Hverdagsreisen

ComteBureau

SUNNE KOMMUNER
WHOs NORSKE NETTVERK

DOGA

Innhold

Introduksjon 03

Del 1 Hovedfunn og innsikter 08

Del 2 Hverdagsreisen DIY 20

INTRODUKSJON

Introduksjon

Om rapporten 04

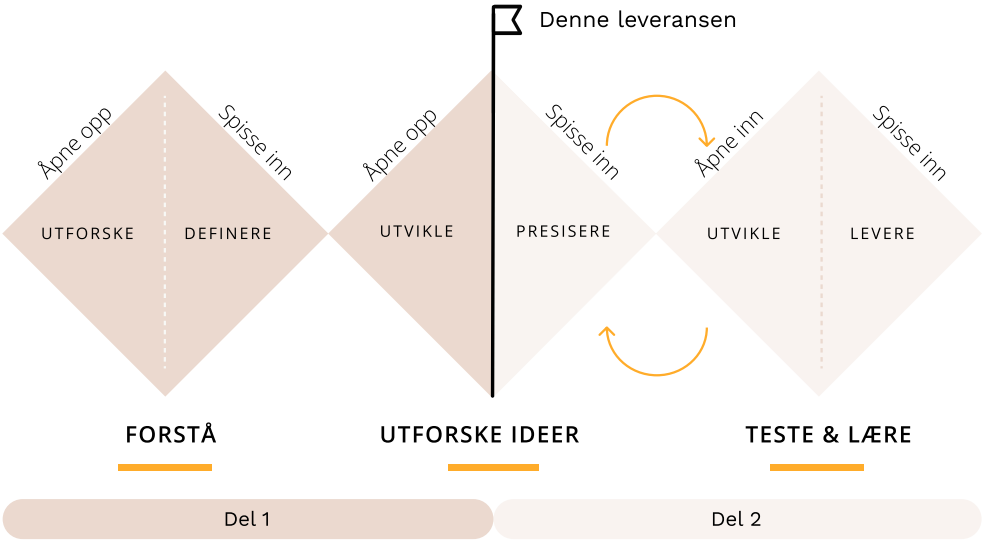
Om prosjektet 05

Hva er en hverdagsreise 07

DEL 1 - DETTE HAR VI LÆRT

DEL 2 HVERDAGSREISEN DIY

Om rapporten



Det du nå leser er et resultat av første del av prosjektet Hverdagsreisen. Prosjektet er et samarbeidsprosjekt mellom DOGA og Sunne kommuner - WHOs norske nettverk, og et forprosjekt i DOGA sin satsning “Arkitektur og folkehelse”.

Hverdagsreisen er en innovasjonsprosess som skal utforske en metode for økt innsikt i hvordan folk blir påvirket av sine fysiske miljø, slik at man kan bygge og planlegge for bedre folkehelse.

Fase 1 av prosjektet har fokusert på å innhente og forstå innsikter om folks hverdagsreise, og beskrive en metode som kan brukes av kommuner i hele landet. Fase 2 av prosjektet er under utvikling og vil fokusere på å utvikle prototyper for å teste løsninger basert på innsiktene fra fase 1.

Denne rapporten tar for seg fase 1 av prosjektet Hverdagsreisen. Rapporten er delt opp i to deler:

I første del beskriver vi hovedfunnene fra feltarbeidet i pilotkommunene. Funnene er både innsikter om innbyggernes hverdagsreiser og hovedfunn for utvikling og testing av metoder fra designfeltet inn i tidligfase arkitektur.

I andre del kommer vi med en anbefaling til en metode og fremgangsmåte for å kunne gjennomføre en tilsvarende prosess i andre kommuner. Fremgangsmåten tar utgangspunkt i verktøyene som ble benyttet og testet i dette forprosjektet.

Til sist redegjør vi for mulige utviklingsspor for veien videre for Hverdagsreisen som prosjekt, basert på arbeidet gjennomført og erfaringer gjort underveis.

Om prosjektet

> *Dette er "mermedvirkning" - utover minimumskravet. Vi gjør metodisk arbeid som egentlig gavner politisk arbeid.*
>
> - Prosjektdeltaker i pilotkommune

Våre bygde omgivelser legger rammer for livene våre. De påvirker våre fysiske aktiviteter, og de påvirker hvilke sosiale møter som oppstår - eller ikke oppstår. Ved steds- og byutvikling har man derfor muligheten til å gjøre gode valg som bidrar til å fremme god helse og sosial inkludering.

Det er bred politisk enighet om viktigheten av helsefremmende og tverrfaglig folkehelsearbeid i norske kommuner. I regjeringens handlingsplan for fysisk aktivitet (2020), hvor bl.a. DOGA bidro med innspill, er det en tydelig satsning på økt fysisk aktivitet på tvers av sektorer og departementer. I Folkehelsemeldingen «Gode liv i et trygt samfunn» (2018-2019) er forebygging av ensomhet et av tre fokusområder. Det mangler dog i begge meldingene fokus på hvordan kommunene kan og bør forebygge ens omhet og stimulere til fysisk aktivitet gjennom de bygde omgivelsene.

Samtidig som den generelle fysiske hverdagsaktiviteten i befolkningen går ned, er ensomhet et økende problem. Det foregår en sterk fortetting av norske byer og tettsteder, men inaktivitet og sosial isolasjon er en utfordring både i tettbygde og spredtbygde strøk.

For å møte denne situasjonen vil bolignære og felles utearealer bli stadig viktigere aktivitetsarenaer i mange ulike lokalmiljø. Utformingen av fellesskapsrom, med ivaretaking av grøntstrukturer og tilrettelegging for aktiv transport, sosial samhandling og fysisk aktivitet, vil dermed ha avgjørende innvirkning på folkehelsen. I et folkehelseperspektiv er derfor våre felles utearealer og samlingssteder en svært viktig fremtidsressurs med stor samfunnsmessig verdi.

I 2019 startet DOGA initiativet «Arkitektur og folkehelse», der man leter etter måter å utforme uteområder som fremmer helse og trivsel. Hverdagsreisen er et forprosjekt i dette initiativet, og har som mål å avdekke hvordan folk beveger seg i sine hverdagsreiser, og samtidig bidra til at kommuner benytter mer design- og arkitekturkompetanse i sitt folkehelsearbeid.

Med utgangspunkt i «hverdagsreisene» til et utvalg mennesker i forskjellig alder på forskjellige steder, har vi i dette forprosjektet undersøkt barrierer og drivere for fysisk aktivitet og sosiale møter i våre bygningsnære uteområder.

Design og arkitektur Norge (DOGA) fremmer god bruk av design og arkitektur i Norge for å skape fremtidens nye, grønne og lønnsomme løsninger. DOGA er en del av det offentlige virkemiddelapparatet for økt innovasjon og mottar et årlig tilskudd over statsbudsjettet.

Sunne kommuner jobber for å skape lokalsamfunn som er gode å leve i, for alle som bor i dem. De er et nettverk av kommuner og fylkeskommuner som setter folkehelse høyt i sin samfunnsplanlegging, og har en helhetlig tilnærming til helse. Sunne kommuner er ambassadører for sosial bærekraft, og mener folkehelsearbeidet er avgjørende for å nå FNs bærekraftsmål. Sunne kommuner er del av WHOs Healthy Cities-nettverk.

Comte Bureau har gjennomført prosjektet. Comte Bureau er et tverrfaglig designmiljø som jobber med å løse samfunnsfloker gjennom å designe tjenester, organisasjoner, byer og steder med utgangspunkt i brukeres behov. Selskapet jobber i krysningspunktet mellom atferdsvitenskap, tjenestedesign, arkitektur og organisasjonsutvikling. Se mer om Comte Bureau på comte.no.

For DOGA
- Jørgen Hallås Skatland, prosjektleder
- Ingerid Helsing Almaas
- Marte Marstrand

For Sunne kommuner
- Maria Eintveit, prosjektleder
- Vigdis Holm

Designteam i Comte Bureau
- Lene Haus, arkitekt og prosjektleder
- Joana Sá Lima, arkitekt
- Adrian Hasnaoui Haugen, sosialantropolog
- Øystein Evensen, sosiolog
- Frida Støvern, tjenestedesigner

Referansegruppe
- Guri Mette Vestby, sosiolog og forsker med kompetanse blant annet fra Seniortråkk, NIBR
- Gunnar Ridderstrøm, arkitekt og planlegger, Norconsult/NMBU
- Maya Karoline Rynning, prosjektleder Walkmore, Transportøkonomisk institutt
- Stine Sagen, bærekraftrådgiver i Kristiansand kommune og prosjektleder for samarbeidsprosjektet SOSLOKAL
- Hanne Løvbrøtte, prosjektutvikler OBOS
- Ragnhild Lorentzen, prosjektleder i Tverga
- Heidi Fadum, seniorrådgiver Helsedirektoratet

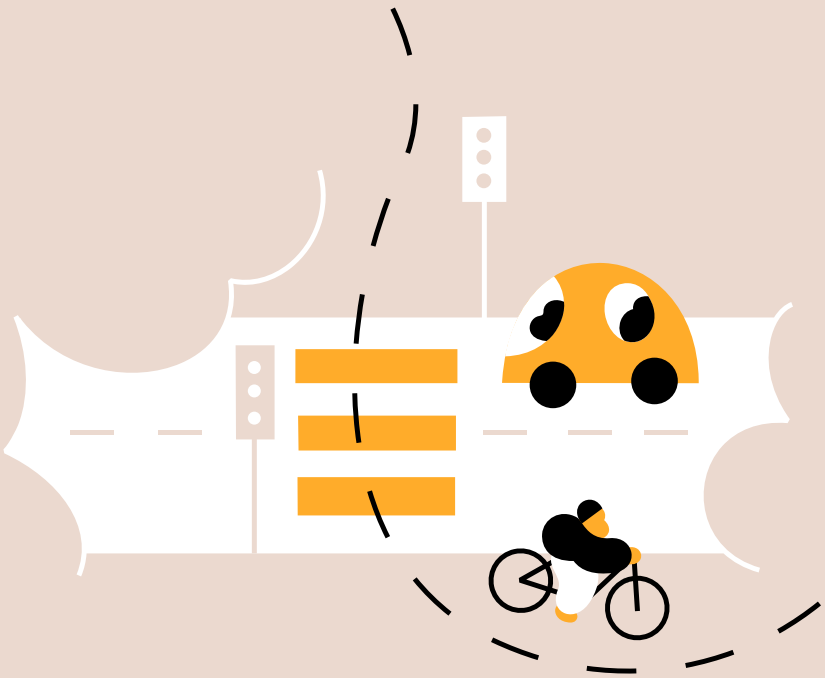
Hva er en Hverdagsreise?

