraply" samt følgende sætning fra et kategorikort: "Lægger op til at der skabes nye løsninger sammen" (Bilag 14. Designfase, Ord kort samt Bilag 15. Designfase, Kategorikort). Her foreslår deltagerne, at der skabes et netværk, der, inspireret af paraplyen, dækker over flere forskellige brancher. Netværket skal eksistere på en platform på internettet og også lægge op til fysiske møder mellem de forskellige brugere. På den måde kan der ske en idéudveksling på tværs af brancher.

Designforslaget på billede C er udarbejdet på baggrund af et idékort med teksten "Hvad ville supermand gøre?" samt følgende sætning fra et kategorikort: "Frygt for at fejle". Ud fra denne kombination forklarer en af deltagerne, at supermand ville bruge sin styrke til at vende om på

rollerne. Dette kunne gøres således de personer, der ikke deltager så meget i processen, får mulighed for at bidrage med noget, de andre *ikke* kan bidrage med. I den forbindelse inddrager deltagerne De Bonos tænkehatte, som skal være udgangspunkt for brugernes tilgang i designfasen. Via en digital spilleplade tildeles brugerne hver en hat og i midten af spillepladen forekommer forskellige kreative input i form af lyde, ord, billeder, videosekvenser og spørgsmål. Disse input skal diskuteres ud fra den tildelte hat med henblik på at kunne bidrage til designfasen. Videre indeholder dette designforslag et indbygget nedtællingsur, som bestemmer, hvor længe hver diskussionsrunde må vare. Derudover tildeles hver bruger seks rollekort, som beskriver hver af de seks tænkehatte, således der ikke er tvivl om, hvilken tilgang den enkelte skal påtage sig.

Udover de sketchede designforslag præsenteres deltagerne også for den tidligere udarbejdede prototype. Prototypen er udarbejdet således, at den kan interageres med, hvilket er med til at gøre den til et effektivt værktøj i designprocessen (Rogers et al., 2011, s. 321). Selvom slidefunktion blot fungerer ved at en stribe papir skubbes til side og de forskellige ord og billeder placeres manuelt, medvirker prototypen til at give en forståelse af funktionerne. De forskellige funktioner forklares og vises, hvorefter deltagerne interagerer med prototypen og bidrager med forskellige ændringer og tilføjelser i form af lilla post it's.



Billede 18: Ændringer og tilføjelser til touch table prototype fra kollaborativ designproces

Ud fra de forskellige designforslag er deltagerne enige om, at denne løsning har størst potentiale i forhold til at opfylde kravene. Dog mener de, der er mulighed for at tilføje forskellige forbedringer. Først og fremmest foreslår deltagerne at inkorporere dele af deres designforslag, som blev illustreret på billede C, fra tidligere i denne designfase. Derved skal hver bruger tildeles en fysisk spillebrik, som placeres foran dem et sted på touch tablet. Hver runde starter med, at spillet tilfældigt udvælger to eller flere brikker samt tildeler disse brikker en hatte-farve hver. Dette markeres med en farve ved siden af de pågældende spillebrikker. I rundens første del er det dermed kun nogle af brugerne, der deltager i diskussionen. I den efterfølgende del af runden deltager alle. Videre tilføjer deltagerne følgende ændringer og tilføjelser til prototypen:

- Som ved gruppens tidligere designforslag tildeles brugerne også her seks kort med beskrivelser af de forskellige tænkehatte
- Emnerne "Lyd" og "Video" tilføjes til menupunkterne, hvorved inspiration fra disse elementer inddrages i brugernes designproces
- Emnet "Fysisk aktivitet" tilføjes til menupunkterne. Her skal brugerne eksempelvis selv tage billeder, optage video eller lyd eller bygge en fysisk model af deres idéer. Den fysiske aktivitet kan også have form af en kreativ leg
- Menuen skal fungere som en "roulette" således det er tilfældigt hvilket menupunkt, der vælges
- Under hvert menupunkt skal det være muligt at vælge mellem tilfældig metode eller selvvalgt metode
- De Bono slettes som menupunkt (da metoden automatisk indgår i samtlige menupunkter)
- Der tilføjes et ur, således hver runde skal gennemføres på et bestemt antal minutter

Via den kollaborative designfase indføres der dermed adskillige input til prototypen, som skal bidrage til forbedring af denne. En nærmere beskrivelse af spillets gang, hvor disse input indgår, ses af Bilag 18. Spillets gang. Videre tages der stilling til, hvorledes værktøjet opfylder hvert punkt i kategorimatrixen i Bilag 19. Kategorimatrix kombineret med værktøjets funktioner. Her forklares det, hvorledes hvert punkt i matrixen opfyldes af den udarbejdede prototype. Den kollaborative designfase medvirker dermed til, at udfordringerne fra kategorimatrixen i højere grad løses samt at styrkerne udnyttes.

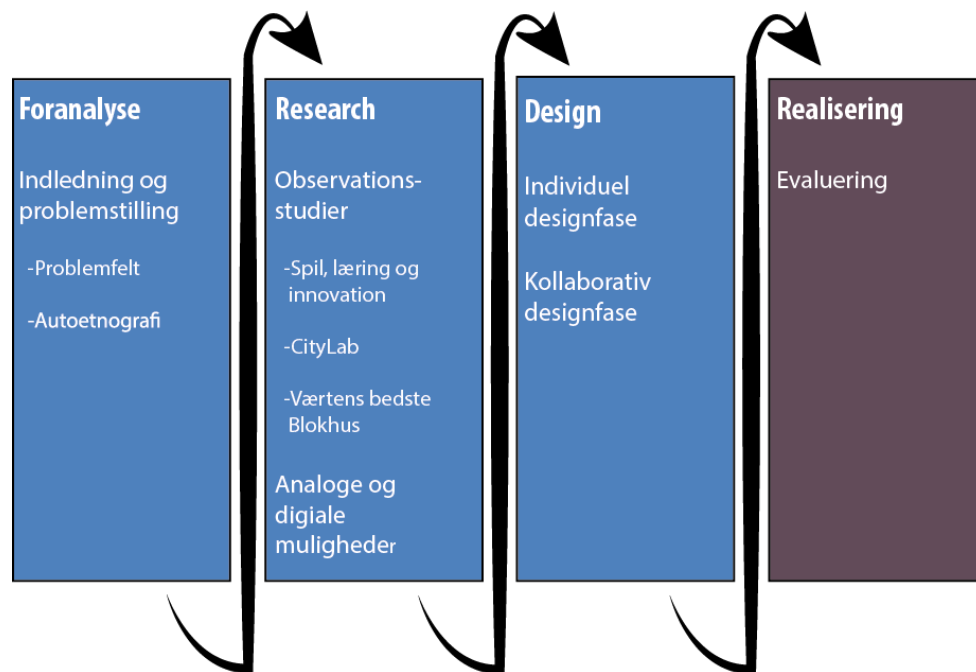
Det endelige designforslag kommer dermed til at indeholde dele både fra den individuelle og den kollaborative designproces. Designforslaget får arbejdstitlen CoTable, da det henvender sig til kollaborative processer, som foregår ved et touch table. CoTable består dermed af et touch table, som kan hjælpe brugere i kollaborative designprocesser. CoTable gør desuden brug af forskellige fysiske artefakter, som skal symbolisere forskellige problemstillinger for dets brugere. I dette touch table indgår videre forskellige idéudviklingsmetoder, herunder inddragelse af billeder, ord, sketching, citater, video og lyd samt inspiration fra andre. Disse metoder skal bidrage til at skabe nye mønstre i brugernes tænkning, hvorved der opfordres til skabning af innovative løsninger. Brugere kan selv bestemme, om de ønsker en proces med tilfældigt udvalgte metoder, eller om de selv ønsker at vælge den metode, der skal benyttes. Ved hver metode tildeles brugerne desuden hver en tænkehat, som skal symbolisere deres tilgang til problemstillingen. Herved understøttes nye perspektiver på den pågældende problemstilling samtidig med, at det giver mulighed for inddragelse af samtlige deltagere.

5.5 EVALUERING AF DESIGNFASEN

I forhold til lifecycle-modellen sker der en bevægelse mellem de forskellige dele af modellen. Først går jeg fra kravene og videre over til design i en individuel designfase. På baggrund heraf udvikler jeg en prototype samt evaluerer denne. I evalueringen finder jeg frem til, at der kan argumenteres for, at der med fordel kan inddrages yderligere perspektiver. Derfor bevæger jeg mig tilbage til designdelen og afholder en workshop, hvor der foregår en kollaborativ designfase. Ud fra dette udbygges prototypen yderligere og jeg bevæger mig igen et skridt videre i lifecycle-modellen inden den endelige evaluering. Modellen benyttes dermed til at inddrage flere iterationer i processen. Nogle af resultaterne fra den individuelle designfase er dermed taget med videre til den kollaborative designproces. Videre er første del af den kollaborative designproces taget med til anden del. På den måde veksles der mellem dele og helhed, hvor forståelsen af de enkelte dele bidrager til den endelige løsning (Pahuus, 2003, s. 145). Den udarbejdede prototype dækker dermed udfordringer og styrker under kategorierne fra kategorimatrixen, hvilket også ses af Bilag 19. Kategorimatrix kombineret med værktøjets funktioner.

KAPITEL 6.

AFSLUTNING



6.1 INTRODUKTION TIL AFSLUTNINGEN

I det følgende opsummeres nogle af specialets resultater, og der konkluderes på den opstillede problemformulering. De efterfølgende afsnit udgør nogle af de tanker, jeg har gjort mig i forbindelse med udarbejdelsen af dette speciale og indeholder dermed en kritik af den valgte metode, refleksion over processen samt en perspektivering.

6.2 KONKLUSION

Specialet tog sit afsæt i en antagelse om, at der kan designes et digitalt værktøj, som med fordel kan benyttes i designprocesser. Der har dermed været fokus på at analysere nogle af disse processer med henblik på at undersøge, hvilke situationer der opstår i forbindelse med kollaborative designprocesser, hvortil et digitalt værktøj kan bidrage til at øge udbytte. Videre er der udformet et koncept for et sådant værktøj.

Forskellige workshops er derfor blevet undersøgt med henblik på at kunne øge udbyttet af kollaborative designprocesser. Derved er der skabt et grundlag, som tager udgangspunkt i den egentlige brugssituation, hvorudfra der designes. Ved på den måde at inddrage en indsigt i brugernes adfærd, er det i højere grad muligt at skabe et produkt, som er rettet mod denne. Ud fra observationen af de pågældende workshops kan det blandt andet konkluderes, at forskellige områder er interessante i forbindelse med kollaborative designprocesser, hvortil et digitalt værktøj kan bidrage til at øge udbyttet. Blandt andet forekommer der forskellige udfordringer for facilitator i form af risikoen for ikke at have medbragt samtlige artefakter, der skal benyttes i processen. Videre kan det være svært for facilitator at se, hvilke grupper der har brug for hjælp og samtidig skal facilitator sørge for, at deltagerne holder fokus på den rigtige opgave. I forhold til interaktion i designprocesser kan der argumenteres for, at disse samt inddragelsen af tangible elementer kan bidrage til forståelse og diskussioner med positivt udbytte. Inddragelse af fysiske materialer er desuden med til at skabe en større forståelsesramme og mulighed for visualisering af den pågældende problemstilling. Her har interaktionen størst forbindelse til deltageren, hvis hænderne benyttes. I dette forhold kan kroppen dermed ikke afskæres fra sindet, da erkendelse også sker gennem kroppen. Med henblik på opgaveforståelse i forbindelse med designprocesser kan der opstå usikkerhed, hvis opgaver eller formuleringerne af disse er for komplekse. Dette kan resultere i tilbageholdenhed, hæmmet kreativitet og for stort fokus på forståelse af opgaverne

frem for processen og løsningen af disse. Et andet fænomen, som optræder i de undersøgte designprocesser, er den underbevidste rollefordeling i de forskellige grupper. Dette kan medføre at nogle tager styringen og andre ikke har lyst eller mulighed for at deltage i særlig høj grad. Her observeres det i nogle tilfælde, at deltagere, som ikke føler de kunne bidrage til opgaveløsningen, i stedet påtager sig rollen som den, der sørger for at spillets regler følges. Mulige løsninger på den underbevidste rollefordeling kan være mere tvungne roller, hvor deltagerne åbenlyst tildeles en bestemt rolle eller via en artefakt opfordres til at tage ordet. I forhold til udvikling af nye idéer kan konflikter bidrage til innovative løsninger, da der netop i konflikt er mulighed for en sammensmeltning af to modsatrettede elementer eller holdninger. Videre kan input udefra være bidragende til at se problemstillinger fra nye vinkler, hvorved der også kan skabes nye løsninger. Andre væsentlige dele af designprocesser er inddragelse af refleksion undervejs samt løbende indsamling af de idéer, der udarbejdes.

Disse områder udgør dermed et gennemarbejdet udgangspunkt for konceptet for et digitalt værktøj til designprocesser. Ud fra dette gennemføres efterfølgende en individuel designfase, hvor kombinationer af forskelligt input bidrager til udviklingen af forskellige designforslag. Dog viser det sig, at der med fordel også kan inddrages en kollaborativ designfase med mulighed for at opnå et flersidet perspektiv i forhold til designet. I deres kombination bidrager den individuelle og den kollaborative designfase dermed til indholdet af det afsluttende konceptforslag.

De forskellige områder, som dækker over muligheder og udfordringer, imødekommes på forskellig vis gennem det udarbejdede koncept for et digitalt værktøj. Værktøjet består af et touch table med forskellige idéudviklingsfunktioner, hvortil der inddrages forskellige fysiske artefakter. Ved dette opfordres der til interaktion mellem brugerne af værktøjet, hvilket som nævnt kan bidrage til større forståelse samt skabe nye idéer og løsninger. Videre er værktøjet udarbejdet således, at det er simpelt og let tilgængeligt, for at bevare fokus på selve opgaven frem for på opgaveforståelsen. Dette skal desuden bidrage til at brugerne føler sig mere sikre, hvorved de ikke er bange for at fejle og derfor i højere grad ønsker at bidrage med input til processen. I værktøjet inddrages De Bonos tænkehatte med henblik på at involvere samtlige deltagere samt for at udligne de eventuelle roller, der måtte eksistere i gruppen. Tænkehattene opfordrer yderligere til konfliktende intentioner, da disse kan bidrage til skabelse af innovative løsninger. Videre er der i værktøjet integreret en opsamlingsdel efter hver runde med idéudvikling, hvilket udover indsamling af idéer skal fungere som en mulighed for refleksion. De mange input som brugerne

kan benytte i de forskellige menupunkter opfordrer dermed til udvikling af nye idéer, idet der blandt andet benyttes forskellige kombinationer, som bryder med vante tankemønstre. På baggrund heraf antages det, at udbyttet af en designproces kan øges ved inddragelse af det pågældende værktøj. Dette skyldes, at det tager højde for potentielle brugeres adfærd og søger at udnytte muligheder samt begrænse udfordringer i forbindelse hermed. Her skal det dog nævnes, at flere af de udfordringer facilitator har i forbindelse med facilitering af designprocesser ikke imødekommes direkte af CoTable. Løsningen tager ikke højde for, at det kan være svært at se, hvilke grupper der har brug for hjælp og facilitator har i nogen grad stadig udfordringer i at skulle styre processen, give oplæg samt hjælpe og besvare spørgsmål undervejs. I en eventuel videreudvikling af bordet vil der dog være mulighed for at inddrage elementer, der søger at løse nogle af disse udfordringer.

6.3 REFLEKSION

Efter udarbejdelsen af ovenstående er der dukket videre overvejelser op omkring dette både i forhold til konceptet og processen, hvilket fremgår af det følgende.

I forhold til konceptet tager CoTable højde for, at information skal være simpel og let tilgængelig. Dette har dog også den eventuelle bagside, at det ikke er muligt at benytte løsningen til mere komplekse problemstillinger, hvor store mængder af information netop er vigtig for processen. Dette kan derfor betyde, at der er processer, hvor CoTable ikke vil være et passende værktøj at benytte. Som nævnt inddrager konceptet ikke de udfordringer der eksisterer for facilitator. En mulighed i forbindelse med videreudvikling af produktet vil imidlertid være at inkorporere en skærm til facilitator, hvor denne har mulighed for at følge med i de forskellige gruppers processer. Et andet refleksionsområde er, at altid i forbindelse med spil og dermed også CoTable, altid er en kortere eller længere indlæringsperiode. På trods af at deltagerne er bekendte med spil generelt, tager det altid lidt tid at sætte sig ind i det pågældende spil. Dette kan i nogle tilfælde være frustrerende og koste tid fra den egentlige proces. For at løse dette, vil en mulighed være at indarbejde videoinstruktioner eller en tutorial på selve bordet.

I forbindelse med processen stod jeg ved observationsstudierne overfor en stor mængde data, som indledningsvist var forholdsvis uoverskuelig. Her begyndte der først for alvor at danne sig en mening med dataen, da jeg fik denne delt ind i mindre bidder, som efterfølgende blev inddelt i

kategorier. Dette hænger dermed godt i tråd med den benyttede tilgang i form af grounded theory, hvor hensigten netop er at lade materialet tale. Her har arbejdet med dateen i form af selve kategoriseringen og også transskriberingen af det pågældende bidraget til en betydeligt større indsigt i materialet.

I designfasen bidrog sketching til en konkretisering af de forskellige designforslag. I og med at forskellige forslag blev udforsket ved hjælp af sketching, gav udarbejdningen af disse sketches en form for feedback, som blev benyttet i den videre udvikling af designforslag. I denne fase fungerede de forskellige kombinationer med inspirationskortene videre til udvikling af nogle idéer, som formentlig ikke var kommet frem, hvis denne metode ikke var benyttet. Videre endte sketching i den kollaborative designfase med i høj grad at bidrage til den udarbejdede prototype, hvorved diverse forbedringer blev indarbejdet. Her er det ligeledes gældende, at udviklingen af nogle af disse idéer, var betingede af metoden. I selve den kollaborative proces var det desuden tydeligt at se en forskel i deltagernes bidrag og evne til at indgå kreativt i processen. To af deltagerne var meget aktive allerede fra starten, hvorimod den sidste af dem havde behov for lidt tid til at sætte sig ind i opgaven. Efter et par runder med inspirationskort og efter at have set hvordan de andre agerede, begyndte den sidste person også at bidrage med kreative idéer til processen. Herved kom de første to deltagere til at optræde som en slags inspiratorer. Det kan dermed ikke antages, at alle deltagere i en kollaborativ proces automatisk kan gå direkte til opgaven og engagere sig fra start til slut. Dette vil formentligt også være tilfældet i brugen af CoTable, hvorfor der med fordel kan indgå mindst én inspirator i designprocessen.

Under udarbejdelsen af dette speciale, indså jeg, at ofte når der skulle arbejdes med nye idéer og udvikling af disse, foregik dette analogt i form af papir, tegninger, post it's, plancher og forskellige ophæng på vægge. Dette giver både et godt overblik og gode muligheder for at se nye sammenhænge, hvilket ligeledes er et element, der peger i retning af at et digitalt værktøj til designprocesser formentlig ikke bør stå alene uden en analog del. Dette understøtter dermed blot det udarbejdede koncept i sin integration af det analoge i det digitale.

6.4 METODEKRITIK

Som en kritisk refleksion over nogle af mine metodevalg samt brug af metode indgår der, i det følgende, overvejelser omkring specialets observationsstudier.

På Videoerne fra workshopen *Spil, læring og innovation* er det til tider vanskeligt at forstå, hvad der bliver sagt på optagelserne. Videre er der under selve videooptagelserne problemer med kameraerne. De to GoPro kameraer går flere gange tør for batteri, på trods af at jeg har tjekket dette i forvejen. Desuden fyldes det tredje kameras memorycard inden spilsessionen går i gang. Jeg udskifter derfor løbende batteri samt benytter min iPhone til optagelser. Af denne grund er der dele af den pågældende session, som ikke er videodokumenteret. Selvom der dermed er dele, der er gået tabt, kan der stadig argumenteres for, at materialet er fuldt ud brugbart. Dette skyldes, at selve forløbet af sessionen er af mindre betydning for undersøgelsen, og det i højere grad er de enkelte situationer, der har relevans. Efter gennemsyn af videoerne viser det sig også, at det er muligt at identificere flere af disse situationer samt at nogle af hændelserne er gentagne på et andet videoklip. Det antages derfor, at det ikke har nogen større betydning for analysen af materialet, at der mangler enkelte dele.

Som en videre kritik af mit metodevalg i forbindelse med observationsstudierne kan det nævnes, at der her kun er tale om to egentlige workshops. Videre indgår samme facilitator, dog i forskellig grad, i de to workshops, hvorved der er en risiko for, at de pågældende observationer kun er gældende for denne type workshop. Med henblik på at opnå endnu større gyldighed af den indsamlede empiri, bør dette eventuelt tilføjes yderligere observationer af andre workshops. Dog kan der argumenteres for, at frem for at berøre mange workshops, arbejdes der i specialet i stedet grundigt med få. Derved har det også været muligt at inddrage et højere antal undersøgelsesområder samt udlede dybere indsigt i de forskellige områder.

6.5 PERSPEKTIVERING

Hvis konceptforslaget skal udvikles til et færdigt produkt, skal der foretages en del yderligere udvikling. Konceptforslaget skal gennemgå endnu et antal iterationer inden det er klar til en egentlig realisering. Herunder skal der eksempelvis udarbejdes et design for produktet. Inden produktet realiseres bør der desuden indgå brugertests, hvor brugervenligheden undersøges og optimeres. Dette kan blandt andet gøres via tænke-højt-tests eller udvikling af flere prototyper.

Et andet perspektiv på specialet er, at på trods af at samtlige undersøgelser er udført med henblik på at skabe et grundlag for et digitalt værktøj, kan resultaterne også benyttes med henblik på en mere generel optimering af designprocesser. Her vil det være relevant at gøre sig overvejelser i

forhold til udfordringer for facilitator, interaktion, opgaveforståelse, roller, ventetid, processen generelt, forventninger og idéudvikling, som alle indeholder udfordringer eller muligheder, der potentielt kan forekomme i designprocesser. Ved på forhånd at inddrage disse punkter i planlægningen af en workshop, kan forskellige udfordringer imødekommes og muligheder kan udnyttes med henblik på at skabe større udbytte af den pågældende proces. På den måde kan dele af specialet bidrage til at øge udbyttet af designprocesser, selvom det ikke nødvendigvis er med henblik på udnyttelse af det udarbejdede koncept for et digitalt værktøj.

APPENDIX

REFERENCELISTE

- 12byer (2013). *Invitation til CityLab: Kommuner og unge skal udvikle by – sammen*. Lokaliseret d. 24.04.14 på <http://12byer.dk/2013/09/invitation-til-citylab-kommuner-og-unge-skal-udvikle-by-sammen/>
- Andersen, I. (2005). *Den skinbarlige virkelighed*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur, 3. udg.
- Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative metoder*. København K.: Hans Reitzels Forlag, 1. udg., 2. oplag
- Buchanan, R. (1990). Wicked problems in design thinking. *Design Issues: 8(2)*, 5-21
- Buur, J. & Larsen, H. (2010). The quality of conversations in participatory innovation. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 6(3)*, 121-138
- Buxton, B. (2007). *Sketching user experience: Getting the design right and the right design*. San Francisco: Elsevier Inc.
- Christensen, M. & Harder, L. (2004). *Developing multimedia – A holistic approach*. (Oversættelse af Larsen, H.: Udvikling af multimedier – en helhedsorienteret metode). Danmark: Nyt Teknisk Forlag
- CityLab (2014). *Facilitatorhåndbog*.
- De Bono, E. (1995). Serious creativity. *The journal for quality and participation, 18(5)*, 12-18
- Dourish, P. (2004). *Where the action is*. Cambridge MA: Massachusetts Institute of Technology
- Ellis, C., Adams, T. E. og Bochner, A. P. (2010). Autoethnography: An Overview. *Forum Qualitative Sozialforschung, 12(1)*. Lokaliseret d. 24.04.14 på <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095#g2>
- Forsyth, D., R. (2006). *Group Dynamics*. USA: Thomas Learning Inc., 4. udg.
- Gadamer, H., G. (1975). *Truth and Method*. (Oversat af Weinsheimer, J. & Marshall, D. G.: Wahrheit und Methode). London: Continuum, 2. udg.
- Geyer, F., Budzinski, J. og Reiterer, H. (2012). IdeaVis: A hybrid workspace and interactive visualisation for paper-based collaborative sketching sessions. *NordiCHI'12, October*

Gould, D. G. & Lewis, C. (1985). Designing for usability: Key principles and what designers think. *Communications of the ACM*, 28(3), 300-311. ACM. Lokaliseret d. 07.05.14 på file:///C:/Users/Charlotte/Downloads/UCD_gould.pdf

Grape People. (u.å.). *What is facilitation?* Lokaliseret d. 14.05.14 på http://www.grapepeople.com/what_facilitation/

Hammersly, M. & Atkinson, P. (1995). *Ethnography: Principles in practice*. London: Routledge, 2. udg.

Hansen, S. & Byrge, C. (2013). *Kreativitet som uhæmmet anvendelse af viden*. Frederiksberg: Bogforlaget Frydenlund

Heidegger, M. (1996). *Being and Time*. (Oversættelse af Stambaugh, J.: Sein und Zeit). Albany: State University of New York Press

Helles, R. & Køppe, S. (2010). Kvalitative metoder II. I Collin, F & Køppe, S. *Humanistisk videnskabsteori* (s. 139-169). Danmark: DR Multimedie, 2. udg., 6. oplag

Heskett, J. (2005). *Design: A very short introduction*. New York: Oxford University Press

Jensen, J. F. (1994). *Teknologi-semiotik: To essays om teknologi, tegn og betydning*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag

Jordan, B. & Henderson, A. (1994). *Interaction Analysis: Foundations and practice*. Palo Alto, (IRL 94-0027), Institute for Research and Learning

Jørgensen, C. & Villadsen, L. (2009). *Retorik – teori og praksis*. Gylling: Samfundslitteratur

Kolko, J. (2013). Trusting the design process. *Interactions*, 2 (marts-april), DOI: 10.1145/2427076.2427093

Kolko, J. (n.d.). *Abductive thinking and sensemaking*. Lokaliseret d. 24.04.14 på <http://www.jonkolko.com/writingAbductiveThinking.php>

Kramme, L. S., Thomsen, C. L., Larsen, T. M. og Præstekær, A. C. (2013). *The World of Vikings – Digital museumsformidling for Lindholm Høje Vikingemuseum*. 8. semester projekt på AAU

Kristiansen, S. & Krogstrup, H., K. (1999). *Deltagende observation*. Hans Reitzels Forlag, 1. udg., 6. oplag

Kumar, V. (2013). *101 Design Methods – A structured approach for driving innovation in your organization*. New Jersey: John Wiley & Sons

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2008). *Interview*. København: Hans Reitzels Forlag, 2. udg., 2. oplag

Københavns Museum (u.å). *Hvad er VÆGGEN?*. Lokaliseret d. 24.04.14 på http://www.copenhagen.dk/dk/det_sker/vaeggen1/hvad_er_vaeggen/

Lanzara, G., F. (1983). The Design Process: Frames, Metaphors, and Games. *Systems Design for, with, and by the Users*, (29-40). U. Briefs, C. Ciborra og L. Schneider. Amsterdam: North-Holland Publishing Company

Lave, J. & Wenger, E. (2003). *Situeret læring – og andre tekster*. København: Hans Reitzels Forlag

Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful interaction design: A design perspective on information technology*. Massachusetts Institute of Technology

Masciandaro, N. (2009). The one with a hand: An essay on embodiment, labor, and alienation. *Rhizomes – Cultural studies in emerging knowledge*. Lokaliseret d. 13.05.14 på <http://rhizomes.net/issue19/masciandaro/index.html>

Michalko, M. (2006). *Thinkertoys – a handbook of creative-thinking techniques*. Berkeley, Toronto: Ten Speed Press

Mistry, P. (u.å). *SixthSense – Integrating information with the real world*. Lokaliseret d. 24.04.14 på <http://www.pranavmistry.com/projects/sixthsense/>

Mistry, P. og Maes, P. (2009). SixthSense: A wearable gestural interface. *SIGGRAPH Asia, Yokohama, Japan (December 16-19)*

Pahuus, M. (2003). Hermeneutik. I Collin, F. & Køppe, S., *Humanistisk videnskabsteori* (s. 139-169). DR Multimedie, 2. udg., 6. oplag

Poulsen, S., & Thøgersen, U. (2011). Embodied design thinking: a phenomenological perspective. *Codesign*, 7(1), 29-30. doi:10.1080/15710882.2011.563313

Rogers, Y., Sharp, H. & Preece, J. (2011). *Interaction Design – Beyond human-computer interaction*. Chichester, UK: Wiley

Roos, J. & Said, R. (2006). Object-mediated communication. I Roos, J. *Thinking from within* (77-96). Basingstoke: Palgrave Macmillan

Saffer, D. (2010). *Designing for interaction – Creating innovative applications and devices*. USA: New Riders, 2. udg.

