



UTFORMA

För att uppnå konkreta förslag på lösningar är det bra att pröva så många uttrycksformer som möjligt. Det handlar helt enkelt om att översätta idéer till någonting konkret som vi kan förstå och reagera på.

En serie illustrationer kan beskriva hur en tjänst kan användas men också hur ett grafiskt gränssnitt eller en fysisk miljö kan se ut. I arbetets tidiga skede kanske det beskrivs genom enkla skisser. Senare kan det vara nödvändigt att göra en mindre eller större modell – att ge idén en tredimensionell form som till exempel kan kännas i handen. Utforma gärna spontant. Använd vad som finns till hands. Stolar kan skapa ett rum. Papper kan bygga en produkt. Agerande kan gestalta en social situation.

Allt eftersom blir lösningsförslagen mer precisa och detaljerade. Det fina är att ansträngningen ger snabb och konkret respons. Det blir något att samlas kring och diskutera. Det är viktigt i normkreativ innovation. Ofta är det först när något tar fysisk form som dolda normer kommer till uttryck. Hur en bild ser ut eller vilka färger som väljs kan vara det avgörande. Därför är det också viktigt att situationen där lösningsförslaget testas tillåter att alla kommer till tals – att det är högt i tak.

KLIPPA OCH KLISTRA

Tid: 3-20 timmar Antal: 2-7 personer

Enkla skissmodeller som går snabbt att göra kan ge oss viktiga insikter om proportioner och uttryck ur ett normkritiskt perspektiv. Att börja göra något praktiskt redan tidigt i ett projekt är också ett sätt att utvärdera abstrakta tankar, skapa en lekfull och tillåtande situation, och göra det legitimt med skapande arbete genom hela processen. Det ger helt enkelt extra skjuts under startsträckan.

Den här metoden handlar om att snabbt pröva idéer genom att skapa enkla skissmodeller.

- Skissa på idéer. Diskutera och välj ut två till tre som verkar intressanta.
- Gör enkla modeller av till exempel papper, kartong och frigolit. Vik, klipp, riv, tejpa, klistra eller använd fantasin för att få en form som överensstämmer med skissen. Prova gärna papper av olika färg. Se till att ha mycket material till hands. Kvantitet spelar roll i början av processen – ju fler skisser, desto större chans för ett lyckat resultat. Det viktiga är inte om det blir snyggt. Skissande är normbrytande i sig – vissa kan se det som dagisaktigt "klipp och klistra".
- Diskutera modellerna med varandra och med andra.
- Vidareutveckla idéen ytterligare. Skissmodellerna kan användas under hela processen,

TIPS! Komplettera gärna med metoden. Dra upp ridån för att pröva om idéerna också är bra i praktiken, inte bara på pappret.

BLÅSA UPP

Tid: 2-5 timmar Antal: 5-20 personer

Enkla skisser och prototyper i full skala är mycket värdefulla. Även om materialen inte är de slutgiltiga, de tekniska lösningarna inte är utarbetade och detaljerna inte är klara, så ger sådana upplevelseprototyper ovärderlig information om hur lösningsförslaget upplevs. När vi undersöker användande genom sådana prototyper kan vi till exempel få signaler om vilka detaljer som måste formges för att skapa tillgänglighet. Upplevelseprototyper är ofta produkter, men de kan också vara miljöer och föremål som ingår i tjänste- eller stadsutveckling.

Den här metoden handlar om att snabbt få en uppfattning om hur en tänkt lösning upplevs i full skala.

- Bygg i full skala redan tidigt i processen. Se till att ha tillräckliga utrymmen från början.
- Använd enkla material, till exempel kartong, plast, papper – ja vad som helst som är lättillgängligt. Bra utrustning är saxar, tejp, lim, ståltråd. Tänk på det som stora skisser, och som kulisser. Samla på er så ni har mycket grundmaterial att utgå från – det är viktigare med mängden och variationen än att det är "rätt" material. Använd gärna återbruk.
- Gör flera förslag för att kunna jämföra och ändra interaktivt.
- Testa aktivt, inte minst tillsammans med användare, och dra slutsatser för det fortsatta arbetet

TIPS! Kombinera gärna med metoderna
Leva sig in och Ruta för ruta.

LÖSA DET TEKNISKA

Tid: 2-5 timmar Antal: 5-20 personer

Tekniska lösningar är ofta bristfälliga ur ett normkritiskt perspektiv, till exempel när det gäller funktionalitet och ålder men även på grund av stereotypa föreställningar om till exempel kön. Eftersom tekniska lösningar ofta är kostsamma att utveckla är det viktigt att tidigt testa lösningar, till exempel med enklare tekniska prototyper.

Den här metoden handlar om att snabbt få en uppfattning om hur en idé fungerar tekniskt.