En hverdagsreise er alt du gjør fra du går ut døra om morgen, til du er tilbake igjen på kvelden. I prosjektet Hverdagsreisen har vi som mål å skape by- og stedsutvikling som er både sosialt bærekraftig og helsefremmende. For å utvikle gode løsninger trenger vi innsikt i hvilke behov vi skal skape løsninger for å møte. Gjennom feltarbeid i tre pilotkommuner har vi utforsket om tjenestedesignfagets brukersentrerte tilnærming kan gi ny og nyttig kunnskap for de tidlige fasene i arkitektur- og stedsutvikling, samt til det overordnede folkehelsearbeidet.

Det finnes en rekke ulike tilnærminger for å forstå et sted eller et område. I Hverdagsreisen har vi hatt som mål å utforske en ny måte å gjøre dette på. Vi har gått kvalitativt til verk for å skape et rikt og dypt bilde av som hemmer og fremmer fysisk aktivitet og sosiale møter utendørs.

> “Når folk er ute og går, beveger de seg på tvers av eiendomsgrenser og ansvarsområder, de er på en «hverdagsreise» som følger sin egen logikk, avhengig av hva folk holder på med og hvor de skal.
>
> - Utdrag fra prosjektutlysning

DEL 1 - HOVEDFUNN OG INNSIKTER



Del 1
Hovedfunn og innsikter

I denne delen presenterer vi hovedfunn og innsikter fra prosjektet. Dette er både lærdommene fra feltarbeidet vi har gjort, og erfaringer rundt metodeutvikling og uttesting av prosess i felt.

Hvordan har vi gått frem? 09

Omfang feltarbeid 10

Pilotkommunene 11

Innsikter fra felt 14

Vi har lært at Hverdagsreisen som prosess... 18

Hvordan har vi gått frem?

Metodikk og Fremgangsmåte

Prosjektet har tatt utgangspunkt i kommunenes egne definerte utfordringer, prosjekter og målgrupper. Det har vært et mål at prosjektet skal gi supplerende innsikt til tidligfase arkitektur og stedsutvikling, samt til det overordnede folkehelsearbeidet. Vi har brukt designfagets verktøykasse for å utforske hvordan denne kan gi ny lærdom om et sted og menneskene som bruker og skal bruke det. I felt har vi utelukkende brukt kvalitative metoder. Disse vil vi gå nærmere inn på og beskrive i del 2 av denne leveransen.

Utlysningen spesifiserte at man for feltarbeidet ønsket at det skulle ses nærmere på:

- De bygningsnære uteområdene.
- Sammenhengen mellom ulike områder, «hverdagsreisen», på tvers av steder og funksjoner.
- Å se fysisk aktivitet og sosiale møter i sammenheng.
- Både individer og hvordan individene forholder seg til andre, både kjente og ukjente.
- Helårsperspektivet: Hvilke barrierer og drivere som oppstår eller forsterkes når det regner, blåser og er kaldt.
- Hvordan design- og arkitekturkompetanse kan virke sammen for å gi innsikt i hvordan folk bruker sine bygde omgivelser.

Målet for feltarbeidet har vært todelt:

- Hente innsikter om hverdagsreisene på det enkelte sted, med utgangspunkt i kommunens problemstilling.
- Utvikle et metodeverktøy som kan nyttiggjøres av andre kommuner, for å anvende tjenestedesign og arkitektur i praksis i sitt daglige folkehelsearbeid.

Feltarbeidene har dermed vært en måte å både teste og videreutvikle metoden som presenteres i del 2, og erfaringer fra et feltarbeid har blitt brukt direkte inn i å tilpasse og spisse felttilnærming på neste sted.

> *Folk syns det er gøy å fortelle om seg selv. Det er en litt annen tilnærming til medvirkning. Det er en kraftfull mekanisme for engasjement.*
>
> - Prosjektdeltaker i pilotkommune

Omfang feltarbeid

Pilotkommunene ble rekruttert gjennom en åpen invitasjon til alle kommuner i medlemsnettverket til Sunne kommuner. Gjennom utlysningen ble kommunene oppfordret til å søke deltakelse. Høsten 2021 ble 3 pilotkommuner valgt blant søknadene.

Vi har gjennomført tre dagers feltarbeid i hver kommune. Vi har slik både kunne oppleve stedet over noe tid, i tillegg til å samle innsikt på ulike tider av døgnet. Vi har vært mellom to og tre personer til stede i felt.

> *Vi i kommunen kan fort glemme å være nysgjerrig, at man ikke alltid må ha en ferdig plan.*
>
> - Prosjektdeltaker i pilotkommune

Asker kommune

Feltarbeid: 15.-17.november 2021

- 2 nøkkelinformanter
- Gruppeintervju elevrådet, Tofte Ungdomsskole (7stk)
- 1:1-intervju 2 ungdommer, lokalsamfunnsutvalget
- 1:1-intervju 3 voksne (lokalsamfunnsutvalget, trener, butikkeier)
- Observasjon (klubb, lokal workshop for frivilligheten, skoleområder både barne- og ungdomsskole, Tofte sentrum → kyststien)
- 12 formelle samtaler/intervju under observasjon:
  - 6 stk elever Tofte Ungdomsskole
  - 2 ansatte klubben
  - 3 biblioteksansatte
  - Kontaktlærer Tofte ungdomsskole

Gjøvik kommune

Feltarbeid: 22.-24.november 2021

- 2 nøkkelinformanter i forkant av feltarbeid (undervisningsinspektør og helsesykepleier)
- 1:1-intervju 4 elever, Vardal ungdomsskole
- 1:1-intervju 4 elever, Kopperud skole
- 1:1-intervju 2 foresatte elever Vardal
- 1:1-intervju 1 foresatt barneskole
- Gruppeintervju fokusgruppe (4stk jenter) Vardal
- Observasjon (skolestart, skoleslutt, trafikkavvikling, “sentrum” etc.)
- Walk and talk elever (2 stykk bussreiser Vardal + 2 stykk ved Kopperud)

Austevoll kommune

Feltarbeid: 24.-26.januar 2022

- 2 nøkkelinformanter i forkant av feltarbeid
- Kick-off med prosjektgruppa
- 1:1-intervju 5 voksne innbyggere
- 2 stk gruppeintervju (11 stk) (6 stk. 7.klassinger + 5 voksne)
- 4 uformelle samtaler observasjon, Austevollbadet
- Omvisning - kjøretur gjennom øya
- Observasjon / “Service walk through” gjennom Storebø. Test og iterasjon av observasjonsguide.

Pilotkommunene

Asker kommune sin problemstilling for Hverdagsreisen

Hvordan kan økt kunnskap om ungdommens hverdagsreiser bidra til å legge til rette for flere gode møteplasser for ungdommen på Tofte, som stimulerer til fysisk aktivitet og sosial tilhørighet?

Kommunen ønsker at Tofte skal være et godt sted hvor ungdommen føler seg sett, hørt og ønsket.

> *Ofte er fritidsaktivitetene organisert rett etter skoletid, da føles det ut som en ekstra gymtime. Jeg vil helst dra hjemmom for å slappe av litt først.*
>
> - Ungdomskoleelev på Tofte

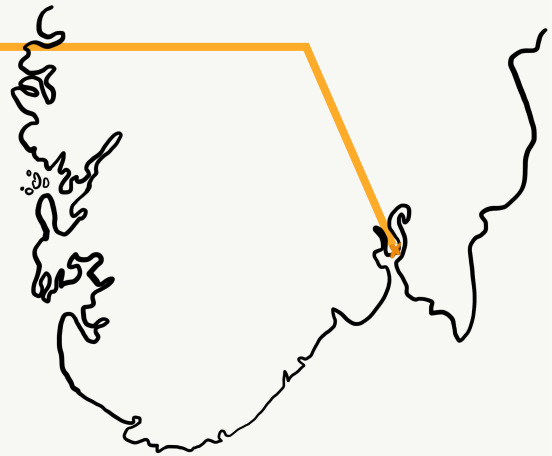
Se hva vi lærte i

Asker Kommune ↗

Prosjektområde: Tofte

Asker kommune ble ny kommune 01.01.2020 da gamle Asker, tidligere Hurum og tidligere Røyken slo seg sammen. I dag er Asker Norges 8. største kommune med 95 577 innbyggere og et areal på 376,62 km². Asker er en langstrakt kommune, med alt fra travelt byliv i nord til Hurumlandet (med utmarks- og jordbruksområder) i sør.
Askers innbyggere har generelt gode levekår, helsetilstand og levevaner. Likevel er det på enkelte felt relativt store forskjeller innad i kommunen og noen felt gir grunn til bekymring, og da spesielt sosiale helseforskjeller. Det er også generelt færre tilbud sør i kommunen.

Feltarbeid: 15.-17.november 2021



Pilotkommunene

Gjøvik kommune sin problemstilling for Hverdagsreisen

Hvordan kan økt kunnskap om folks hverdagsreiser bidra til å skape en skole som stimulerer til fysisk aktivitet og flere sosiale møter for nærmiljøet?