Simonsen, J. & Robertson, T. (2013). *Routledge international handbook of participatory design*. New York: Routledge

Sheridan, J., G., Tompkin, J., Maciel, A., Roussos G. (2009). DIY Design Process for Interactive Surfaces. *People and Computers XXIII – Celebrating people and technology*. British Computer Society

Strauss, A., & Corbin, J., M. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. SAGE Publications Inc., 2. udg.

Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional Design. *Learning and Instruction*, 4, 295-312

Sørensen, A. (2010). *Om videnskabelig viden –gier, ikke og ismer*. Frederiksberg: Samfundslitteratur

Walford, G. (2004). *Finding the limits – Autoethnography and being an Oxford University Proctor*. SAGE

Warr, A. & O'Neill, E. Understanding Design as a social creative Process. *Proc. Of C&C 2005, ACM Press*, 118-127

Zahavi, D. (2003). Del 1 – Metodologiske grundtemaer. I Zahavi, D. (2003). *Fænomenologi* (s. 7-39). Roskilde: Samfundslitteratur

LISTE OVER BILLEDER, FIGURER OG TABELLER

Billede 1: Noter ud fra Heskett's (2005) citat "Design is to design a design to produce a design"	12
Billede 2: Kategorisering af videomateriale, interviews og egen observation ved workshoppen <i>Spil, læring og innovation</i> samt tilhørende farvekoder	32
Billede 3: Spilleplade, facilitator og gruppearbejdet fra workshoppen <i>Spil, læring og innovation</i>	38
Billede 4: Kategorisering af videomateriale og interview ved workshoppen <i>CityLab</i> samt tilhørende farvekoder.....	45
Billede 5: Prototype, LEGO og gruppearbejde i værkstedet på CityLab.....	51
Billede 6: Illustration af afstanden mellem facilitator og deltagere i forbindelse med de tre observerede workshops. Foredragsholder symboliserer <i>Værtens bedste Blokhuis</i> , Facilitator symboliserer <i>Spil, læring og innovation</i> , Nær facilitator symboliserer CityLab.	60
Billede 7: Samling af inspirationskort i form af idékort, ordkort, kategorikort og teknologikort, som benyttes i designprocessen.....	76
Billede 8: Designforslag baseret på tilfældige kombinationer af inspirationskort. Designforslagene er udarbejdet ved hjælp af sketching	79
Billede 9: Touch table prototype (billede A, B, C)	80

Billede 10: Touch table prototype (billede D, E, F)	81
Billede 11: Touch table prototype (billede G, H, I)	82
Billede 12: Touch table prototype (billede J, K)	82
Billede 13: Touch table prototype (billede L, M)	83
Billede 14: Touch table prototype (billede N, O, P)	84
Billede 15: Touch table prototype (billede Q, R, S)	84
Billede 16: Kollaborativ designproces	87
Billede 17: Sketches af designforslag fra kollaborativ designproces (billede A, B, C)	88
Billede 18: Ændringer og tilføjelser til touch table prototype fra kollaborativ designproces	89
Figur 1: Model udarbejdet ud fra HOME-metoden (Christensen & Fischer, 2004 samt eget tilvirke)	19
Figur 2: Analyse inddelt efter Peirces tegnmodel (Jensen, 1994, s. 14)	33
Figur 3: Illustration af digital teknologi, som enten går fra fysisk til digital eller fra digital til fysisk ud fra Mistry & Maes, 2009 (egen tilvirke)	70
Figur 4: Interaction design lifecycle model (Rogers et al. 2011, s. 332 samt eget tilvirke)	75
Figur 5: Illustration af forskellen mellem sketching og prototyping (Buxton, 2007, s. 138)	78
Figur 6: Illustration af den individuelle designfase via Interaction design lifecycle model (Rogers et al. 2011, s. 332 samt eget tilvirke)	79
Figur 7: Illustration af den individuelle designfase via Interaction design lifecycle model (Rogers et al. 2011, s. 332 samt eget tilvirke)	86
Tabel 1: Kategorier udledt på baggrund videomateriale, interviews og egen observation ved workshoppen <i>Spil, læring og innovation</i>	34
Tabel 2: Casebeskrivelser fra Roskilde og Gentofte (CityLab Nyhedsbrev #1) samt billeder fra CityLab workshoppen	44
Tabel 3: Kategorier udledt på baggrund videomateriale og interviews ved workshoppen <i>CityLab</i>	46
Tabel 4: Oversigt over samlede kategorier og emner fra <i>Spil, læring og innovation</i> samt <i>CityLab</i>	64

BILAG 1. AUTOETNOGRAFI

Da jeg flere gange har deltaget i idé-, koncept- og strategiudviklingsprocesser, undrer jeg mig over, at samtlige processer har været forholdsvis usystematiserede. Det har i disse processer været svært for deltagerne at se fremgangen i forløbet og nogle gange også udbyttet ved arbejdet.

Jeg har blandt andet deltaget i denne slags processer i forbindelse med strategiudvikling imens jeg arbejdede hos VisitAalborg, hvor langt størstedelen af de opstillede forslag fra processen ikke blev taget med videre og dermed ikke blev en del af den endelige strategi. Processen foregik på den måde, at en strategigruppe havde planlagt et dagsforløb for samtlige medarbejdere på kontoret. Her blev vi taget ud af vores vante rammer, og selve strategiarbejdet foregik ude i byen. Først var vi på Hotel Phønix, hvor vi blev præsenteret for skræmmebilledet for fremtidens turisme i form af et lille skuespil, hvor direktøren viste, at nu var der kun ham tilbage på kontoret og han sad stadig blandt de samme støvede brochurer, som for 10 år siden. Efterfølgende blev vi ledt op på (det nu tidligere) Jomfru Ane Teater i Aalborg. Her blev en langt mere energisk, visionær og nærmest overdrevet positiv fremtid præsenteret af tre medarbejdere fra strategigruppen, som hver havde en masse fede planer og vilde fremtidsdrømme. Ud fra de to oplæg skulle resten af medarbejderne samarbejde i mindre grupper om forslag og idéer til, hvordan VisitAalborg kunne udvikle sig. Denne udvikling skulle fokusere på et på forhånden udvalgt 3-delt emne, under følgende overskrift: "Hvordan kan vi skabe værdi for os selv, vores partnere og gæsterne i byen". Her foregik processen ved at et antal tavler var opstillet og ved hver tavle skulle en gruppe fokusere på én af de aktører, som VisitAalborg ønskede at skabe værdi for. Peter Kvistgaard, som er konsulent med speciale i blandt andet strategi og turismetrends, var facilitator på processen og optrådte som "turismemarkæolog". Til stor frustration for medarbejderne var der som sagt mange af idéerne, der ikke kom med videre i strategiarbejdet. Endvidere var der flere, der opfattede processen som lidt for alternativ og havde derfor svært ved at engagere sig i arbejdet. Til tider var det desuden svært at se, hvor vi var på vej hen samt hvad de andre grupper havde fundet frem til.

Hos FriSe (Frivillig Centre og Selvhjælp Danmark) indgik jeg også i en strategiproces, hvor samtlige frivilligcentre og Selvhjælp i Danmark var inviteret til at deltage i et seminar. Her blev deltagerne også inddelt i grupper og seminaret foregik med en proceskoordinator fra DGI, som løbende gav grupperne forskellige opgaver. Eksempelvis skulle de skrive post it's med deres forestilling om,

hvem frivilligcentrene skulle hjælpe i fremtiden og hvem der var på vej ud. Da frivilligcentrene er meget forskellige fremkom der dermed en hel del materiale fra deltagere med meget forskelligartede interesser. Derudover var det svært for deltagerne, at se hvad der kom ud af processen, da FriSe er en paraplyorganisation, som ikke har tæt kontakt med de enkelte Frivilligcentre og Selvhjælpsorganisationer. Ud over en gummiand til hver gruppe, som deltagere kunne videregive til hinanden i tilfælde af der gik for meget "egen andedam" i snakken, indgik der ikke andre kreative hjælpemidler til at inspirere til processen. Videre gik udviklingsprocessen til tider i stå og blev i stedet til en diskussion om andre forhold vedrørende frivilligcentre.

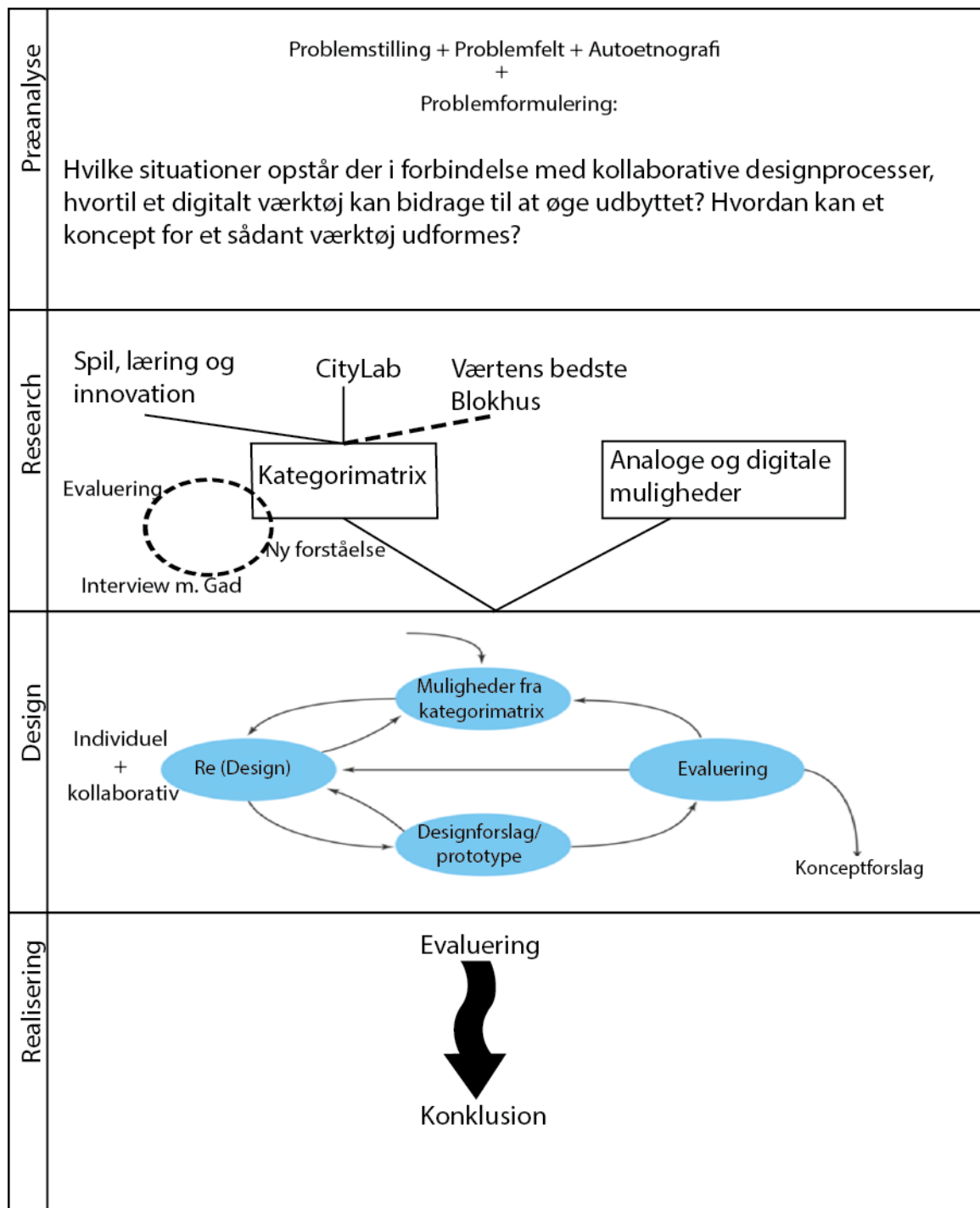
Under mit praktikforløb hos CM Network deltog jeg i en konceptudviklingsproces. Her var fremgangsmåden en kort brainstormproces med post its foretaget i mindre grupper. Efterfølgende præsenterede de enkelte grupper deres forslag til forbedringer af et bestemt koncept. Herefter blev plancherne med post its indsamlet og ledergruppen organiserede de forskellige input samt udvalgte og benyttede nogle af dem i udarbejdelsen af et nyt koncept. Ud over en kort intro, var der heller ikke her nogen videre kreative input eller hjælpemidler til at inspirere til processen. Da processen var forholdsvis kort, fik deltagerne hverken mulighed for at uddybe deres idéer eller videreudvikle på de andre deltagers idéer.

Generelt har både processen og også indsamlingen af data alle tre steder været præget af, at mængden og typen af ny information ofte bliver uoverskuelig. Videre var det generelt for processerne, at mange af idéerne som ikke blev brugt i det pågældende forløb heller ikke blev opbevaret med henblik på eventuelt senere brug. Derudover fandt flere af medarbejderne processerne for "kreative" og alternative og havde svært ved at forholde sig til, hvad der overhovedet skulle komme ud af processen. De havde dermed også svært ved at deltage så aktivt som muligt og bidrage til udviklingen. Det er også min erfaring at nogle mennesker fra starten siger "*jeg er ikke kreativ*" og derfor melder sig ud af forløbet og lader de andre gøre arbejdet.

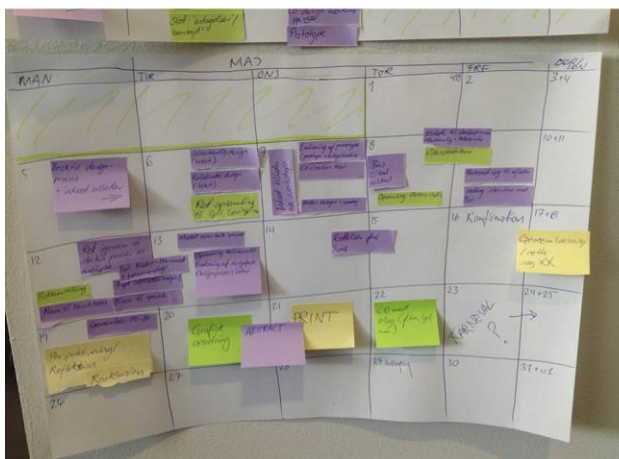
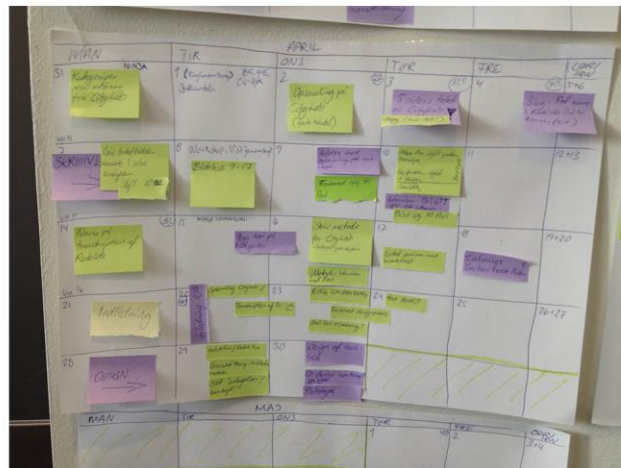
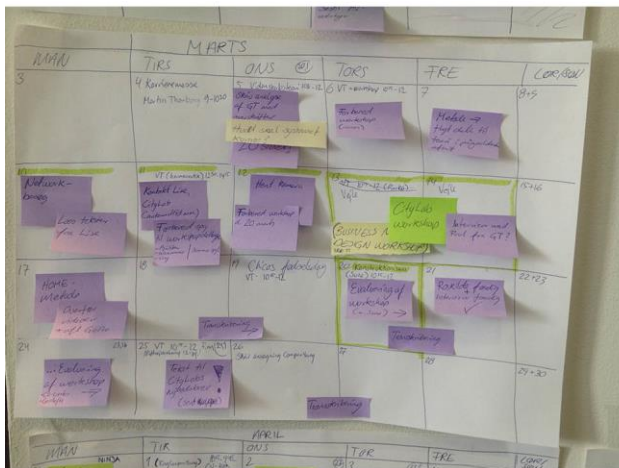
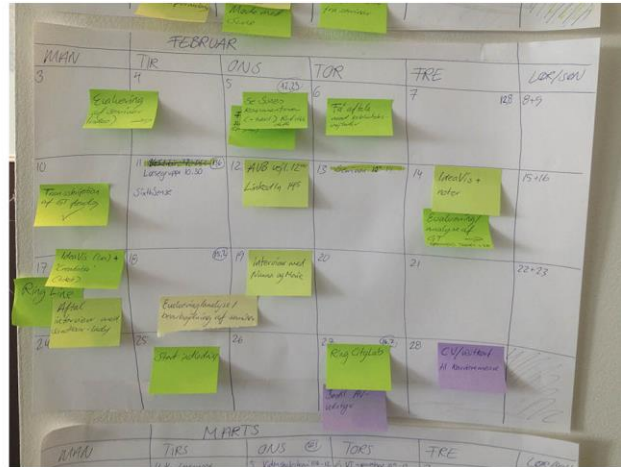
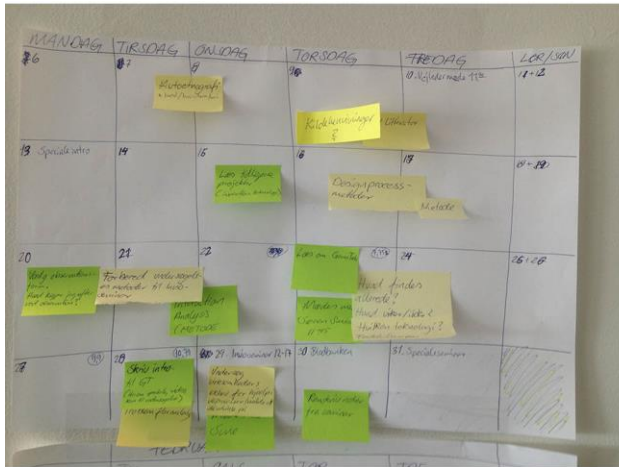
Under min bachelor på studiet i International Hospitality Management (IHM) samt på Interaktive Digitale Medier har jeg stiftet bekendtskab med forskellige former for idégenereringsmetoder. Jeg mener derfor, at disse metoder burde kunne udnyttes i langt højere grad i de omtalte typer af processer. På IHM var jeg blandt andet procesguide for en gruppe studerende i forbindelse med en idéudviklingscamp. Her benyttede vi metoden "Den kreative platform", som via forskellige metoder fokuserede på at bruge deltagernes uhæmmede viden. Først arbejdes der med opnåelse

af trygge rammer, koncentration og motivation, hvorefter forskellige sjove og skøre idégenereringsmetoder og "energizers" benyttes. Energizers er små lege, som har til formål at øge deltagernes koncentration, humør og energiniveau. Andre idégenereringsmetoder som kan udnyttes er blandt andet De Bonos tænkehatte, Sketching, Videosketching, Brainstorm, Mindmapping, Persuasive design/games, Participatory design samt andre.

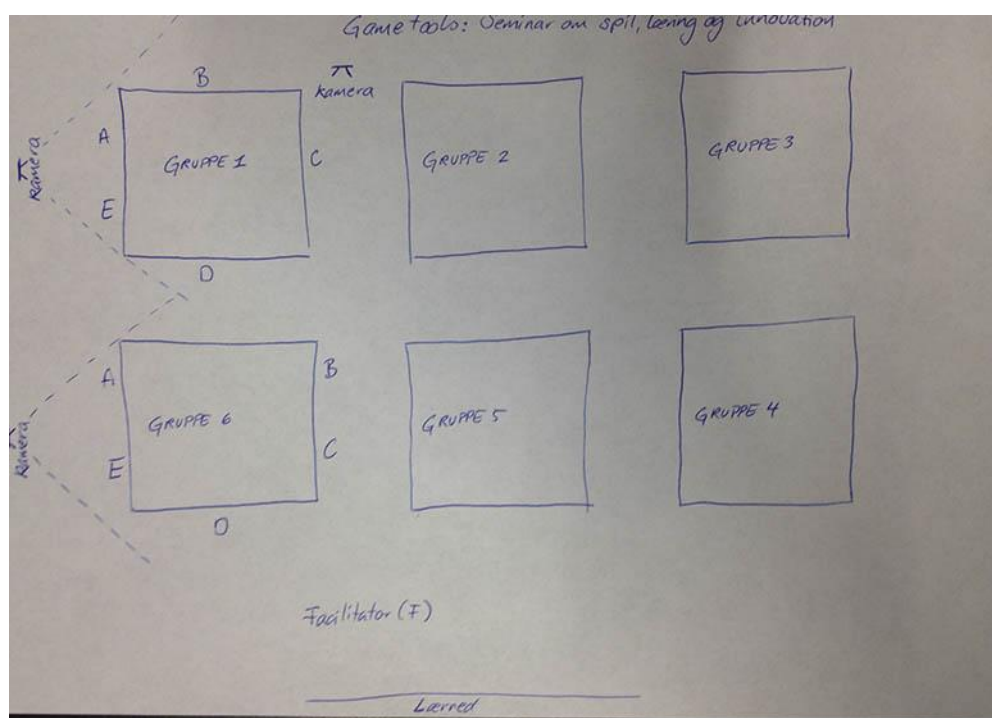
BILAG 2. MODEL OVER SPECIALETS OPBYGNING



BILAG 3. TIDSPLAN FOR SPECIALET



BILAG 4. GAMETOOLS, SKITSE OVER PLACERING AF BORDE



BILAG 5. GAMETOOLS, TRANSSKRIFTION AF VIDEOMATERIALE

Deltagere:

Gruppe 1: A, B, C, D og E

Gruppe 6: G, H, I, J og K

Facilitator: F

(Dato 29.01.14)

Rød kursiv = egne tilføjelser

Video: Gruppe 1,1 (26:04)

Deltagere: A, B, C, D, E og F

Forberedelse, 1

00:00- (Samling af spilleplade. Uddeling af brikker, fordeling af personer ved borde. Deltagere kigger på de forskellige artefakter, men ved ikke hvad der skal ske. Én person bladrer rundt i instruktionen – de andre kigger) C: Nu er vi nødt til at have noget at læse... (Begynder at lege med brikkerne) Hvis I nu skulle vælge en afdeling, hvilken en ville I så tage?
B: Økonomi ikke, det er jo mig der er regnskabschefen, der sidder og siger no-go.
C: Vi er nødt til også at have en produktion

09:24 F Facilitator – igangsættelse, 2

(Har glemt brikker, så der ændres på antallet af grupper der spiller de forskellige spil. Facilitator forklarer hvad der skal ske)
F: Der er jo rigtig meget teori på det her område. Der er blevet lavet rigtig meget siden 80'erne om forandringsledelse og i starten var det meget sådan: hvordan kan man presse medarbejderne gennem en forandring hurtigst muligt og så fyre dem der ikke er forandringsparate. For det er jo det bedste man kan være ikke? (...) Det handler mere om at guide og lede(...)
F: Det er lavet specifikt til Carlsberg og så er det bredt ud til Carlsberg i hele verden. Vi lavede sådan et 2-dages spil, hvor der også var en masse digitale moduler med, så Carlsberg kan tracke, hvordan de forskellige ledere rundt omkring i verden vælger, for at se hvor man kan gå ind med noget uddannelse eller sparring (...)
F: Jeg er ikke ekspert i forandringsledelse. Jeg er bare jeres facilitator (Facilitator forklarer spillet. Gruppen sidder stille og lytter)

15:50 Uddeling,3

(Facilitator har fået forkerte opgavebeskrivelser med. Facilitator uddeler A4 ark med beskrivelser)
F: Så bliver jeg nødt til at I deles herovre. De to borde må lige kigge sammen og så må de to borde også lige gå sammen. Så hvis I vælger én der læser

	højt, så må de andre lige gå op og læse med. (F beklager der er rod i det med materialerne)
17:40-21.50	Oplæsning af konsekvensanalyse, 4
	(C læser højt for gruppe 1 +2. Gruppe 2 kommer over til gruppe 1. I baggrunden læser andre grupper for hinanden. Opgavebeskrivelsen lægges derefter ved gruppe 1)
	1. del af spil – Opgaveforståelse, 5
21:55	D: Det var ikke så lidt da (information) (Gruppen diskuterer opgaven. Snakker lidt frem og tilbage - er stadig lidt i tvivl) C: Det står åben konsulentrapport "A" (peger på udleveret instruktionsbog D: Ja, men det er jo løsningen (En deltager fra gruppe 2 kommer og tager billede af opgaveformuleringen med sin iPad) D: Jeg tror den konsulentrapport det er løsningen C: Du har ret. Vi starter med at lave konsekvensanalysen
23:07	Hvor skal vi starte, 6
	B: Der var mange. E: Ja, der var godt nok mange oplysninger. (Information på A4 ark samt andre på projektor. Deltagerne kigger skiftevis på ark og lærred. C sender A4 ark til B igen) D: Skal vi prøve at finde en der er nem her til at starte med? (peger på spillepladen) Jeg tænker den der med information, det kunne være vi kunne starte med den? Det kunne være lidt nemmere at forholde os til. C: Ja, som det står, men samtidig er det jo en væsentlig del af hele forandringsprocessen. Der står ikke så meget om det men...(C sidder med A4 arket) B: Information det var det der med at sælgerne rapporterer direkte til lederen ikke. C: Det var faktisk ikke det der stod, men det er det du har oversat det til (peger og læser på arket) A: Ja, det står selvfølgelig også deroppe (peger på lærred. A, D og E kigger på lærred. B og C kigger på A4) C: Jo, du har ret. En salgsstyrke der rapporterer direkte til lederne (A lægger den første brik)
Video: Gruppe 1,2 (26:04) Deltagere: A, B, C, D, E og F	
00:00	Placering af brikker, 7
	(Diskussion om CRM-system) F: Der er gået 8 minutter og der er 17 igen (Facilitator giver time-check. C sidder med A4 ark) D: Har vi andre nye målsætninger end nye markeder B: Nej, på den måde kan man sige det er det samme. D: Fordi vi er ikke inde og pille ved vision, mission og alt det der. Vi er nede i nogle operationelle må ikke. Hvor meget afsætter vi hvorhenne. Vi vil gerne

