



UTFORMA lösning

NORMKREATIV INNOVATION

- Nu är det dags att detaljutveckla er idé baserat på diskussionerna ni haft kring användare, behov, normer och värderingar. Ni ska utföra era idéer nu utforma en normkreativ lösning.
- Skriv ner era individuella idéer på separata popper/posits under tyndad. Ta gärna hjälp av övningen "Klocka goda idéer" i kursgruppen ☺ Utmana / Hjälper 12.
- Saml era idéer och beskriv de för varandra i tur och ordning. Beskriv hur de fungerar, vad de ska bidra till och hur användaren kan ha nytta av ert lösningsförslag. Ta gärna hjälp av Joken, som ni ser här i rutan till höger. Jämfå diskussionerna och idéerna koppar det normkritiska perspektivet.
- Välj ut en eller kombinera flera idéer för att hitta en gemensam lösning. Visualisera gärna idéerna samtidigt så att ni får en gemensam bild. Ta gärna hjälp av övningen "Teckna fram konturerna" i gruppen ☺ Utmana / baksidan av Ruler 8 för detta.
- Visualisera ert färdiga lösningsförslag i rutan till höger.

Välj TAKTIKER

TAKTIKER

- Nu är det dags att påbörja det normkreativa arbetet, men det finns många vägar att gå. Ska till exempel idén fungera bättre för en specifik grupp, eller är tankarna lika bra för alla? Plocka fram klöversviten ur NOVAs metodkortlek för att börja välja taktiker.
- Läs först igenom introduktionskortet. Läs sedan in ledningarna på varje taktikkort för att få en överblick över de olika tillvägagångssätten.
- Diskutera och välj två till tre taktiker som ni tycker passar just ert idéutveckling eller som ni är sugna på att experimentera med. Några taktiker handlar om vems behov som är viktigast, andra handlar om vad som ska åstadkommas, och andra handlar om vilken utveckling. Det är viktigt att ni kommer till en överenskommen huvudtänk och en eller ett par stödåtgärder.
- Placera korten i rutor på duken.
- TIPS: Nu kommer ni säkert att börja på förändringar och lösningar - anteckna och skissa dessa så ni har de samlade.

UTMANA NORMER

NORMER

- Normer och värderingar är rättsnären som hjälper oss att hålla ihop socialt och lösa världens. De är oftast positiva, men de kan också bidra till diskriminering. Även det vi skapar bygger på olika normer och värderingar som kan begränsa användare.
- Plocka ut Spaderssviten ur NOVAs metodkortlek och läs igenom introduktionskortet.
- Diskutera och välj ut 3-4 kort i sviten som verkar relevanta för den normkritiska analysen av just ert idé.
- Använd korten för att analysera ert idé. Diskutera vilka begränsningar ni ser och vilka eventuella möjligheter det finns för normkreativ utveckling. Det kan till exempel handla om att vilka som påverkas och hur de påverkas av ert idé.
- Sammanfatta i rutan till höger.

Definiera ANVÄNDAREN

EXPERIMENT

- Nu är det dags att utveckla förståelse för användaren - det vill säga den eller de personer som ska nyttja ert tänkte lösning.
- Plocka fram Rulerssviten ur NOVAs metodkortlek och läs sedan igenom introduktionskortet.
- Lägg ut hela sviten på dialogduken och diskutera vilken kopp som bäst representerar den användare ni vill nå. För vägledning i diskussionen kan ni ta hjälp av övningen "Ge tanken kropp" i kursgruppen ☺ Utmana, baksidan av hjärtar sex.
- Välj ut den kopp som bäst representerar just ert användare. Beskriv användare mer ingående i rutan till höger. Ta gärna hjälp av övningen "Namnge karaktären" i kursgruppen ☺ Uppleva / baksidan av klöver 8.

1

UPPDRAG

Ett uppdrag består av att analysera en befintlig idé, en befintlig produkt, tjänst, miljö eller liknande utifrån ett normkritiskt perspektiv.

NOVA är en arbetsprocess för att utveckla en normmedveten och nytänkande lösning. Genom att utveckla förståelse för brukare, normer och värderingar i samhället kan du upptäcka nya perspektiv på saker och ting. Det skapar möjligheter för oss att lösa problem på helt nya sätt.

Följ dialogdukens steg-för-stegprocess och använd ert metodkortleken NOVA - Verktyg och metoder för normkreativ innovation.

Beskriv ert idé, produkt, tjänst eller miljö i rutan här till höger:

- Hur fungerar den?
- Vem är den till för?
- Vilka problem eller behov löser eller tillfredställer den?
- Rita gärna!

Använd JOKERN

JOKERN

För att kunna samarbete med varandra behöver vi kunna samförstå och glädje i arbetsprocessen. När någon uttrycker kritik mot det som majoriteten av gruppen tycker vara en bra idé kan det därför kännas obehagligt. Speciellt känsligt kan det bli om de motordningarna som finns i den egna arbetsgruppen uppmärksammas. Men normkreativ innovation kräver att vi klarar av att hantera kritik som sköter om. Vi behöver ifrågasätta det vi för givet, om och om igen. Det är en nödvändig del av processen som sköter projektets innovationspotential.

Det är ofta svårt att vara den som påstår bristande normkritiska perspektiv. Den som påstår att perspektivet saknas står till på illusionen att alla är överens och utmanar "den goda stämningen". Det kräver mod. Inte minst för att det kan vara personliga erfarenheter som ligger till grund för kritiken - erfarenheter som har gått inakt i diskriminering. Risken finns att fokus skiftar från problemet till budstävaren - att den som påstår problemet betraktas som "den som skapar problem". Men Glädjedödaren behövs, det är den som skapar för mer om begreppet "The promise of happiness" - Farniait tillgripa under Fästing på fördjupning i Guiden.

GLÄDJEJÖDAREN

Det här kortet är Joken i lekens - Glädjedödaren som hjälper oss att inte tappa det normkritiska perspektivet i arbetsprocessen. Vidare på kortet och i utdelat tips på hur kortet kan användas under arbetsprocessen.

Använd JOKERN

LÄGG FRAM JOKERN

- Här nedan följer förslag på när Joken kan användas och hur ni kan förhålla er till den under arbetsprocessen:
- Kortet bör brukas. Rikta fokus på kortet och inte på den som lägger fram kortet.
- Kortet kan användas när som helst. Det kan vara när någon känner ett pressat risker eller tappat fokus från normkritiska perspektiv, eller samtidigt gäller tillbaka i det trygga och säkra. Det kan också vara till lösningsförslagen till exempel blir stereotypa och grupper över normer definieras för grovhet.
- Kortet kan användas av vem som helst. Låt kortet vara tillgängligt. Att låta det ligga inom allas räckhåll är också ett sätt att motivera att det är viktigt.
- Kortet har den högsta vördeten. Det innebär att alla behöver stanna upp och fråga sig vad som sker när kortet landar på bordet.
- Kortet är positivt. Låt glädjedödaren bli något positivt. Joken använder humor - att "störa" måste inte bli en negativ upplevelse, tvärtom.



5

4

3

2