Gjøvik kommune skal transformere ungdomsskolen i Hunndalen, og en ny skolekrets skal flyttes inn.

Se hva vi lærte i

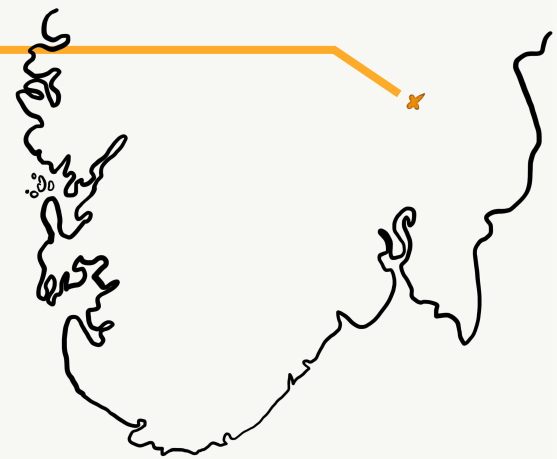
Gjøvik Kommune ↗

> *Ha i bakhodet at det er mange som spør om de (ungdommen) er fornøyd med det de har, men de har jo ikke noe å sammenligne med som barn. Ungdommer vet gjerne ikke hva de savner.*
>
> - Helsesykepleier

Prosjektområde: Hunndalen

Gjøvik er en kommune med 30.259 innbyggere og består av byen Gjøvik med bydelen Hunndalen og tettstedene Biri og Snertingdalen. Hunndalen ligger vest for Gjøvik sentrum. Bydelen Hunndalen har i gjeldende kommuneplan et sentrum vist med sentrumsformål – med forretninger og servicetilbud. Vardal ungdomsskole ligger i Hunndalen. Bydelssenteret er omgitt av eldre bebyggelse og flere nye boligområder som er bygd ut eller er under planlegging. Kommunale virksomheter og tjenestetilbud lokalisert i Hunndalen er barnehager, barne- og ungdomsskole og omsorgssenter.

Feltarbeid: 22.-24.november 2021



Pilotkommunene

Austevoll kommune sin problemstilling for Hverdagsreisen

Hvordan kan mer kunnskap om befolkningens hverdagsreiser bidra til å finne gode tiltak som kan fremme fysisk aktivitet og sosiale møter i Storebø sentrum hele året?

Austevolls kommunesenter Storebø er et sentralt møtested for hele kommunen. Det er et ønske om å få mer aktivitet ned mot sjøen hele året, men etablering av handelsnæringen trekker aktiviteten opp mot fylkesveien. Kommunen ønsker mer liv og flere gode møteplasser for sin lokale befolkning, spesielt i vinterhalvåret.

> *Vi har opprinnerlig ikke en geografisk utfordring, men vi har skapt det ved å ikke etablere et sentrum*
>
> - Engasjert forelder i Størebø

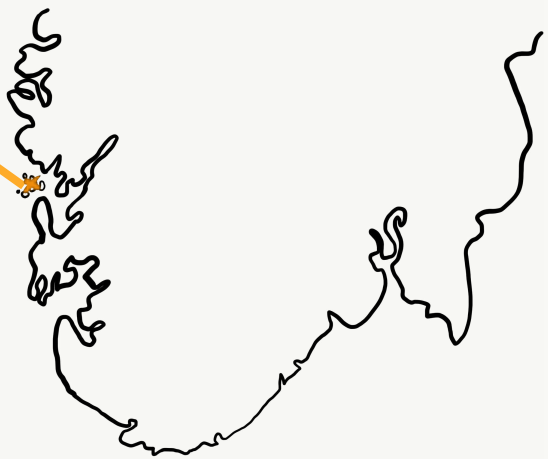
Se hva vi lærte i

Austevoll Kommune ↗

Prosjektområde: Storebø

Austevoll kommune er en øykommune med 5 241 innbyggere og et landareal på 114 km². Kommunen har en sterk tilknytning til sjø og er unik i sin utforming da mye av arealet ligger innenfor 100 metersgrensen til sjøen, spredt bebyggelse og enebolig om dominerende boform. Innbyggerne bor fordelt på 8 ulike øyer hvor enkelte av øyene har broforbindelse mellom seg. Fergeforbindelse til fastland. De største utfordringene er: flertallet er avhengig av bil i hverdagen, mangel et godt offentlig transporttilbud, lange avstander, liten variasjon i boligutforming, ingen fastlandsforbindelse og en aldrende befolkning.

Feltarbeid: 24.-26.januar 2022



Innsikter fra felt

Prosjektet har hatt som overordnet mål å fremme mer fysisk aktivitet i folks hverdagsreiser. Gjennom feltarbeidene vi gjennomførte i Austevoll, Gjøvik og Asker har vi identifisert en rekke innsikter rundt hva som påvirker hverdagsreisene til innbyggere i disse kommunene.

Innsiktene er derfor påvirkningsfaktorer og vil, avhengig av individet, representere både en potensiell fremmer og en potensiell hemmer for mer fysisk aktivitet og sosiale møter utendørs i de mindre attraktive tidene av året. Eksempelvis vil en forelder kunne være både en hemmer og fremmer for flere sosiale møter og mer fysisk aktivitet i en ungdoms hverdagsreise. Et annet eksempel er hvordan “minste motstands vei” i hverdagslogistikken kan være årsaken til å benytte bil, bare bli hjemme eller velge bort et sosialt møte.

Vi har lært at hverdagsreisene til folk....

...styres av vaner og ikke alltid rommer valgfrihet

Hverdagsreisen er ikke universell: For noen varierer den fra dag til dag, for andre er den mer statisk, organisert og vanepreget. Dette kommer blant annet til uttrykk ved at:

- Avstander definerer hverdagsreisen - når det for eksempel er for langt å gå.
- Hverdagsreisen er definert av en rekke avgjørelser, og graden av valgfrihet avhenger blant annet av alder (eks. om foreldre ikke vil at ungdommen skal være et sted, utpreget bilkultur på stedet og at da det å ta buss som litt rart og unaturlig hvis man er over 18...).
- I hverdagslogistikken går man for minste motstands vei - opplevd tid og forutsigbarhet.
- Folk vil gjerne ut og være med andre. De tar bilen til turløypa, synes skolebussen er så sosial at man går både på tidligere og tar den motsatt vei for å få en ekstra bussløyfe om morgenen.

...påvirkes av hvem du er og hvem du forsøker å være

Hverdagsreisen påvirkes, som de fleste andre valg man tar i livet, av en rekke sosiale mekanismer relatert til blant annet hvem du er, hvor du kommer fra og hvem du prøver å bli. Egen hverdagsreise er i stor grad påvirket av andres hverdagsreiser, f.eks. familielogistikk eller hvordan venner gjør sine hverdagsreiser. Dette innebærer eksempelvis at for å forstå hverdagsreisen til unge, må vi også forstå at Hverdagsreisen er en del av de unges frigjøringsprosjekt fra foreldrene. I hverdagsreisen til mange unge ligger det flere "hverdagsmagneter" som fungerer som identitetsskapere:

- De går frem og tilbake til den lokale (men globale) fastfoodkjeden, hvor de selv opplever å være voksne. På veien diskuterer de hvordan "maten var bedre med forrige eier".
- De tar veien gjennom skogen for å få "litt fri fra familien" og "bare kunne snakke med kompiser" på kvelden, men unngår samme veien når de skal på skolen dagen etter.
- "Jeg slutta å gå gjennom skogen da jeg var på barneskolen, gidder ikke komme skitten på skolen liksom" (15 åring med hvite joggesko og velorganisert ryggsekk)

...påvirkes av fysisk utforming

Det er kjent at de byplanmessige grep, de bygningsnære omgivelser og hvordan disse er møblert påvirker hvordan man ser på og bruke omgivelsene i hverdagen. Denne påvirkningen er imidlertid ofte ganske ubevisst hos den enkelte og uttrykkes heller ved manglende bruk enn som et tydelige formulert standpunkt.

- Ensformig og kjedelige omgivelser påvirker valgene f.eks. gjennom opplevd tid og avstand. Det sosiale kan veie opp for dette og man kan være villig til å bruke lengre tid og reise lengre avstander dersom det er noe som trekker.
- Manglende helhetstenkning påvirker. I alle tre pilotkommunenes prosjektområdene står bilen sterkt og stedsutviklingen har skjedd med utgangspunkt i hovedfartsåren som går gjennom stedet, fremfor å legge til rette for mer enn bilen.
- Foreldres opplevelse av hva som er trygg og ikke-trygg trafikkavvikling påvirker hvilke valg foreldre og ungdommen tar i hverdagsreisen.
- Tilgang på møtesteder: Uten sted å være utendørs trekker du inn til de du allerede kjenner. På den måten trumfer det sosiale behovet det å være utendørs.