	øge andel og derfor går vi aggressivt til værks, vi opretter lokale salgskontorer ikke (citerer fra opgaven). B: Og kulturen må ændre sig meget ikke. Den går fra en individuel kultur til en fælles performance kultur. Det betyder en total forandring. (D Flytter brikken helt ud i enden af skalaen)
02:21	8 C: Så er der information. Vi skal jo tænke virksomhedens normale information. Vi skal jo ikke tænke information <i>om</i> forandringsprocessen vel. (Diskussion om hvilket område de skal fortsætte med. Alle kigger søgende mod lærredet. C sidder stadig med A4. B og C udpeger steder i opgaveformuleringen og trækker forskellige dele frem. C citerer)
	9 D: Er der andre ting de nævner, som vil have indflydelse? C: Ja det der med sælgerne, der rapporterer direkte til lederne B: Giv den en 3'er (på skalaen) (Diskuterer teknologi. B og C kommer med eksempler) D: Skal vi så ikke holde den hernede?
04:40	(C læser næste opgave fra lærred), 10 (Diskussion om kommandoveje, sælgere og kultur. C citerer fra A4) D: Skal vi sætte den i midten? (D lægger en brik)
07:51	11 (C citerer igen. C begynder at inddrage brikkerne med de forskellige afdelinger for at vise hvilken af afdelingerne han taler om) (Brikkerne er nu placeret og gruppen diskuterer videre. Retter til ifht. placering af de forskellige brikker.
09:58	12 F: I har nu 7,5 minut tilbage. Hvis I er færdige så tag den lille manual og læs i den (gruppen snakker videre mens facilitatoren forklarer)
10:53	Interaktion, 13 (C interagerer med brikkerne der symboliserer afdelinger og forklarer derudfra hvilke han mener bliver mest berørt af forandringen. E peger på brikkerne og fortsætter diskussionen)
12:06	14 (Deltagerne er ikke enige om definitionen af "teknologi")
12:59	Time check, 15 F: I har 4,5 minut tilbage
13:12	16 C: Det er kun opgave 1 nu ikke også? (Henvender sig til facilitator) F: Ja, kun opgave 1 (F kommer hen til bordet) Har I været igennem de første sider i den her (F peger på manualen der ligger på bordet) Det kan jeg næsten se at I har Gruppen: Nej F: Det er fordi I har lagt det rigtige antal brændstofbrikker C: Ja, vi har læst den der ja (peget på første side) F: Godt så springer vi den over (bladrer et par sider) Så er I med igen. Så bliver I nødt til at sidde og kigge de sidste 4 minutter (F går igen)

	(A og C bladrer i manualen) A: Der var én vi sprang over, den der interessentanalyse C: Det var fordi vi skulle springe over den der, så vi ér faktisk kommet dertil (bladrer frem) (Opgaverne er nu løst. Deltagerne kigger over pladen og diskuterer deres valg videre. Diskuterer også betydningen af de forskellige tal på skalaen, hvor de har lagt deres brikker) E: (...) Er 1 "slet ikke" eller er det sådan lidt? B: Det har du ret i (A og E leder i manualen efter svar og C kigger på A4 arket) B: Er der ikke et scoringsfelt ? F: 2 minutter! Der er vist kun ét bord som stadig sidder og cykler lidt i det. Men de andre må jo drikke kaffe så længe (Deltagerne læner sig tilbage, får overblik og diskuterer deres valg)
16:10	Løsning på opgave, 17 (F udleverer papir. C åbner og læser højt. Gruppen giver udtryk for tilfredshed med deres placeringer)
18:27	Oplæg fra facilitator, 18 F: Der er stadigvæk nogle der lige skal have de sidste brikke på plads. Men det her skulle gerne være en svær øvelse, for det skal det helst være. Var der nogen der fik alle rigtige? (Gruppe 2 siger ja) Nu kommer vi frem til noget helt grundlæggende om simulationer og give point og sådan noget. Der er jo ikke nogen naturvidenskabelig lov, der siger at det absolut var dér de brikker skulle ligge. Der er to ting i det her og for det første får I point. Det har vi gjort ud fra at vi har spurgt nogle videnspartnere, som er People and Performance, hvordan ville I vurdere, hvis I kom ud i en virkelighed som havde de her udfordringer. Hvordan ville I så vurdere det inden I gik igang med at arbejde med det. Og det er der hvor de har lagt dem i det der spænd. Det er jo ikke det samme som at et andet konsulenthus som var lige så klogt ikke ville have lagt den et skridt ved siden af. Så hvis I bare har ramt lidt ved siden af, no worries. Det er ikke sådan at I nødvendigvis er dumme. I er bare ikke helt enige med People and Performance. Men her får I faktisk mulighed for at prøve jer selv af og træne noget, som man ellers skal have været konsulent i mange år for at gøre. Til gengæld så kan man også tage mange penge for det. Ja, og som jeg så også sagde så er den her analyse et meget simpelt værktøj, og jeg håber det her giver et billede af når jeg nu siger simulation. Det er jo ikke noget abstrakt. Det ér den her situation, prøv at forholde jer til det. Så er det heller ikke mere akademisk. Og i bund og grund er det en (?)-analyse. Nu er I inde i den her organisation og har prøvet at løse en opgave. Der er nogen der nogle gange bliver meget sure over de her point, hvis de ikke har fået så mange af dem, men der siger vi bare at det er oftest dem der ikke får så mange point, der har lært mest, de får faktisk mere valuta for pengene for at være med. Bare rolig ikke. I har fået et ekstra af de der brændstof ting, men til gengæld har I ikke lært så meget. Så nu er I bagefter på visdom derovre ikke. Det vi vil komme til nu, det var interessentanalysen. Meningen med de her analyser er, at hvis du ikke laver dit forarbejde, så kommer du til at bruge dine

ressourcer forkert. Hvis du har lavet en god analyse af situationen, så bruger du dine ressourcer mere effektivt. Det er derfor man tjener brændstof ved at lave den rigtige analyse ikke. Det vil man også gøre hvis man tog interessentanalysen. Den springer vi over fordi vi ikke har så meget tid. Men ellers så vil den handle om at nu ser vi på hvor rammer forandringer de enkelte afdelinger. Så vi har først snakket om HVAD rammer forandringerne og vi snakker nu om HVEM rammer forandringerne. Og det gør vi på to parametre. I får bare lov til at placere dem ud fra resultaterne. (21:33 Forklarer hvor de enkelte brikker skal placeres. Gruppen placerer brikkerne) Analysen vil handle om at finde ud af både hvor meget bliver de påvirket, men også hvor meget påvirker de selv processen. (A tager billede med mobil af spillepladen. C tjekker sin mobil) Og hvor konsekvensanalysen den er statisk, den bliver sådan hele forløbet, så ændrer interessentanalysen undervejs, fordi efterhånden som vi når forskellige stadier af processen, så er der nogle der - nu har de fået implementeret forandringen, nu er det overstået, nu er de ikke så vigtige mere. (C tager billede af spillepladen med mobil). Hvor de ligger her, det bliver afgørende senere - lige om lidt faktisk i forhold til hvor mange point de er værd når I så begynder at flytte dem rundt. Så det er også et spørgsmål om, hvem skal man prioritere og lægge ressourcer.

23:41

Om forandringsprocesser, 19

Godt nu kommer vi til det næste og der vil jeg igen gerne lige have lov til at tage et lille eksempel fra poppens verden (starter musik). Jeg ved ikke om der er nogle der kender den, den er også fra min barndom (B markerer. C tager billede mod F og lærred). Man kan betragte en forandringsproces og hvad den betyder ud i sådan en organisation som en gryde med popcorn. Vi kender allesammen det at man laver popcorn. Hvad sker der i starten?

Salen: Ikke en skid

F: Ikke noget. Man siger der var forandringen på vej, der sker ikke noget. Hvad sker der så? Så kommer det første pop her vi kan høre. Lige så stille går det igang. Der går noget tid og så begynder de der at poppe ikke. De første det er dem der der siger "forandringer det lyder meget fedt. Jeg er med. Jeg vil gerne være popcorn. Jeg gider ikke det der med at være tørret majs" og så er der andre der siger "Vi skal lige se hvordan det går med de andre, så er vi også med på bølgen" Og når der kommer sådan flere og flere på, så på et tidspunkt så sker der virkelig meget. (E tager mobilen frem og tager billede af spillepladen) Og hvad sker der så senere? Ja så flader det lidt ud og så hen mod slutningen så kommer der lidt pop. Dem der siger "Okay nu er alle de andre blevet popcorn, så er jeg med, hvis det endelig skal være" Til allersidst, hvad så, når man er færdig? Så ligger der stadig de der sorte gnallinger dernede, som man bliver nødt til at smide ud. Dem som bare ikke blev lavet. Det er et fortegnet billede af en forandringsproces fordi...Her har vi en model. Det er en svensker (?) og den hedder The four rule model. Den består af to akser - en ja og en nej. Det handler om, har du indset at forandringen kommer. Hvis du er i nej, så er det sådan lidt, "Nej, der er ikke nogen forandring". Ja, er "Ja, der er en forandring". Og plus og minus er så, hvor glad er du så for det. Hvor tilfreds eller ufrustreret er du. Plus det er

tilfreds, minus er du er ikke så tilfreds. (Video gik ud)

Video: Gruppe 1,3 (2:38), 20

Deltagere: A, B, C, D, E og F

00:00- F: Til at starte med. Det er der hvor man siger, jamen alting er hverdag,
02:38 alting går godt og jeg er meget glad for at det er sådan. Jeg ved hvad jeg skal lave og der er fred og ingen fare. Når der så kommer en...når der bliver meldt ud at nu sker der en forandring, så er der nogle der bliver der og siger "Ja ja. Nu er det forandring. Sidste år var det innovation og der sker ikke noget. Vi bliver her. Jeg havde, eller har en god veninde, som i sin tid stod for at organisere HR på kassernen i Olstrup da den skulle lukkes ned, og de havde 2 år til at finde nye jobs til folk rundt omkring i forsvaret og andre steder. Og der var nogle der stod dernede første dag (F fortæller videre om forandringsledelse. Gruppen lytter).

Video: Gruppe 1,4 (7:50), 21

Deltagere: A, B, C, D, E og F

00:00 (C peger på brikkerne i midten af spillepladen)
C: Dem der vil vi rigtig gerne have flyttet ikke også (peger på det andet felt til venstre) for dem skal vi have involveret rigtig meget ikke også. (C sidder med nyt ark med forklaring hånden) Men så kan vi jo godt sige der er flest der skal flyttes her (peger på brikkerne i midten. C læser op fra arket med mulige løsninger)
C: Og hvad har vi så at byde på her?
D: Kan vi ikke lige tage de andre (Peger på brikkerne på midten og derefter på arket C sidder med) *Ark med forklaringer bliver et "restricted display"*
C: Jo hvis vi nu f.eks. vil sætte dem herop ad (peger på et felt med brikker på midten af pladen) Så ville vi sige (læser op) "Sæt krævende men opnåelige mål. Put dem ned i håndterbare trin. Bliv ved med hurtigt at informere om resultater og skub på for mere fart. Beløn ny adfærd eller indsats" Så er der den der ned der (peger på brikkerne og den retning de gerne skal bevæge sig. Læser videre)
D: Det var det vi ligesom skulle lægge mest vægt på (peger på midten af pladen) det der med den her og den her. Den sidste acceleration (peger på feltet i midten) den må komme som tre og fire
C: Umiddelbart tænker jeg hvis vi kan flytte det felt her (peger på et felt med brikker i midten). Dels giver det flest point hvis vi tager det spillemæssige. Men det giver måske også mening ikke at overfodre dem her (peger på to brikker). Og måske prøve at holde fat i...
B: Arh men altså interessenterne (? svært at høre hvad der bliver sagt) (C og D peger på brikkerne). Men man kan sige HR (peger på HR brikken) hvis man henvender sig til HR, så arh (slår ud med armene).
C: Hvis vi tager det sådan helt numerisk, så kan det betale sig at tage dem her (peger på en gruppe brikker inden for et felt i midten)
D: Det er jo ikke numerisk som sådan, for vi kan jo bare... det er en til en jo (peget på brændstofbrikkerne). Du kan ikke flytte et felt, du kan kun flytte en brik med sådan én gul (peger på brændstofbrikkerne). Så du kan jo ikke

rykke (gør roterende bevægelse over brikkerne på midten)

C: (Tager tekst frem) Prøv at høre her, sidste gang der flyttede... (svært at høre hvad der bliver sagt) (C holder teksten op for de andre. D ryster på hovedet.)

B: Vi må vælge hvor meget energi vi vil bruge på det. Vi ender bare med at bruge det hele

D: Ja men det er vel fint (samtidigt) C: Nå ja hvordan spiller dét ind?

B: Så vi kan godt bruge tre brikker (peger på brændstofbrikkerne og over på området hvor kortene skal ligge) og så over på tre områder og så trække et kort. Og det kort vi vælger at trække skal helst ramme det område.

D: Jeg synes bare vi skal lægge os lidt op ad den beskrivelse der (peger på et andet kort) om at vi skal huske at vi kun er i fase 1, så derfor så skal vi sørge for at få alle med i hvert fald væk fra dét her felt.

F: I har brugt 10 minutter og I har 20 minutter tilbage til at gennemføre alle fire (gruppen diskuterer videre imens. De bliver enige om at læse op fra kort. A og C læser op efter tur)

(C's telefon ringer, han tager den og får ud mens A læser op)

B: Den lægger vi her i det her område (lægger kortet på pladen)

Video: Gruppe 6,1 (17:25) 22

Deltagere: G, H, I, J, K og F

00:00	Forberedelse, 22
	(Bladrer lidt i manual, pakker brikker ud,)
04:43	Gruppen samlet, 23
	(Hele gruppen er samlet og sætter sig ved bordet.
06:10	Facilitator – igangsættelse, 24
	(H tager sin telefon frem. 7:52 J tager sin telefon frem)
12:50	Uddeling, 25
	(Gruppen får et A4 ark med analysen)
14:37	Oplæsning af konsekvensanalyse, 26
	(H læser op for gruppen. Video stopper ved 17:25)

Video: Gruppe 6,2 (14:38)

Deltagere: G, H, I, J, K og F

00:00-01:28:	(Fortsat) Oplæsning, 27
	H: Så er der nogle opgaver. Lav en konsekvensanalyse (Gruppen kigger skiftevis på spillepladen og lærredet. H kigger på A4 arket med beskrivelsen)
	(F kommer kort hen til gruppen for at hjælpe. Gruppen siger de godt ved hvad de skal, så han går igen)
02:48	28
	G: Det handler vel også om (...svært at høre hvad der bliver sagt. G peger på et felt på pladen)
	H: Men hvad er reglerne for dem her i forhold til pointene tænker jeg

	G + K: Det ved jeg ikke
	(H henvender sig til F) H: Pointgivningen - er der nogle rammer for det? (peger på pladen) F: Nej. I må sætte dem allesammen på 5 hvis I har lyst til det, men det handler selvfølgelig om at finde ud af, hvor er det det gør mest ondt (?) og ramme det som vi mener.
02:28	29
	(Gruppen diskuterer forståelsen af målsætninger. Læser på A4 arket for at forstå opgaven)
04:50	(Gruppen begynder at diskutere den egentlige opgave og ikke blot forståelsen af den)
05:58	Time check, 30
	F: I har brugt 8 minutter og der er 17 igen, så bare rolig. I har tid igen
10:25-11:06	Henvender sig til F, 31
	(Gruppen spørger F til forståelsen af opgaven) I: Er konsekvenser altid negativt (F forklarer konsekvensanalysen og hvad de skal placere brikkerne ud fra)
	(Gruppendiskuterer videre. har meget fokus på A4 arket. H læser højt)
11:32	32
	(I flytter på brikkerne i konsekvensanalysen) (G læser højt fra lærred. Gruppen kigger alle på A4 ark. H læser op. Gruppen diskuterer de forskellige punkter i konsekvensanalysen. I flytter brikker i konsekvensanalysen) <i>Ikke stor interaktion med spillepladen</i>
Video: Gruppe 6,3 (17:25), 33 Deltagere: G, H, I, J, K og F	
00:00	
	(Gruppen læner sig tilbage og lytter)
03:40	34
	(Facilitator siger noget om nogle kort. Hele gruppen læner sig ind over bordet da F henviser til noget på spillepladen. G giver videre instruktioner og udleverer hjælpeark. K placerer hjælpearket midt på bordet ovenpå pladen og gruppen kigger på arket. F forklarer videre og gruppen følger med på pladen)
05:59	35
	F: Vi har nu en halv time til at klare denne her øvelse (K læser op fra hjælpearket. J læser kort højt for gruppen og det placeres. H river kortet over og løser løsningen. G og flytter brikkerne ifht. den oplæste løsning)
	(K læser op fra hjælpearket.)
11:11	36
	F: I får lige en ekstra information. (Gruppen læner sig tilbage og lytter) De fleste af jer er kommet igennem missionsmødet nu og så skal I til at vælge,

hvad skal vi så gøre? (F Forklarer fremgangsmåden og hvilke ting der er vigtigst.)

(J læser overskrifterne på handlingskortene op. Gruppen kigger på handlingskortene. G læser op fra handlingskortene. Gruppemedlemmerne peger på de enkelte kort når de taler om dem. Video stopper)

Video: Gruppe 6,4 (9:47), 37

Deltagere: G, H, I, J, K og F

(H tager fat i brik. Sætter den igen. H læser handlingskort op. H river kort over og læser resultat)

03:56

38

F: Ja nu går halvdelen af tiden, så hvis I ikke har valgt nr. to endnu, så skal I til at gøre det

(Gruppen diskuterer løbende hvordan spillets regler fungerer. De kommer flere gange i tvivl om det næste træk og hvordan det skal gøres)

07:37

39

(H river endnu et valgt kort over og læser løsningen. I flytter brikkerne tilsvarende)

F: I har nu 10 minutter tilbage til at blive helt færdige

(G læser op fra hjælpekortet)

BILAG 6. GAMETOOLS, INTERVIEW MED CECILIE ELISABETH KOPPELGAARD

Deltagere:

Informant: Cecilie Elisabeth Koppelgaard (CEK), Konsulent ved UCN, Act2Learn

Interviewer: Charlotte Lybech Thomsen (CLT)

(Dato 29.01.14)

CLT: Først vil jeg bare lige høre til processen generelt. Ikke så meget selve spillet men bare det der med at man bruger spil i det hele taget. Hvordan synes du det fungerede?

CEK: Jeg har jo prøvet det før og synes det fungerer rigtig godt. Jeg har arbejdet med oplevelsesdesign og arbejdet med at involvere gamification og det *bliver* en indlevelse, som man ikke får ret mange andre steder.

CLT: Det giver noget andet?

CEK: Det synes jeg helt bestemt

CLT: Hvordan fungerede da I sad her? Gik I i stå?

CEK: Ja, selvfølgelig gik man i stå, men det var også en meget meget kort periode vi havde og få introduceret noget til. Og så synes jeg der var en høj kompleksitet i det vi blev stillet overfor. Så det var klart vi gik i stå, men jeg synes ikke vi gik mere i stå end at vi så blev enige om at nu må vi træffe en beslutning og så må vi komme videre.

CLT: Hvordan kom I så videre? Var det bare sådan at nu blev I nødt til at tage et valg eller var det noget I snakkede jer frem til?

CEK: Vi snakkede os lidt frem til det og så læste vi lidt på den...vi havde den der oversigt over hvad kunne være godt at gøre for at bevæge sig fra ét skridt til et andet. Vi prøvede at holde os lidt til den og så på et eller andet tidspunkt hvor der blev råbt fem minutter, så sagde man "så, hvad var det vi skulle gøre?"

CLT: Søgte I erfaring til at løse opgaverne i erfaring eller...?

CEK: Vi snakkede om sygeplejersker og hvordan sygeplejersker forholder sig og hvad vi ved og én hvis mor er sygeplejerske. Så selvfølgelig gjorde vi det, men det var meget baseret på hvad tror vi vil fungere sådan. Og det er vel også erfaringer fordi man har en eller anden opfattelsesmæssig tilgang til hvordan man tror nogen er.

CLT: Hvordan i forhold til deltagelse i processen? Var det nemt at alle deltog?

CEK: Det synes jeg egentlig. Der var selvfølgelig nogen der var styrende, men det var helt okay.

CLT: Men det kommer naturligt på en eller anden måde?

CEK: Ja det synes jeg

CLT: Er det sådan man får nogle idéer og bygger videre på hinandens idéer?

CEK: Det synes jeg næsten er for svært at sige med så kort tid. Jeg synes ikke vi lavede kæmpe idéudvikling, men vi kom da...jeg synes vi var gode til at bruge hinanden til det vi kunne. Hvis der var én der lavede et oplæg for, for eksempel i kvalitetsanalysen, for hvor skulle tingene placeres, jamen så kunne vi diskutere ud fra det og brugte hinandens oplæg.

CLT: Synes du det var meget frit eller lukket i forhold til de løsninger man skulle finde

CEK: Jeg synes det var lidt lukket. Men jeg tror også det var tidspresset der gjorde, at man kunne næsten ikke nå at diskutere færdig før man skulle placere et eller andet. Og det gjorde at vi blev lidt låst i vores tankegang.

CLT: Også sådan i forhold til at der er en rigtig løsning og en forkert løsning?

CEK: Det er et godt spørgsmål. Det er der vel egentlig ikke og vi ende jo også med at finde ud af at den eneste vi *ikke* ville tage var den eneste rigtige løsning. Men jeg tror vi inde i os selv havde lagt os fast på nogle ting.

CLT: Hvordan med resultaterne fra processen. Var det nemt have overblik over det?

CEK: Faktisk endte det med på et tidspunkt at vi fandt ud af at vi havde glemt at rykke nogle forskellige mennesker fordi der var nogle ting nederst på kortet med at der var nogle undtagelser, så dem havde vi ikke lige fået med ind. Så vi havde egentlig i lang tid været i gang med en proces vi egentlig ikke kunne komme i gang med fordi de stod forkert. Så det var lidt ærgerligt, men sådan måtte det jo blive.

CLT: Er det noget der ødelægger noget for resten af processen at man ikke får det hele med?

CEK: Jeg synes i hvert fald der var rigtig meget man skulle overskue. Og med den korte tid der var, så missede vi altså nogle af dem og det vil sige at vi simpelthen flyttede dem forkert rundt. Så lige pludselig stod vi tilbage og tænkte, så skulle de også væk

CLT: Har det noget med informationsomfanget at gøre eller...?

CEK: Jeg tror informationsomfanget og også informations...også den måde det blev kommunikeret på. Også på kortene som gjorde at det var faktisk svært at se, at der *var* undtagelser.

CLT: Jeg tror det var dét. Tak fordi du ville dét.

BILAG 7. GAMETOOLS, INTERVIEW MED NANNA HØG OG MARIE HUNE

Deltagere:

Informanter: Nanna Høg (NH) og Marie Hune (MH)

Interviewer: Charlotte Lybech Thomsen (CLT)

(Dato 19.02.14)

CLT: Først vil jeg gerne høre hvad I synes om spilprocessen generelt. Synes I at I fik noget andet ud af det i forhold til hvis I bare skulle svare på spørgsmålene?

MH: Jeg synes I vores gruppe, der gav det meget det der med at man kunne se de forskellige faktorer der var implementeret. At det gav god mening sådan at man kunne kæde det mere sammen når det var der visuelt og man kunne pege og snakke om, jamen dét der i forhold til sådan her. Og den her afdeling i forhold til den, så ville vi mere satse op dét eller dét.

CLT: Så det var sådan sammenhængen i det?

MH: Ja, det var det i hvert fald for mig

NH: Ja, jeg synes selvfølgelig når det handler om...vi havde jo det der sygehussektor, så selve emnet kendte jeg ikke noget til, så det er jo selvfølgelig lidt svært med det emne når man ikke er inde i det. Men hvis man bare sådan skal se på metoden som sådan, så synes jeg også i hvert fald det tredje scenarie vi var igennem hvor vi skulle rive de der kort af. Hvor vi skulle vælge en og så skulle vi få svaret og så skulle vi have den der matrix hvor vi skulle flytte. Det synes jeg egentlig var en ret god øvelse fordi det netop gjorde sådan, nå men hvad er det så det har af betydning. For hvis det bare havde været spørgsmål, hvor man havde sagt "nu skal du vælge en af dem her", hvor man så havde sagt "det er den her" og så fik man, "nå men deet, du rykkede ikke nogen". Altså det var som du siger visuelt lige pludselig og man kunne se, jamen så bliver de egentlig her (brikkerne). Jamen hvad skal vi så gøre for at få dem op. Altså det var nogle gode benspænd de lavede når man skulle spille det her spil, hvor jeg tror det havde været sværere hvis man skulle stille nogle spørgsmål. Jeg tror ikke man var kommet så meget i dybden med det. Det gør i hvert fald at man får nogle andre overvejelser ved det fordi man netop får sådan "nå men det virkede ikke. Nå men hvad så, hvad er så de andre muligheder vi kan gøre". Og simpelthen at man kan se det visuelt.

MH: Jeg oplever i hvert fald tit hvis det er noget der er bare en lille smule komplekst, så har jeg svært ved at overskue konsekvensrækken. Jeg kan ikke tænke ret mange skridt frem

CLT: Så hvad det betyder at vi gør sådan her nu?

MH: Ja, ja. Så kan jeg sådan meget mere overskue kompleksiteten i det ved at man har de forskellige brikker i spil så man også lidt får et overblik over "nå ja, der er selvfølgelig også dét her at tage hensyn til". Det havde man måske ikke lige tænkt over selv

NH: Det var også i forbindelse med den der første øvelse vi havde, hvor vi skulle, hvad var det vi skulle give dem, sådan 1-5 og arrangere dem efter hvad vi troede det ville gøre. Det gør også at man har det sådan upfront og for eksempel sige, nu kan jeg ikke lige huske hvad områderne var, men hvis nu vi siger arbejdsområderne eller kulturen den gav vi 4 og så gav vi, hvad var det, arbejdsopgaver den 2. Altså det der med at man lige pludselig kunne havde dem overfor hinanden og holde dem op overfor hinanden og sige "jamen den her sidst, den gav vi 4, men den her er vi jo allesammen enige om at den skal have mere fordi den er mere væsentlig. Og så er vi jo nødt til at rykke den op på 5 eller også er vi nødt til ligesom og gå ind og rykke den anden tilbage. Altså det der med at det pludselig er visuelt, så man fik mere en fornemmelse af, jamen vi gjorde det her sidst, så skal vi ligesom analysere det i forhold til hinanden, fordi man netop havde det lige foran sig i stedet for at snakke om det sådan løst og fast og sige jamen jeg tror måske at arbejdsområdet

er det sværeste eller kulturen, altså hvor man bare sad og diskuterede det ud i det fri, hvor man kunne sige, det var ligesom sådan sort på hvidt agtigt. Nu har vi givet den en 4, så bliver vi også nødt til at tage stilling til næste gang vi giver en i forhold til den vi så har givet sidst

MH: Jeg synes egentlig også det gav nogle meget mere sådan endegyldige svar end hvis man bare sådan skulle snakke om det. Fordi vi blev tvunget til at tage stilling

03:36

CLT: Det bliver ikke bare en snak

MH + NH: Nej

CLT: Okay. Havde I sådan meget interaction med spillet med brikkerne og var det dét I snakkede ud fra hele tiden?

NH: Ja, det synes jeg. Det var det der var omdrejningspunktet fordi der var hele tiden...hvis man så skulle sige, så er det...ikke at man kan sige det er spillet men for eksempel at man første gang fik udleveret det der, her er det der er sket (A4 ark med info) Det er meget information man lige pludselig får på én side. Det kunne man måske godt brække ned i små bidder og det er også svært at huske når der er en der læser op, hvor man sådan lidt, hvad var det nu lige. Måske man også kunne gøre det lidt mere visuelt og sådan lidt mere brik-agtig sådan man havde sådan, nå men vi har jo de her 5 kerneområder, så havde det måske været lettere at sætte i spil fordi man hele tiden tænker, hvad var det nu det var lige og så skulle man tilbage i teksten og finde i forbindelse med hvis man fik nogle spørgsmål. Så jeg synes hele tiden man var i gang med spillet enten fordi man var nødt til at læse hvad det var ellers sad man hele tiden og diskuterede det ud fra der hvor man nu var i spillet.

MH: Jeg oplevede i hvert fald i den gruppe jeg var i, at hvis det blev en lidt mere generel diskussion og folk bare begyndte at snakke derudaf – vi havde 2 i gruppen der sådan havde arbejdet meget med de ting, så de snakkede bare – så var der alligevel sådan en to tre stykker af os der begyndte at pege på en brik og sige ”ja ja, men nu skal vi lige tage stilling til det her”

CLT: For at hive dem tilbage på sporet?

MH: Ja, så vi brugte det faktisk rigtig meget til at pege på brikkerne og jamen nu er det lige dét her og hvad siger vi om dén her

CLT: Så er det noget med at holde fokus også?

MH: Ja, det synes jeg. Det var det i hvert fald i vores gruppe

NH: Der var på et tidspunkt hvor vi også skulle flytte, hvad hedder de der forventninger eller hvad man kan sige. Der skulle vi jo sådan, der var der jo, man havde nogle brikker der var vigtige at flytte og så var der nogle der ikke var så vigtige at flytte, og når man nu lige pludselig som du siger, havde en brik man kunne sige, jamen det er egentlig de her 3 brikker der er de vigtigste, så gjorde det også man holdt mere fokus i stedet for der måske var de 10 brikker, eller hvor mange der nu var, hvor man kunne sige det handler om at flytte alle brikker – det gjorde det selvfølgelig også, men de her 3 det er de vigtigste, det er kernen og det gjorde ligesom også at man holdt fokus på de 3 for så kunne man jo egentlig stille dem og sige, de her er de yderste det er dem vi skal have mest fokus på.

