

# JOBBE SMARTERE SAMMEN



**Vestfold og Telemark**  
FYLKESKOMMUNE



**MASH UP**

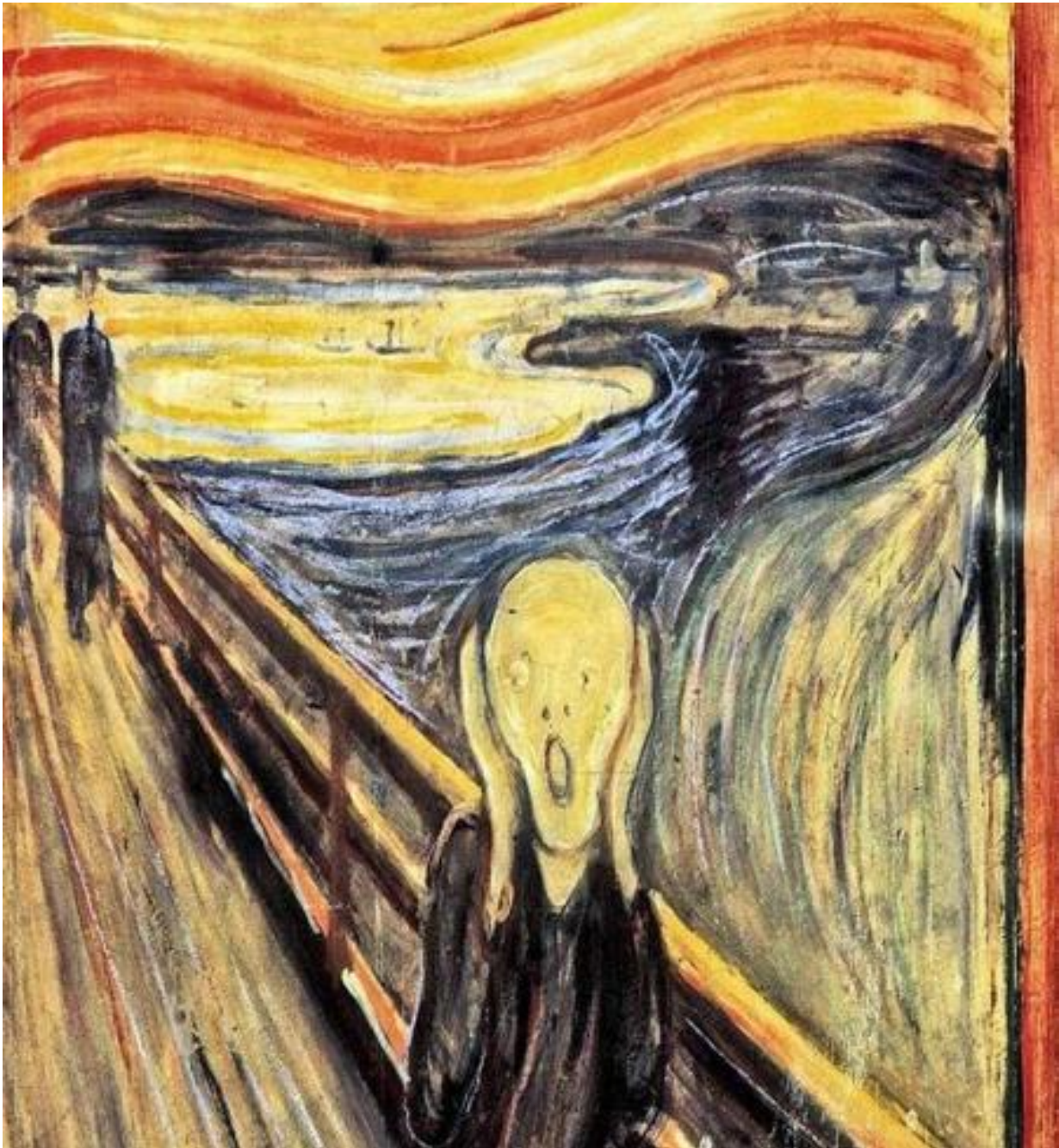
# Tankesett for kreativitet



Alle kan være kreative.

Når vi er kreative avslører vi noe om oss selv.