...påvirkes av lokale myter og rykter

Folks opplevelse av et sted, dets utforming og aktivitetene som foregår der, har like mye å si som hva som faktisk foregår på stedet. Stedets omdømme og opplevde identitet har dermed mye å si for hvordan området og møteplassene brukes, og hvordan hverdagsreisene formes:

- Lokal tilhørighet: Sted handler for mange om identitet, og denne kan gå på tvers av geografi. Eksempelvis kan en familie velge å sokne til en idrettklubb på bakgrunn av opplevd tilhørighet, fremfor å ta den nærmeste klubben.
- Opplevd trygghet/utrygghet: Opplevelsen av et sted som utrygt er sterkere og mer utslagsgivende enn om stedet faktisk er farlig eller ikke. Holdninger til stedet (eks. frykten for hærverk gjøre at det ikke investeres i stedet) antas å være med å opprettholde opplevelsen av dette er et sted hvor det kan skje ugreie ting.
- Assosiasjoner: Hvis du ikke assosierer stedet med noe av betydning for deg og din hverdag er det heller ingen grunn til å oppsøke eller undersøke stedet. “Ingenting å gjøre her, det er ikke noe for meg”

...ofte har og påvirkes av digitale parallelle reiser - særlig blant de unge

Digitale, og særlig sosiale, medier er viktige og påvirker Hverdagsreisene - særlig til de unge. Det digitale sidesporet er viktig, og fungerer både som en hemmer og fremmer for Hverdagsreiser til unge i skolealder, men også voksne og godt voksne. Denne påvirkningen skjer blant annet gjennom:

- Ungdommen tar “TikTokTur” ut fra på rommene sine og møtes ved den lokale steinen som egner seg som telefonholder. Her kan de filme seg selv mens de utfører de nyeste trendene.
- SnapMap: Mange bruker Snapchat aktivt for å finne ut hvem de vil møte og hvor. Kan ta en snarvei om en av de kjekke gutta er på Burgerking, eller en omvei om de ser at er en person de ikke treffe er der. Brukes også av foreldre for å ha oversikt over hvor barna er, og foreldre kan legge kveldsturen etter hva SnapMap forteller dem.
- Discord: Som vanligvis brukes til gaming (stillesitting) brukes også til planlegging av transport mellom aktiviteter, og eksempelvis til å melde fra at man er på vei til skolen slik at man kan ta følge.
- Ettersom det digitale er såpass viktig for unges planlegging av hverdagsreiser vil eksempelvis mobilfri soner på skolen medføre annerledes hverdagsreiser for enkelte. De mener de trenger mobilen for å planlegge livene sine.

Bilde av Snap Map til en ungdom på Gjøvik

Vi har lært at Hverdagsreisen som prosess...

Erfaringene fra feltarbeidene gjennomført i november 2021 og januar 2022 viser at Hverdagsreise-tilnærmingen skaper verdi for byggeprosjektene, og bidrar positivt inn i kommunenes folkehelsearbeid.

... gir nye og andre innsikter

Lar deg avdekke tema du ikke visste var relevante for prosjektet
Prosessen gir deg mulighet til å avdekke det du ikke visste at du ikke visste. Å snakke åpent gjennom hvordan folk gjør hverdagen sin er en fin måte å avdekke nye tema som man kan ikke var kjent med. Denne åpne og brede tilnærmingen gir mulighet til å utfordre etablerte sannheter og antakelser.

Avdekker sammenhenger andre fremgangsmåter ikke avdekker.
Dette kan eksempelvis være barrierer for bruk av et sted som ligger utenfor selve stedet (rykter, omdømme etc.) Tilnærmingen tar utgangspunkt i informantenes hverdag og hva som skjer og hva man gjør *før* og *etter* man er innom prosjektområdet inngår dermed i innsiktsinnhentingen.

Gir økt forståelse for innbyggernes perspektiv.
Prosjektteamene vil gjennom innsiktarbeidet utvikle en økt forståelse for hvordan innbyggerne opplever stedet, kommunen og tilbudene som finnes. Man utvikler en økt sensitivitet, og forstår at en selv, ansatte med annen fagbakgrunn og ulike innbyggergrupper ser på verden med ulike briller. Tilnærmingen gir en mer helhetlig forståelse av brukergrupper og området.

...oppleves som en ny og nyttig tilnærming

Bryter siloer - økt samarbeid på tvers av avdelinger
Innbyggernes hverdagsreiser går på tvers ansvarsområdene slik de er definert av kommunene. Derfor vil også innsiktene være på tvers av disse. Prosjektteamene har vært og bør være tverrfaglige med medarbeidere fra ulike avdelinger og felt. Et prosjekt som dette styrker kjennskapen til hverandres fagfelt og relasjoner, noe som gir gode forutsetninger for tverrfaglig samarbeid.

Inspirasjon for nye løsninger, basert på behov
Hverdagsreisen handler om å innhente innsikter fra et utvalg innbyggere på nye måter. Dette bringer innbyggernes behov inn i stedsutvikling. Et ønske er imidlertid ikke det samme som et reelt behov, og feltarbeidene vil derfor gjennomgå et fortolkningsarbeid i etterkant (hva er dette egentlig et uttrykk for?) Tilnærmingen baserer seg ikke på et statistisk representativitet, men innsikter fra et utvalg personer for å gi retning og inspirasjon for nye løsninger.

...virker godt sammen med andre metoder

Vi har i dette prosjektet kun brukt kvalitative metoder med utgangspunkt i en brukerreisemetodikk. Dette er én tilnærming til å forstå et sted og menneskene som bruker det og som gjerne kan brukes som supplement til andre metoder. Tilnærmingen kan benyttes med ulike utgangspunkt og bygge videre på eksisterende kunnskap om prosjektområdene og innbyggerne der:

- Asker kommune hadde gjennomført Ungdata-undersøkelsen som viste noen utfordringer for prosjektområdet. Feltarbeidet i Hverdagsreisen gav supplerende og dypere kunnskap rundt hva disse utfordringsområdene handler om, i tillegg til å avdekke nye innsikter rundt tilbud og tjenester i området.
- Gjøvik har pågående planprosesser for prosjektområdet, skal gjennomføre barnetråkk etc. Hverdagsreisens innsikter opplevdes som nyttig inn i det videre arbeidet.

"Dette veit vi jo, men vi har aldri sett det sånn. (...) Viktig for oss å ha noe konkret å vise til ledelse pluss politikere. Vi kan komme med mange påstander "vi tror, vi tror..." Men med å få denne innsikten! Kan få politikerne til å forstå at mandatet de har har større påvirkning"

- Prosjektdeltaker i pilotkommune

Ufarliggjør byråkraten ut mot samfunnet. Omdømmebygging ut mot innbyggerne, det får man til med gjennom et slikt prosjekt som Hverdagsreisen.

- Prosjektdeltaker i pilotkommune

Del 2
Hverdagsreisen DIY

Hvorfor Hverdagsreisen? 21

Hva holder du i hendene? 22

1. Start 23

2. Hente innsikt 28

3. Hva har du lært 36

4. Utvikle løsninger 41

Hvor kan Hverdagsreisen ta veien videre? 43

Hvorfor Hverdagsreisen?

Hverdagsreisen baserer seg på en åpen og utforskende tilnærming hvor løsningen utvikles etter man har forstått hva problemet er og hvilke behov som trengs løses. Metoden er en sammensatt tilnærming for å generere løsninger med utgangspunkt i reelle behov (ikke ønsker).

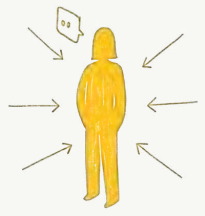
Denne tilnærmingen baserer seg på at "alt henger sammen med alt", altså er det ikke gitt hva utfallet og løsningene på en slik prosess er når man starter. Som kommune vil dette bety at løsningene kan være en romlig og arkitektonisk løsning, et produkt, en tjeneste, organisatorisk eller handle om kultur. En praktisk konsekvens av dette er at det er verdifullt for prosjektet å ha en tverrfaglig prosjektgruppe, både for å sikre ulike perspektiver og innfallsvinkler inn i prosjektet og ha kjennskap til hva som rører seg i de ulike delene av kommunen.

> *"Det er mye vi ikke gjør fordi vi ikke vet hvordan vi skal gjøre det.."*
>
> - Prosjektdeltaker i pilotkommune

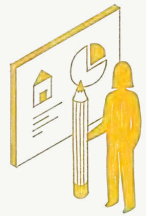
Hverdagsreisen tar utgangspunkt i brukerreisemetodikk for å forene design og arkitektur som fagfelt. De fleste har et ganske ubevisst forhold til hverdagen sin og hvordan de bygningsnære omgivelsene er med på å støtte opp rundt eller komplisere egen hverdag. Det kan derfor være utfordrende å sette ord på hva man har behov for eller hvordan man ønsker å ha det. Gjennom halvstrukturerte intervjuer hvor man samtidig tegner opp sin egen brukerreise kan man gjennom intervjuet avdekke temaer og behov man i utgangspunktet ikke var seg bevisst.

Metoden vi har beskrevet er ment som en praktisk tilnærming til hvordan man relativt raskt kan innhente innsikt for å få en dypere forståelse, og for å kunne avdekke nye løsninger. Ambisjonen for metoden er at den kan supplere kommunens arbeid med folkehelse - og bidra til en stedsutvikling som skaper mer fysisk aktivitet og flere sosiale møter.

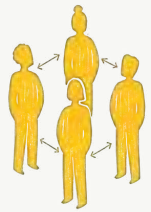
Prinsipper for arbeidet



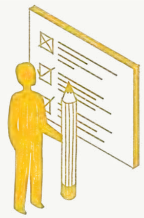
Brukersentrert:
fordi de som har skoen på kjenner best hvor den trykker



Visualisere funn og sammenhenger
fordi det kan forenkle det komplekse og skape felles forståelse



Samskaping:
fordi fremtidens løsninger best skapes sammen med de som skal tilby og bruke dem



Tidlig testing:
fordi du må prøve noe for å vite om det funker

Hva holder du i hendene?

Denne guiden er ment som en praktisk steg for steg-manual for hvordan du kan gå frem for å gjennomføre en innovasjonsprosess lik Hverdagsreisen i din kommune, med utgangspunkt i behovene til menneskene som står nærmest utfordringene du ønsker å løse.

Design- og arkitekturfaget har en stor verktøykasse. Metodene og verktøyene vi presenterer her er de som ble testet og gjennomført i feltarbeidene under Hverdagsreisen. I gjennomføringen av en innovasjonsprosess er det likevel viktig å ikke binde seg til alle stegene prosessen. For å lykkes med en innovasjonsprosess anbefales det å være åpen for å gjøre tilpasninger i opplegg underveis. Husk innovasjon er en praktisk øvelse, ikke kun teoretisk.