06:02

CLT: Hvad med det der i forhold til at du siger der er meget information. Hvordan overskuede i det? Var der én der læste eller sendte i papiret rundt?

MH: Vi skiftedes til at læse højt i vores gruppe. Det var også fint nok, men det forvirrede mig faktisk lidt sådan. Når jeg bare hører ting eller skal koncentrere mig om at læse det op, så forstår jeg ikke informationen lige så godt som hvis jeg bare selv læser det. Så det blev faktisk lidt uoverskueligt for mig, sådan jeg tabte tråden nogle gange.

NH: Jamen også især da man fik det der, det er det her problem I skal løse, den her A4-side vi fik. Der var utrolig mange informationer og utrolig mange ting man skal huske og så at der er én der sidder og læser op, så koncentrerer man sig selvfølgelig for at lytte hvad han siger, men det er også nemmere for mig i hvert fald at sidde og læse det selv. Men det er også mange informationer, der kunne have været fedt på en eller anden måde have...altså i stedet for lige sådan et A4-ark, så på en eller anden måde, jeg ved ikke lige hvordan, men noget mere overskueligt, når man også sidder og spiller så man ikke hele tiden skal tilbage og læse, hvad var det nu der var vigtigst. Men at man egentlig bare havde det ligesom med de der brikker, som der gjorde at man havde fokus. Det manglede der lidt i det der lange tekst.

MH: jeg vil også sige de der kort. Selvom det var kortere kort, så var der 6 eller 10 kort vi skulle læse, og der var alligevel også en del tekst på. Så glemte jeg altid det første kort når vi var nået til kort nummer 6.

CLT: Kunne I have haft brug for selv at tage nogle noter på en eller anden måde?

NH: Så skulle det var i forbindelse med stikord til det man fik at vide for eksempel til den der A4-side vi fik med problemet. Så skulle det være fordi man fik læst den og så lige skrev til sig selv ned, så man hvis man sad og diskuterede længere hen, hvis nu man siger vi skulle have spillet spillet som varer længere tid end vi gjorde, så tror jeg det kunne være rart at have haft noter. Det kan også være det havde været lettere at forstå hvis man havde været en del af, altså hvis man havde kendskab til selve branchen.

08:05

CLT: Gik I i stå undervejs eller kørte det bare i diskussionerne?

MH: Jeg tror det kørte rimelig meget ovre i vores gruppe. Der var lige sådan lidt pauser hvor der skulle deles noget ud. Ellers var der ikke noget.

NH: Jeg synes egentlig også det kørte fint. Der var da nogle gange nogen jokede med nogle ting, og måske ikke var helt så seriøse med nogle ting og det er jo også fint nok når det er sådan et projekt. Men jeg synes da nogle gange så gik vi lidt i stå og skulle vente på de andre, så vi sammen kunne komme videre.

CLT: Fordi I blev færdige før de andre grupper?

NH: Ja, så vi skulle sidde og vente, men så var det jo tit at han (facilitator) sagde vi lige kunne gå lidt videre og kigge. Men så sad man lidt og ventede på de andre grupper.

CLT: Hvor fik I inspiration fra til at svare på spørgsmålene. Er der sådan fra egen erfaring eller hvordan?

MH: Ja, der var ikke ret mange af spørgsmålene jeg vidste noget om. Så det var bare sådan, men så var der så også ret mange i min gruppe der vidste meget om det. Så sagde jeg ikke helt så meget. Men ellers det jeg bidrog med det var sådan det der havde stået på kortene eller det der stod oppe på slidsene eller et eller andet, sådan lige at få det ind på det spor jeg følte vi skulle ind på. Så snakkede de andre meget om deres egne erfaringer og om de havde oplevet det her ude i erhvervslivet og det er også fint nok men hvis de fortæller om det i 5 minutter, så bliver jeg også sådan "jamen der stod jo også".

CLT: Hvad betyder det her med at der er nogle der ved en hel masse om emnet? Lader man så bare dem snakke og så får de lov eller får man ikke helt sagt det...

NH: Det synes jeg ikke. Der var ikke nogen i vores gruppe, der lige havde prøvet det før. Men der var da nok, som du også siger Marie, nogen der havde mere erfaring end jeg havde. Så jeg var også sådan, jamen ud fra det man sådan selv har oplevet, man prøvede sådan at sige sin egen holdning til det. Men også nogle gange man diskuterede lidt og så var jeg også den der stillede nogle spørgsmål til det. Selvom du har prøvet det de sidste 5 år, så kan man jo godt stille nogle spørgsmål om hvad hvis nu sådan og sådan, så man også fik en diskussion i gang. Så det synes jeg

nu ikke at det var sådan at hvis der var nogle der vidste mere end mig, så tænker jeg bare jeg vil spørge mere ind til og lære mere selv.

CLT: Synes I at alle deltog aktivt i processen

MH + NH: Ja

MH: Jeg tror jeg var den der var mest passiv selv egentlig

CLT: Ja. Var der nogen bestemt grund?

MH: Det var egentlig fordi de andre sagde meget og vidste meget om det.

NH: Nu var vi jo et sted hvor vi havde hver vores baggrund og vi havde ikke et fælles forhold til emnet vi skulle sidde med og vi kendte ikke rigtig hinanden, om det måske ville være lidt anderledes hvis man kendte hinanden eller som han (facilitator) også snakkede om hvis man nu sad leder og medarbejdere og hvis man sad et sted hvor en leder var der og så var der 4 andre medarbejdere om det stadig ville være svært at sige sin egen mening eller om det ville gøre det bedre i forhold til det der med hvordan man lige snakker sammen. Men det kan selvfølgelig også i den her situation have en indflydelse på at man måske ikke var så, altså alle deltog, men det der med man ikke kender hinanden og ikke har de samme...så er det selvfølgelig også svært lidt at, ja.
11:57

CLT: Hvordan blev resultaterne synliggjort i processen med det I kom frem til

NH: Det gjorde det vel visuelt i forbindelse med det spil. Altså det satte jo hele tiden op at, nu har vi gjort det her og så fandt vi ud af, at vi har egentlig ikke, selvom vi skulle rykke i vores sidste fase som vi nåede at være med til. Så kan man sige at vi nåede egentlig ikke at rykke så meget som vi skulle og det blev jo lige pludselig synligt at nu har vi taget 3 valg for det var de 3 kort vi skulle vælge imellem og de 3 valg vi har taget det var været dem her. Og stadig ser det ud til næsten at være de samme som der var da vi startede, og så kan man sige så er det jo at gå ind og diskutere, hvad var det så for nogle valg vi så tog, hvis vi havde haft længere tid. Så kunne man gå ind og kigge på, hvad var det så vi valgte og hvorfor er det vi ikke har rykket og hvad var der af andre muligheder. Man kunne gå ind og analysere mere på det, så det gjorde lidt mere sådan visuelt og lidt mere...

MH: Ja, ved os der var det i hvert fald de der forskellige brikker

CLT: Jeg tænkte sådan i forhold til at man gemmer de her resultater. Er det mest at så har man set det og så ved man det, eller bliver de gemt på en eller anden måde så man kan bruge dem senere?

MH: Altså i spillet eller?

NH: Det synes jeg er lidt svært at sige når vi ikke spillede det færdigt for vi stoppede lidt midt i spillet. For hvad havde næste skridt været? Jeg ved heller ikke hvad slutfasen – om der var en eller anden nu skal I overveje.

13:42

CLT: Hvad tænker I var de største udfordringer ved processen? Ved selve det at samarbejde om den opgave I fik

MH: Jeg tror det var den fælles forståelse af tingene og emnet og sådan når der var meget tekst. Hvad betyder det egentlig lige når der står dét der

NH: Ja fordi man ikke kender til emnet særlig godt

MH: Vi kunne også nogle gange have forskellig opfattelse af hvad er virksomhedskultur for eksempel. Det er ikke sikkert man lægger det samme i det. Men så får man det jo så italesat. Men ja, det var det der var mest udfordrende det var at komme til de der fælles forståelser.

CLT: Jeg tror faktisk det sådan var det, med mindre I har mere I gerne vil sige?

NH: jeg synes det var en sjov måde at blive kastet ud i et problem. Nu havde vi det der med sygehus og det skulle flytte, hvordan det påvirkede kulturen, så det er en branche jeg ikke har kendskab til, så det er 100% svært for mig at sætte mig ind i, men alligevel fik man et kendskab til

det. Men det handlede meget om lederskab også, så man fik også lidt en fornemmelse af hvordan det var. Men jeg tror hvis det var et emne eller en branche man var mere inde eller det var noget der vedrørte ens eget arbejde, så tror jeg det var en god måde at få bragt nogle problemstillinger i spil, som man måske ikke lige ser eller kæde nogle problemer sammen, som man egentlig ikke havde en fornemmelse af hang sammen, men som gør det alligevel. Jeg tror det er et godt redskab til at synliggøre nogle problemer man måske ikke lige ved er der. Eller synliggøre der er nogle ændringer der kan medføre nogle problemer

MH: Jeg vil sige jeg vidste ikke rigtig noget om det der med forandringer i organisationer og hele den der case. Men selvom jeg ikke vidste noget om emnet, så gav det alligevel et eller andet indblik i, jamen hvad betyder det egentlig når man gør sådan og sådan, også selvom det måske ikke er noget jeg arbejder med.

CLT: Så man kan godt sådan som helt udenforstående komme ind i det?

MH: Jeg synes i hvert fald man kan lære noget alligevel ja. Både om processerne, men også om hvad vil det egentlig sige. Hvad består en organisation af med kultur og alle mulige forskellige faktorer med de forskellige afdelinger og sådan noget. Nu har jeg ikke arbejdet i så store organisationer hvor jeg sådan skulle tage stilling.

NH: Nej for selvom branchen – nu var det for os det der med sygehus – så er lederskab og forandringsprocesser jo, altså ikke det samme, men det kunne jo lige så godt have været på et slagteri. Det var sådan mere den der forandringsledelsen og hele det der man lærte noget af, og ikke så meget at det handlede om sygehus. Så jeg fik noget ud af det helt sikkert selvom det var en branche der ikke lige...

CLT: Men det handler vel også om at man kan overføre tingene

NH: Ja

MH: Det er vel det man lærer mest af. Og omvendt kan man jo også lære noget om sygehuse eller en eller anden privat organisation ved at spillet opsætter de der præmisser der nu en gang er, så kan man sige, nå er det sådan det er. Sådan var det også lidt for mig og så processen selvfølgelig.

NH: Hvis du gør én ting har det indflydelse på en anden ting. Der er lige pludselig mange ting man skal overveje og det er så ligemeget igen med branche ikke. Du kan jo ikke bare lige ændre på en lille smule uden det ændrer noget andet. Så det synes jeg vi fik noget ud af.

NH: Det er måske også en god ide at italesætte problemer. Altså hvis nu vi spillede et spil, hvis vi var sygehuset. De havde lavet det her spil til os og udarbejdet det til netop vores organisation og du var så leder og vi var medarbejdere, så er det også at italesætte hvad er det *vi* synes er problemet og hvad er det *du* synes. Altså nogle gange kan man jo, for eksempel som du siger med virksomhedskultur, kan der være forskellig forståelse af det, og det vil der jo også være af problemer. Så det er måske også en god øvelse for organisationen for at få en forståelse for hvad der egentlig sker og medarbejderne kan måske få nogen...lære noget fra lederne og omvendt. Så det synes jeg egentlig er på den måde.

CLT: Så man ser et problem fra forskellige vinkler?

NH: Ja, lederne har jo et syn og medarbejderne har et andet syn på problemet. Så hvis man havde det her spil, som der var lavet til ens organisation kunne man måske få forståelse for, hvorfor er det vores leder gør sådan og sådan og omvendt han kunne også få en forståelse for måske medarbejdernes synspunkter hvorfor de gjorde eller sagde...

MH: Men jeg tror nu det var meget rigtigt det han sagde ham der (facilitator), fra GameTools med at man skal passe på med at det ikke bliver for kontekstnært fordi så kan man altså bare bliver sådan, paraderne oppe og ikke rigtig vil sætte sig ind i andres situation.

NH: Det var også mere i forbindelse med, man kan jo godt spille noget der har ikke noget med branchen at gøre men mere det der forandringsledelse osv. det kan jo godt handle om en helt

anden branche. Man kan jo godt sidde medarbejdere og leder og få en god diskussion ud af det og lære noget af hinanden.

BILAG 8. ARTIKEL FRA CITY LAB NYHEDSBREV #3

Nyhedsrev lokaliseret på: http://issuu.com/tolvbyertolvmaneder/docs/nyhedsbrev_3_web/1

KLAR TIL AT DROPPE VANERNE

Charlotte Thomsen, specialestuderende i Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet, deltog på CityLAB som observatør. Hun fulgte Gentofte og Roskilde gennem konferencen, og det følgende er hendes konferenceoplevelser omsat til ord.

Torsdag d. 13. marts ankommer jeg med toget til Vejle og ruller min lille kuffert mod Spinderihallerne. Solen skinner, og jeg har håndbagagen fyldt af forventninger og videoudstyr. Som en del af undersøgelserne til mit speciale på kandidaten i Interaktive Digitale Medier har jeg været så heldig at få lov at observere CityLAB-dagene. Her er mit formål at indsamle videomateriale og undersøge nogle af de kreative processer, der foregår i grupperne rundt omkring.

Arbejdet i grupperne finder sted i en stor hal med små kontorområder, som alle er indrettet vidt forskelligt. Der er både åbne malerværksteder, uhyggelige masker og en figur af en grøn kæmpe, telefonbokse, en voksfigur af en gammel butler, kukure og meget andet. Deltagerne er dermed ude af de vant rammer, og scenen er sat til at bryde med mønstertænkningen. Generelt får man også en fornemmelse af, at Spinderihallerne er fyldt med deltagere, som er klar til at droppe vanerne for et par dage. Om det at arbejde med andre metoder end de sædvanlige, udtaler en deltager fra Gentofte Kommune: "Alt der kan bryde vores vanetænkning, synes jeg er værd at gå efter. Også ideen - altså det der med, at der er benspænd. Det er i hvert fald en mulighed for at tage fat i nogle idéer og nogle kreative tanker."

KLATTERNE AF MALING

Grupperne bliver hver især tildelt et område og starter med at tale forventninger til workshoppen, hvilket viser sig at være ret forskelligt alt efter, hvilken baggrund de kommer med. I Roskilde ser politikerne frem til at få inspiration fra de øvrige deltagere samt at øge samarbejdet. De ønsker desuden et opbrud af siloer og traditionel arbejdsgang, så borgere i højere grad kan blive involveret i byens udvikling. Der er på den måde god overensstemmelse mellem parterne, da de unge ligeledes har et behov for at være medskabere. De unge har desuden stort fokus på,

at der skal komme noget konkret ud af samarbejdet, og de vil gerne kunne "se den klat maling, man selv har sat". Forventningsrunden fungerer som udvikling af et fælles udgangspunkt, og grupperne går lige så stille i gang med at skabe et fælles sprog. Samtidig er forventningsafstemningen fundamentet for opbygningen af et trygt forum, hvilket generelt er nødvendigt for at få optimalt udbytte af den kreative proces.

TVUNGET TIL AT TAGE STILLING

Workshoppen tager udgangspunkt i spillet Urban Transition, som oprindeligt er et brætspil beregnet til byudvikling. I dette tilfælde er det forstørret og spilles på gulvet med deltagerne som brikker. I selve spillet skal deltagerne tage stilling til konkrete benspænd, som har med deres projekt at gøre. Det er facilitators opgave at holde gruppens fokus på opgaven, lede dem sikkert gennem spillet og stille kritiske spørgsmål. Et eksempel på de kritiske spørgsmål ses hos gruppen fra Roskilde. De arbejder blandt andet med et scenarie, hvor de skal udvikle Byens Hus, som skal være åbent for alle. Her er et eksempel på en kritisk kommentar fra facilitator, at det betyder, at huset både skal appellere til nybagte, latte-drikkende mødre, stofmisbrugerne og Hellerup-fruen. På den måde tvinges gruppen til at tage stilling til en masse aspekter af deres projekt.

FRA PLUS TIL MINUS

I løbet af spillet skabes der større dynamik i grupperne og deres diskussioner. I én af runderne skal de alle placere sig på en linje på gulvet, som går fra plus til minus. Her får den enkelte deltager mulighed for at se, hvordan hans eller hendes argumenter påvirker de øvrige deltagere. I det øvelsen gøres fysisk, bliver det også nemmere at se, at de argumenter, som den enkelte kommer med, påvirker de øvrige, som har lov at flytte sig, hvis de bliver overbevist.

BILAG 9. CITY LAB, TRANSSKRIFTION AF VIDEOMATERIALE, GENTOFTE

Dato: 13.03.14

Spil: Urban Transition



- L: Henning Bakke Jensen, Kundeadministrator
M: Pia Nyring, Formand for børne- og skoleudvalget
N: Rebekka Nagler Lehmann, Elev i 10. klasse
O: Anne Sophie Køhler, Elev på Gentofte Studenterkursus
P: Michelle Dam Kisbye, Elev på Gentofte Studenterkursus
Q: Jan Jonasson, Pædagogisk chefkonsulent hos Gentofte Kommune
R: Annemette Krabbe, Ungekulturkonsulent
S: Thomas Skov, Facilitator

Tegnforklaring:

- (...) = Noget bliver sagt men ikke noteret
... = Den der taler bliver afbrudt eller stopper sin sætning
(?) = Utydelig tale
X: = Personen udtaler følgende
Rød kursiv = Egne tilføjelser

Video: Gentofte 1 (oversigt)

00:00-	1. Præsentation (Mangler en politiker – han kommer i aften) S præsenterer S: Nu skal vi til at lege og det er meget vigtigt at vi er inkluderende og åbne og respektfulde overfor hinanden. Så der er intet der er forkert og der er intet der er rigtigt. Man må sige alt og man må gøre alt, så længe det er inde for rammerne og der er respekt. (S forklarer ved eksempler hvordan de skal tage stilling til de forskellige scenarier)
02:27	2. Kaptajn udvælges (P skal være kaptajn. S forklarer kaptajnens rolle og P læser første benspænd højt. Samtidig placerer S en kegle på den blå linje på gulvet)
04.20	3. Placering og argumentation S: Så må I stille jer på linjen. Jeg har sat det første scenarie op. Spørgsmålet er, hvilket I mener er det bedste scenarie til at inddrage? (Gruppen står lidt og kigger) P: Hvorfor et scenarie? S: Altså scenarie 1, Sport og bevægelse. Scenarie 1 om I synes det kan bidrage. (Gruppen bliver stående) Og så må I stille jer her, hvis I er fuldstændig enige (S stiller sig ved plus på den blå linje) Og nede i minus, hvis I ikke er enige (S går mod minus). (L går frem mod de ophængte scenarier, som hænger på væggen.) (gruppen står stadig lidt og kigger indtil L tager det første initiativ og stiller sig på linjen. De andre følger efter) (Alle deltagere stiller sig på plussiden) S: Det er I alle sammen enige i og enigheden stiger. (S spørger til baggrunden for de enkelte deltageres placering, som hver i sær fremsætter deres argumentation samt hvordan man konkret kan løse udfordringen. S bidrager med spørgsmål og forslag) <i>Allerede meget tidligt i processen kommer der forslag til løsninger frem for at udfordringen udfoldes endnu mere.</i> S: I er så rørende enige, så vi prøve at tage en anden. Lad os prøve med nummer 5 og så skal vi have en nu som gerne vil være leder (scenarie)

10:00	4. Benspænd 2 (L læser op) S: Faktisk kom jeg til at gå lidt for hurtigt. Jeg troede det var en for hvert scenarie og det er jeg ked af, det er det ikke, så det her er <i>næste</i> udvikling i spillet og det tager vi bare. Og I har forstået det? M: Jo men tænker vi det kun ind i vores tankegang eller generelt S: Hele tiden I jeres tanke. Vi skal finde så mange idéer som muligt til campus. Og når I får nogle idéer, så må I endelig skrive dem ned her ved scenarierne. (S placerer kegler på linjen)
	5. Intro til placering S: Så det vi gør nu det er at jeg sætter to kegler op, og så skal I placere jer, hvor de nu skal vurderes op imod hinanden. Hvorfor et kan bedst integrere unge? R: Og det er de to scenarier? S: Ja, det er scenarie 2 og 5 (Gruppen står og kigger lidt) L: Nu tror jeg vi har tabt tråden. Det vi læste op her handlede om bylivsskabende erhverv og nu skal vi stille os på en linje i et spænd mellem? S: De to forskellige scenarier. (Gruppen diskuterer lidt. De står og kigger) M: Jeg bliver nødt til at sige, jeg forstår simpelthen ikke opgaven S: Okay. Vi har to scenarier og hvis du skulle tænke på bylivsskabende erhverv hvor de unge er med. Hvilket af de to scenarier ville du satse på? Q: Hvad er bylivsskabende erhverv? <i>Vigtigt at have fælles udgangspunkt og forståelse af de begreber der bruges i processerne</i> S: Vi tænker en form for erhverv ind i campus. Kan det gøres på en måde så det involverer andre parter? (L byder ind og S sørger hurtigt for at han placerer sig på linjen. L argumenterer for sin placering)
	Video: Gentofte 1 (frøperspektiv)
15.28	6. Placering (Deltagerne placerer sig på linjen og S henvender sig skiftevis til de enkelte deltagere, som argumenterer for deres placering) P: Var det ikke i forholdt til scenarie 2? (P har placeret sig helt til højre) S: Jo, du vælger 2 som er rekreative områder og herover (S går mod venstre) der snakker vi godt nok erhverv selvom det godt nok er transport og logistik fordi det bringer en dimension i det. Er det her campus i virkeligheden et sted for småvirksomheder, hvor der skal skabes det man kalder kreative erhverv (S går igen over til P. L og M ser undrende ud og giver non-verbalt udtryk for, at de ikke forstår opgaven)



(17:42-17:50)

17:50 **7. Scenarierne diskuteres**

M: ...jeg havde slet ikke forstået den der transport og logistik (peger op mod scenariet) for så synes jeg vi skal tænke lige så meget i det rekreative

L: Jeg tænker også...det er måske den måde hele det her spørgsmål er formuleret.

S: Ja, det går en lille smule for stærkt

L: Jamen det var for kompliceret, man skal ligesom have nogle flere parametre sammen – og det kan vi garantere godt. Men man kunne jo også fortsætte med at sige, jamen så kan man jo udfordre den der campusgrænse der er (peger på billedet af området). Der er en masse herlige tennisbaser lige omkring og det er en privat tennisklub, og hvis man skulle ind og bruge de baner. Og hvis nu man skulle ind og bruge de baner, så ville man komme til at betale for det, men hvad ville der ske hvis campus også indeholdt mulighed for at dyrke tennis og få tennistræning og så udvider man og tænker også i at udvide campus. Og jeg tror også at man i Gentofte-optik tænker, at nu har man i første omgang lavet en campusindramning, men den kunne godt være sådan lidt fleksibel.

S: I må endelig skrive ideer ned. F.eks. at udvide det her område (peger på kortet).



(L noterer idéer på scenarierne på væggen)

23:40 **8. Facilitator overvejer at indgå på fod med deltagere**

S: Jeg har lyst til selv at blande mig i debatten selvom jeg ikke skulle gøre det...Ej, det lader jeg være med. *Facilitator vil gerne bidrage som medspiller, men afholder sig selv fra det.*

S: lad os tage 2 nye scenarier
(Video slutter)

Video: Gentofte 2 (oversigt)

00:00 **9. Benspænd 3**

(Deltagerne læser scenarierne fra tavlen op for sig selv)

00:29-
01:40 **10. Deltagere placerer sig**

L: Altså scenarie 3 sammenstillet med hvilket et af dem

S: Scenarie 4. så hvis du skulle satse på noget.

(M og N placerer sig først. de andre placerer sig efterhånden som de har læst scenarierne og taget stilling)

S: Så skal jeg også sige at I må selvfølgelig også flytte jer på linjen efterhånden som I synes nogen argumenter er rigtig gode, så det udvikler sig undervejs.

01:40- **11. Argumentationsrunde**

(S sørger for at deltagerne kommer frem med deres argumentationer. S spørger ind til om M har en konkret idé ud fra sin argumentation)

S: Vi prøver også en helt herude (S henvender sig til Q, som står helt til højre)

Q: Ja nu er jeg jo faktisk ved at flytte mig fordi jeg synes det Henning sagde gav mening for mig (Q argumenterer for sin baggrund for at ville flytte sig. Flytter sig efterfølgende fra yderste højre til anden yderste venstre)
(S spørger de øvrige deltagere, som argumenterer for deres placering)

06:22- **12. Intro til sidste benspænd**

S: Så prøver vi at spille det sidste benspænd i den her session og bagefter tager vi en lille diskussion, hvor I kan få lov til at udvikle ideerne. Og den sidste, den er lidt mere fjollet. Den sidste sætter vi alle scenarierne ud og så har vi et reb man holder i og nu kan jeg jo ikke flytte mig længere ud mod scenarie 3, hvis jeg mener det er det bedste uden jeg argumenterer for de andre, som må slippe lidt på tovet, så der er vi ude i noget dynamisk (S gør tovet klar)

07:20 **13. Tov-trækning**

(Deltagerne tager alle fat i tovet. S placerer scenarierne i form af 5 kegler)
S: Nu står vi så her og det er lidt tilfældigt hvor I står i forhold til de forskellige scenarier. Og nu må I først placere jer i forhold til hvilket scenarie I mener vi skal satse på. Hvis man står i midten synes man alle scenarier er lige vigtige. I starter med at placere jer hvor I vil. (Deltagerne begynder at bevæge sig)



09:15- **14. Argumentation**
12.15

(S spørger ind til de forskellige placeringer. Hver deltager argumenterer for sin placering.)

15. Pointgivning for scenarie 1 + 2

12:15 S: Så må de to kaptajner give point til de her benspænd. Det første benspænd, der

havde vi inkludering af unge.

(P og L er kaptajner. L samler op på benspænd)

L: Og så skal vi give point alt efter om vi var enige eller hvordan?

S: Ja, så skal I give point til om sport og bevægelse er det vigtigste satsningsområde, altstå scenarie 1

L: Altså samlet set ud fra hvad vi har været igennem indtil nu?

(L og P diskuterer scenariernes vigtighed og argumenterer herfor)

S: Du har benspænd 1 (henvender sig til P) og du har benspænd 2 (henvender sig til L) og her har vi de 5 scenarier der får point (går frem mod tavlen og peger). Og du giver point hernede (henvender sig til P og peger)

P: Okay men hvad er forskellen på nul point og nul point?

S: Vi har 5 scenarier og to af dem får slet ikke point og så må du give et point og to point og tre point.

P: Nååårh! (P har forstået reglerne, men L giver non-verbalt udtryk for ikke at have forstået det med at smile og klø sig i håret og kigger over mod resten af gruppen)



(14:31)

L: Benspænd 1 det var vi fælles om?

S: Nej, jeg skriver det lige på "Bedst inkluderer unge" så husker vi det.

(Benspændende gentages)

P: Nå, mere indviklet er det så heller ikke

L: Jamen jeg er lidt langsom i det her, det må jeg indrømme

S: Jamen det er helt fint

L: Jeg skal have den igen

Resten af gruppen er ikke involveret i denne proces og hører ikke hvad der bliver sagt i forbindelse med pointgivning

S: Altså vi har jo scenarie 1-5 og så må du give dem point ikke og skrive dem ned

L: Arh ja okay ja ja (L giver scenarierne point og argumenterer pointgivningen overfor S)

18:35- **16. Pointgivning for scenarie 3**

19:54

S: Så får du lov til at give point til scenarie 3, der hvor vi gik rundt med tovet

(henvender sig til O)

O: Altså hvad jeg synes er vigtigst?

S: Ja, hvorfor et af de her scenarier vil du satse på?