Å jobbe kreativt og å skape noe nytt er sårbart.



## Vi er alle redde for noe

Å feile.

Å bli dømt.

Å tape.

Å bli avslørt.

Å ikke høre til.

Å ikke være gode nok.

Å være kjedelige.

Å ta opp tid og oppmerksomhet.





## Fasilitators adferd

Åpen og støttende.

Lytte aktivt.

Motvirke fordommer.

Lære fra å feile.

Den beste måten å lære hva dette innebærer er å føle på ubehaget selv!



# Kreativ kvalitet

Visuelle virkemidler er kraftige verktøy.

De er enkle i bruk, men tar tid til å venne seg til.

Kvantitet leder til kvalitet. Flere stemmer leder til flere løsninger.

Det finnes mange matriser og andre verktøy for demokratisk beslutningstaking – tilpass alltid til prosessen og hensikten.



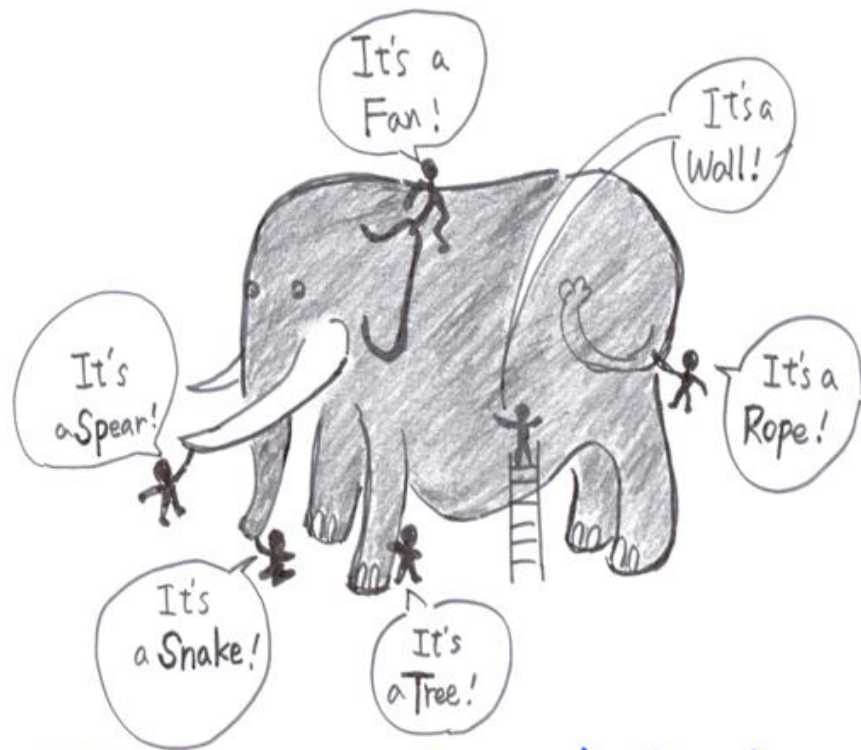


Bilder og tegninger er viktige i utviklingen av ideer, fordi de gjør abstrakte ting konkrete.

Men visualiseringer er nyttige i **alle ledd** av en prosess, **uavhengig hva det er vi designer.**

Visuelle virkemidler er en essensiell del av Design Thinking metodikk.