Gjennom denne steg-for-steg-guiden vil vi lede dere gjennom: →

Hverdagsreisemetoden er en praktisk tilnærming med kortere tidshorisonter og raskere utvikling enn tradisjonelle stedsanalyser. Du vil trenge å utfordre din egen problemforståelse, lære mer om behovene og drømmene til innbyggerne, og sammen med dem utvikle og teste løsninger på problemet dere står overfor.

Er du klar for å forstå, utforske og teste?

Hverdagsreisen - steg for steg

Hverdagsreisen fase 2

1. Starte

Første del av Hverdagsreiseprosessen handler om å legge et godt grunnlag for prosjektet deres.

For å sikre dette skal dere i løpet av dette kapittelet:

- Definere en **god utfordring** prosjektet skal besvare. Denne kan man konsultere gjennom prosessperioden når man er usikker på hvor man er og hvorfor man gjør det man gjør.
- Sette sammen et **godt og tverrfaglig prosjektteam**
- Lage en **prosjektplan** for hvordan dere konkret skal gå frem for å løse problemstillingen.
- Planlegge og gjennomføre en **oppstartsworkshop** for å starte prosjektet.

Her finner du maler for

- Prosjektbeskrivelse
- Prosjektplan
- Oppstartsworkshop

Klikk her ↗

1. Starte

A Definer utfordringen og hva feltarbeidet skal undersøke

Før dere går i gang med denne innovasjonsprosessen er det viktig å vite hva man forsøker løse, slik at man sørge for at dere løser riktig problem. Dette formuleres i starten av prosjektet og vil være et viktig styreverktøy underveis i prosessen.

En god beskrivelse av prosjektutfordringen for Hverdagsreisen inneholder både et prosjektområde (som man ønsker å utvikle eller lære mer om) og en målgruppe av personer som har tilknytning til området (gjør hele eller deler av hverdagen sin i prosjektområdet). En beskrivelse av utfordringen kan skrives på mange måter, men en måte å gå frem på er vist i malverket.

B Sette sammen et tverrfaglig team - med felles motivasjon for utfordringen

Et godt team er en nøkkel for gjennomføringen av en innovasjonsprosess som Hverdagsreisen. Teamet bør bestå av 3 - 5 personer og være tverrfaglig sammensatt. Det er fint om gruppen både har deltakere med bakgrunn fra plan og stedsutvikling og fra folkehelse/fysisk aktivitet. I tillegg til andre felt av relevans for din kommunes problemstilling. Deltakerne bør ha en felles interesse for tematikken de skal arbeide med i prosjektet, og minst en bør være lokalkjent.

En kjempegevinst ved prosessen er at medarbeiderne blir kjent med hverandre og hverandres avdelinger og ansvarsfelt. Dette er veldig positivt for dette prosjektet og kan ha positive ringvirkninger utover prosjektet.

Anslag tidsbruk:
Hverdagsreisen legger opp til en effektiv prosjektgjennomføring. I løpet av 6-7 uker bør man ha fått gjennomført fasene i Hverdagsreisen, fra prosjektoppstart, rekruttering (her kan mengde tid tilpasses behov), feltarbeid og analyse av innsikter. For den enkelte deltaker kan det påregnes 20-25 timer, noe mer for prosjektleder.

Uke 1: Starte
Uke 2 - 4: Rekruttere
Uke 5: Hente innsikter - feltarbeid (2 personer i felt over 2-3 dager)
Uke 6: Forstå hva du har lært. Analysere innsikter.

Uke 7: Designsprint for å begynne på løsninger *

** Designspinten er et første skritt på å bevege seg inn i fase 2 av hverdagsreisen.*

1. Starte

C Oppstartsworkshop - kick off!

Ved oppstart av prosjektet bør alle i prosjektteamet møtes i fellesskap, for å få et felles utgangspunkt for arbeidet. Dette gjelder enten det er en stor eller liten gruppe, om man kjenner hverandre fra tidligere eller ikke. Dette er en internt arbeidsmøte hvor man i fellesskap blir kjent med prosjektområdet og innbyggerne som bruker det. Man bør starte med en presentasjon og bli kjent-runde rundt bordet. Selv om man jobber i samme organisasjon, er det ikke sikkert man kjenner til hverandre eller hverandres ansvarsfelt. I tillegg til å bli kjent og tryggere på hverandre, er målet for møtet å sette seg inn i prosjektets mål og problemstillinger. Denne felles oppstarten blir et godt utgangspunkt for feltarbeidet, f.eks. i utforming av intervjuguide senere.

Tidsramme:
3 timer, med hele prosjektgruppen.

Du trenger:
- En utnevnt møteleder for å fasilitere møtet slik at man kommer gjennom det man skal.
- Kart (og evt. bilder) over prosjektområdet
- Post-its
- Penn/tusj

Tips!

Workshops er arbeidsverksteder, ikke prateverksteder. Det er derfor nyttig å ha et klart formulert formål med møtet og en god plan for hva man ønsker å komme gjennom ila. tiden tilgjengelig. Det finnes sannsynligvis utrolig mange spennende diskusjoner og perspektiver på problemstillingen og prosjektområdet. Dette er første trinn av en større prosess, og det vil være rom for å ta disse diskusjonene senere i prosessen eller i et annet fora.

Forberedelser for hver enkelt deltaker før møtet:

Hvorfor er dette området og problemstillingen interessant? Gå gjennom og informer området så mye som mulig.
- Hvorfor har dere valgt å fokusere på dette området fremfor andre områder i kommunen?
- Hva skjer i området i dag? Hvem bruker det primært?
- Hvilke programmer og funksjoner finnes i dag?
- Hva skal skje i området i årene fremover? (både planlagt utvikling og antatte retninger)
- Hvordan forholder området seg til nærliggende områder? (forbindelser, brukere etc.)

Forslag til agenda for oppstartsworkshopen:

1. Intro til prosjektet og bli kjent
2. Vi blir kjent med området - hva finnes i dag og hva skal skje fremover. Med utgangspunkt i deltakernes individuelle forberedelser går man gjennom området. Det er fint å ha et kart foran seg mens man gjøre dette for å notere og diskutere rundt.
3. Forstå problemstillingen: Hva er utfordringen vi vi ha svar på? Hva skal vi undersøke? Med utgangspunkt i deltakernes individuelle forberedelser går man gjennom problemstillingen. Synliggjør i kartet. Hvorfor er dette er et interessant fokus?
4. Rekruttering og rigg. Hvem trenger vi for å finne ut av dette?

1. Starte

D Lag en prosjektplan

Prosjektplanen er den konkrete planen for hvordan dere ønsker å gå frem for å løse prosjektet. Den er en oppsummering av arbeidet gjort så langt i denne fasen.

Prosjektplanen bør fylles ut av prosjektgruppen i fellesskap, som en del av oppstarten.

Tips!

For noen, eller alle, deltakere vil prosjektet komme som et tillegg til andre primæroppgaver. For et godt prosjekt må tilstrekkelig tid settes av til at deltakerne i teamet får være med på utviklingen. Ledelsen må støtte prosjektet, også tidsmessig, slik at deltakerne har rom til å delta. Den enkelte ansatte må også selv frigjøre tid, være interessert i problemstillingen og prioritere arbeidet. Det er ikke alle ansatte har fleksibel kalender, men det er viktig at også disse gis mulighet til å være med på Hverdagsreisen. Dette kan gjøres ved å holde av tider til jevnlige arbeidsmøter i god tid i forveien.

1. Starte - oppsummert

Du er nå gjennom kapittel 1 av Hverdagsreisen og du skal nå sitte igjen med en beskrivelse av utfrodringen, et godt tverrfaglig team og en prosjektplan. En vesentlig del av prosessen er å jobbe iterativt, altså gjentagende ved å justere prosessen etterhvert som man lærer og får innsikt. Designtenking er på denne måten en prosess som legger opp til at man skal ta et steg tilbake og avklare det som er uklart. Dette gjelder når som helst i prosessen.

Det kan dukket opp nye spørsmål, utfordringer og muligheter som gjør det interessant å teste andre ideer, kalle inn til nye workshops eller gjennomført flere intervjuer. Bruk derfor prosjektplanen og utfordringen aktivt gjennom hele prosessen for å se om dere er på vei i riktig retning.

Sjekkliste kapittel 1

- ☐ Dere har definert en godt formulert utfordring prosjektet skal løse
- ☐ Satt sammen et godt og tverrfaglig prosjektteam
- ☐ Dere har lagd en prosjektplan
- ☐ Planlagt og gjennomført en oppstartsworshop

Er du klar til å samle innsikt i felt? →

2. Hente innsikt

Andre del av *Hverdagsreiseprosessen* handler om å gjennomføre innsiktsaktiviteter. Et poeng for hverdagsreisens metoder er at innsiktsarbeidet skje i **felt og i prosjektområdet.**

For å gjøre dette skal dere løpet av dette kapittelet:

- Gjennomføre **rekruttering** av innbyggere og andre informanter til prosjektet
- **Planlegge, gjennomføre og oppsummere intervjuer**, både 1:1 og av grupper.
- Forstå og lære mer om stedet gjennom **observasjon.**

Bilde: Opptak til podcasten "Våre Steder" med ungdommer fra Gjøvik kommune

Her finner du maler for

- Intervjuguide
- Intervjumateriell
- Oppsummere intervju
- Observasjonsguide

Klikk her

2. Hente innsikt

A Rekruttere

Hverdagsreisen handler om kvalitative metoder og da er det ikke ett gitt antall intervjuer man må gjennomføre.

Hverdagsreisen handler om å få innblikk i en gruppes hverdager for inspirasjon til nye løsninger. Det handler ikke om et representativt eller statistisk utvalg, men å planlegge for hvem som er riktig å snakke med for å besvare utfordringen man står overfor. Et godt feltarbeid klarer balansegangen mellom å ha planlagt noe og samtidig utforske det uforutsette som dukker opp.