(O noterer pointene)

L: Men er det vigtigt for at man kan komme videre at man ligesom kan rate de der point til sidst er det derfor? *Deltageren mangler en mening med at gøre de ting de gør*

S: Ja, det er en måde at finde frem til hvad var det egentlig I synes var mest interessant

L: Men så synes jeg bare stadig det er svært med det der erhverv. Så får det for meget vægt.

21:24 **17. Fælles diskussion om pointgivning**

S: Nu skal vi så se om vi er enige i pointgivningen

(L argumenterer overfor hele gruppen for sin pointgivning for fortæller han ikke ville give nogen af scenarierne 0 point. S gennemgår pointene med L og spørger ind til pointgivningen)

S: Synes I det var en fornuftig pointgivning (22:58)

M: Jeg synes det kunne være interessant at høre hvad alle 8 (deltagere) ville gøre hvis det var man skulle prioritere de 5 (scenarier) hver for sig og se hvordan billedet så så ud fordi det der, der lægger du jo nogle forudsætninger ud fra starten som vi skal prioritere og det synes jeg drejer fokus over på ét område, som måde i dén situation vil få en høj score, som reelt eller *ikke* ville få en høj score

S: Bare rolig fordi det kommer til at udvikle sig stille og roligt

M: Ja, for ellers kunne man jo tage de 5 scenarier og så sige, jamen vi er 8 mennesker, prøv for dig selv at tænke de der igennem og sige, hvordan ville det ideelt se ud for dig. *Ønske om at lave om på reglerne*

S: Men det kommer til at udvikle sig undervejs (S forklarer at pointene kan ændres løbende)

(P argumenterer for sin pointgivning. Video stopper 26:04)

Video: Gentofte 3 (oversigt)

(P argumenterer for sin pointgivning)

S: Er der nogen der har kommentarer?

L: Én! Jeg kunne måske godt tænke mig at bytte om på de to (peger på pointtavle) fordi de her kan måske medføre nogle sammenhænge i området, hvor det her (peger) er måske mere noget kedeligt parkering. Rundt mellem dem skal man nok komme, men det kunne være sjovere at arbejde med de rekreative.

S: I må gerne bytte rundt hvis I har lyst. Du må gerne bytte om hvis du har lyst

P: Skal vi bytte om? (P bytter om på pointene)

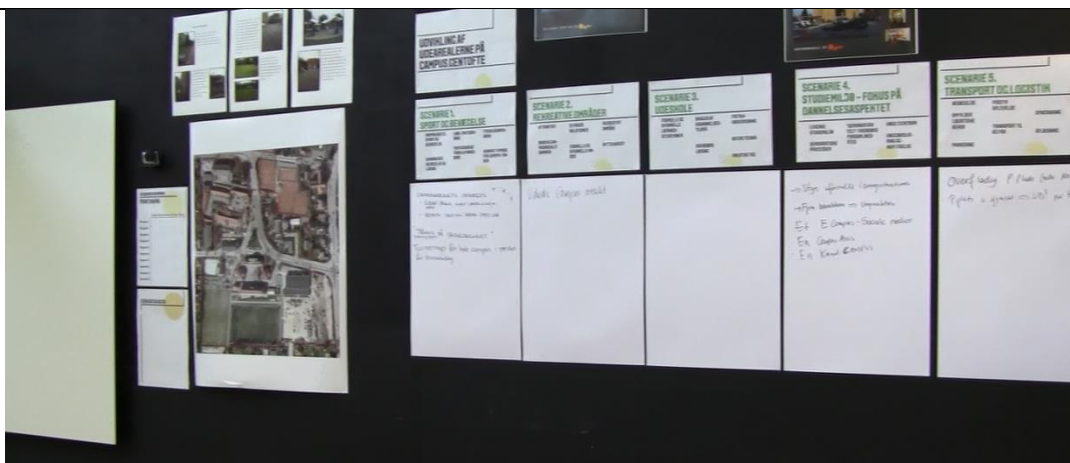
(Deltagerne diskuterer transport i området og benytter blandt andet kortet til at pege på hvilke områder de taler om)

04:00 **18. Forklaring af pointgivning for 3. benspænd**

(O forklarer og argumenterer for sin pointgivning. Uret ringer)

S: Hvis I har noget I synes var et godt perspektiv undervejs, så skal I endelig skrive det

	ned (gruppen foreslår fodboldturnering for hele skolen, cafeområde og et sted man har lyst at være efter skole)
10:30-17:38	19. Løs diskussion/opsamling (Gruppen diskuterer udfordringerne ved at unge selv skal tage ansvar for et tiltag, området, barakker, udendørs undervisning, placering af en scene. S gør løbende opmærksom på, at deltagerne gerne må skrive deres forslag ned) <i>(Deltagerne har flere diskussioner i gang samtidig, så det er svært at høre på videoen hvad der bliver sagt)</i>
	Video: Gentofte 4
00:00	(Q oplæser benspænd) Q:...Der er nogle sproglige udfordringer der (Q henviser til A4-arket med benspændet) (Q placerer de forskellige scenarier på gulvet ud fra det oplæste benspænd) Q: Det er mit bud (...) S: Vi tager dem en for en og så må du sige den første, hvorfor har du placeret den her. Og så snakker vi fælles om det. (Q forklarer sin placering og går videre med næste scenarie. S bevæger sig mod højre på skalaen og giver udtryk for at ville kommentere på Q's udtalelser) S: Ja, hvis... Q: Nå, skal jeg bare tage fireren først? S: Ja, vi starter bare med etteren og så prøver vi at udvikle på den. Hvordan kan den så skabe forbindelse og tilgængelighed Q: Så...ja... M: Jeg forstår simpelthen ikke. Altså jeg er nødt til at sige, er det hvordan det er nu eller er det hvordan vi ønsker det. S: jeg ville sige hvordan er det vi ønsker det. Altså hvis ser på det her scenarie, så kan det selvfølgelig være udfordrende at tænke tilgængelighed her. Men hvis vi nu prøver at lege tilgængelighed i det scenarie, hvad kunne det så være? N: Hvad kan vi gøre for at... S: Ja, hvad kan vi gøre for at skabe tilgængelighed til vores sted. Men der kan vi også brede det ud og sige tilgængelighed internt, men måske også... M: Men du har prioriteret det lavest? (Henvender sig til Q) Q: Jeg har prioriteret det lavest i dén her sammenhæng. Der mener jeg ikke det scenarie understøtter kontakten (M er uenig og argumenterer herfor) (...)
10:16	20. Tavle



10:27

21. Skala



Video: Gentofte 5

00:00-

22

06:35

(Gruppen diskuterer forskellige muligheder såsom fælles sportsevents og selvforsyning)

06:34

23. Talebold

S: Jeg har faktisk en talebold (kaster bolden til N. N fremsætter argumenter. N kaster bolden til P. P foreslår udendørscene og peger på kortet for at vise hvor den skal være. Gruppen samles omkring kortet og peger skiftevis og kommer med forslag ud fra kortet) *Talebolden kommer kun meget lidt i spil i form af 3-4 kast og kommer ikke til at fungere som en del af opgaven*

12:20-

24. Scenarie 3 diskuteres

13:40

S: Lad os hoppe tilbage til scenarie 3 (S går hen til skalaen på gulvet og henvender sig til Q). Hvorfor har du sat dem her, når man tænker i tilgængelighed?
(Q argumenterer for placeringen) *Gruppen benytter kortet meget og ser derfor på problemstillingen i forhold til hvad der allerede er. Gør det det svært at komme frem til originale idéer*

13:40-

25. Diskussion ud fra kortet

(Hele gruppen diskuterer og peger på kortet)

S: Og jeg er simpelthen så glad, for vi har bevæget os helt af os selv videre til scenarie 5

(Gruppen fortsætter diskussionen ud fra kortet) *Der kommer forskellige idéer, men kun få af dem noteres*

26:48

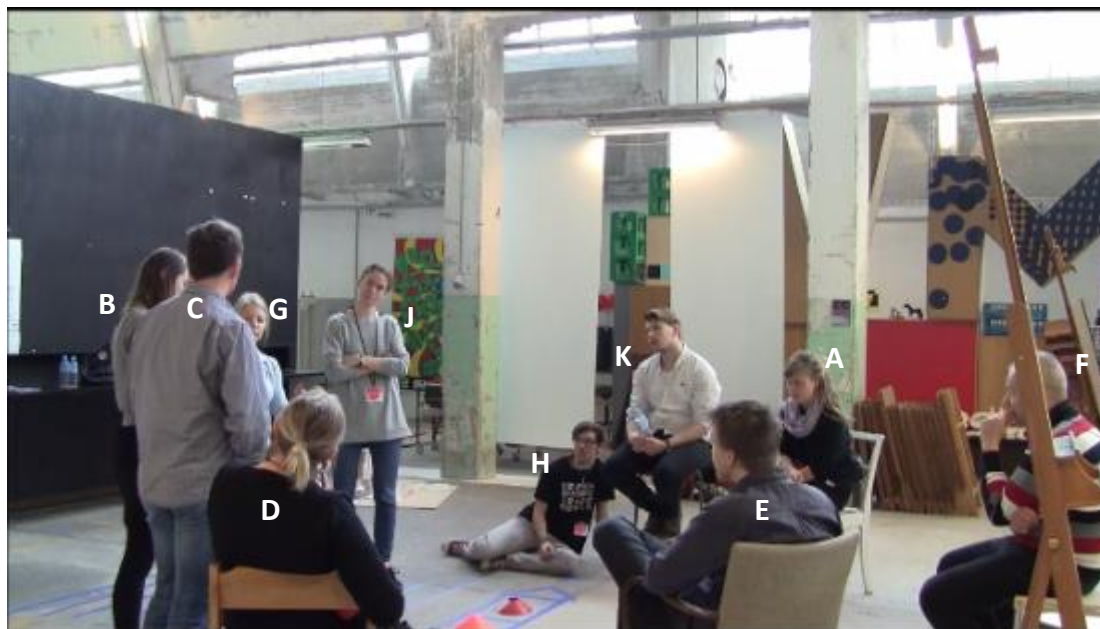
26. Scenarie 2 diskuteres

S: Lad os tage "Rekreative områder" som du har noteret som nummer et. *S sørger for*

	<i>løbende fremgang i processen</i> (Gruppen diskuterer rekreative områder videre ud fra kortet)
32:19	27. Negativ runde
	<i>S har generelt svært ved at afbryde gruppens diskussioner når de skal videre til næste opgave</i> S: Vi er nået dertil hvor vi skal til at runde af og vi skulle i virkeligheden også have nået at gennemkøre det hele og være kritiske. Altså tage djævelens advokat på alle scenarierne. Det har vi meget meget kort tid til. Men lad os lige prøve. I forhold til tilgængelighed hvor er det så, der måske er størst huller? <i>Gruppen tager den negative stilling til benspændet i forhold til den eksisterende situation og peger på kortet, fremfor på de forskellige scenarier. Opgaven er dermed misforstået.</i>
34:57-37:18	28. Pointgivning
	S: Nu har vi haft en snak her. Kan vi prøve at give dem point de forskellige scenarier ud fra tilgængelighed. Du kan starte og så spiller vi ind (henvender sig til Q) Q: Hold da op... (pause). (Q argumenterer for vigtigheden af scenarie 5)
	Video: Gentofte 6
	29. (L noterer og tegner) Q giver point (Diskussion fortsætter. Uret ringer 02:50)
	30. Afslutning
	Video: Værksted 7,1
00:00-25:42	31. Ideer konkretiseres
	Gruppen inddeler sig i unge og "gamle". Der skæres ud, klippes, sketches, inddrages små figurer. Ideer konkretiseres. <i>Modellerne får deltagerne til at snakke om de forskellige løsninger</i>
23:33	32. Gruppen bliver siddende
	(Repræsentant fra Orange Innovation giver fælles besked om at gruppen skal bytte plads og gør opmærksom på at deres gruppe er blevet inddelt i unge og gamle. Gruppen bliver dog enige om at blive siddende.)
	Video: Værksted 7,2
00:00-16:11	33. Størrelsesforhold
	(Repræsentant fra Orange Innovation giver gruppen et ark med klistermærker) (Deltagerne bygger ud fra kortet, så deres figurer bliver i samme størrelsesforhold. Repræsentant fra Orange Innovation kommer hen til gruppen og foreslår at de zoomer ind og bygger deres idéer større)

BILAG 10. CITY LAB, TRANSSKRPTION AF VIDEOMATERIALE, ROSKILDE

Dato: 13.03.14



A: Alma Joensen, Repræsentant fra INSP

B: Lea Præstbro Nielsen, Studerende, Byplanlægning og Kulturstudier på RUC

C: Sune Porse Carlsen, By, Kultur og Miljø

D: Marie Berthelsen, By, Kultur og Miljø

E: Daniel Prehn Nielsen, Studerende og i byrådet (Kultur- og Idrætsudvalget)

F: Karsten Lorentzen, Plan- og Teknikudvalget

G: Anna Færch Hansen, Ungeudvalg (sidder med pulje)

H: Mads Østergaard, Laver projekter bl.a. på INSP

J: Facilitator

K: ? (Er ikke med torsdag under præsentationen)

(...) = Noget bliver sagt men ikke noteret

... = Den der taler bliver afbrudt eller stopper sin sætning

(?) = Utydelig tale

X: = Personen udtaler følgende

Rød kursiv = Egne tilføjelser

Video: Roskilde 1 (Urban transition)	
00:00-05:50	1. Introduktion
	Deltagerne præsenterer sig selv efter tur. Bruger oversigtskortet til at pege hvilke områder de arbejder i. Deltagerne står i en rundkreds
05:50-11:15	2. Forventninger
	J: Først tager vi en runde med forventninger til workshopen F: Få inspiration fra de andre E: Få styrket samarbejdet. Samarbejde der styrker handling D: Skabe et netværk der giver ejerskab til Byens Hus H: Det der med at have nogle dage hvor man kan være 100% koncentreret om ét emne. Når vi er så mange G: Jeg vil gerne have noget konkret ud af det. Altså nu har jeg været med til at lave det her projekt i Latinerhaven og det giver mig et eller andet at se det blive brugt hver dag og se folk sidde og have det sjovt under sådan en eller anden...altså vi har lavet sådan noget overdækket og se lærere prøve at lave undervisning derude og det går helt galt og nogle gange går det rigtig godt. Så jeg vil gerne have noget med hjem. A: Det at være medskaber. Jeg vil rigtig gerne have indflydelse på det her projekt B: Forbedre nogle af de idéer der er H: Det er meget åbent lige nu og det er sindssygt fedt. Men prøve at snævre sig ind på hvor skal vi hen. C: Jeg synes det er rigtig fedt at opbryde siloerne. Jeg glæder mig til at lave ting politikere, borgere og embedsfolk sammen. I stedet for at politikerne beslutter noget, embedsfolkene laver et oplæg og borgerne kritiserer det. Det er meget federe det her. Så en ny form for planlægning. D: Jeg har også nogle forventninger til nogle metoder, som vi måske også kan gå hjem og bruge når vi arbejder. Hvis der er nogle redskaber eller andre ting i det her spil. Det kunne være en måde at arbejde sammen med borgere på.
11:15	3. Intro til spillet
	I forklarer spillet J: Det er et spil der kommer til at udvikle sig hen ad vejen, så det er vigtigt I bare følger med og så tager vi det som det kommer. Der er forskellige benspænd, hvor vi skal forsøge at presse de forskellige scenarier igennem de her benspænd og se, hvad sker der så. Men det vigtigste er jeres argumenter. Det her spil er drevet af argumenter, så det er vigtigt at hver gang I kommer med noget, så er det bakket op af argumenter. Så vi sætter forskellige linser op og kigger på det her hus, så det er egentlig det vi skal bruge de her dage på. J: Hver runde er der et benspænd og der bliver udråbt en kaptajn, som læser benspændet op, og det er også den her kaptajn der har vetoret i sidste ende. Så skal vi give de forskellige scenarier nogle point og det skal jeg nok holde styr på hen ad vejen. Og det er ikke sikkert vi når alle de her benspænd. Men allerførst skal vi lære Byens Hus-projektet at kende, så jeg vil bede en af jer læse det op.
13:32-14:57	4. C læser op
	Projektet handler om at byrådet har besluttet, at det gamle rådhus skal være et

	byens hus. Borgerne skal inddrages. Der skal være medborgerskab, masser af aktiviteter, for alle borgere, huset skal bæres af borgerne. Huset skal bruges til koncerter, receptioner, foredrag mm.
15:10-16:30	5. Introduktion til første opgave
	Der er en blå linje på gulvet som går fra plus til minus J: Vi sætter det første scenarie i spil og så skal I forholde jer til det ud fra det her benspænd. Så først skal vi have læst det første scenarie op, så skal vi have en kaptajn som læser benspændet op. Og så fungerer det sådan at I placerer jer med jeres kroppe på den her linje og vurderer første scenarie og første benspænd. Og det første handler om involvering af unge. Så hvis man synes første scenarie har stort potentiale for at inddrage unge, så stiller man sig herover (I stiller sig helt over mod plus på den blå). Hvis man er lidt i tvivl så rykker man sig måske herover (I rykker sig mod midten). Og så ser vi på hvordan billedet ser ud. Og så skal I selvfølgelig fortælle hvorfor I står som I står.
16:30-17:03	6. Oplæsning af 1. scenarie
	(I giver A4 ark til B, som læser 1. scenarie op)
17:10	7. Valg af kaptajn
	D: Hvor lang tid har vi J: Vi skal være færdige om 40 minutter og vi skal nå alle 3 scenarier igennem
17:54	8. D læser 1. benspænd højt
	Kommunen skal samarbejde med lokale aktører. Hvilket scenarie appellerer mest til involvering af unge?
18:42-19:16	9. Placering på plus/minus-stregen
	Deltagerne placerer sig på stregen
19:23	10. Argumentation for placering
	J: Hvorfor involverer det i særlig høj grad unge? G: Fordi det ligger meget centralt og fordi unge nogle gange godt kan være lidt dovne eller uvidende om hvad der sker. Og her der er det noget folk kan se og være en del af, hvis man slår dørene op. Og det er noget man kommer forbi og man kan opleve på en anderledes måde. Det kommer meget tæt på. J: Men hvordan involverer det her frem for de andre scenarier? (J stiller kritiske spørgsmål) G: Man kan sige vi har ikke så mange steder. Unge vil gerne have et sted og her kan de være med til at forme det. Det lyder som om I har mange gode ideer, men det kan godt være vi kommer til at ændre det. C: Jeg har oplevet unge som meget løsningsorienterede og konkrete (?) og så er de gode til samarbejde E: Scenarie 1 lægger meget op til at det skal være inddragelse og sørge for at kommunikationen mellem de forskellige parter bliver rigtig god. Og særligt scenarie 1 lægger meget op til at man ikke siger "sådan skal det være" og med høringer som en traditionel proces, hvor man måske mere gør det på stedet. Og hvis man kan få det til at virke, så vil der komme inddragelse, men det kræver selvfølgelig at alle parter er klar på at arbejde sammen. Men jeg synes den er ret positiv.

H: Jeg er enig i meget af det Daniel siger med at hvis man har mulighed for at lave et sted hvor der også er den her connection mellem unge og folk i byrådet, som gør det nemmere at sætte nogle projekter i gang. Det jeg måske selv synes jeg har savnet er når man vil i gang med noget, det er viden om hvor man skal gå hen og hvem man skal henvende sig til. Det ville være rigtig fedt hvis man havde et sted, hvor man vidste dér ved jeg, der sidder nogen, som er klar til at hjælpe. Grunden til jeg måske ikke har sat mig helt op i toppen (peger på skalaen på gulvet), det kunne måske være hvis man kigger på et sted som INSP, som på mange punkter ligner det her og hvor der sidder mange innovative mennesker og gerne vil hjælpe når man kommer ned. Så det handler om hvordan Byens Hus kommer til at adskille sig fra det.

B: Jeg er lidt i tvivl om det er nok, og om det er for abstrakt at det er så bredt og åbent. Og så tænker jeg også det kan henvende sig til en særlig type unge. Det er måske mere de stærke unge og den type unge som i forvejen er aktive og gør noget. Men der er også en stor gruppe andre unge, som måske heller ikke lige går i skole ved siden af byens hus, så er det tilbud nok for dem.

J: Så det er ikke alle der vil lave noget og vil skabe noget sammen

A: Ja, det appellerer jo meget til sådan nogle som Anna og Mads, som har det sådan at jo mere de kan være med i jo federe er det. Men jeg tror også det bliver meget urepræsentativt. Ligesom ungedagen, det er jo også en dag der tiltrækker lige præcis dem. Og det betyder jo ikke at andre unge ikke vil være med og ikke vil deltage aktivt i demokratien, men de skal måske bare vide at de bliver inddraget. Lidt ligesom på INSP hvor de bare er der, hvor det ikke er sådan "nu skal vi sidde ned ved et bord og løse det her sammen". Det er noget der skal opstå i et eller andet andet.

D: Så for de stærke unge er det vigtigt at det ligger centralt og er et sted man kan udvikle sammen med politikere og embedsmænd. Men for de skrøbeligere...

A: Nej jeg mener ikke skrøbeligere. Det er bare unge der ikke er politisk engagerede.

G: At det er centralt det tror jeg hjælper på alle unge.

F: Jeg synes stadig det er lidt abstrakt. Også fordi det er problematisk at tale om unge som en ens gruppe. Jeg mener også det er vigtigt at række ud efter dem der ikke normalt ville komme sådan et sted. Jeg synes det er sådan lidt "nu skal vi komme og vise jer", men det skal i højere grad komme nedefra.

D: Må jeg sige noget selvom jeg er kaptajn? (?)

25:53

11. Facilitator forsøger at føre gruppen videre til næste scenarie

J: Vi skal prøve at tage dem som forskellige scenarier, så det første er noget med noget maker-kultur hvor man selv kan skabe

D: Ja, eksempelvis med latinerhaven hvor man byggede noget

G: Det tror jeg også er grunden til at en del støtter det. For vi fik et sted og så sagde de "lav et eller andet". Og så kommer de her mennesker som er gode til at lave noget og sagde "hvad har I lyst til at lave". Og det vidste vi ikke, så sagde de "tegn et eller andet". Og det første jeg tegnede var en gynge og vi har fået en gynge nu for det var det jeg havde brug for og de andre havde brug for nogle andre ting. Og der kunne man virkelig mærke at selvom vi var meget fluffy, så blev der sat et proces i gang hvor man selv fik lov at bestemme; skal det være rød, skal det være grøn, skal det være gul. Og hvis folk var uenige så snakkede vi om det.

	Sådan at man virkelig kunne mærke at det blev til noget selvom det var fluffy i starten.
28:06	12. Videre til næste scenarie
	J: Vi skal videre til næste scenarie. Det er stadig samme benspænd (I giver A4 ark med scenarie 2 til H). Og du får lov at beholde kaptajnhatten på.
28:29-29:10	13. Oplæsning af scenarie 2
	Medborgerskab. Byens Hus er fremtiden. Der opfordres til dialog. I byens hus er borgerne med til at udvikle ideer på et tidligt tidspunkt inden beslutningerne er truffet.
29:35-29:57	14. J's præsentation inden placering på linjen
	J: Den første var meget unge for sig selv og få dem til at lave noget og den her er så unge i dialog, hvor man kan få lov at påvirke det politiske system, hvor det første var meget hvad man selv vil skabe. Hvordan appelerer det til unge
29:57	15. Placering på plus/minus-linjen
	(Ikke helt plads på linjen til at stille sig, der hvor man gerne vil. G har ikke placeret sig, da hun er i tvivl og hører de øvriges argumenter først.)
30:16	16. Argumenter for placering
	F: Anna var faktisk årsagen til at jeg har stillet mig her fordi du lige fortalte om svømmehallerne og det kunne jo netop være et oplagt forum til at diskutere sådan nogle ting og det tror jeg også de unge vil. B: Jeg synes også det er en god fælles platform for alt mulig forskellige form for inddragelse både de der møder, men også sådan i idéudviklingsfasen, at man kan bruge huset på forskellige måder. (H flytter sig fra sin placering og "møver" sig ind længere oppe på linjen og skubber lidt til E) Det er nemt at forholde sig til at der er et hus man kan komme og være med. H: Det her scenarie løser måske nogle af problemerne med det andet, så man kan blive en del af processen i en kort periode og kunne engagere sig hvis der er et eller andet. Så kan man sige nu har jeg haft mit input og nu har jeg givet min tanke videre, men jeg behøver ikke at have overskud og arbejdskraft til at følge det her til dørs. Det man så kan sige, det er, at vi kommer lidt over i det at der sidder nogen og planlægger det. Man kan så sige at borgeren har givet sit input fra starten af, men igen kommer vi lidt over i den gammeldags metoder, hvor der sidder nogen i nogle udvalg. D: Men du står stadig op den positive side? H: Ja, det gør jeg fordi jeg synes i forhold til scenarie 1, at man hurtigere med dén her metode kan inkludere en større gruppe af de unge. D: Det kræver mere energi at være med på den anden. E: Jeg er overvejende positiv, men det kommer også lidt an på hvordan man tilrettelægger processen, for jeg har oplevet en del høringer efterhånden hvor der er sat ét scenarie op og så er det dét man diskuterer både fordi det kan være svært for den enkelte og finde ud af hvordan man skal gøre noget ved det, eller svømmehallen, hvor der ikke bliver rykket så meget igen på de høringer, men også fordi de politikere som er med i processen kan have svært ved at få de tanker som er i høringen sammen med forvaltningen og få dem spillet ordentligt ind fordi det godt kan gå lidt langsomt til sidst. Så jeg er overvejende positiv fordi jeg godt kan

lide der er lidt styring over det sådan der er en proces der kører. Men det kommer helt an på hvordan det bliver lavet, så det ikke bare bliver sådan høringsfaser, så man skal diskutere et scenarie og så kan man ændre et komma der og der.

J: Så det skal ikke være der hvor man fast holder borgermøder, eller...

D: Altså det skal ikke være et borgermødested!?

C: Jeg er sådan lidt negativ desværre. Det er fordi jeg oplever unge, som nogen der har lidt travlt, som ikke gider de der lange forløb og ikke gider komme det samme sted, så jeg er lidt skeptisk overfor at unge gider komme derop og mene noget

A: Igen, Anna kommer, men det er sgu for kedeligt tror jeg. Altså jeg synes det kunne være super fedt hele konceptet hvis man fik sparket et eller andet anderledes kreativt input i en eller anden ny måde at mødes sammen, men altså jeg tror... jeg ville også komme, jeg synes det lyder sjovt, men jeg tror det er for kedeligt.

H: Men måden hvorpå beskeden skal komme videre fra de unge, det er den der skal kigges på. Idéen er vildt god det der med at man kan komme med et input og så sende det videre. Men det er hvordan man skal...

G: Jeg tror netop, at det er det der, som gør at det er en god ide. For jeg har siddet med til høringer sammen med nogle fra ungeudvalget, hvor den eneste grund til at jeg synes det var spændende, det var fordi jeg vidste hvordan jeg skulle navigere i det system, mens de andre sidder og tænker "hvornår skal jeg sige noget, det er ikke så vigtigt det jeg siger og det er fuldstændig ligemeget at jeg er kommet". Jeg tror det her ville skabe nogle helt andre rammer for et fællesskab. Jeg tænker ikke at vi kommer ind til politikerne der, jeg tænker politikerne kommer ind til os, og så ser de hvad vi laver og så påvirker vi dem til at forstå hvad det er vi mener og hvad det er vi skal gøre. Det her kunne være vores sted, hvor politikerne kom fordi de gerne ville høre os, og vi ikke kom derop fordi vi gerne vil høres. Men ligesom vende det hele på hovedet

E: Problemet med traditionelle høringer det er, at det ofte er større grupper, også rækker man hånden op, og så snakker man meget kort tid, og så bliver man cuttet af. Hvorimod ved store høringer, der er det kun få der snakker, så nogle gange kunne det måske være meget godt, hvis man tog de få ud og lavede nogle utraditionelle måder at gøre det på som her, hvor der er en masse der er snakkelystne, men ikke skal vente på der er en hel masse andre der skal høre det, og så skal man have mikrofon og det hele. Og problemet i sådan mere traditionel proces, derfor bliver man nødt til at bryde lidt op. Og der synes jeg scenarie 2 kan have det.