## Blind men and an elephant

- A HINDOO FABLE -

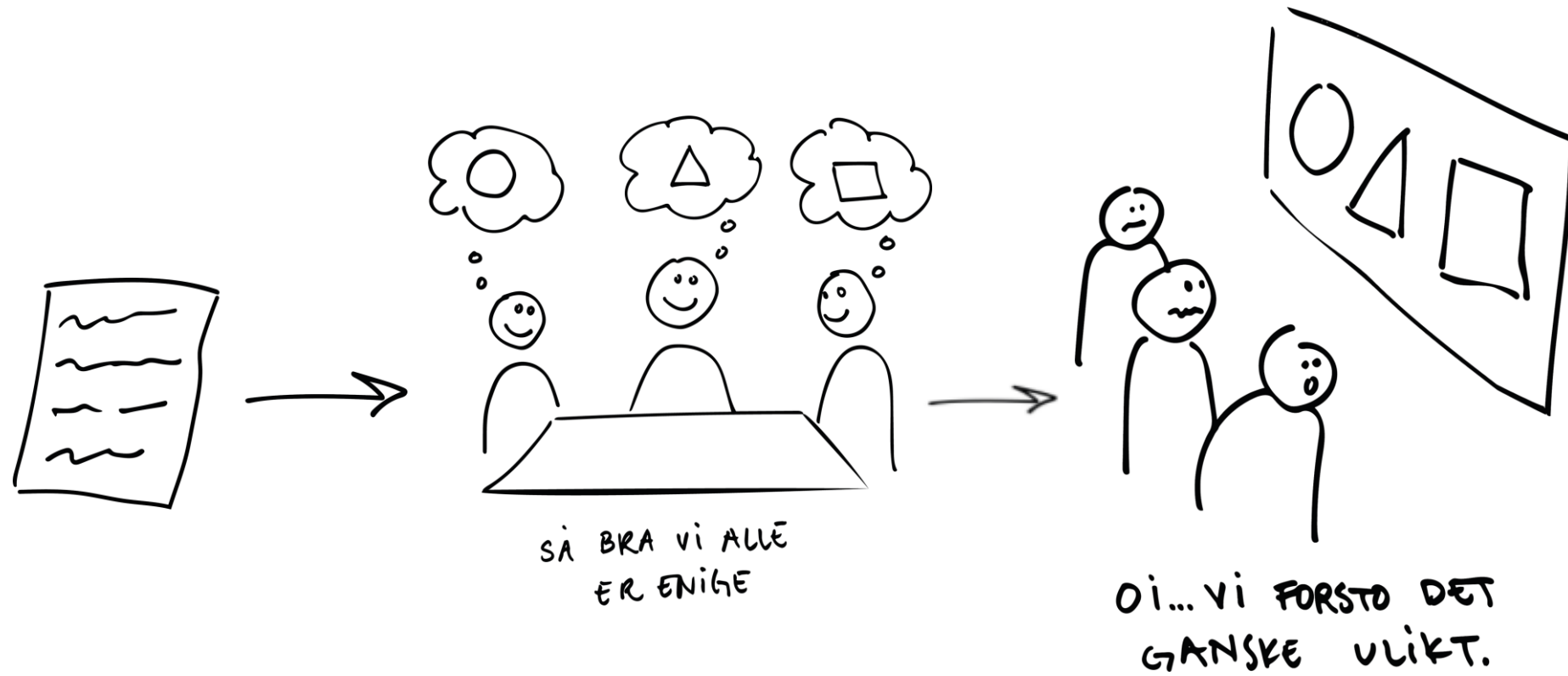
@Laz8

Vi husker og gjenkjenner bilder langt bedre enn ord.

Bilder hjelper oss forstå tid og sammenhenger.