For Hverdagsreisen har vi gjennomført:

- 2 nøkkelinformantintervju. Disse intervjuene kan gjerne gjøres i forkant av feltarbeid for å gi noen lokale knagger å bygge videre intervju på.
- 8-10 1:1 intervju hvor enkelte ble gjennomført som "walk and talk"
- 1-2 gruppeintervju med 4-6 deltakere

Et viktig prinsipp i en prosess som denne blir bruk av døråpnere. Døråpnere er personer eller aktører som som gir innpass i miljøet som skal studeres, og som har kjennskap til de særlig informative personene i dette miljøet. Å identifisere potensielle døråpnere tidlig vil lette rekrutteringsarbeidet og sette prosjektet i kontakt med mulige informanter raskere.

Hvem skal man rekruttere

Gjøre et strategisk utvalg av innbyggere som utfordrer problemstillingen dere har satt for prosjektet - "ekstreminnbyggeren". Slik får man representert ytterpunktene rundt det fenomenet man ønsker belyse, forstå og løse. Eksempelvis; dersom man ønsker å skape flere sosiale møter hos ungdom, så kan en mulig informant være en som *alltid* er hjemme og *overhode ikke ønsker* å bruke noen av tilbudene som finnes.

Type informanter å rekruttere

- **Nøkkelinformanter**
  Dette kan være være aktører med god kjennskap til området eller målgruppene, eksempelvis kommuneansatte (som jobber i området, med målgruppene eller forvalter området), lokale innbyggere i ulike aldre etc.

- **Intervjuer i felt**
  Både 1:1 intervju og for gruppeintervju. Dette er personer i målgruppen eller i nærmeste krets rundt disse.

Tips!

For å intervjue barn og ungdom trengs det samtykker fra foresatte. Dette er det viktig å være oppmerksom på i planleggingen. Dersom skolene skal være veien inn for få kontakt med disse må det settes av tilstrekkelig tid til dette for skolene i en hektisk hverdag. Skoler får generelt mange henvendelser om ulike ting gjennom året, det vil være viktig å forklarer hva Hverdagsreisen er og konkret hva det å delta innebærer.. Kanskje kan prosjektet, hvis man er tidlig nok ute, inngå i skolens undervisning som del av læremålene?

2. Hente innsikt

B Hvordan intervjue

Dere har nå startet innsiktsprosessen. Prosjektplanen deres gir en idé for hvor mange intervjuer dere ønsker, hvem dere skal snakke med, og hva dere ønsker å lære.

Hverdagsreisen som prosess handler om å forstå folks hverdag i *felt*, det er derfor nyttig å gjennomføre deler av innsiktsaktivitetene utendørs i områdene folk bruker i hverdagen.

Startpunkt for alle intervjuer vil være å i fellesskap tegne opp og snakke seg gjennom en typisk hverdag sammen med informanten.

Intervju hos en innbygger i Storebø

B

Tips!

Innsikter er ferskvare, så skriv ned sammendrag av intervjuet samme dag som du gjennomfører det. Dette er en fin måte for resten av prosjektgruppen å få essensen i hva prosjektet handler om. Ta gjerne en oppsummering og debrief med feltpartner etter avsluttet feltdag også. Del og gå gjennom hva dere har lært, hva som har overrasket dere og tanker om evt. justering av de neste innsiktsaktivitetene for å lære mer om noe eller skaffe mer innsikt etc.

Ulike typer intervju

1:1 intervju

Enkeltintervju er intervju med én innbygger av gangen, i målgruppene dere har som utgangspunkt for prosjektet. Formålet med disse intervjuene er å komme i dybden på de ulike aspektene ved den enkelte hverdagsreise. Konkret gjennomføring av intervjuet vil ta utgangspunkt i å sammen med informant snakke seg gjenom og tegne opp dagen. Samtaleguiden i verktøymalene vil være et godt praktisk verktøy for forberedelse og gjennomføring av intervjuet.

Walk and talk

“Walk and talk” er en metode hvor man gjennomfører intervju og samtidig gjennomfører hele eller deler av reisen sammen med informanten (dette kan være å gå deler av strekningen, bli med på bussen, ta fergen sammen med etc.) Dette er en metode vi benytter for å fordype oss i situasjonen til de utvalgte målgruppene. Vi intervjuer knyttet til reisen, observerer atferd og om mulig deltar i deres aktiviteter. Dette gjør vi for å bedre forstå og identifisere erkjente og ikke erkjente behov, utfordringer, hemmere og fremmere. Vi dokumenterer med skisser og tekst, med lydopptak og kanskje bilder underveis.

Gruppeintervju

Ved å samle et utvalg informanter til gruppeintervju får vi tilgang til mye informasjon og kan se flere typer hverdagsreiser i sammenheng. Samtidig kan deltakerne spille på hverandre, diskutere og utdype. På forhånd utformer vi en intervjuguide med temaer vi ønsker å utfordre, men samtidig er det viktig å være åpen slik at uoppdagede behov og ønsker kan oppdages. Et gruppeintervju kan være en fin måte å validere innsikter du allerede har fått eller se ulikheter og likheter i reisene.

Konkret gjennomføring av intervjuet kan være å starte med en individuell øvelse hvor den enkelte i løpet av fem minutter skriver opp hva de gjør av aktiviteter gjennom dagen og hvordan de “reiser”. Dette gjøres ved hjelp post-its den enkelte fyller ut. Én aktivitet per lapp. Deretter tar man en runde rundt bordet og går gjennom hver enkelt sin Hverdagsreise mens lappene plasseres langs en tidslinje gjennom dagen.

Gruppeintervju med elever fra Storebø skole

2. Hente innsikt

C Observasjon à la Hverdagsreisen

En del av feltarbeidet vil være å observere området for å forstå mer om hvordan det fungerer i dag og avdekke hemmere og fremmere gjennom å selv bevege seg i prosjektområdet.

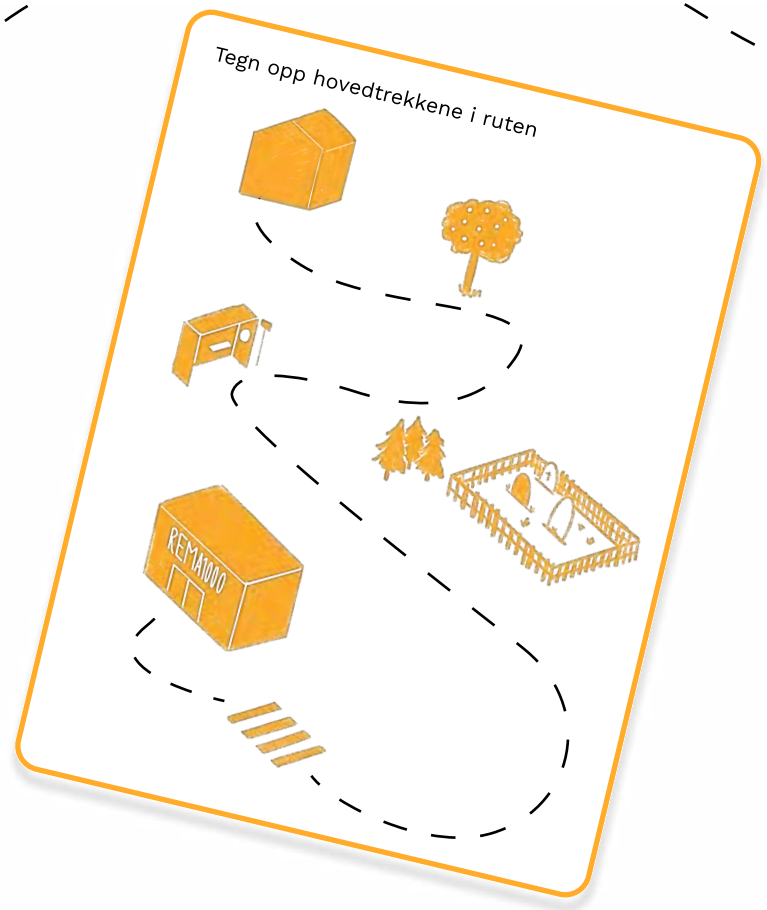
Se for deg at du er romvesen som kommer til stedet for første gang. Hvordan opplever du området?

Observasjon gjøres av prosjektgruppen selv, men som en individuell øvelse uten samtale underveis. Øvelsen kan gjerne utføres av innbyggere også. Med deg på observasjonsrunden har du en observasjonslogg med tema og støttespørsmål som hjelper deg til hva du kan se etter.

Når du kommer tilbake igjen skal du forsøke å tegne opp ruten/området du har vært. Denne øvelsen er nyttig for å kartlegge hva du la merke til (eller ikke fikk med deg), opplevelse av strekninger og avstander, hvordan du selv opplevde stedet, hvordan andre brukte stedet etc. Reflekter gjerne rundt disse punktene i fellesskap med prosjektgruppen i etterkant når alle har tegnet opp sin rute.

Tips!

Forsøk å fristille deg og se området med friske øyne, som et romvesen som ikke kjenner til noe på jorden. Unngå å henge deg opp i irritasjoner og pågående konflikter (f.eks “dette krysset er livsfarlig å krysse pga altfor mye tungtrafikk fra lokal bedrift”), men fokusere på hvordan området faktisk oppleves.



2. Hente innsikt - oppsummert

Du er nå gjennom kapittel 2 av Hverdagsreisen og du skal nå sitte igjen med ha rekruttert en rekke innbyggere, ha gjennomført **flere innsiktsaktiviteter** som **intervju, walk and talk og observasjon.**

Dette er et godt tidspunkt å ta en ny titt på prosjektplanen og prosjektutfordringen, og avgjøre om det er på tide å analysere dataen for å komme frem til noen testbare ideer, eller om dere har behov for en runde til (iterasjon). Dette kan eksempelvis være å avholde nye intervjuer med andre spørsmål og deltakere, eller å gjennomføre en workshop med andre oppgaver.

Dersom dere er usikre kan det likevel være interessant å teste analysemetodene i neste kapittel, og se om dere er klare for å utarbeide noen testbare ideer.