- Bygg teknikprototyper så tidigt som möjligt. Låt den tekniska dimensionen vara en självklar del av utvecklingsprocessen redan från början. Se bara upp så att teknikmöjligheter inte blir styrande.
- Ta hjälp av teknikkuniga personer om kompetensen inte redan finns.
- Använd enkla material. Enkla datorbaserade och elektroniska lösningar kan till exempel utvecklas med elektronikplattformar som bygger på Open Source. Det går också att använda mer analoga redskap, som byggklotsar och teknikleksaker för att bygga enkla mekaniska prototyper.
- Gör flera förslag för att kunna jämföra och ändra interaktivt.
- Testa aktivt och analysera och stäm av utifrån normkritiska perspektiv.

TIPS: Kombinera gärna med metoden Blåsa upp. Använd gärna ♠ 8-9 för att analysera tekniken ur ett normkritiskt perspektiv.

RISA OCH ROSA

Tid: 1-2 timmar Antal: 2-25 personer

Vi behöver hjälpas åt för att säkerställa att det normkritiska perspektivet inte tappas bort. Men det kan vara knepigt att ge varandra respons. Kritik som kanske är tänkt att förmedlas som konstruktiv kan bli tolkad som negativ. För att komma runt problemet kan det fungera att gå in i olika roller när vi ska ge varandra respons. Den lekfulla tonen kan göra det lite högre i tak.

Den här metoden går ut på att skapa en situation där idéer och koncept får vass respons.

- Utse personer som ger positiv respons, och andra som ger negativ respons. Särskilj gärna genom att kalla er Normkreatören och Normkritikern. Använd gärna rekvisita för att förstärka skillnaderna mellan de olika perspektiven, till exempel skyltar, eller mössor i två olika färger.

- Presentera idéerna. En idé i taget.

- Ge respons på presentationen. Gå in i era roller. Ge normkreativ respons

genom att lyfta fram styrkorna och allt som gjorts bra. Ge normkritisk respons genom att synliggöra bristerna och på allt som förbisetts. Överdriv gärna och spela över åt båda hållen. Det kan med fördel resultera i att ni utifrån era roller börjar diskutera och resonera fram och tillbaka mellan varandra.

- Diskutera gemensamt hur projektet kan vidareutvecklas med de nya insikterna.

TIPS! Kombinera gärna med metoden Dra upp ridån.

LAJVA

Tid: 3-6 timmar Antal: 5-20 personer

Normkreativa projekt handlar ofta om sociala situationer. Både om projektet är en organisatorisk innovation, en plats eller en tjänst. En tjänst är ju i grund och botten en social situation som består av olika interaktioner, både mellan människor, och mellan människor och olika föremål.

Den här metoden går ut på att testa tjänste-koncept eller sociala situationer. Det kan göras mer eller mindre avancerat. Ett enklare sätt kan vara att presentera genom att tala sig igenom vad som händer, till exempel med små figurer och modeller. Ett mer avancerat sätt är att iscensätta situationen i full skala.

- Se till att ha gott om plats. Använd till exempel en lagerlokal eller ett konferensrum. Markera tänkta ytor, till exempel rum, med tejp på golvet. Ställ fram prototyper på viktiga föremål, till exempel diskar, automater etc.
- Dela ut roller och gå igenom vad som ska hända.
- Spela upp den sociala situationen. Någon är "regissör" som leder processen, till exempel föreslår om något ska tas om eller ändras. Någon för protokoll på viktiga insikter.
- Dokumentera, till exempel genom att fotografera och filma.
- Analysera och dra slutsatser tillsammans med kollegor om vad erfarenheterna innebär för det fortsatta arbetet. Tänk på att analysera både tillgänglighet och bemötande utifrån ett maktperspektiv vid en sådan iscensättning.

TIPS: Använd gärna normkortet ♦ 10 som stöd. Komplettera med metoderna Tänka med kroppen, Blåsa upp och Lösa det tekniska.

DRA UPP RIDÅN

Tid: 1-10 timmarAntal: 2-5 personer

För att göra det möjligt för andra att ge respons på våra idéer är det viktigt att ha något konkret att presentera. Annars kanske vi får respons på något helt annat än vi hade tänkt. Att konkretisera är också nödvändigt för att själv förstå projektet. Det handlar helt enkelt om att skapa ett sammanhängande material och på kort tid presentera det för en publik.

Den här metoden går ut på att pröva idéers innovationspotential genom en presentation.

- Sammanfatta idén genom att göra en presentation på max 3 minuter. Den kan till exempel göras i datorn eller på kartonger. Tänk på att du ska "sälja in" din idé så att andra ska inse dess förträfflighet. Använd bilder och illustrationer, men även gester och uttryck för att förstärka idén. Utgå från att du kommer att få kritik och föreställ dig vad som kommer att

kritiseras. Lyft fram att du även tänkt på kritiska aspekter och ge förslag på hur de kan lösas.