A: Det bliver også for officielt på en eller anden måde. Det skal bare ske og være et hus, som folk har lyst til at bruge – også politikerne og også forvaltningen og især borgerne

36:20

17. Mulighed for genplacering efter argumenter

F: Lige i forhold til høringer, det er sgu nok en dårlig form. Og det er et problem at så snart vi er flere politikere sammen, så bliver vi politikere. Hvis jeg står sammen med nogle borgere, så vil jeg være i en anden rolle
(G placerer sig på linjen)

37:00

18. Kaptajnen afslutter runden

J: vil du sige noget til sidst? (J henvender sig til D, som er kaptajn)

D: Jeg tror det er meget formen man skal arbejde med og der synes jeg INSP har nogle gode modeller med sustain, dvs. alle mulige sjove gamle skrald-ting, som man bygger scenarier med.

Video: Roskilde 2 (Urban transition)

00:00-
00:40 **19. Sætte eget præg**

Deltagerne vil gerne kunne se frugten af deres personlige arbejde i form af fysiske ting i byen

00:50 **20. Oplæsning af scenarie 3**

(F får A4 ark med scenarie 3: "Velkommen til alle")

Byens hus er åben for alle. Alle skal have mulighed for at deltage i aktiviteterne (...). Huset er designet så det ser indbydende ud. Det kan man allerede se udenfor på facaden og på skiltene. Indenfor er der mulighed for mange aktiviteter. Rummene er multianvendelige og forskellige (...)

01:35 **21. Placering på plus/minus-linje**

J: Hvordan inddrager det unge?

(Deltagerne placerer sig. De bemærker at to bytter plads i forhold til tidligere placering på hver sin ende af skalaen. Der er kø ved midten)

01:53 **22. Argumentation for placering**



(E har placeret sig helt oppe ved plus) E mener der er plads til alle i scenarie 3 og at det rammer bredt

(A har placeret sig tæt på plus) A mener scenarie 3 lægger op til at det er et sted der er rart at være. Og cafe-stemningen fanger mange unge frem for at det bliver for politisk, og et sted hvor man *skal* mene noget. Men når man først har tiltrukket de unge, *så* kan der begynde at ske noget.

J: Hvis man bliver overbevist må man jo gerne rykke (på plus/minus-skalaen)

(C har placeret sig tæt på midten på plussiden) C er bange for at det bliver for ukarakteristisk og for pænt med hvide vægge og er derfor i tvivl om scenariet. A tilføjer, at de unge skal være med til at indrette det. C tager et skridt over mod plus-siden og udtaler: Jeg vil gerne lidt derop ad hvis de unge får mulighed for at sætte deres præg på det.

	(F har placeret sig på midten med et enkelt ben på plussiden) F: (H har placeret sig lige i midten) H: Nu har jeg faktisk flyttet højrefoden lidt til højre (over mod plussiden, som de deltagere, der lige har argumenteret for deres placering). Der er rigtig meget potentiale i at gøre det åbent, og selvfølgelig skal det være åbent, det <i>skal</i> det være for ellers giver det ikke mening at lave det, men som det er nu, så er det nogle hvide lokaler. Der hvor jeg hopper lidt at på den det er der hvor vi siger det skal være åbent, og det <i>er</i> åbne lokaler, de skal laves til noget der giver mening derinde, så synes jeg det kunne være rigtig fedt, lige nu er det meget klinisk og man kan godt se det er undervisningslokaler derinde. Og det er derfor jeg står herinde på midten, men når det begynder at ryge væk og det ikke er så åbent og forventningspresset ikke er så højt, er rigtig positivt. B: Kan være for at det bliver for kedeligt så de unge ikke gider være der eller at det bliver <i>for</i> ungeagtigt. Så det er balancen mellem og jeg er bange for det bliver for meget eller for lidt. (G har placeret sig længst mod minus, men ikke helt i enden af skalaen) G mener, at Byens Hus skal være et alternativ til INSP. Det skal være de unge der skaber det og bygger det op. Det er vigtigt at der er aktiviteter specielt rettet til unge også for at skabe ejerskab. Det kan godt være et samarbejde med de andre tilbud. J: Det lyder næsten som om du skal længere tilbage (G tager et halvt skridt tilbage og går frem igen mod de andre deltagere) G: Ja, men det er fordi jeg synes alle de ting I siger lyder så godt, men grundidéen, der er jeg hernede (G går ned mod minus på skalaen) D mener, at det er vigtigt at Byens Hus er noget andet end INSP. Det historiske byggeri, som Byens Hus er, lægger også op til noget andet. A: Jeg siger heller ikke det skal være INSP. Jeg synes nemlig at scenarie 1 og 2 lige præcis er noget der kunne være super fedt at få ud af det her hus, men jeg tror bare ikke som udgangspunkt det er det der tiltrækker de unge. Scenarie 3 er en forudsætning for at det andet skal ske. Man kan ikke bare sige nu skal vi komme og snakke politik og alle mulige løsninger. Der skal være et dagligt liv, en grundpakke, et eller andet der giver os lyst til at komme.
11:06	23. Pointgivning I forklarer at kaptajnen skal give de forskellige scenarier point alt efter hvor godt de opfylder benspændet med at inddrage unge.
11:40	24. D samler op på runden D mener det skabende appellerer meget til unge (et ur ringer i baggrunden og viser at tiden er gået) (Deltagerne diskuterer på tværs) (Scenarie 1 får 2 point) (Har svært ved at skille scenarierne samt blive enige om point) J: Det er naturligt at scenarierne kommer til at smelte sammen, men vi må forholde os til det der ligger (Deltagerne snakker i munden på hinanden. Nogle af deltagerne tager beslutningen og får givet scenarierne point udenom de øvrige)
16:20	25. Opsamling J: Det vi skal nå inden frokost er opsamling (Gruppen går op til væggen, hvor der er ophængt forskellige plancher. J noterer de ting deltagerne siger)

D: Vi skal huske at unge er lige så forskellige som alle os andre
E: Det var mere til 3'eren, at vi skal huske de studerende, midt tyverne
H: Scenarie 2, at der er mulighed for hurtig og nem involvering
(Halvdelen af gruppen har en diskussion mens resten er i gang med at give J input til opsamling)
J: Vil I ikke lige være med her (J henvender sig til gruppen, der diskuterer)
G: Kan vi ikke også skrive at unge skaber, at det starter hos de unge.
D: Der skal udvikles nogle mere spændende metoder og nye metoder i den her ellers bliver det bare bla bla bla og så sker der ikke noget (peger på scenarie 2)



A: Men det kunne da være sjovt at gøre det på en eller anden sjov måde. Så laver vi picnic ude på Stendertorvet, hvor vi alle sammen sidder og snakker

D: Ja, skriv inddrag Stendertorvet. Det er også noget der kunne være rigtig fedt i den der model. Altså simpelthen lave nogle forskellige instrumenter til at få folk ind.

(Gruppen får nye, konkrete idéer i opsamlingsfasen)

C: Man skal ikke have forventninger. Folk skal komme lidt uforpligtende. Så skriv "ingen forventninger" ovre ved scenarie 3. Det er okay bare at komme og så finde ud af undervejs om man vil engagere sig.

A: Ja fordi det er jo ikke sådan det bare bliver et hænge-ud-sted. Men der skal ligesom være en platform, hvor man kan være tryk og hvor man bare kan mødes. Og så kan man kunne gå ud i de andre rum

J: I skal stadig huske at det er tre adskilte scenarier. Vi skal nok slå dem sammen hvis det er

C: Det er også vigtigt at nævne det *ikke* er INSP (peger på scenarie 3)

Deltagerne er enige om, at der skal være arrangementer og liv i huset

G: Det er også vigtigt at man kan sætte sit eget præg og sige den der plet, den har jeg lavet

H: Også hvis man har et eller andet projekt, så ved man at henede er der nogen, som gerne vil give mig en hånd med det her (...).

Deltagerne diskuterer at borgerservice er en anden funktion end det der kommer til at ske i huset.

H: Det er også det der med at man kan komme derned og ikke være politiker, men

	have face-to-face kontakt. J: Men det er mere herovre (peget på scenarie 1) H: Ja det er mere derovre (Deltagerne er i tvivl om ved hvilket scenarie de forskellige elementer skal stå. Blander dem sammen) G: Men også at se folk som mennesker og ikke titler
24:26-27:36	26. Facilitator runder af
	(J runder af og A skynder sig at tage tushen og skriver på scenarie 1) J: Lad os tage en sidste kommentar C: Det er vigtigt for os som politiker og embedsmænd, at hvis sådan noget her skal fungere, så skal vi også give plads til det i systemet. Der skal være mulighed for inddragelse, så det ikke skal hele vejen op hver gang. G: Beslutningen ligger derovre C: Det er en anden form for beslutningsproces end den klassiske Gruppen bliver enige om at tilføje en pulje til scenarie 1. J: Frokost. I skal spille Co-creator 13.15 og så mødes vi i værkstedet kl. 16.
	Video: Roskilde 3 (Urban transition)
00:00-	27. Genopfriskning af scenarier
	J byder deltagerne velkommen tilbage og genopfrisker reglerne og opsummerer de tre scenarier. - Nye løsninger sammen - Nye former for dialog og mødes på nye møder - Velkommen til alle (et hus som rammer bredt med mange forskellige aktiviteter)
02:18	28. Intro til spil
	J: Vi skal bruge den pil hernede (J peger på gulvet og går over mod de blå tapesteger. Resten af gruppen følger med). Det scenarie man bedst kan lige sætter man her og det skal kaptajnen gøre. Vi skal have valgt en kaptajn som læser det første kort som sætter scenariet og som selvfølgelig argumenterer for det og så snakker vi om det alle sammen og så kan kaptajnen få lov til at ændre, hvis der er nogen der har ændret hans holdning, og så prøver vi det næste scenarie også. Så det er første leg. Og hvem skal være kaptajn? (H udvælges og får A4 ark med benspændet)
03:18	29. Benspænd med positiv hat på
	Benspændet omhandler social mangfoldighed. H: Min umiddelbare tanker er at scenarie 3... (J afbryder H) J: Hvis du starter med at (...) (H tager keglerne) J: Når vi diskuterer det, så skal man have den positive hat på, så når vi diskuterer det, så skal man have den positive hat på, så man må kun sige det der er positivt. Så når I argumenterer for placeringen, så er det positive argumenter, så det med det ikke kan lade sig gøre – <i>alt</i> kan lade sig gøre
04:37	30. Placering af kegler
	H placerer kegler og argumenterer for sin placering. J: Så har jeg taget en lille bold frem. Så skal vi se hvem der kunne tænke sig at sige noget.

	D: Jeg kunne godt tænke mig at læse det igen. Det er fordi du lige læser rigeligt hurtigt. (D læser benspændet). Jeg undrede mig over når man snakker mangfoldighed, snakker man så også på tværs af forskellig etnicitet?
07:12-	31. Argumentationsrunde (Deltagerne står i en rundkreds rundt om de blå tapestreger på gulvet) A mener, at det også er borgere uanset aldersgruppe, der kan komme og møde politikerne. A: Så ville jeg rykke den der en lille smule tættere på stregen (A rykker keglen med scenarie 2 med foden) J: Så skal vi vist have gang i en politiker (J kaster talebolden til F) F: Jeg synes 1'eren den kan man også tænke ind i forskellige mødetyper og forskellige måder man tager en debat på, så jeg ville argumentere for at man også godt kunne rykke 1'eren over mod plus. (H rykker keglen med foden) Deltagerne diskuterer muligheder for mangfoldighed og tilgængelighed
10:37	32. Boldkast J: 1'eren, hvordan er det, at den i særlig høj grad sikrer mangfoldighed? Nu er det jo det her med at skabe noget sammen på tværs af nogle fagligheder. Hvordan sikrer det mangfoldighed? (G markerer og D kaster bolden videre) G mener at huset fjerner nogle barrierer for folk, som ikke ellers kommer til borgermøder. J opfordrer til at bolden sendes videre til K (<i>svært at høre hvad der bliver sagt</i>). K argumenterer og kaster bolden videre til C. C argumenterer og kaster videre til G. G argumenterer og kaster videre til H. H argumenterer og kaster videre til F. F argumenterer og kaster tilbage til facilitator.
14:54	33. Notering af point J: Har du lyst til at ændre din rækkefølge? (J henvender sig til H) H: Det virker som om der er enighed om at den her rækkefølge er god og nu har vi fået skubbet de to bagerste deropad J: Jeg ved ikke helt hvordan vi noterer det på pointtavlen. Vil du ikke notere det? (H går over mod tavlen med point)
16:02	34. Benspænd med negativ hat på J: Nu vender vi lige rundt på det hele, for nu skal vi være djævlens advokat alle sammen og kun komme med det negative. Og vi starter med at sætte scenarierne op i forholdt til de her benspænd og når du har læst det op går vi i gang.
16:35	35. Oplæsning af benspænd E læser benspændet op, som omhandler bottom-up. De skal tage stilling til hvilket scenarie, der bedst lægger op til at værdier, mål og indhold kommer nedefra og en hurtig proces J: Så det der er bedst, det der skaber mest bottom up, det skal være herovre. (J peger med foden og E placerer keglerne) E: Altså 2'eren er jo meget sådan det kommer fra oven (...) 3'eren jamen den er jo meget sådan, der er allerede lagt op til hvordan det skal være. Der er ikke så meget plads som i en anden løsning (<i>svært at høre hvad der bliver sagt</i>)
20:05	36. Argumentationsrunde (J forsøger at kaste bold til A, men A tager ikke imod) J: Vil du lige sidde en runde over? A: Ja

	(J kaster i stedet til A) A giver E ret i placeringen og mener ikke at der i scenarie 3 og 2 bliver skabt noget på samme måde. A: Nogle gange er der brug for et produkt. Altså der er brug for et eller andet fysisk du kan se.
20:39-23:27	37. Manglende lyd (A kaster bolden videre til B. B kaster bolden videre til H. H kaster bolden videre til J. J giver bolden videre til A. A kaster bolden til F) 38. Diskussion vedr. bottom-up D: Da vi skulle skrive scenariene, ville vi gerne skrive dem sammen. For det havde været en bedre proces at skrive scenarierne sammen i byen. Men det her er en ramme, som skal snakkes om og snakkes om og det her er første step. Så har vi den første, hvor vi kommer ind og arbejder med det. Sådan at vi ikke bare lægger os fast på noget lige med det samme. Men at vi hele tiden forbedrer tingene A: Når jeg mener det, så havde det været det samme for mig, hvis vi havde skrevet det i den her gruppe. Det er stadig en lukket gruppe (D kaster bolden til G) G: Jeg er bare dybt uenig og jeg synes sagtens man kan lave noget bottom-up. Det handler om at skabe nogle rammer. Jeg har arbejdet så meget i forskellige organisationer, hvor der ikke er nogen der gider noget fordi de ikke kan se nogen mening med det. Og det tror jeg nogle gange det at have en ramme (...) kan være rigtig dræbende, men det kan også sikre en positiv proces. (G kaster bolden til E) E: (?) J: Vi har lidt tid endnu K: Bottom-up kunne lige så godt foregå sådan at der kommer nogle embedsmænd, som er med til den proces, holder den i gang og er med til at motivere. Politikere er også borgere og de er lige så meget borgere, hvis de involverer sig i sådan et projekt. Det er ikke bottom-up hvis de tager det med op i et forum, men når de deltager i projektet så er det bottom-up. H: Politikerne har bare noget viden og erfaring til hvordan det kan lade sig gøre, som man ikke nødvendigvis har. Så hvis man kan lave den her kombination, hvor man kan få nogen til at hjælpe med at bygge på noget uden vi har officielle politikere tilstede... (H kaster til C) J: Nu skal vi snart tilbage til... Sidste kommentar H: (?) J: Er der flere der har noget til bottom-up?
28:56	39. Ændring af placering J: Har du lyst til at ændre din placering? (Henvender sig til E som er udvalgt kaptajn. E går hen mod keglerne) E: Jeg tror jeg gør sådan her (bytter om på to kegler) 29:12



E argumenterer for sin ændring

30:09 **40. Notering af point**

G noterer point

30:20 **41. Ny runde med negativ?**

J: Jeg synes I var så gode til det her med det negative, så skal vi ikke lige tage en runde til?

H: Arrh...nej det vil jeg ikke slutte på

J: Det har I ikke lyst til?

G: Altså jeg synes det er okay. Det er meget anderledes end det man plejer. Man skal *altid* være positiv (**benytter anderledes holdningstilgang end normalt**)

31:00- **42. Oplæsning af benspænd: Tilgængelighed**

31:53

(J giver benspænd til A, som læser op) Benspændet omhandler tilgængelighed. Hvilke afstande er der til nærliggende aktiviteter, hvordan er tilgangen til den offentlige transport og hvordan bliver der kommunikeret om området. Gruppen skal vurdere hvert scenarie ifht. hvordan det opfordrer til adgang og forbindelse til det øvrige område.

J samler kort op og forklarer at det ikke kun er fysisk, men også den psykiske tilgængelighed.

32:35 **43. Placering af kegler**

(A placerer kegler med fødderne)

34:28 **44**

J: Nå, hvem har noget negativt at sige ifht. tilgængelighed? (G markerer og J kaster bolden til G)

G: (?)

E: (?)

37:00 **45. Video stopper**

J: Kan man lave et hus der er til alle (Video stopper)

Video: Roskilde 4 (Urban transition)

46.

00:00 J: (?)...så skal man jo kigge på hinanden og lære af hinanden og måske også

interagere og det er jo selvfølgelig (?) når der står nogen i den ene ende og der står nogen og drikker latte i den anden ende med deres småbørn. Så det der med plads til alle – altså hvis der skal være plads til alle, så er det også stofmisbruger og hellerupfruen (facilitator stiller de provokerende spørgsmål). Er der nogen der har nogen kommentarer til det? (J kaster bolden til F)

F: Jeg har ikke set sådan nogle eksempler. Jeg tror det har noget at gøre med at der vil være én brugertype eller en gruppe, som kommer og overtager helt automatisk bare ved sin tilstedeværelse og ekskludere andre grupper, som så ikke vil komme der. Det har man set mange eksempler på

J: Er det nødvendigvis skidt?

F: Nææ ikke for den gruppe der er der, men det kan være skidt for det koncept man oprindeligt lavede

E: (?)

A: Jeg synes godt man kan skabe et hus hvor der er plads til alle. Det synes jeg vi har gjort på INSP. Jeg synes ikke der er en eneste gruppe der mangler

D: I har faktisk Hellerup-kvinder

A: Jamen det har vi, vi har Hellerup og vi har Skøre-Peter, der render rundt nede i byen og vi har alkoholikeren og vi har børnene og vi har de unge

F: Det lyder som om jeg skal derned også

A: Ja det skal du. Og vi har faktisk og politikerne. (Deltagerne får indblik i hinandens verden på tværs). Men jeg synes bare scenarie 1 og 2... altså jeg synes bare det er vigtigt at man kan mødes om noget som alle er fælles om og det kan være sådan noget som mad. Medborgerskab og dialoger og sådan noget, det er ikke noget alle kan mødes om.

J: Det lyder som om det er en spændende udfordring med at det skal være noget andet end INSP?

A: Vi skal nok erkende nu at vi ikke får skabt et hus hvor vi ikke får alle.

B: (?)

D: Lederen sagde nemlig, at det der er så fedt ved vores hus, det er der dufter altid af brød. Det her med at mad er noget der samler os alle sammen. Det kan vi alle sammen godt lide.

C: (?)

47

Deltagerne diskuterer beliggenheden i forhold til byens opland og at Byens Hus kan være med til at opfordre til, at der også sker noget ude omkring i de mindre byer. (C sætter sig på gulvet) Diskussion fortsætter lidt løst (5 deltagere sidder og 5 deltagere står)

(J giver bolden til G)

G: (?)

H: Det der fungerer på INSP er at det ligger lige på vej til banegården, så man kan lige smutte forbi ligemeget om man kommer fra Jyllinge eller Gunsø eller Vejle for den sags skyld.

A: Og det er derfor der skal være et caferum, så der er et sted man bare kan være Deltagerne diskuterer udlejning af Greenbike, som er på INSP

12.38

48. Revurdering af placering

J: Nu skal du vurdere

A: Ja det vil jeg. (?) Men at konceptet med at invitere ind (foreninger) kunne man

	godt holde i luften (Et ur ringer i baggrunden og viser de er færdige med deres session)
13.25	49. Facilitator styrer gruppen J: Vi skal lige notere nogle favoritter inden vi drikker kaffe om to minutter (5 deltagere går mod tavlen, men de sidste 5 bliver siddende) J: Vil I ikke med herover (J henvender sig til de siddende deltagere. 4 rejser sig og 2 går over mod tavlen. De sidste 3 bliver) J: Der er kaffepause om 1,5 minut (De sidste 3 går over mod tavlen, så hele gruppen står samlet) J: Den første, nye løsninger sammen
14:55	50. Placering noteres (?) D: Der er jo 750 foreninger, så de får en dag om året A: Ja ja og så kan man jo gøre det på forskellige måder (?) C: Må jeg godt sige noget negativt også for jeg synes det med scenarie 1 er, at der kommer nogen ind og bum, så laver vi løsninger og så er der noget der ikke lige føler sig tiltrukket af det og bliver tromlet lidt. G: Og så skal man også se dem der ikke er der. C: Der er jo også nogen der kommer flere måneder efter...f.eks. Stendertorvet, hvor der er nogen der først komme nu og siger hvad de er utilfredse med. De er jo slet ikke med fra starten. (Der foregår flere diskussioner samtidig) J: Og det tiltrækker nogen der vil være med fra starten J: Er der nogle af de andre vi mangler noget til? H: Kan vi ikke lige sige benspændet igen, så vi kan huske hvad det var vi snakkede om? J: Mangfoldighed, tilgængelighed og bottom-up G: Kan vi ikke herovre skrive noget med et fysisk produkt? H: Kan du ikke lige skrive fatlab. Nu snakkede vi meget om det der tech D: Jamen vi har jo Esben og Orange innovation C: Jeg synes bare det er vigtigt at folk <i>kan</i> komme der f.eks. at den handicappede kan komme ind i kørestol eller at børnefamilier kan få passet deres børn. Man skal tænke over hvordan mangør det muligt for folk at være der. Gruppen diskuterer det med at det skal være åbent for alle, herunder alkoholikere J: Jeg tror man skal indse, at hvis man skal lave det til alle, så kræver det enormt mange ressourcer. Jeg kender folk der har lavet borgerinddragelse for alkoholikere. Og det var en stor succes, men de brugte også et halvt år og lærte dem at kende og nogen gange så kommer de ikke. Og det endte faktisk med at de fik rykket deres bænke, så det var en rigtig fin proces. A: Og det er jo også det der er kodeordet, at det hele tiden kan ændre sig alt efter hvad det er for nogle brugere og hvad det er for nogle mennesker der dukker op. J: Det er jo altid det om man skal målrette det til dem der vil og kan for at sikre det bliver nemt eller om man også skal sikre det bredere G: Skal vi ikke skrive mad? C: I forhold til digital tilgængelighed, så vil Roskilde Kommune ofte lave en annonce i Roskilde Avis eller skrive noget på hjemmesiden og facebook, men er

det sådan man får de etniske nydanskere eller ensomme ind.

A: Nej, men der inviterer man Ventilen ind for eksempel eller Klavis

C: Ja, det ved du noget om

A: Jamen der skal man virkelig være bevidst om at finde genvejen hvor der er nogen mennesker der kan tage den gruppe i hånden og gå med. Og så synes jeg også der er noget interessant ved INSP man kan lære noget af, det er hele den der værtsfunktion med at du bliver taget imod. Der er altid en der siger hej

H: Der er *altid* nogen der siger hej. Man kommer aldrig derned...man kan ikke sætte sig uden at der er en eller anden

A: Men jeg er jo specielt hyret til at jeg kan være der dér

G: Jamen jeg synes at din funktion er så vigtig på INSP

A: Og når jeg ikke er der, er der en anden

D: Det tror jeg også er meget centralt. Kan du ikke skrive personlig velkomst?
(J noterer)

BILAG 11. CITYLAB, INTERVIEW JAN JONASSON, GENTOFTE KOMMUNE

Deltagere:

GK: Jan Jonasson, Pædagogisk chefkonsulent hos Gentofte Kommune

CLT: Charlotte Lybech Thomsen

CLT: Det er sådan lidt ikke så meget i forhold til emnet for workshopen, men mere processen i er igennem, som jeg gerne vil spørge lidt ind til. Så først hvad synes du generelt om det her med at man bruger en anden metode end man måske er vant til?

GK: Det er jeg meget tilhænger af. Alt der kan bryde vores vanetænkning synes jeg er værd at gå efter. Også idéen - altså det der med at der er benspænd. Det er godt for... det er i hvert fald en mulighed for at tage fat i nogle idéer og nogle kreative tanker.

CLT: Er det også noget man får noget andet ud af end hvis man fik nogle spørgsmål og skulle svare på dem sammen?

GK: Ja. Jamen jeg synes jo at hvis man bare får nogle spørgsmål og skal besvare dem sammen, så kommer man ofte til at reproducere ting. Man kommer ofte til at bruge det den anden sagde og bygge videre på det og det kan være man ikke kommer særlig langt på den måde. Så det der med andre måder at gøre det på og bryde med det der, det gør at man kan komme længere. Der er ikke nogen garanti for det, men det er en mulighed.

CLT: Hvad oplevede du det gjorde ved jeres løsninger eller sådan forslag og idéer at I står op og tegner lidt og sådan lidt forskelligt

GK: Hvad det gjorde ved dem? Det ved jeg ikke endnu. Jeg har ikke sådan et billede af der er dukket sådan noget op sådan "hold da op et brugbart...". Der kom nogle interessante ting ud af det, men det er som om det stadig er sådan nogle byggesten og vi får brug for dem senere tror jeg i vores projekt. Det er sådan jeg opfatter det lige nu.

CLT: Så I er stadigvæk ved at finde ud af hvad der er af muligheder omkring jer

GK: Ja, og vi holder os stadig sådan på den ene side af det konventionelle, sådan at det her det skal nok være sådan og så af og til så kommer der noget...også jo bedre vi lærer hinanden at kende i gruppen, sådan den der hvor man tør tage chancen og sige noget der lyder lidt underligt. Så det der med at en af dem bliver ved med at foreslå en ged er jo på en eller anden måde humoristisk og så på et eller andet tidspunkt, hvis man så bare tager det en lille smule alvorligt, så kan man sige "gad vide hvad det er hun egentlig siger" og kan man bruge den tanke. Geden eller whatever. Jeg har ikke nogen færdig tanke eller et billede af det, men det tager noget tid måske.

CLT: Men snakker I videre om geden? Kunne der godt være noget i det andet end bare skøre tanker?

GK: Nu er nogle af de andre unge ved at sige "nej nej, hold nu op med den ged der". Men det kan godt være den kommer tilbage. Jeg har selv svært ved at se den umiddelbart som noget relevant, men giv det en chance.

CLT: Hvordan gik processen? Gik I i stå undervejs eller kører det bare?

GK: Vi gik i stå i starten og havde nogle problemer med at forstå hvad opgaven gik ud på. Der var noget kompleksitet som vi ikke lige hel... Vi snakkede om det i pausen om det var os eller om det var Thomas (gruppens facilitator). Ikke for at placere skyld, men vi havde lidt vanskeligt ved at finde ud af hvad det var

CLT: Altså i opgaveformuleringen?

GK: Ja, i opgaveformuleringen. Hvad var det *egentlig* vi skulle, men det var ligesom om der var mange niveauer i den, som vi ikke rigtig... Vi skulle både stå på en linje samtidig med vi skulle se på noget med erhvervslivet og det var sådan meget... det forvirrede nogle af os i hvert fald.

CLT: Hvordan kom I videre derfra så?

GK: Jamen det var med en positiv indstilling. Så måtte vi sige vi tager den som vi forstår den. Så bygger vi videre derpå. Skaber mening sammen

CLT: Så man snakker sig frem til hvad der er man skal?

GK: Ja, ja

CLT: Hvordan synliggøres fremdriften, altså det her med at nu er vi kommet dertil. Er det sådan til at se hvor langt man er i processen?