Sjekkliste kapittel 2

- ☐ Dere har gjennomført rekruttering av innbyggere og andre informanter
- ☐ Planlegt, gjennomført og oppsummert intervjuer, både av grupper og enkeltpersoner
- ☐ Dere har observert steder for å forstå og lære mer

Er du klar for å analysere og lære? →

3. Hva har du lært

Tredje del av Hverdagsreiseprosessen handler forstå hva du har lært av feltarbeidet. Feltarbeidet har forhåpentligvis gitt deg mye og spennende informasjon. Dette kapittelet handler om å systematisere, analysere og visualisere dette materialet, slik at du i neste del kan starte arbeidet med å utvikle mulige løsninger for prosjektet.

For å sikre dette skal dere løpet av dette kapittelet:

- Som prosjektgruppe **analysere innsiktene**
- Utvikle **personas** for å oppsummere behov
- Jobbe med **brukerreiser** som både innsiktsverktøy og analyseverktøy
- Oversette **innsiktene til mulighetsrom for å gjøre de handlingsbare** og klar for å generere ideer og løsninger i neste del.

Analyserer innsikt med Asker kommune

Her finner du maler for

- Å analysere
- Utvikle personas
- Strukturer brukerreise

Klikk her ↗

3. Hva har du lært

Analysere innsikter

Etter at vi har skaffet dybdeinnsikt i felt, starter arbeidet med å sette dataene i system og analysere dem. Observasjoner, intervjuer eller kvantitative data kan ha gitt oss mange aha- opplevelser, men det er viktig å bearbeide brukerbehov og innhentet informasjon slik at det er mulig å se hva de har felles. God strukturering av informasjon gjør det lettere å få oversikt og se hvor forbedringspotensialet er størst, og hvordan dette kan tas med videre i utviklingen av konsepter og løsninger. Noen av behovene kan trekkes rett ut av data, mens andre er formulert som problemer, bekymring, eller løsningsforslag.

Tidsramme:
1- 3 timer

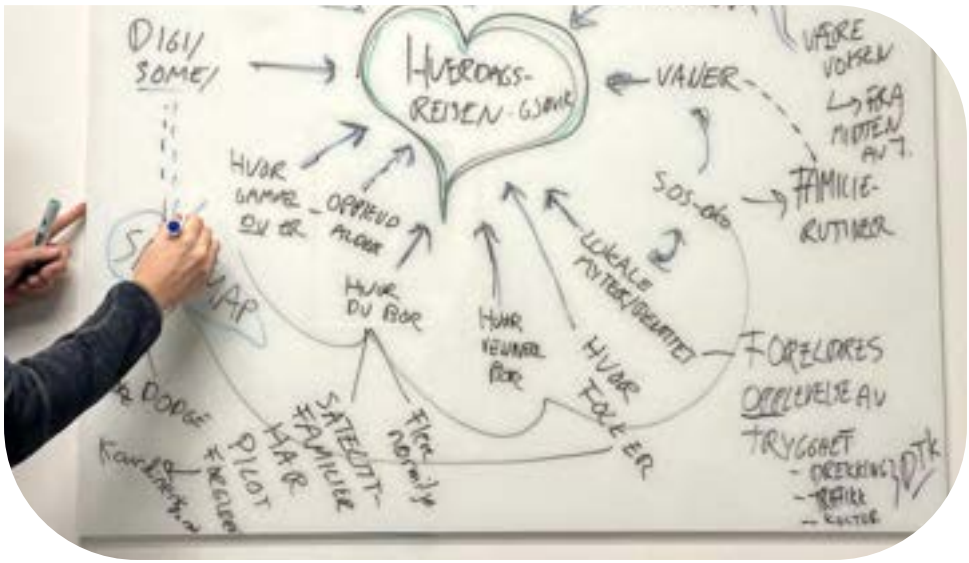
Hvem
med alle som har vært med i innsiktsarbeidet prosjektgruppen.

Tips!

Informasjonen og dataene dere får opp innledningsvis i denne økten vil være på mange ulike nivå. Dette er det viktig å være bevisste på: Hva er et konkret tiltak, hva er et behov målgruppen har, hva er en idé til løsning osv.

Ved å være bevisst på dette kan man bruke tiden på å forstå behov og de overordnede problemene som må løses, fremfor å diskutere konkrete tiltak som man nesten kan gå i gang med å implementere med en gang.

Sortering av innsikt i Gjøvik kommune



3. Hva har du lært

Personas

Innsikter kan uttrykkes i form av såkalte personas: En representasjon av relevante brukertyper. Etter å ha gjort øvelsen med å finne mønstrene i hva funnene våre egentlig forteller en historie om, tar vi funnene videre med å gi de en mer personlig og praktisk anvendbar for videre arbeid gjennom bruk av personas. Personas er en metode for å oppsummere og trekke frem typiske behov vi har identifisert gjennom prosessen i beskrivelser av halvfiktive personer. Personas er et egnet utgangspunkt for idéutveksling og faglig dialog rundt hvordan en kan forbedre utfordringer etter avdekkede innsikter. Personasene bruker vi videre til å kommunisere og skape eierskap til funn, og til å utvikle løsninger og diskutere behov videre i prosessen.

Tips!

Personas er ikke én person sine behov, men en sammenstilling/ analyse av typiske behov vi har funnet gjennom blant annet intervjuer observasjoner og arbeidsverksteder. Det kan være gøy å lage trekk ved personaen, men husk at disse skal være uttrykk for behov det er viktig å ta med seg i videre arbeid i prosjektet.

TikTok-Trine

Går i 10.kl. Mye av Trines sosiale liv skjer på CC og digitalt. Hun har ingen organiserte aktiviteter i hverdagen. Foreldrene hennes henter og bringer når hun skal steder. Hun har mye digitalt i hverdagen - (ute med TikTok for å spille inn videoer, bruker SnapMap for å lokalisere venner for å "gjøre voksenting" som å stikke ut og spise - egen uavhengighet) Tar en tidligere lokalbuss motsatt vei på vei til skolen om morgen for en ekstra sløyfe slik at hun kan skravle lengre med venner.

Virre Vidar

Går i 8.kl. Vidar er ikke så strukturert. Han syns det er krevende å planlegge ting, for han “vet liksom ikke helt hvordan det blir med lekser og sånn”. Trives hjemme med foreldrene og syns det er hyggelig å henge med dem Han har noen få nære venner som bor spredt. Bruker egen el-sparkesykkel for å komme seg raskt rundt når det er vær og føre for det. Elsker gym, men liker ikke prestasjonspress og finner ikke noen arena å være aktiv på som ikke krever eller forplikter for mye. Blir lei om han må gjøre det samme for lenge

Eksempler på personas fra Gjøvik kommune

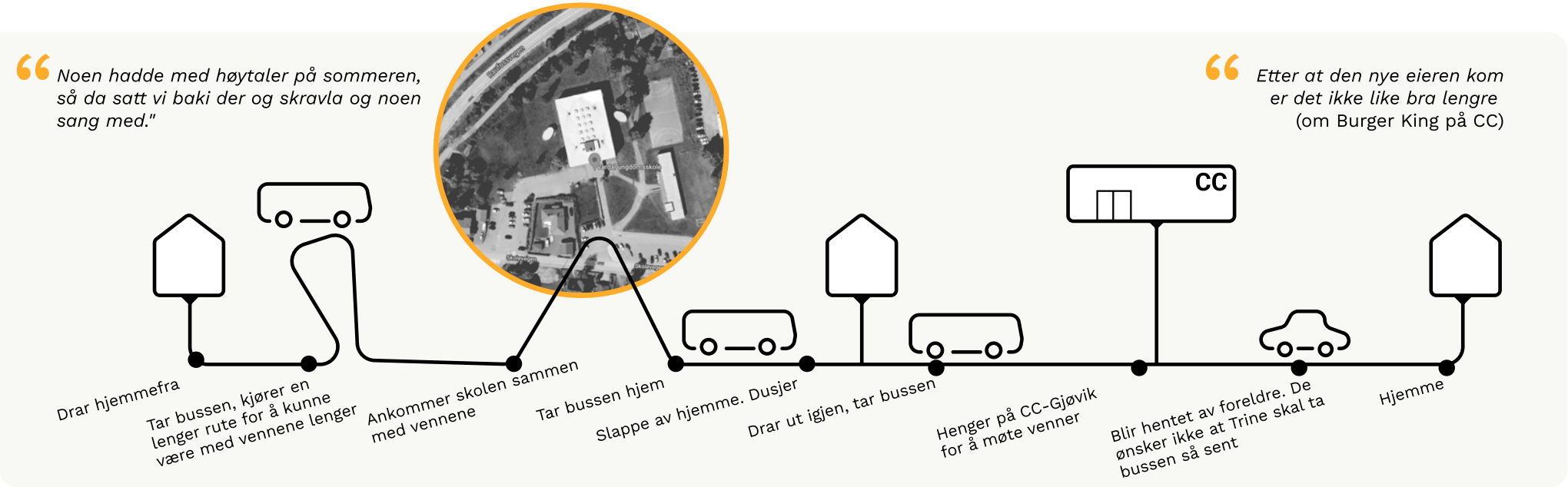
3. Hva har du lært

Brukerreise

Brukerreiser er en visualisering av informasjon og kan fungere både som et verktøy å analysere innsikter og som mulig leveranse for å presentere informasjon. For å oppsummere innsiktene i Hverdagsreisen har vi brukt brukerreisen som et analyseverktøy ved å tegne ut brukerreisene for ulike personas. Å visualisere den helhetlige reisen fra dør til dør er med på å forenkle informasjonen. Det bidrar også til et felles referansepunkt for prosjektteamet, noe som gir nødvendig oversikt og forståelse. Gjøres dette på en tydelig og strukturert måte blir det også enklere å se hvor innovasjons- og forbedringspotensialet er størst. Brukerreisen gir et helhetsbilde av hverdagsreisen, opplevelsen av den og faktorene som påvirker den.

