

**Henson**

Slutrapport

Förstudie idésluss

## Innehållsförteckning

Sammanfattning .....	3
<b>Del 1: Genomförande av förstudie.....</b>	<b>4</b>
1. Bakgrund Världsklass .....	4
2. Incheckningar .....	5
3. Utmaningar: deltagande och organisation .....	5
4. Uppdrag idésluss .....	6
4.1 Uppdraget .....	6
4.2 Målsättningar .....	6
5. Upplägg för förstudiearbetet .....	7
6. Referensgrupp .....	8
6.1 Referensgruppens uppdrag och process .....	8
6.2 Referensgruppens uppstartsmöte .....	9
6.3 Mail med frågor .....	9
6.4 Andra referensgruppsmöte:.....	10
7. Workshop: unga .....	10
7.1 Sammanfattning workshop .....	10
7.2 Genomförande workshop unga .....	11
8. Workshop: utlandsfödda .....	11
8.1 Sammanfattning workshop .....	11
8.2 Genomförande .....	12
9. Förankringsträff intressenter .....	12
9.1 Slutsatser från förankringsträff.....	13
10. Studieobjekt och omvärld.....	13
10.1 Innovationssluss Älvstaden .....	14
10.2 Design för social innovation .....	14
10.3 Tryggare rum .....	14
<b>Del 2: Förslag till idéslussen .....</b>	<b>16</b>
1. Det här gör idéslussen.....	16
1.1 Nätverk .....	16
1.2 Processledning och coaching.....	16
1.3 Idégenerering.....	17
2. Slussens gränssnitt –att möta slussen .....	18
2.1 Spelregler .....	18
2.2 Vänkort .....	19
2.3 Idékort .....	19
2.4 Finanskort.....	19
2.5 Skiss spelet .....	20
3. Genomförande .....	21
3.1 Fas 1 .....	21
3.2 Fas 2 .....	22
3.3 Fas 3 .....	22
Slutord 24	

## Sammanfattning

I utformandet av idéslussen har vi inspirerats av Open Innovation och tror på att idéer som vi skapar tillsammans med andra både har högre kvaliteter och når mycket längre. Fler på platsen kommer att bjudas in både som deltagare och som idéprocessledare i sina egna organisationer. Vi är övertygade om att vi på detta sätt kommer att kunna sprida idégenererandet längre än vad det skulle vara möjligt för kommunen att göra som ensam aktör. Vi kommer att skapa tryggare rum, fler arenor och en mer innovativ plats. Det kommer att kunna revolutionera vilka som deltar, vilka idéer vi får in och vilka de främjar.

Vi har använt oss av inspiration från spelifiering för att visualisera och konkretisera det abstrakta idéarbetet. En viktig del i detta är också att lyfta det icke linjära i idéprocessarbetet där man hela tiden rör sig fram och tillbaka och i sidled både på spelplanen och i idéprocesserna. En del av det vi kallar *spelet* kommer förutom en visualisering av idéslussen och dess innehåll även att handla om spridande av metoder. Design för Social Innovation ger oss nya visuella verktyg för idégenerering och idéprocessledning. Genom användandet och spridandet av metodmaterialet får vi inspirerande metoder för att arbeta med idégenerering som involverar de som berörs av både utmaningar och lösningar.

Förstudien upphandlades med kravet att den skulle ha en normkritisk ansats. Det har inneburit att vi särskilt tittat på vilka normer som har legat till grund för hinder för deltagande i det tidigare förstudiearbetet. Utgångspunkt har varit att värna om grupper som tidigare deltagit minst i arbetet med platsens utveckling. Utifrån det har vi lagt in träffar med olika målgrupper, både en blandad grupp samt två separerade grupper med unga respektive utlandsfödda. Vi har även vägt in en bred och djup omvärldsspaning om metoder, processer och kommunikationsmodeller. Med stöd av alla dessa perspektiv har vi byggt en modell för en idésluss som vi hoppas vi ska bli både unik och progressiv ur ett flertal olika perspektiv.

## Del 1: Genomförande av förstudie

### 1. Bakgrund Världsklass

Förstudien till en idésluss bör ses i sammanhanget av det utvecklingsarbete som genomfördes inom Världsklass 2015. Det utvecklingsarbetet byggde i sin tur på en grund som lades redan under 1990-talet.