- Öva flera gånger.
- Väck intresse genom att göra något oväntat, till exempel genom att involvera publiken i upplevelsen av en framtid där ditt koncept är verklighet.
- Avsluta tydligt så att publiken kommer ihåg just dig och ditt projekt.

TIPS! Kombinera gärna med Ruta för ruta och Dra upp ridån.

TECKNA FRAM KONTURER

Tid: 1-2 timmar Antal: 5-20 personer per illustratör

Illustrationer kan förtydliga och strukturera lösa idéer. De kan synliggöra det osagda när något är konfliktfyllt eller knepigt. De kan också bidra till kreativitet som leder arbetsprocessen vidare.

Den här metoden går ut på att göra enkla illustrationer i realtid för att visuellt förtydliga idéer som utvecklas i diskussioner och grupparbeten.

- Anlita en yrkeskunnig illustratör om ingen känner sig manad. Det går att öva upp förmågan om en inte är van. Ofta räcker det med att kunna göra enkla figurer, pilar och former. Sök till exempel på "sketchnoting" och "visual recording" på Internet för att se exempel.

- Planera hur materialet ska användas i nästa steg - om de ska sparas, sättas upp på en vägg eller digitaliseras kan det behöva förberedas.

- Planera situationen.

Den som illustrerar kan antingen sitta med i gruppen om det är ett grupparbete, eller finnas till hands på speciell plats om det är flera grupper – då kan illustrationer "beställas" av illustratören. Om det är en gemensam diskussion i ett rum kan den som illustrerar använda en whiteboard-tavla så att alla ser.

- Ange tydliga ramar så att alla vet vad som gäller. Till exempel om det är okej att lägga till och ändra i illustrationerna.

TIPS! Kombinera gärna med metoderna
Kläck nya idéer och Ruta för ruta.

SKAPA INRE BILDER

Tid: 3-4 timmar Antal: 1-10 personer

Normkreativ innovation handlar ofta om betydelser, känslor och upplevelser. Dessa kan vara svåra att beskriva med ord. En vanlig metod i design och formgivning är att skapa ett kollage av bilder, material och nyckelord som kan förmedla det önskade - en stil, en materialkänsla, en färgskala. Bilderna kan klippas från tidningar och magasin, eller hämtas från Internet. Material kan vara små provbitar.

Den här metoden går ut på att använda bilder och material för att uttrycka betydelser, känslor och upplevelser.

- Samla tidningar, klipp, materialprover, bilder på Internet - en mångfald av material som kan användas för att skapa kollage, så att det finns till hands i er process.
- Skapa kollage genom att välja ut ett antal bilder, materialprover och kanske ord som tillsammans kan förmedla det önskade.
- Montera materialet på ett överskådligt och samlat vis, till exempel upplimmat på en bit kartong eller kapaskiva/cellpanna. Sök på "moodboard" på Internet för exempel på hur det kan se ut.
- Visa upp materialet och använd det för att diskutera ur ett normkritiskt perspektiv avseende till exempel färgval, formval, ordval.
- Spara materialet i er studio så att det går att komma tillbaka till det och senare jämföra nytt material med det, eller påminnas om det om ni "tappar träden".

TIPS! Använd gärna taktikerna ♣4, ♣6 och ♣13. Komplettera gärna med metoden Följ dina drömmar.

SÄTTA PÅ PRÄNT

Tid: 2-4 timmar Antal: 1-10 personer

När vi samlar in information brukar det kunna bli ordentligt spretigt. Det kan vara allt från intervjusvar eller tidningsurklipp till ögonblicksbilder tagna ute på stan. För att överblicka materialet, och för att göra det tillgängligt också för andra, till exempel användare, så kan vi göra ett så kallat Zine - en enkel publikation som är utskriven på en kopiator och har häftats ihop. Där kan bilder, citat och texter samlas och även kommenteras med våra egna handskrivna ord. Till exempel med pratbubblor. Då kan den även fungera som en slags projekt-dagbok som följer processen.

Den här metoden går ut på att sammanställa ett spretigt material till en mycket enkel publikation.

- Välj ett format som är enkelt att kopiera upp i flera exemplar. Det kan häftas ihop som en liten tidning, men det går också att vika ihop på spännande vis.
- Samla ihop materialet - allt kan vara användbart.
- Sortera materialet och planera. Eller låt det
- ena leda till det andra och sätt ihop spontant. Sök på "zine" på Internet för inspiration.
- Skapa Zinet genom att kalkera, rita, skriva, limma, sy, vika, häfta, kopiera...
- Distribuera - till exempel med inbjudan om att ge respons.