GK: Ja, jeg synes den sidste del her, det betyder noget pludselig

CLT: Med værkstedet?

GK: Ja, så kommer der noget 3D på. Det bliver meget mere sansbart når man kan se, at sådan kan det se ud. Og det viser fremdrift. Det andet var lidt svært at se hvad fremdriften var der, men jeg er heller ikke sikker på der skulle være fremdrift

CLT: Kunne I have brug for noget der allerede? Sådan et eller andet mere fysisk til at starte med?

GK: Nej, jeg vil ikke sige brug for nej.

CLT: Det her med at I kommer fra forskellige steder og med forskellig faglig baggrund, hvad betyder det for processen?

GK: Det fremtræder helt tydeligt når man sidder derinde nu (i værkstedet). Der træder nogle forskellige fagligheder ind både fagfagligheder. Eksempelvis har vi en arkitekt med. Det kan man tydeligt se og også nogle ungdomsfagligheder i forhold til, hvordan ting kan se ud, hvis de skal være tiltrækkende for unge. Det synes jeg træder ind der. Herovre når vi er derovre på det andet sted (casearbejde) når vi er derovre, så er det mere det der med sådan en procesfaglighed så vi ikke løber skrigende væk fordi vi ikke forstår opgaven. Der er så nogen der kan trække det videre ved hjælp af en procesfaglighed.

CLT: Så det er i forskellige situationer man har sine forcer?

GK: Ja

CLT: Deltog alle aktivt i processen

GK: Ja, alle

CLT: Hvad med resultaterne er det alle sammen nogle i gemmer undervej og skal bruge dem senere

GK: Det er ikke noget vi har talt om. Vi har faktisk ikke talt sammen som samlet gruppe. Det er første gang vi er mødtes, og vi har ikke drøftet hvad produktet skulle være

CLT: Så det er åbent

GK: Det har været meget åbent

CLT: Hvad har været jeres største udfordring indtil videre, hvis der har været nogen?

GK: Jamen der er jo masser af udfordringer. Jeg tror den...den største...det er et gæt det her for det er jo ikke noget vi har talt om. Men jeg tror den største udfordring er at skabe mening med de idéer man kommer med og så det de skal bruges til, altså eksempel en ged. Hvad er det den skal gøre, hvorfor skal der være en ged? Altså det er en udfordring at få det der til at blive meningsgivende. Altså hvorfor skal der være en bålplads, så altså funktionen og idé altså at få det hægtet sammen. Og jeg siger ikke det er noget vi skal have styr på nu, men på et eller andet tidspunkt skal vi have styr på det. Hvorfor er det nu at det ser sådan ud?

CLT: Hvad med den største succes indtil videre. Er der kommet et eller andet frem

GK: Det er igen en tolkning. Altså der er en glæde ved for eksempel at sidde og arbejde med at blive enige om, at her skal der være en scene, og så bygger man en scene. Altså der er noget

energi i at kunne sige "orv ja, sådan kunne det se ud". Dét at det bliver konkret vil jeg kalde en succes.

CLT: Så det ikke er på et strategisk lidt mere flyvsk niveau?

GK: Ja, det tror jeg ikke er succesfuldt. Jo mere konkret det bliver, jo mere får man sådan en fornemmelse af at man er tæt på, at man næsten har taget en beslutning...det er ikke sikkert det bliver sådan, men sådan *kan* det være. Også sådan der ligger nogle modige beslutninger som at vi flytter den her børneinstitution, men kan man det? Ja vi flytter den bare, altså i den her fase.

CLT: Jeg tror det var det. Tak for det

BILAG 12. INTERVIEWGUIDE TIL POVL HEIBERG GAD, GAMETOOLS

Spørgsmål til interview d. 10.04.14 med Povl Heiberg Gad.

Om spil

- Hvorfor skal man benytte et spil som Urban Transition i forbindelse med idé- og konceptudvikling? (Hvad kan spillet som andre processer ikke kan?)
- Som du ser det, hvad er den største udfordring for deltagerne?

Udfordringer for facilitator

- Generelt hvad er så den største udfordring for dig som facilitator i en proces?
- Hvordan kan du se om en gruppe er gået i stå eller har brug for hjælp?
- Når en gruppe har brug for hjælp, hvad er det så oftest for udfordringer de har?
- Er det vigtigst at holde tidsplanen så grupperne kommer igennem alle opgaverne (og har tid til det) eller er det vigtigst at lade dem diskutere færdigt, hvis de sidder midt i noget?

Interaktion/Visualisering/Tangible elementer

- Til begge workshops så jeg, at interaktionen med spillene skabte gode diskussioner, men hvad er det, der gør, at man kommer til at tale sammen på en anden måde?
- Har antallet af de interaktioner der kan foretages samtidigt en betydning for udbyttet? (I Co-Creator har jeg højst set 1-2 samtidige interaktioner, men hele gruppen kan godt interagere samtidigt i CityLab- versionen af UrbanTransition)
- Hvad betyder det for deltagerne, at de ud fra deres holdninger placerer sig på en fysisk skala fra plus til minus og kan se de andres holdning?
 - o Hvad betyder det, at de kan se, de kan få de andre til at rykke sig?
- Tror du der er en forskel på om interaktionen foregår ved at rykke kegler på gulvet med fødderne eller om man har dem i hænderne?
- Hvorfor skal deltagerne have noget fysisk med fra Urban Transition workshoppen? Og hvad betyder det for det videre projektarbejde?

Deltagernes forståelse af forløbet

- Ser du det som positivt eller negativt når deltagerne er uenige om betydningen af et bestemt begreb? (Jeg så det eksempelvis med "kultur", "målsætning" og "bylivsskabende erhverv")
 - o Hvorfor/hvorfor ikke?
- Oplever du, at deltagerne nogle gange kan være bange for at lave fejl i spillet?
- Deltagerne får en forholdsvis stor mængde information i forbindelse med spillene. Hvilken betydning tror du det har?

- Mine undersøgelser har vist at kompleksiteten nogle gange kan være frustrerende for deltagerne. Er det også noget du oplever? (hvis ja, hvordan?)
- Mine undersøgelser viser at deltagerne nogle gange bruger meget tid på at prøve at forstå opgaverne, hvilket kan gå ud over den tid man har til *selve* opgaven. Er det også noget du oplever? (hvis ja, hvordan?)
- Tror du det vil være en mulighed at gøre informationen til deltagerne mere visuel?
- De unge fanger hurtigere opgaverne end de ældre. Er det også noget du oplever og i så fald, hvorfor tror du det er sådan?
- Ældre er nogle gange lidt skeptiske overfor opgaverne og et par gange har jeg observeret at en person ville prøve at ændre på reglerne. Er det også noget du oplever og i så fald, hvorfor tror du det er sådan??

Roller

- Jeg oplevede i to grupper at der var personer, som ikke følte de kunne bidrage så meget til opgaven, så i stedet påtog de sig rollen som den der sørgede for at de øvrige deltagere holdt sig til spillet og dets fokus. Er det meningen at nogen skal tage denne rolle eller skal alle deltage i selve opgaveløsningen?
 - Hvad nu hvis man ikke synes man har baggrunden for at deltage i diskussionen?
- Hvad er idéen og formålet med talebolden i Urban Transition?
- Hvorfor indgår der skiftende kaptajn-roller i Urban Transition?

Digi/analog

- Jeg ved I har et spil, hvor en del af det er digitalt. Hvorfor har I valgt at inddrage en digital vinkel i et af jeres spil?
- Er der nogle fordele ved det digitale?
- Hvad er fordelene ved det analoge?

BILAG 12.1. INTERVIEW MED POVL HEIBERG GAD, GAMETOOLS

Deltagere:

PHG: Povl Heiberg Gad

CLT: Charlotte Lybech Thomsen

CLT: Først så vil jeg egentlig gerne høre, hvorfor man skal benytte spil som Urban Transition i forbindelse med idé og konceptudvikling

PHG: Jamen det skal man jo heller ikke sådan nødvendigvis

CLT: Nej, men hvad får man ud af det...

PHG: Frem for andre ting? Spil er rigtig godt til at engagere og motivere folk sammen i grupper og derfor – det man kan få ud af det her spil er en mere fri gruppedynamik, hvor folk er mere på lige fod og går mere lige frem til noget idéudvikling. Eller så *kan* der i idéudviklingsprocessen sådan typisk være noget med at nogen styrer eller der bliver sat nogle spilleregler op der på en eller anden måde begrænser folk. Det kommer selvfølgelig altid an på hvordan det bliver faciliteret. Det spil her er godt til det er at få folk til at kæmpe for noget ikke, den der vindermentalitet og at vi skal opnå noget. Det er ret godt når man har nogle faciliterede processer. I det her tilfælde vil jeg sige det er dét; gruppedynamikken og engagementet, som kan være svært at opnå på andre måder.

CLT: Så i de her processer, hvad ser du som den største udfordring for deltagerne? Hvis der er nogle

PHG: Jamen nogle gange. Det kan ofte være sådan at...spil er jo meget sådan snæver ramme typisk, som du skal bevæge dig inden for, og nogle gange, hvis det ikke er præsenteret ordentligt enten som spil eller i faciliteringen, så kan den ramme godt blive en barriere i sig selv. Det er jo det vi så helst ikke skulle have, men det skal...nogle gange kan folk godt løbe lidt sur i det der med at det er dét her det handler om og jeg skal bevæge mig inden for den her ramme. Det skal helst ikke blive en blokade.

CLT: Hvad gør man ved det så?

PHG: Det handler om at lave veldesignede spil for det første og hvis det er faciliteret, så sørge for at det er dygtige folk der giver plads inden for den her ramme. Altså det her med at man ikke må tage det for alvorligt og det er noget man må lege med og godt må lave om på reglerne hvis det kunne give en ny vej. Men hvis den kontrakt ikke er på plads, så kan man godt komme lidt på vildspor. Og netop det her med at det bliver legende og frit gør jo også at det er svært at styre meget stærkt. Hvis du gerne vil have et meget bestemt output, så er spil nok heller ikke det rigtigste. Spil er meget godt til at folk selv kan udfolde sig, men hvis man gerne vil have at folk skal i en helt bestemt retning, så ville jeg nok heller ikke bruge spil.

CLT: Så det er sådan godt i idé og konceptudvikling?

PHG: Jamen også til at forstå processer. Rigtig mange af vores spil handler om procesforståelse altså at "nå jeg er her nu i den her proces. Jeg har været her og jeg skal derhen, så skal jeg agere på en eller andet bestemt måde". Ting som egentlig er let nok at forstå logisk, men hvis man ikke har oplevet det, så kan man ikke rigtig forstå den der følelse. Så procesforståelse sådan et sted hvor der er behov for den der aha-oplevelse, som kræver praktisk erfaring, med mindre du så kan lege det. Altså leget er jo bare en måde at afspejle virkeligheden på i en ufarlig ramme. Og det vil jeg sige, det er spil rigtig godt til.

Facilitator

CLT: Sådan i forhold til facilitatorrollen, hvad er den største udfordring der i sådan en proces, når man skal styre det hele.

(04.28)

PHG: Det er vel balancen mellem at styre og give frit los. Hvis man ikke er så erfaren, så tror jeg man har tendens til at overstyre ting fordi man bliver lidt nervøs for om folk nu stikker uden for rammerne, hvorimod, hvis man har lidt mere overskud eller kender situationen godt, så er man lidt mere komfortabel med at lade folk lege og eksperimentere. Så det er altid en balance. Og så er det hvis der er nogen der er meget passive, og hvis de på trods af alle de her ting spille gerne skulle gøre, altså motivere og folk skal have det sjovt, altså hvis de på en eller anden måde ikke er med – og det kan der være mange årsager til. Måske føler de at det går lidt for hurtigt, det går meget hurtigt for de andre og at man ikke helt føler man slår til. Det kan også være fordi man bare ikke kan leve sig ind i det fordi det ikke siger en så meget det emne, men det kan også være fordi de andre tromler en og man bliver sådan holdt nede fordi der er nogen der snakker meget indforstået og man ikke er med i den. Så man skal passe på hvor mange man er i sådan en gruppe, det er meget med gruppedynamik at gøre om der er nogen, der bliver holdt udenfor eller putter sig. Det skal man ikke have lov til, eller det kan jo være svært at undgå, men det kan være svært for en facilitator at få alle engageret, hvis de ikke selv vil. Og på den anden side hvis der er nogen der sådan bliver meget dominerende og styrer alt for meget, det kan også være svært for en facilitator at få nivelleret hinanden ind. Og så vil jeg sige, hvad er ellers svært som facilitator.

CLT: Altså jeg tænker det er mange ting i har styr på på én gang, altså både at skulle forklare og motivere og se hvor folk har brug for hjælp.

PHG: Det er rigtigt der er mange ting. Spillet er jo heldigvis typisk sådan ret styrende i sig selv, så der er en hel masse hjælp at få. Jeg synes det er meget sværere at facilitere sådan en helt åben proces, hvor jeg ikke ved hvad der skal forgå på forhånd. Altså mødeledelse handler jo også om at hvis du bare har en dagssorden, jamen så har du allerede et eller andet at gå ud fra. Hvis du bare mødes og snakker, så kan det nogle gange være svært at styre. Spil er sådan ret stringent, så der har man dét at læne sig op ad. Der er også det faglige element der kan være svært. Når du står der, så bliver du også på en eller anden måde identificeret med underviseren eller eksperten, og det er du jo ikke nødvendigvis bare fordi du har meldt dig frivilligt som facilitator. Det der med at du så skal stå på mål for noget faglighed, som du ikke helt er inde i, det kan godt være en udfordring. Personligt har jeg mest udfordring hvis det skal foregå på et andet sprog. Jeg har skullet afvikle nogle spil på engelsk og jeg er ikke dårlig til engelsk, men jeg skulle stå og det er helt klart de sværeste faciliteringer for mig fordi det tager så meget hjernekraft at skulle stå overfor en gruppe og formulere sig. Så der kan være mange ting og der er mange antenner, der skal ud.

CLT: Helt sikkert. Hvis nu en gruppe er gået i stå og har brug for hjælp, er det så nemt nok at se, hvor er det jeg skal gribe ind henne?

PHG: Det er for det meste nemt at se, men det er sværere at gennemskue hvad skal man så gøre. Og så er det sådan lidt, skal jeg nu gribe ind eller skal jeg...for man skal jo heller ikke sådan nødvendigvis gribe ind hvor gang der er en der sidder og reflekterer lidt. Man skal jo ikke stresse folk. Men den der balance. Hvis de først er koblet helt af, så er det nogle gange for sent. Det er ret tydeligt hvad der sker, spørgsmålet er hvad man så skal gøre.

CLT: Så tænkte jeg om det er vigtigt at holde tidsplanen, så grupperne kommer igennem alle dele af spillet, eller er det vigtigt hvis nu de er i gang med noget, at man så lader dem gøre det de er i gang med.

PHG: Det er et meget godt spørgsmål. Det kommer an på hvad man vil med det. Nogle gange er jeg blevet bedt om at afvikle spil. det tager to timer at afvikle, men der er kun en. Det er for det meste sådan at så spiller man noget af spillet og så slutter man. Så er det vigtigere at man får...går

i dybden med noget i stedet for man sådan jabber igennem det. Selvom det tit er noget med noget forløsning, hvis der er point og man skal se om man har vundet, men man får generelt mere ud af at gå i dybden med en mindre del. Så er der de ting som er modulært, som Urban Transition som du så er jo sådan delt op i øvelser og moduler. Der er det meget lettere at klippe ting ad. Det er jo også noget man skal være lidt...have lidt overblik og lidt overskud hvis man skal kunne gennemskue at nu er der 5 minutter tilbage, skal jeg starte noget nyt eller skal jeg forlænge det vi har gang i eller skal jeg slutte.

CLT: Så du kan godt stå og ændre det sådan i løbet af...

PHG: Ja, man skal i høj grad kunne improvisere. Og jo mere overskud du har, jo lettere kan du improvisere, så det hjælper at have prøvet det før. Ikke bare at have faciliteret før med dét spil, dén målgruppe, det giver noget overskud, så ja, men det er jo også sådan lidt, hvad er situationen. Nogle steder der står jo nogen typisk og har bestilt et spil og nogle gange skal det passe i deres tidsplan. Og andre gange får man at vide du har fra det til det og nogle gange når man står der, så siger de, jamen det gør ikke noget at vi går lidt over, og det vil jeg mægtig gerne. I dag der troede jeg havde tre timer, men så havde jeg kun 2,5, men det viste sig så at det ikke var noget problem at gå en halv time over, for de skulle bare holde pause bagefter og klæde om til middagen. Altså der skal man bare være lidt kvik og kunne rette i sine slides. Så jeg vil sige helt generelt hellere gå i dybden med noget end at jabbe igennem eller skære noget fra.

(11:41)

CLT: Så i forhold til interaktioner i spillene, hvor jeg tænker til begge de workshops jeg så, der synes jeg egentlig at interaktionerne med spillene skabte en eller anden god diskussion. Men hvad er det der gør at folk de taler sammen på en anden måde når nu man har nogle ting at gøre med?

PHG: Der er vi jo inde ved kernen ved hvorfor spil er godt ikke. Jeg tror man kan forklare det fra mange vinkler altså pædagogisk eller psykologisk. Jeg er selv kulturmand og jeg tror på, at vi simpelthen er opdraget til den situation. Altså det ligger dybt i vores kultur at vi sidder og spiller. Altså vi trækker på nogle kulturelle koder, som vi forstår intuitivt fordi vi er vokset op med det. Jeg møder engang imellem nogen, som ikke har spillet da de var børn, men det er *meget* sjældent. Så vi har lært at spille og det ligger i vores kultur. Jeg kunne forestille mig hvis man tager til Afrika eller Asien, så ville det ikke virke på samme måde fordi man har en anden baggrund. Men den der med at trække på noget i forvejen, så vi ved hvordan vi skal reagere. Det er den ene ting. Den anden ting er det her med at vi bliver sidestillet. I et spil der er alle lige til at starte med. I nogle spil er der nogle ubalancer lagt ind, men som regl er vi helt afbalanceret. I skak har du den samme opstilling foran dig. Og det er det samme, der sker når du skal snakke om byudvikling, så selvom der så sidder en byudvikler og en gymnasieelev, så i spillet, der er de ligestillet. Det gør at folk også går lidt mere ydmygt til det, selvom man har en stor faglighed, eller med lidt mindre selvtillid, hvis man slet ingenting har. Spillet anerkender folk for det de nu har og kommer og bidrager med. Og det er jo en enorm styrke, som du ikke kan få hvis du laver så mange andre processer. Så skal planlæggerne måske holde sig i baggrunden fordi de ikke skal tromle eller dominere, eller også så *vil* de dominere. Der er spillet sådan et godt udgangspunkt til at sidestille folk. Så det er med til den der debat. Og så det der med at vi skal klare et eller andet. Vi har en opgave, der kan vi sku ikke sidde og fedte for vi skal vinde over de andre, så det er sådan det meget basale. Og så går vi ind i den der gruppe og der kan sagtens være nogle der bliver alfa og nogle der bliver beta ikke, men vi går ind i det og vi skal løse det her.

CLT: Jeg tænkte i forhold til de der roller der og man bliver mere ens. Der oplevede jeg faktisk to gange at der var nogen deltagere der gik ind og tog rollen, som den der skulle sørge for at reglerne blev fulgt. Jeg interviewede dem bagefter, hvor de sagde at de følte ikke rigtig at de havde baggrund for at deltage i diskussionen, men så kunne de i hvert fald deltage i forhold til at holde

folk på sporet, hvis nu der var nogen der gik ud af et eller andet andet spor og fortalte en masse, så var de sådan lidt ”ja ja, men det var jo det her vi skulle” og så får de dén rolle i stedet for. Hvordan...

PHG: Deet...det har jeg ikke rigtig tænkt over. Vi opererer jo med at tildele folk nogle opgaver. Du har ansvaret for banken, du skal styre ressourcerne. Det tager folk enormt alvorligt. Så er der dem der sidder og siger nej nej, nu skal vi lige huske at betale for det der. Eller du er nu kaptajn og det er dig der skal starte. Og det tager folk meget alvorligt når de får en eller anden opgave i spillet. Men jeg har aldrig hørt det der med at folk så påtager sig sådan regl- eller dommerrollen eller hvad man skal kalde den. Det er meget skægt og det skal jeg huske.

(16:00)

CLT: Jeg tager den næste her. Så tænkte jeg...nå er der noget tid vi skal holde øje med?

PHG: Nej nej, der er masser af tid

CLT: Godt. Her også i Urban Transition – det her med at man placerer sig fysisk i forhold til hinanden, hvad tror du det betyder for deltagerne at de kan se, at okay nu siger jeg et eller andet og så er der en anden de kan få til rent faktisk at rykke sig.

PHG: Det var lidt et eksperiment ikke, for normalt er det jo slet ikke sådan vi laver spi. Urban Transition er jo som udgangspunkt et brætspil, men det har vi så udviklet specielt til City Lab, og jeg synes det gav noget... meget af det samme selvfølgelig fordi det dybest set er det samme vi gjorde, men det gav også en anden teambuildende sådan social effekt. Jeg er gammel dramalærer og instruktør, så det er jo ikke helt fjernt fra mig at lave gulvøvelser, og det var også det vi ligesom prøvede at kombinere. At nu skulle vi lave lidt tillidsøvelser og stå lidt tæt, det kan godt være grænseoverskridende for mange mennesker. Og så bruge deres krop. Der sker noget inde i hovedet på folk tror jeg. Nu snakker jeg ikke som spilmand, nu snakker jeg som teatermand. Rigtig mange af os og især os med lange, flotte uddannelser og som taler og tænker meget, har sådan en idé om at kroppen slutter lige ved halsen, sådan at det der er under, det bare er noget der skal bære rundt på hovedet og kaffen og sådan noget ikke. Og det der med at man får aktiveret kroppen, det gør at folk også erkender på en anden måde. Og det der med at kunne se at flytte andre fysisk, det tror jeg også er mere virkningsfuldt end at kunne se at de sætter nogle point på en anden måde ved at overbevise folk. Vi er så vant til at vi lever i ord og tanker og ikke i krop. Det er kun når vi skal gå eller hvad kroppen ellers bliver brugt til. Den er sådan meget underordnet i vores menneskeforståelse. Så det synes jeg var rigtig godt. Jeg tror det som spillet egentlig skulle, det her med at udvikle idéer, det tror jeg sådan set ikke det gjorde lige så effektivt, måske lidt mindre effektivt, men jeg synes at gevinsten på de andre ting var så væsentlig. Især fordi her handlede det jo om de her grupper, hvor mange af dem ikke rigtig kendte hinanden, da de kom, men de skulle jo hjem og arbejde videre med det. Og det med at de ligesom så blev rystet sammen som et hold på tværs af politikere og faprofessionelle og unge. Det var enormt vigtigt for hvis det skulle lykkes. Så skidt med om de kun kom 80% af vejen, hvor vi kunne have drevet dem yderligere 20. Men at de rent faktisk går hjem og arbejder sammen og det var det jeg hørte at de virkelig havde fået noget ud af det sammen som hold, og nu skulle de mødes og arbejde videre.

CLT: Men processen er den også sat sammen efter at det var formålet eller hvordan?

PHG: Ja, ja det var jo især 12Byers bidrag. De ville gerne have det her, men de ville gerne havde det i en anden form og så har vi udviklet det sammen.

(19:38)

CLT: Så tænkte jeg, det her med at de ved Urban Transition at de fik noget fysisk med hjem fra workshoppen, hvad tror du det gør et eller andet andet?

PHG: Jamen jeg tror da det er lidt af det samme ikke. Det her med at man skaber noget og man bruger nogle andre ting og man også bruger sin fantasi og det ikke alt sammen fåregår oppe i

hovedet og du bruger dine hænder og du involverer flere sanser, det tror jeg er enormt vigtigt. Det er også det vi i hvert fald sigter mod når vi laver brætspil, altså det taktile element, altså at folk kan røre ved det, at der er en eller anden stoflighed involveret, det er enormt vigtigt og det gør...det er der sikkert psykologer eller folk der laver hjerneskaninger, der kan forklare, men det der med at du har noget materiel, at det ikke alt sammen bare er ord, eller noget inde i en computer. Det betyder meget. På samme måde tror jeg det her er med til at bakke op omkring det, altså det var meget forskellige elementer der sådan pegede i sammen retning. Og det var *også* mit indtryk at de fik noget ud af det. Måske mere øvelsen i at lave det end selve produktet. Men det gør ikke noget (21:05)

CLT: Så har jeg lidt i forhold til hvordan deltagerne forstår opgaverne. Og så vil jeg gerne høre om du ser det som positivt eller negativt når deltagerne er uenige om et eller andet begreb. Jeg så det for eksempel med kultur, målsætninger og bylivsskabende erhverv. Det var nogle af de ting de diskuterede og brugte noget tid på og var ikke helt enige om hvor de skulle hen ad.

PHG: Selvfølgelig skal det ikke kun gå op i mundhuggeri og ord, men jeg synes det der med at kunne diskutere på flere planer samtidig, det oplever jeg meget tit, altså man diskuterer måske både en ting i simulationen, man diskuterer noget ude i virkeligheden og man diskuterer nogle præmisser og nogle dybereliggende værdier og forestillinger. At man kan jonglere med flere ting på samme tid er en styrke og at folk er uenige er jo sådan set bare et symptom på at de rent faktisk engagerer sig i det. Altså næsten det værste der kan ske i spil, det er hvis folk bare hele tiden er enige og siger skal vi ikke bare gøre det, jo jo, og så videre. Så får de slet ikke reflekteret eller diskuteret eller vendt og drejet. Det bedste der kan ske, nu var jeg ude og spille med den der kommunalbestyrelse i dag, og dem der havde klaret sig allerbedst, det var også dem der tog længst tid, og dem som havde en rigtig god proces. Men hvert eneste dilemma de havde oppe, der var der hele tiden én der sådan skulle være Rasmus-modsat og sige "jamen hvad med dét der, der er der jo også nogle gode argumenter for". Så blev de andre nødt til at fremføre *yderlige* gode argumenter for det de egentlig måske så, som udgangspunkt måske alle sammen gerne ville have og måske også endte med, men ved at vende mange sten og tage de der diskussioner og også finde ud af hvor er vi uenige, det er enormt givende så længe det kun er det. Så det synes jeg som udgangspunkt er enormt positivt. Når vi snakker innovation, så er et helt centralt nøgleord jo forskellighed. Når du skal finde på nye ting, så er det når to forskellige perspektiver mødes. Der sker en eller anden udveksling der eller en eller anden "jamen jeg ser verden sådan her, og jeg ser den sådan" det kolliderer. Den der kollision, den kan være spændende. Der kan også være konflikter og destruktivitet, men der kan for det meste ske noget nyt, og det er også det spil kan facilitere når man bringer forskellige mennesker sammen.

(23:58)

CLT: Oplever du nogensinde at deltagerne kan være bange for at lave fejl i spillene, og at de ikke helt tør....

PHG: I reglerne?

CLT: Ja i forhold til det de skal gøre ud fra reglerne

PHG: Mmm ja, det kan jeg godt opleve. Lidt usikkerhed og det er så der, hvor det for det meste handler om at de så spørger "kan det passe vi skal gøre sådan som der ordret står i bogen?" og så siger man ja, sjovt nok skal I gøre præcist sådan og så siger de okay, så tør vi godt. Og der kan man sige, vi har mange spil, som er selvfaciliterende, som udgangspunkt, som folk sagtens kan sætte sig ned og spille selv, og når de har det selv, så spiller de det selv. Men når der så lige pludselig står en facilitator, så kan folk ikke finde ud af noget. Det er en sådan meget typisk tendens, så derfor skal man sådan...skal folk hjælpes i gang. Så det sker. Altså i sidste ende så er det jo typisk ikke de der point de får eller om de har fulgt reglerne, der overhovedet er vigtigt for læringen. Det er om de

ligesom har levet sig ind i det og om de har engageret sig i det. Om de så er kommet til at snyde, det er faktisk ikke så vigtigt i sidste ende så, men man kan godt opleve at de er bange for at komme til at bryde reglerne. Ligesom vi er kulturelt betingede til at spille, så er det også meget tabu at snyde. Det gør man ikke og det er ingen der vil beskyldes for at snyde og der er ingen der vil komme til at snyde uden det var meningen, så det kan man godt opleve.