Tips!

Visualiseringer er et sentralt virkemiddel i tjenestedesign. Å tegne opp innsiktene i Hverdagsreisen som en brukerreise er nyttig for sikre at alle har samme forståelse av prosessen, og at alle snakker om de samme tingene.



3. Hva har du lært

Oversette til mulighetsrom - gjør innsiktene handlingsbare

Et mulighetsrom er en utfordring eller et avdekket behov som peker på en overordnet retning man kan jobbe i for å komme opp med flere ulike ideer til konkrete løsninger. For eksempel: Nedkjøling av mat er et mulighetsrom. Kjøleskap er en idé til en løsning, å bruke is fra naturen er en annen idé, innenfor dette mulighetsrommet.

Mulighetsrommet bør avsluttes med at du omformulerer problemet, utfordringen eller det du ønsker å oppnå til et designspørsmål som hjelper deg å lage løsninger. Vi anbefaler å skrive det som “Hvordan kan vi....”. Dette inviterer til å lage løsninger.

En struktur for å skrive ut et mulighetsrom:

- Beskriv problemet
- Hva handler mulighetsrommet om
- Et “hvordan kan vi...”-spørsmål for å starte å generere ideer.

Tofte, Asker kommune

Mulighetsrom:

1) Tette tidshullene

2) Låste dører

3) "Hvo skjer på Tofte?!"

Hunndalen, Gjøvik kommune

Mulighetsrom:

1) "Make hærverk greot egoin"

2) "CC - erstatning"

Storebø, Austevoll kommune

Mulighetsrom:

1) "Flip it!"

2)" The paradox of choice"

3) "Den fremmede på veien"

Bilde: Mulighetsrom utviklet for designsprint

3. Hva har du lært - oppsummert

Du er nå gjennom del 3 av Hverdagsreisen og har **analysert og visualisert innsiktene** og omgjort disse til **mulighetsrom for løsninger.**

Gjennom innsiktsarbeidet og møtene i felt har dere på mange måter fungert som en lyttepost for kommunen ut til innbyggerne. De oppsummerte innsiktene dere nå sitter på vil derfor være interessante også utover prosjektgruppen, så planlegg gjerne hvordan dere kan dele innsiktene med øvrige deler av kommunen og evt. politikerne. Slik kan dere og kommunen utvikle løsninger til behovene avdekket, og ikke omvendt.

Mulighetsrommene dere nå sitter på gir retninger for mange potensielle løsninger som neste steg i denne manualen vil sette dere i gang med å utvikle. Når ideen begynner å ta form vil det være naturlig å begynne å planlegge for hvordan den kan settes ut i livet.

Sjekkliste kapittel 3

- ☐ Dere har analysert innsiktene deres
- ☐ Utviklet personas for å oppsummere behov
- ☐ Jobbet med brukerreiser
- ☐ Oversatt innsiktene til mulighetsrom

Klar for å utvikle løsninger? →

4. Utvikle løsninger

Fjerde del av Hverdagsreiseprosessen handler om å oversette innsiktene til tiltak og løsninger som deretter kan prototypes og testes.

For å sikre dette skal dere løpet av dette kapittelet:

- **Planlegge** og **gjennomføre Hverdagreisens designsprint**

Klikk her for å se mal for

Designsprint ↗

Bilde: Hverdagsreisen designsprint workshop

4. Utvikle løsninger

Hverdagsreisens designsprint

En designsprint er en snarvei til å løse et problem, og teste hvorvidt løsningen fungerer. Fremfor å bruke mye tid på detaljert planlegging “på bakrommet”, prototypes et utkast til en løsning så tidlig som mulig. Ved å teste tidlig unngår man å kaste bort verdifull tid på ideer som bare fungerer på papiret.

En sprint gjennomføres vanligvis på én uke, men kan også gjennomføres på noen dager eller fem timer som er tilfelle for denne Hverdagsreisen!

Mål for denne sprinten er å komme lengst mulig med å utvikle en prototype på en fysisk løsning som kan bidra til flere sosiale møter og mer fysisk aktivitet i prosjektområdet. Det vil si en (eller flere) testbare løsninger på problemstillingene vi så langt har beskrevet i prosjektet.

Eksempel på en kjøreplan for økten

Tidsramme: 6 timer
Du trenger:

- At prosjektgruppen (sprinteamet) har satt av tid til å være med
- Mulighetsrommene dere har utviklet
- Whiteboard + whiteboardtusjer
- Ensfargede post its
- A4-ark
- Store og små klistremerker/markører
- Svarte tusjer til å tegne med
- Tape
- Tidtaker
- Sunn snacks og nok kaffe
- Plan for dagen

Tips!

Det er enklere å temme en vill idé enn å sprite opp en tam idé. Når det handler om å genererer ideer er det lurt å tenke kvantitet i starten for å få opp så mange ideer som mulig. Blant de mange ideene man kommer opp med som gruppe vil det da være en eller flere gode ideer man kan bygge videre og videreutvikle sammen.

Hvor kan Hverdagsreisen ta veien videre?

I løpet av dette forprosjektet mener vi å ha identifisert et innovasjonspotensial: Mulighetene for å utvikle mer sosialt bærekraftige (bygningsnære) områder og områder som i større grad tilrettelegger for fysisk aktivitet i folks hverdag er store og mange. Veien videre for Hverdagsreisen både kan og bør derfor følge flere ulike spor. De ulike sporene krysser veger og bør derfor sees i sammenheng. Her beskriver vi tre utviklingsspor vi mener det er særlig interessant å utforske videre i Hverdagsreiseprosjektet spesielt og innen tidligfase arkitektur generelt:

Spor A: Prototyping av tiltak

Forprosjektet har gjennomført en prosess med tre pilotkommuner som har ledet frem til ulike mulighetsrom for tiltak samt at det er utviklet tre testbare prototyper på fysisk tiltak gjennom en miniversjon av en designprint. Prosjektet bør videre ta sikte på å videreutvikle disse prototypene på en slik måte at de lar seg teste med innbyggere i ulike versjoner, og at vi på den måten kan lære mer om behov, hemmere og fremmere for hverdagsreisen gjennom flere runder med testing.

Både arbeidet med oversetting av behov til muligheter og arbeidet med å omsette muligheter til testbare prototyper på tiltak har vært utenfor omfanget til dette forprosjektet. Å jobbe videre prototyping av tiltak vil derfor innebære at det gjennomføres en grundigere prosess med å oversette behov til mulighetsrom og deretter utvikle testbare prototyper. Dette er en prosess som må gjøres sammen med pilotkommunene og sammen med innbyggerne i områdene det gjelder i kommunen.

Spor B: Videreutvikle og tilpasse metoder for å avdekke løsningsforslag

Hverdagsreisen skal være et praktisk innovasjonsverktøy. For å sikre at Hverdagsreisemetoden blir et praktisk anvendbart verktøy for alle kommuner, må metodene for å skape løsninger (og teste) løsninger tilpasse behovene i kommunene. Personer med ulik fagbakgrunn og erfaring skal være i stand til å bruke hverdagsreisen på en effektiv og fruktbar måte. Et sentralt punkt her er å identifisere tilgjengelige og anvendelige måter å oversette innsikt til løsninger.

Det er naturlig at dette er et arbeid gjøres i forbindelse med testing av løsningsforslag i pilotkommunene (Spor A), men det kan også være interessant at man involverer et bredere utvalg av kommuner i denne prosessen. På den måten kan vi sikre at vi samskaper samskapingsmodeller som ivaretar ulike typer problemstillinger og forutsetninger.

Bilde: Fra Hverdagsreisen designsprint

Spor C: Tidlig fase arkitektur + tjenestedesign = Sunne og bærekraftige kommuner?

Det siste sporet går på tvers av punktene over og er rettet mot faglig innovasjon innenfor tidligfase arkitektur, og hvordan dette på sikt kan gi sunnere og mer bærekraftige kommuner. Et formål med Hverdagsreisen har vært å se på hvordan tjenestedesign og arkitektur kan fungere sammen i tidlig fase. Dette fokuset, i kombinasjon med en rekke andre prosjekter det siste tiåret, har vist oss det er et stort potensiale i å kombinere arkitektur og tjenestedesign i tidligfase for å skape mer helhetlige løsninger. Vi mener det er hensiktsmessig å utforske denne relasjonen mellom tjenestedesign og arkitektur videre - og mer i dybden.

Vi har så langt i prosjektet brukt enkelte verktøy som ofte brukes for å designe tjenester (brukerreiser og personas) for å kartlegge hemmere og fremmere for hverdagsreisen. Det vil si at vi har undersøkt hvordan tjenesters utforming påvirker hvordan det bygde miljøet brukes og oppleves, og vice versa. Her har vi eksempelvis hatt fokus på hemmere og fremmere for Hverdagsreisen som ligger i det bygde miljø (typologier, variasjoner), i det kommunale tjenestetilbudet (skolens timeplaner, fritidstilbud) og øvrige tjenester (bussruter, kjøpesenter). Vi har imidlertid ikke undersøkt hvordan Hverdagsreisen kan bli en metode som jobber i vekselvirkning mellom arkitektur og tjenestedesign: En metode som ser alle aspektene knyttet til en hverdagsreise i ett og samtidig, og som med dette utgangspunkt designer helhetlige løsninger som tilrettelegger for hensiktsmessige Hverdagsreiser i en lokal kontekst.

Vi foreslår å gå mer i dybden på å identifisere hvordan en helhet mellom designede tjenester, systemer, organisasjoner og bygde og byggningsnære områder kan skape løsninger som gir sunnere og mer sosialt bærekraftige kommuner. Dette er også et spor som vil forfølges og utvikles i feltarbeidet hos kommunene.

ComteBureau

SUNNE KOMMUNER
WHOs NORSKE NETTVERK

DOGA