TIPS! Ett Zine kan vara en del av metoden Trigga igång.

RUTA FÖR RUTA

Tid: 1-2 timmar Antal: 1-10 personer

När film skapas behöver manuset visualiseras som scener – så kallade filmsekvenser. Det liknar en tecknad serie som har en rad rutor med ritade bilder och eventuellt pratbubblor med text. Varje ruta beskriver en viktig del av berättelsen och tillsammans fångar de ett helt händelseförlopp från början till slut.

Den här metoden går ut på att presentera händelseförloppet för hur den tänkta lösningen används. Materialet kan användas för att visa på riskmoment i till exempel en tjänsteinteraktion. Men de kan också användas för att presentera hur väl lösningen fungerar – det vill säga ha ett lyckligt slut!

- Gör enkla skisser över de olika delarna av händelseförloppet som är avgörande för att förstå hur lösningen ska användas. Gör till exempel en mall med rutor som kan kopieras upp. Skissa i rutorna och kopiera eventuellt igen för att repetera bilder som kan justeras enligt händelseförloppet. Skissa också fram vem som ska föreställa användaren. Utgå från era normkritiska

kunskaper för att inte åter skapa stereotyper.

- Detaljera och utveckla skissen ytterligare. Variera med olika användare för att se vad som händer. Utveckla också vidare tillsammans med andra genom att gemensamt skissa fram händelseförloppet.

- Presentera för respons. När det finns något konkret för andra att ta del av möjliggörs konstruktiv kritik.

TIPS! Kombinera med metoderna Trigga igång och Dra upp ridån.

GÅ RAKT PÅ SAK

Tid: 3-20 timmar Antal: 3-12 personer

Det normkreativa innovationsarbetet gynnas av tidiga gestaltningsförslag. Men det kan vara trögt att komma igång praktiskt. Först ska inköp eller insamling av material göras. Dessutom behövs en tydlig plan för vad som ska skapas, byggas eller konstrueras. Allt kan göras onödigt omständligt och förhållas. Ofta beror det på osäkerhet om hur vi ska gå till väga. Det kräver träning. För att snabbt komma igång är tydliga aktiviteter bra.

Den här metoden går ut på att komma igång med det praktiska görandet. Till exempel genom korgflätning eller keramikhantverk som leds av någon som är kunnig inom området. Det är både konstnärligt utvecklande och bra för att möjliggöra samtal med andra människor, och det skapar samhörighet.

- Kom med olika förslag på vad ni skulle vilja lära er. Till exempel en specifik hantverkskunskap som relaterar till projektet. Fokusera på aktiviteter som resulterar i fysiska ting.
- Bjud in en expert på området. Till exempel om ni vill lära er att göra en egen kaffekopp så kan ni bjuda in en keramiker som kan hålla i en workshop med er.
- Bjud också gärna in andra deltagare under workshopen. Det är utvecklande och vidgar gruppens perspektiv. Att göra något praktiskt tillsammans är också ett ypperligt tillfälle att göra det på. Se till att ni har gott om tid.

TIPS! Kompletta gärna med metoden
Trigga igång och taktiken ♣9.

GÖRA GEMENSAM SAK

Tid: Minst 1 år Antal: ∞

Det vi utvecklar ska ofta vara fulländat, innan det kan börja användas. Men formar vi direkt ger vi också andra människor möjligheten att komma till tals – genom handgripligt görande. Istället för att dela upp de inblandande i upphovsperson och användare görs alla till medskapare.

Den här metoden handlar om att fysiskt bygga upp någonting tillsammans. Den kräver stor ödmjukhet och öppenhet. Vi måste vara beredda att släppa kontrollen och lämna plats det oförutsedda.

- Dela upp projektet i flera faser utspritt över projektiden. Bestäm slutdatum för varje fas och planera redan nu för utvärderingar i samband med dem. Knyt till er fokusgrupper.
- Lägg det första fysiska lagret redan när projektets syfte och mål har börjat ta form. Tveka inte att bygga i full skala med det samma. Använd gärna återbruk för både plånbo-kens och miljöns skull. Bjud in medskapare. Var till-låtande med till exempel färgkladdande.
- Pröva användningen genom aktiviteter för att förstå behoven. Skynda långsamt. Använd tiden till att utveckla aktiviteter till nästa fas i projektet.
- Utvärdera vad som händer under byggandet och användandet.
- Fortsätt igenom faserna och pröva också andra metoder. Allt är möjligt!

TIPS! Komplettera med metoderna Blåsa upp, Rikta fokus, Sätta bollen i rullning, Trigga igång, Vidga vyerna, Följ sina drömma och taktikerna: ♣9–10, och ♣13.