CLT: Jeg synes jeg så det sådan lidt til den første workshop, hvor den gruppe jeg fulgte i hvert fald var sådan, læste og kiggede op og kiggede på de andre for at se hvordan gør de og sådan altså, man var lidt bange for at tage det første skridt og få sat brikken.

PHG: Ja, og det er typisk i starten af et spil, hvor der godt kan være mange informationer. Det er noget vi hele tiden prøver at gøre bedre at man ikke får "nu skal du høre sådan her er spillet og nu er du klar til at spille" men "start med at gøre sådan her" og så kommer den næste information, så skal du tage et nyt valg, så vi sådan doserer det lige så stille. Men folk kan stadigvæk godt være sådan lidt usikre i starten og det er helt normalt, men det er selvfølgelig ikke ideelt. Men i praksis kan det være svært at undgå. Men så kan man sige mange af de spil jeg er ude og arbejde med med innovation og tænke-ud-ad-boksen og idéudvikle og sådan noget ikke, der er der også nogle der er bange for at tingene bliver lidt for vilde inde i spillet, men når man så beder dem om at relatere det til virkeligheden, så kan man se, at de trods alt tør ti gange mere inde i spillet end ude i virkeligheden og det er jo i sidste ende virkeligheden, der er vigtig. Så hvis vi bare kan trække virkeligheden op på halvdelen af det de tør i spillet, så vil vi være kommet langt. Og ja, men det kan godt være man ikke altid tør gøre det vildeste inde i spillet, selvom det typisk er det man bliver belønnet for fordi det gerne vil motivere folk til at tænke lidt ud ad boksen.

(27:29)

CLT: Så tænkte jeg i forhold til mængden af information, hvor jeg synes lidt at folk godt kunne virke sådan lidt frustrerede over kompleksiteten i det og at der *var* så meget

PHG: Ja, men det er også noget skidt når der er det. Men så kan man sige, det handler også meget om hvem der spiller det. Vores opgave er jo at gøre det tilgængeligt og det kan man altid blive bedre til. der er nogle af vores spil, der er lavet til en ganske speciel målgruppe. For eksempel CO-Creator er lavet til projektledere ude i den offentlige sektor – typisk udviklingskonsulenter eller altså højtuddannede akademikere, hvor den kompleksitet der ligger i nærmere tit kan være lidt banalt. Men når vi så spiller det med alle mulige andre, som vi jo også gør det, jamen så nogle gange så rammer det altså lidt over målet, det oplever jeg. Men at spille med de her folk på CityLab var helt klart et sats, fordi det var...vi havde prøvet at skrive det den og vi havde prøvet at køre lix-tallet ned og det er også i vores egne evalueringer, det var ikke godt nok. Det er helt klart en udfordring. En anden er den med tekstmængde. Jeg tror generelt reducerer vi i en spilproces de tekster vi får typisk fra en videnspartner, som skriver en tekst, så reducerer vi det typisk med 2/3 eller ¾ og skal prøve at rumme den samme information kortere. Og gøre det let forståeligt og let læseligt og stadigvæk er der...må man bagefter sige okay, der er stadigvæk for meget her. Så det er en generel problemstilling. Og altså det bedste ville jo være at man næsten ikke skulle læse men at man bare skulle spille ikke.

CLT: Der er selvfølgelig noget information

PHG: Ja det er jo det. Men det er kunsten og den prøver vi hele tiden at blive bedre til

CLT: Ja, for det betyder jo også at den tid de skal bruge på at sætte sig ind i det, der spiller man ikke.

PHG: Ja, præcis. Nu skal jeg ikke forsvare noget, for selvfølgelig kan man gøre det bedre, men udfordringen ligger i at dem der leverer materialet typisk er forskere, specialister, eksperter på et eller andet og de har bare så mange ord og så mange begreber ikke og vi er formidlerne, som skal omsætte det. Og ja, der kan vi kun...må vi bare forholde os til vores begrænsede evner.

CLT: Men kan man gøre det mere sådan brik, spil-agtigt de der informationer?

PHG: Ja man kan jo gøre det på alle mulige måde og typisk når vi har gjort det godt, så er der ikke særlig meget tekst, og så kan folk meget hurtig gå til tingene og finder ud af de får alligevel de rigtige diskussioner og de falder ikke i søvn, så ja det kan man. Og man kan også...altså det der med at hakke det op i bidder, så der ikke er "start lige med at læse fem A4 sider" altså, så kan det godt være der *er* fem A4 sider, men de kommer delt ud, så er det meget lettere at kapere.

(31:19)

CLT: Ja, der på Urban Transition, hvor jeg tænker at de unge fanger opgaverne noget hurtigere end de ældre. Er det noget du også oplever?

PHG: Ehm...ja, der er jo lidt forskel ikke. Hvis vi nu snakker 50+. Det kan godt være de har spillet, da de var børn, men det er lang tid siden. Og så går det bare lidt langsommere, altså det der med at sætte sig ind i den der kontekst og der er mange unge, som er meget skarpe ikke, til gengæld kan man sige at de også kan være lidt hurtige og bare spiller spillet lidt overfaldisk.

CLT: Så det bliver mere bare for spillets skyld?

PHG: Ja, dem der kommer med en faglighed og har nogle forudsætninger for at komme væsentligt mere i dybden og få noget mere ud af det ikke, eller i hvert fald på et dybere niveau. Så på den måde kan det være meget godt at blande folk. For det er fint nok at der er nogle, der går til spillet som spil og nu skal vi vinde og så er der andre der gerne vil pille ved de lidt mere nørdede detaljer. Det kan sådan set være meget fint. Det kan man godt få noget ud af at der er forskel.

CLT: Jeg oplevede også at nogle af de ældre gerne ville ændre på reglerne. Må man gerne det?

PHG: Altså det siger vi altid "nej, det må I selvfølgelig ikke". Men når spilsessionen er ovre og det er mandag og man skal hjem og arbejde videre, så er det jo dybest set ligegyldigt hvem der vandt spillet. Det handler om at have lært noget ikke.

CLT: Men jeg tænker også i forhold til udbyttet fordi de gerne vil se nogle andre sider af spillet

PHG: Så er det jo rigtig godt hvis man har det og jeg synes det fint især, hvis man nogle gange sætter spørgsmålstegn ved spillets præmisser og der er nogen der siger "jamen nu får jeg de her to valg, eller tre valg eller fire valg, men jeg ville have valgt noget femte, og det ville jeg på grund af de her ting. Altså spillet er for begrænset og jeg kunne godt tænke mig at bryde de rammer". Det er fint. Stadigvæk bliver man nødt til at tage et valg indenfor spillet, men at få den erkendelse med ud bagefter er super godt. Man kan også sige "jamen jeg vil kombinere de her to valg ved at gøre sådan og sådan". Det kan du ikke vælge i spillet, men du tager det med dig herfra. Det er fint ikke. Ja, man bliver jo nødt til, fordi der er nogle der går meget op i det der med konkurrence, så bliver man nødt til at holde folk på måtten, så man kan sammenligne. Det bør man af fairness, for ellers hvis der er nogen, der føler at spillet er unfair, så melder de sig også ud, så derfor skal man også holde det fair. Men om der så er nogen, der har gjort et eller andet forkert, det plejer sjældent at være det der gør at de lige pludselig ikke har lært noget.

(34:42)

CLT: Så lige til sidst. Jeg ved at I også har lavet et spil, hvor der er noget digitalt. Hvorfor har I valgt at inddrage den del også?

PHG: Jamen digital og analog kan nogle forskellige ting og man skal sådan set vælge det, som bedst møder det behov man har. Meget kort fortalt, så kan det digitale noget med udbredelse. Det er meget lettere at udbrede en app til 1000 mennesker over hele verden end et brætspil, altså det siger sig selv. Så skaleringen der er altså også lettere – at lave noget, som måske er lidt dyrere at udvikle, men lettere altså billigere at brede ud. Når jeg skal sælge et analogt brætspil, så skal jeg typisk til møde med folk mindst én gang og vise dem det, så de kan røre ved det og så det an. Og hvis det er...eksempelvis i Hobro. Nu har jeg været i Hobro to gange for at vise dem det her spil indtil jeg så kunne komme i dag og facilitere. Og der kan man sige forretningsmæssigt kunne det

have været smart lige at have downloadet en trial, prøvet de to første og ellers bare have downloadet resten og spillet det selv, så var jeg aldrig kommet op. Det kan det digitale og så kan det noget med at håndtere data. Det kan meget mere med input og output-kompleksitet. Altså hvis du vælger det og det og det og det, så får du slask det her resultat, hvor man måske skulle stå med en lommeregner og hvis man har ti borde, så går det hele op i hat og briller ikke. Og variationer, hvis du har valgt det her én gang, så husker computeren det, så nu bliver det stillet overfor nogle andre spørgsmål, så kan det udvikle sig på en anden måde. Altså analogt kan vi sige, "hvis du i tredje runde valgte dét, så koster det kun sådan", men det kan en computer jo selv regne, så kan du lave noget udvikling på en anden måde. Det er det det digitale kan. Det analoge kan noget med den sociale situation, altså det her med at vi er fælles om det, vi har den her dialog, som computeren ikke kan. Det tror jeg måske er en generationsting, for jeg tror vi kommer til at kunne det med computere om en generation, når de indfødte er blevet voksne og vi er vant til at det med en computer også kan være socialt, men når vi snakker folk over 30, så har man stadig en ide om computeren som noget asocialt, noget individuelt og ikke noget vi gør sammen. Så det er...hvis vi vil have dialogen, hvis vi vil have noget hvor folk udveksler tanker og diskuterer, så er brætspillet genialt eller kortspillet eller hvad det er ikke. Så det kan det analoge og nogle gange kan vi jo godt kombinere de der og det har vi også nogle ting der gør, så man spiller på et bræt, og så bruger man et digitalt interface til at regne nogle ting ud eller til at understøtte faciliteringen, og det vi jo kan se i kikkerten, når vi ser på hvilken slags teknologi, der er på vej, så er det jo sådan noget med borde, smartboard-borde, hvor man kan sidde og rykke rundt på ting og der tror jeg også vi kan kombinere noget af det der med at vi er fælles om noget, men vi bruger nogle digitale muligheder. Så der tror jeg også, der kommer noget. Og så mere lavpraktisk – det er dyrt at lave digitale ting stadigvæk. Det er stadigvæk mindst dobbelt så dyrt for os at lave et spil på en digital platform som analogt. Altså det er bare stadigvæk dyrt at få programmører på – det ændrer sig også. Men hvis man står og siger vi har 400.000 i det her projekt, jamen så kan det ikke blive digitalt. Så bliver vi nødt til at finde en eller anden analog løsning og det er jo sådan en lidt kedelig måde at gå til det, men det er jo bare realiteter.

CLT: Jeg tror faktisk det var det hele.

PHG: Jeg glæder mig virkelig til at se hvad det bliver til

BILAG 13. DESIGNFASE, IDÉKORT

Produkt skal ramme bredt samt kunne skræddersys 	Kan benyttes til generel idéopsamler i virksomhedens hverdag 	Upload egne billeder og video 	Gamification 
Fysiske byggeklodser som har chip og sender det byggede til skærm 	Sikre efterfølgende evaluering, refleksion og opfølgning (ansvarssor) 	3D printer 	Metoder: Moodboards 
Videopræsentation af resultat 	Sortering: Hvilke idéer bruges nu og hvilke gemmes til senere 	Mulighed for at inddrage introvideo rettet mod den bestemte case 	Metoder: De Bonos tænkehatte 
Tilfældige benspænd (kan også være positive såsom uendelig økonomi) 	Skal udnytte kompetencer på tværs 	Metoder: 	Deltagere er med til at udvikle værktøjet, da de bidrager med input i billeder og ord 
Metoder: Hvad ville supermand gøre 	Metoder: Hvilket andet produkt løser en lignende problemstilling? 	Skal være nemt at flytte rundt på ideer, tegninger mm 	Innovationsrum indrettet til virksomheder (udlejes m/u facilitator) 
Hjælpe til at drømme + omdanne til realistiske idéer 	Kombination af digitalt og analog 	Ideer pointgives 	Kombination alt efter hvad processen skal bruges til 

BILAG 14. DESIGNFASE, ORDKORT

Bænk	Kuvert	Kost	Radio
Kassedame	Toast	Suppe	Sæbe
Øl	Sko	Æg	Kød
Kop	Paraply	Krog	Dør
Vindue	Tag	Sø	Violin
Slik	Kloak	Computer	Maling
Mand	Lim	Vand	Flaske
Neon	Lys	Skab	Fængsel
Pose	Kæde	Torpede	Insekt
Rose	Flue	Fossil	Smør
Nød	Fugl	Sværd	Motor
Monster	Hund	Mark	Pistol
Syre	Frimærke	Bille	Sol
Sommer	Is	Støv	Bibel
Tromme	Tåge	Fodbold	Bro
Ræb	Tå	Kvinde	Madres
Solnedgang	Ur	Udslet	Bil
Vej	Zoo	Museum	Maleri
Sand	Menu	Bog	Askebæger
Lighter	Hip	Mus	Plakat
Gang	Mælk	Hest	Tidevand
Knude	Et frø	Hamp	Blåt mærke

BILAG 15. DESIGNFASE, KATEGORIKORT

Udfordringer for facilitator/ Facilitators rolle	<i>Spil, læring og innovation:</i> • Glemte opgavebeskrivelser • Mangler spillebrikker • Svært at se hvem der har brug for hjælp • Facilitator skal styre proces, holde tiden, give oplæg, hjælpe og svare på spørgsmål <i>CityLab:</i> • Skaber tryghed, stiller kritiske spørgsmål, skal holde deltageres fokus på emnet og er instruktør • Svært at afbryde en diskussion og holder derved ikke tidsplan • Tidspres forårsager fejl i spillet
Interaktion/ Visualisering/ Tangible elementer	<i>Spil, læring og innovation</i> • Fysiske elementer skaber visualisering af problemstilling • Interaktion skaber gode diskussioner • Brikker viser konsekvenser af handlinger • Større forståelse af udfordringer og løsningsmuligheder • 1-2 personer interagerer ad gangen <i>CityLab:</i> • Interaktion benyttes til at opnå forståelse mellem parter • Det gøres synligt, at egne argumenter påvirker andres holdning (og omvendt) • Interaktion foregår på gulvet og ofte med fødderne • Talebold inddrager alle deltagere • Værkstedet gør idéerne sansbare

Opgaveforståelse -se Informationsmængde/Adgang til information	Spil, læring og innovation • Konflikt kan føre til innovation • Manglende forståelse skaber usikkerhed • Begrebsforståelse diskuteres • Frygt for at fejle → Deltagerne handler ikke • Stort fokus på forståelse af spillet fremfor selve formålet • Tidspres kan forårsage fejl • Kun én person ad gangen har adgang til info • Meget info er svært at huske • Ønske om mere visuel info CityLab: • Tekstmæssige opgaveformuleringer kan besværliggøre forståelse • Overlevering fra facilitator kan besværliggøre forståelse • Opgaver kan være komplekse (og nogle gange <i>for</i> komplekse) • Når der bruges meget tid på forståelse, kan det gå ud over den tid der er til selve opgaven • Deltagere giver verbalt og non-verbalt udtryk for, at de ikke forstår opgaverne • Deltagerne forvirres af for mange opgaver/problemstillinger på én gang • Unge forstår hurtigere end ældre • Ældre er mere skeptiske
Roller samt erfaring/kompetencer vs. ikke erfaring/kompetencer	Spil, læring og innovation • Nogle føler ikke de kan bidrage med så meget • Deltagere kan få rollen som den der skal holde de andre til spillereglerne (deltager dermed mere i processen frem for selve opgaven) CityLab: • Deltagerne skiftes til at være kaptajn, hvorved der opfordres til inddragelse af alle • Talebold opfordrer til inddragelse af alle • Roskilde bruger talebolden meget og får positivt udbytte • Gentofte får ikke rigtig talebolden i spil • Alle fagligheder sættes i spil i forskellige dele af spillet

Ventetid	Spil, læring og innovation • Refleksion • Sætte sig ind i næste opgave • Mindre refleksionstid til grupper der følger tidsplanen
Processen generelt	Spil, læring og innovation • Deltagerne ser problemerne fra flere vinkler • Nye problemstillinger sættes i spil • Spillet kan introducere et ukendt område • Overblikket over brikkernes placering fordrer refleksion • Spillet kan overskueliggøre komplekse konstellationer og problemstillinger CityLab: • Deltagerne ser deres case fra forskellige vinkler • Lægger op til at der skabes nye løsninger sammen • Når der brydes med "gængse" metoder er der mulighed for at komme længere
Forventninger / Ønsker	CityLab: • Udbyttet skal være konkret • Deltagerne ønsker deres bidrag er synligt
Idéudvikling	CityLab: • Bruger det medbragte kort, hvilket betyder de har meget fokus på det der er og mindre fokus på det de gerne vil have • Forslag bygger på kendte løsninger • Lavt niveau af innovation • Fokus på det faktuelle og deltagerne har svært ved at løsrive sig fra det eksisterende • Ikke legende adfærd • Flere af idéerne noteres ikke undervejs

BILAG 16. DESIGNFASE, DIGITAL TEKNOLOGI-KORT

VÆGGEN: Opsat af Københavns Museum. Skal formidle byens fortid, fremtid og nutid. Via en touch-funktion giver den store skærm adgang til en masse materiale fra museets database. - Multitouch plasmaskærme - Kan benyttes af flere brugere samtidigt, som har mulighed for at udforske hvert sit interesseområde - Brugere kan uploade egne billeder, film, musik, kommentarer og tekster - Idéudveksling - Synlig, overskuelig
Projektor + app - App styres af computer, tablet eller telefon - Stor overskuelig skærm - Tilgængelighed fra app
Touchtable - Multitouchfunktion - Mulighed for at inddrage artefakter, som tildeles en funktion på bordet
Smartphones og tablets - Dele filer med hinanden - Redigere i fælles dokumenter - Videosamtaler og livechat åbner for ikke-fysisk kommunikation
SixthSense - Integrerer det digitale i den fysiske verden (fremfor omvendt) - SixthSense består af en lille projektor, et kamera og en mobil enhed. Projektoren gør det muligt at projekte interfaces på vægge, papir eller andre objekter som derved bliver mulige at interagere med via kameragenkendelse og tracking af håndbevægelser. - Tegne på alle overflader eller tag billeder med en håndbevægelse i luften. Kan projekte yderligere information om et objekt. På den måde integreres den digitale information mere direkte i vores fysiske verden.

BILAG 17. DESIGNFASE, ELEMENTER TIL PROTOTYPE



It is better to lead from behind and to put others in front, especially when you celebrate victory when nice things occur. You take the front line when there is danger. Then people will appreciate your leadership.

- **Nelson Mandela**

Life's pretty good, and why wouldn't it be? I'm a pirate, after all.

- **Johnny Depp** *He who walks with butter on his head should not walk in the sun*

Don't hitch a horse and an ox to the same wagon

Ruling a big country is like cooking small fish

- **Lao Tzu**

There are two ways to spread the light, to be the candle or the mirror that reflects it

- **Edith Wharton**

BILAG 18. SPILLETS GANG

- Del kort
- Infoboks med forklaring af brikker
- Vælg brik
- Tryk på rouletten
- Kategorier kommer frem, info popper op, farver fordeles automatisk til brugere, inspirationselementer kommer frem
- Tid starter når infoboks klikkes væk
- 1. del af runden: der lyser en farve ud for 2 eller 3 deltageres brikker og disse brugere skal starte med at udføre opgaven
- 2. del af runden: når tiden er gået skal alle diskutere opgaven
- Når al tiden er gået kommer en infoboks: "I har nu 2 min. til opsummering" og en tekstboks kommer frem
- Når tekstboksen lukkes går infoen til en mappe tilhørende den pågældende problemstilling

BILAG 19. KATEGORIMATRIX KOMBINERET MED VÆRKTØJETS FUNKTIONER

Situationer	Sådan imødekommer værktøjet dette
1. Udfordringer for facilitator/ Facilitators rolle a) Glemte opgavebeskrivelser b) Mangler spillebrikker c) Svært at se hvem der har brug for hjælp d) Facilitator skal styre proces, holde tiden, give oplæg, hjælpe og svare på spørgsmål e) Skaber tryghed, stiller kritiske spørgsmål, skal holde deltageres fokus på emnet og er instruktør f) Svært at afbryde en diskussion og holder derved ikke tidsplan g) Tidspres forårsager fejl i spillet	1a+1b) Det meste foregår digitalt, hvorved der ikke er risiko for ikke at få tingene med 1c) En eventuel facilitator har stadig denne udfordring. Problemet er dog begrænset ifølge Povl Heiberg Gad (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools) 1d) En eventuel facilitator har stadig denne udfordring. Problemet er dog begrænset for erfarne facilitatorer ifølge Povl Heiberg Gad (Bilag 12.1. Interview med Povl Heiberg Gad, Gametools) 1e) En eventuel facilitator har stadig denne opgave 1f+1g) Det indbyggede ur imødekommer dette

2. Interaktion/ Visualisering/

Tangible elementer

- a) Fysiske elementer skaber visualisering af problemstilling
- b) Interaktion skaber gode diskussioner
- c) Brikker viser konsekvenser af handlinger
- d) Større forståelse af udfordringer og løsningsmuligheder
- e) 1-2 personer interagerer ad gangen
- f) Interaktion benyttes til at opnå forståelse mellem parter
- g) Det gøres synligt, at egne argumenter påvirker andres holdning (og omvendt)
- h) Interaktion foregår på gulvet og ofte med fødderne
- i) Talebold inddrager alle deltagere
- j) Værkstedet gør idéerne sansbare

- 2a) Artefakterne som placeres på bordet samt muligheden for at bygge en model
- 2b) Værktøjet opfordrer til interaktion med bordet
- 2c) Konsekvenser vises i form af den information brugerne noterer løbende
- 2d) Der opnås større forståelse ved de forskellige perspektiver værktøjet tilbyder
- 2e) Der er mulighed for at hele gruppen kan interagere samtidigt
- 2f) Forståelse opnås gennem diskussion og interaktion
- 2g) Ikke direkte
- 2h) Interaktion foregår med hænderne og bliver derved mere nærværende
- 2i) I stedet for en talebold inddrages tænkehatterne som inddrager alle
- 2j) Muligheden for modelbygning gør ideerne sansbare

3. Opgaveforståelse,

informationsmængde, adgang til info

- a) Konflikt kan føre til innovation
- b) Manglende forståelse skaber usikkerhed
- c) Begrebsforståelse diskuteres
- d) Frygt for at fejle → Deltagerne handler ikke
- e) Stort fokus på forståelse af spillet fremfor selve formålet
- f) Tidspres kan forårsage fejl
- g) Kun én person ad gangen har adgang til info
- h) Meget info er svært at huske
- i) Ønske om mere visuel info
- j) Tekstmæssige opgaveformuleringer kan besværliggøre forståelse
- k) Overlevering fra facilitator kan besværliggøre forståelse
- l) Opgaver kan være komplekse (og nogle gange for komplekse)
- m) Når der bruges meget tid på forståelse, kan det gå ud over den tid der er til selve opgaven
- n) Deltagere giver verbalt og non-verbalt udtryk for, at de ikke forstår opgaverne
- o) Deltagerne forvirres af for mange opgaver/problemstillinger på én gang
- p) Unge forstår hurtigere end ældre
- q) Ældre er mere skeptiske

- 3a) Via tænkehatterne opfordres til konflikt, der kan føre til innovation
- 3b) Instruktionerne er simple således forståelsen gøres lettere
- 3c) Der er plads til at forskellige begreber diskuteres
- 3d) Deltagerne beskyttes af deres tænkehatte for at mindske frygten for at fejle
- 3e) Spillet er simpelt og giver løbende information om næste skridt. Fokus kan dermed holdes på problemløsningen
- 3f) Via det indbyggede ur er der mulighed for at komme hele vejen rundt om opgaverne
- 3g) Alle har adgang til al info
- 3h) Værktøjet indeholder kun korte instruktioner
- 3i) Al information samt metoder er visuel
- 3j) Værktøjet indeholder kun korte instruktioner
- 3k) Værktøjet styrer ikke info fra facilitator
- 3l+3m) Værktøjet indeholder kun simple opgaver og tiden kan bruges på selve problemløsningen
- 3n) Med tænkehatterne bliver brugerne nødt til at deltage i diskussionen. Her kan opdager andre brugere nemt, hvis nogen ikke har forstået opgaven
- 3o) Der er kun fokus på én opgave/problemstilling ad gangen
- 3p) Unge vil formentlig også forstå hurtigere end ældre i dette tilfælde. Værktøjet er dog simpelt med henblik på at kunne inkludere alle
- 3q) Ældre vil formentlig også være mere skeptiske end unge i dette tilfælde

4. Roller samt erfaring/ kompetencer vs. ikke erfaring/ kompetencer a) Nogle føler ikke de kan bidrage med så meget b) Deltagere kan få rollen som den der skal holde de andre til spillereglerne (deltager dermed mere i processen frem for selve opgaven) c) Deltagerne skiftes til at være kaptajn, hvorved der opfordres til inddragelse af alle d) Talebold opfordrer til inddragelse af alle e) Roskilde bruger talebolden meget og får positivt udbytte f) Gentofte får ikke rigtig talebolden i spil g) Alle fagligheder sættes i spil i forskellige dele af spillet	4a-4g) Tænkehættene udviser rollerne og opfordrer alle brugere til at deltage
5. Ventetid a) Refleksion b) Sætte sig ind i næste opgave c) Mindre refleksionstid til grupper der følger tidsplanen	5a) Refleksion foregår i opsamlingen efter hver runde 5b) Mellem runderne er der altid tid til at læse og forstå opgaven 5c) Refleksion bliver en del af processen

6. Processen generelt a) Deltagerne ser problemerne fra flere vinkler b) Nye problemstillinger sættes i spil c) Spillet kan introducere et ukendt område d) Overblikket over brikkernes placering fordrer refleksion e) Spillet kan overskueliggøre komplekse konstellationer og problemstillinger f) Deltagerne ser deres case fra forskellige vinkler g) Lægger op til at der skabes nye løsninger sammen h) Når der brydes med "gængse" metoder er der mulighed for at komme længere	6a) Deltagerne ser problemstillingen fra flere vinkler i form af de forskellige metoder, der inddrages 6b) Værktøjet giver mulighed for at sætte fokus på nye problemstillinger samt for opdagelsen af nye problemstillinger 6c) Spillet giver mulighed for at undersøge et nyt område fra forskellige vinkler 6d) Opsummeringerne efter hver runde fungerer som refleksionsrum 6e) Spilleets mange vinkler overskueliggør komplekse konstellationer og problemstillinger 6f) De forskellige metoder gør at deltagerne ser deres case fra forskellige vinkler 6g) Selve touch tablet lægger op til samarbejde desuden gør de forskellige metoder det samme 6h) Her brydes med de gængse metoder, hvorved der kan skabes innovative løsninger
7. Forventninger/ Ønsker a) Udbyttet skal være konkret b) Deltagerne ønsker deres bidrag er synligt	a) Det konkrete udbytte er et samlet dokument med samtlige idéer og forslag b) Det er ikke muligt at se hvad den enkelte har bidraget med, da problemløsningen er en fuldstændig fælles indsats
8. Idéudvikling a) Bruger det medbragte kort, hvilket betyder de har meget fokus på det der er og mindre fokus på det de gerne vil have b) Forslag bygger på kendte løsninger c) Lavt niveau af innovation d) Fokus på det faktuelle og deltagerne har svært ved at løsrive sig fra det eksisterende e) Ikke legende adfærd f) Flere af idéerne noteres ikke undervejs	8a+8b) Det eneste kendte der bringes i spil er selve problemstillingen. Der er dermed fokus på nye input og metoderne bygger ikke på det i forvejen kendte 8c) Kombinationerne i de forskellige metoder giver gode muligheder for innovation 8d) Se 8a+8b 8e) Der opfordres via de forskellige metoder til kreativitet og legende adfærd 8f) Der opsamles dokumentation efter hver runde