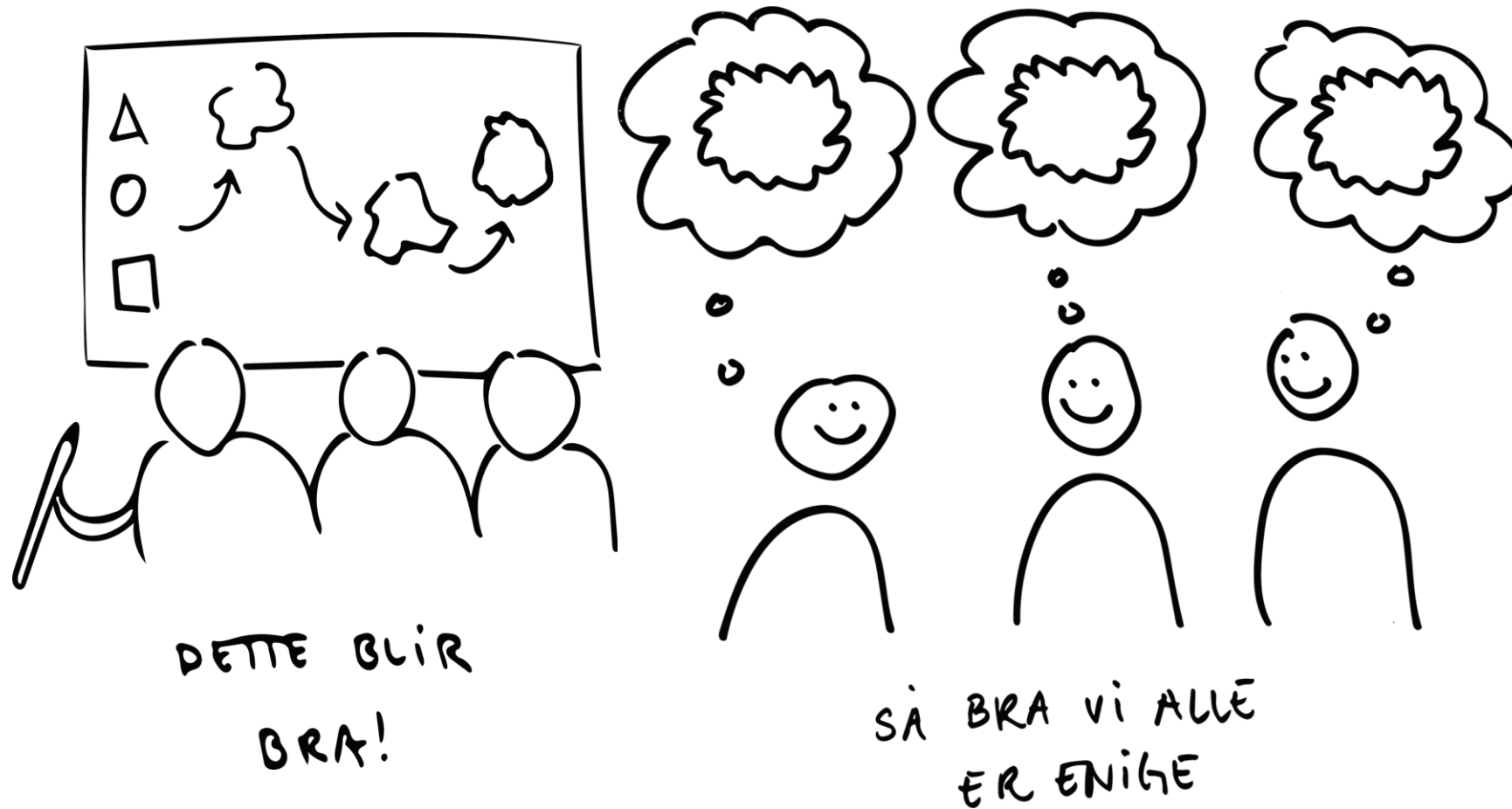
Hjernen prosesser bilder ca 60.000 ganger raskere en tekst!

Visualiseringer bidrar til delt forståelse og nye perspektiver.



Delte dokumenter sikrer ikke felles forståelse





Bruk av ord med bilder bidrar til å danne felles forståelse underveis.

De bidrar også til at vi husker samtaler i ettertid.

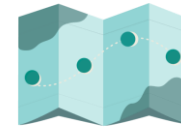
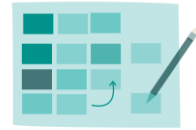
Visuell dokumentasjon av en samtale fungerer på samme måte som et feriebilde...

Når vi ser på bildene husker vi flere detaljer og hendelser utenfor bildet.





Visuelle virkemidler: få mest mulig ut av hvert eneste møte/workshop/fase.



**Problem**

**FORSTÅ**

**SKAPE**

**LEVERE**

**Løsning**



Visuell dokumentasjon i alle faser: enklere å huske og videreformidle til andre.



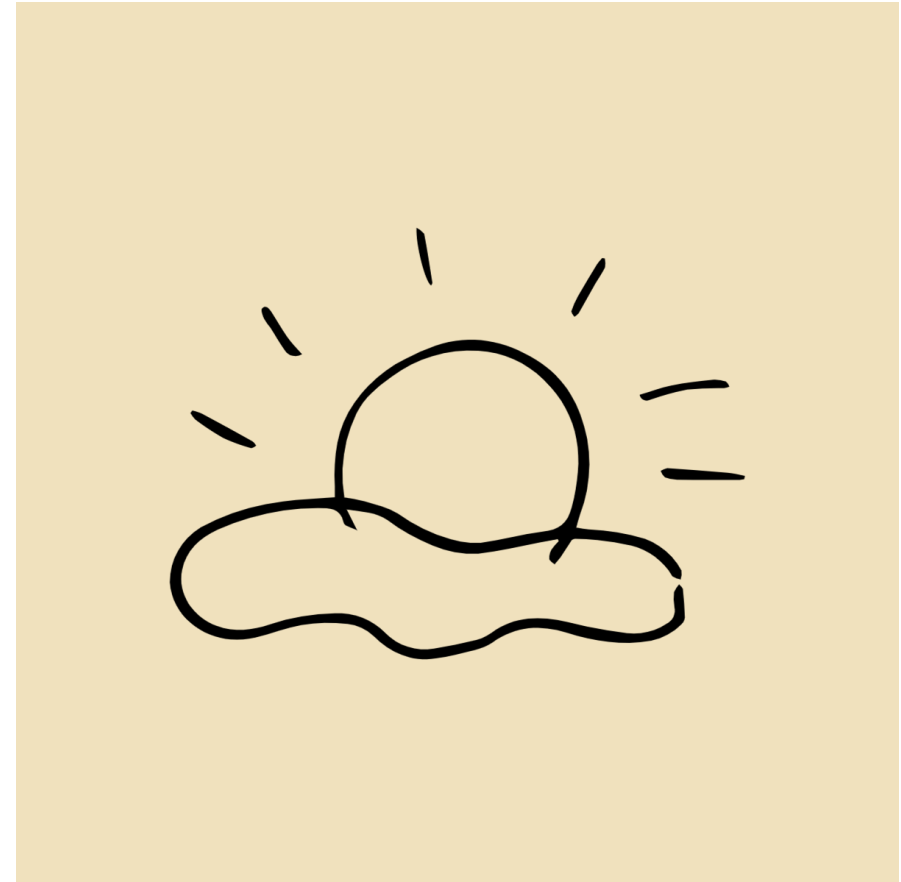
# Oppgave: Visuell Oppvarming

Mennesker vil vanligvis ikke være komfortable med å tegne. Begynn derfor med en enkel oppgave når du må jobbe med visualisering og mash-up.

- Finn frem ark og noe å tegne med.
- Tegn hvordan en skikkelig bra dag ser ut for deg!
- Vis til hverandre.

**Materialer:** Tusjer, blanke ark.

**Tid:** 3-5 min.







# Oppgave: Visualisere en idé

- Personen bak ideen bruker ca. 2 minutter på å forklare ideen. De andre i gruppen lytter og tegner det som blir sagt på sitt eget ark, **uten å stille spørsmål**.
- Bruk 2 min hver på å presentere tegningene og ideen slik dere har forstått den).
- Forsøk å bygge videre på ideen. Nye tanker dokumenteres på tegningene. Vis tegninger underveis for å forklare.

**Materialer:** Tusjer, blanke ark.

**Tid:** 20-30 min.

**Alle tegner den mest populære ideen på hvert sitt ark**



Husk at når dere skal bygge på en ide:

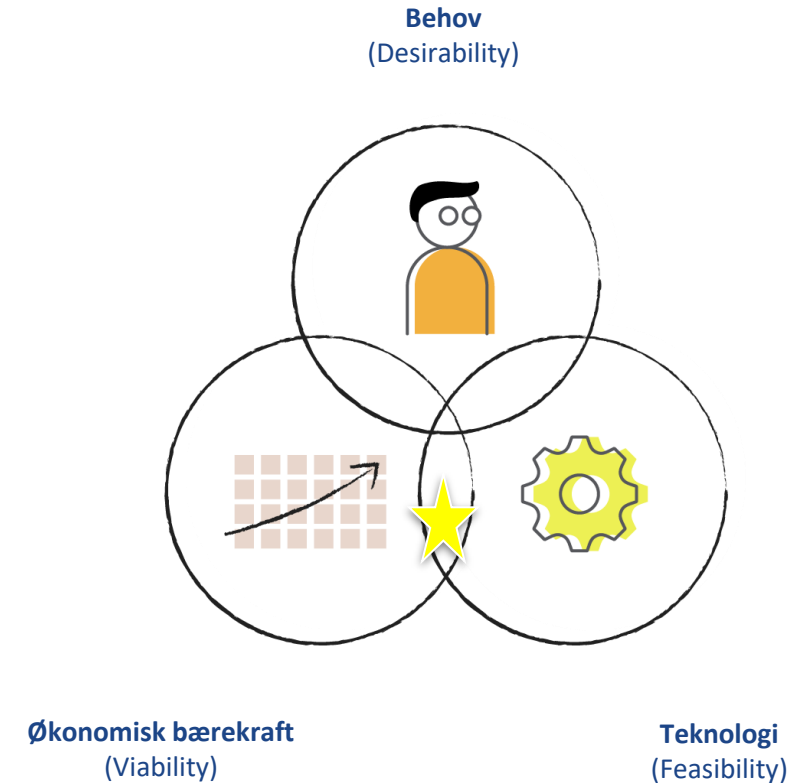
- Tankesett er åpent. Bygg videre med å si **ja, og...**
- Unngå å stille kritiske spørsmål til ideen



# Kriterier

Design thinking handler om å finne løsninger som kombinerer brukerens behov, utnytter teknologiske muligheter og er lønnsomme.

Disse er kriterier for å avgjøre hvilke ideer man bør fokusere på videre i prosessen.



”

**Not everything that  
counts can be counted,  
and not everything that  
can be counted, counts.**

Albert Einstein

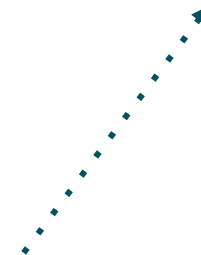
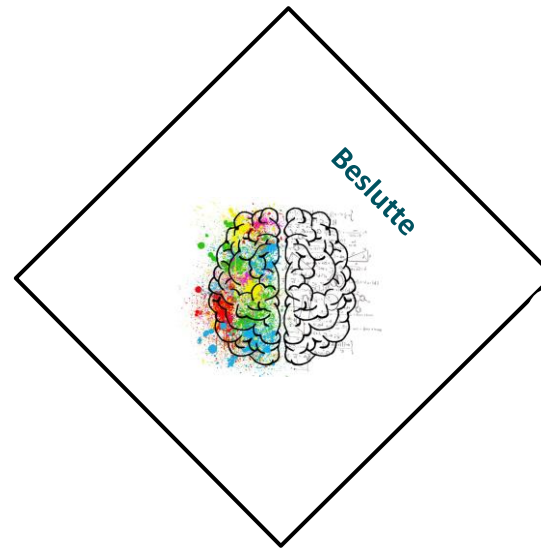


# Det analytiske

FORSTÅ

SKAPE

LEVERE



Hvordan lukker vi diamanten?





# Kriterier - av hvem og for hvem?

## Brukerbehov

Verdi for brukere.

Verdi for samfunnet

**Brukere**  
(Innsikt fra Forstå-fasen)

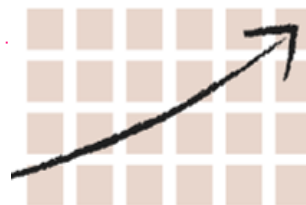


## Økonomi

I tråd med virksomhetens strategi.

Tilgang på ressurser.

**Eiere / investorer**  
(Prosjektpartnere)



## Teknologi

Teknisk implementering.

Infrastruktur.

**Leverandører / fagmiljø**  
(nøkkelpersoner i skape-fasen)



## Verdimatrise

Evaluere ideer på en fleksibel og visuell måte med flere aktører.

Et demokratisk verktøy som er lett å tilpasse.





## Verdimatrisen

- Sett kriterier (helst ikke mer enn 5). Disse er på x-aksen.
- Sett poeng fra 1 til 5 på y-aksen.
- Gi hver ide en fargekode eller et tall.
- Alle i gruppen rangerer hver ide for hvert kriterie, **individuet**.
- Diskuter til sist, flytt på lapper.