1998 lades en långsiktig strategi för kommunens utveckling, Vision 2008. Målet var bland annat nya jobb och positiv nettoinflyttning till år 2008 och drevs under perioden 2001-2005 med medfinansiering från EU. De första initiativen till Världsklass 2015, som blev ett nästa steg i utvecklingsarbetet, togs redan under hösten 2004. Konceptet Världsklass myntades och under 2005 arbetades den nya visionen fram tillsammans med kommuninvånarna. Arbetet har fortgått och utvecklats sedan dess och totalt har ca 10 procent av kommuninvånarna deltagit i processen.

Utgångspunkten för arbetet inom kommande fas i Världsklass kommer från en omvärldsanalys från 2014 och ses inte längre som ett projekt utan som en process som integrerats i kommunens och platsens ordinarie verksamhet. De utmaningar som togs fram 2014 ligger till grund för det utvecklingsarbete som kommer att följa de kommande åren. Dessa kan påverka Örnsköldsviks utveckling i stor omfattning under de kommande åren.

Följande nio utmaningar identifierades i omvärldsanalysen från 2014. Utmaningarna presenteras utan inbördes rangordning.

- Skapa närhet till omvärlden
- Hitta rätt kompetens
- Öka kreativitet, innovation och entreprenörskap
- Bygga framgångsrika regioner
- Utveckla ett attraktivt utbud
- Skapa öppenhet och dynamik
- Tillvarata ny befolkning
- Nyttja potentialen hos äldre
- Hantera klimat och miljö

## 2. Incheckningar

Grundtanken med incheckningar föddes under utvecklingsarbetet mellan 2008 och 2015 inom ramen för Världsklass 2015. Idén gick ut på att individer och organisationer skulle delta i Örnsköldsviks utvecklingsarbete genom att "checka in" ett projekt eller en idé.

För att få ta del av tillgängliga resurser skulle de sökande visa hur idén var en del i lösningen av en eller flera av de utmaningar som Ö-vik stod inför. Ett annat krav var att de måste samverka med andra parter samt bidra med en egen insats i form av pengar och/eller tid.

Två gånger per år genomfördes så kallade incheckningsveckor. Då tog projektteamet emot projektidéer och behandlade dessa. Projektidéerna, dvs incheckningarna, landade därefter hos ledningsgruppen vilka formulerade en beslutsrekommendation till styrelsen. Dessa fattade i sin tur beslut om vilka som skulle få ekonomiskt stöd. Arbetet med incheckningarna syftade till att öppna upp och tillgängliggöra utvecklingsarbetet för fler och bredda mångfalden bland deltagare. Öppna incheckningsveckor blev ett komplement till ordinarie verksamhets- och budgetplanering.

Under de år incheckningarna genomförts har det arrangerats öppna informationsmöten och workshops där människor kunnat mötas för att utveckla idéer för att möta Örnsköldsviks utmaningar. Arbetssättet fick redan från början ett starkt gensvar. Många presenterade idéer de ville växla upp. En viktig princip med incheckningarna var mod att testa nya idéer och att våga satsa.

Över 10% av Örnsköldsviks befolkning har på något vis bidragit i utvecklingsprocessen, där incheckningarna är en viktig del. Sista gången incheckningsveckor genomfördes var under 2014. Sedan dess har idéer fortsatt att tas emot löpande av utvecklingsledare Frida Knutsson. Nästa steg blir nu att utveckla incheckningarna för att nå ut bredare till fler, inte minst till unga och personer med utländsk bakgrund –två grupper som tidigare inte deltagit i lika hög grad.

Mer information om incheckningarna finns i den film som visar hur en incheckning har gått till och som går att finna på Youtube

## 3. Utmaningar: deltagande och organisation

Det har tidigare kunnat konstateras att få unga personer samt personer med utländsk bakgrund har deltagit i incheckningarna. Det är framförallt svenskfödda, förvärvsarbetande personer utan utomeuropeisk bakgrund över 35 år med stabil ekonomi och etablerade nätverk på platsen som har deltagit i medborgarprocesserna.

En av flera förklaring kan vara att det till att börja med var övervägande svenskfödda män över 35 år utan utomeuropeisk bakgrund som drev utvecklingsarbetet. Idag är det framförallt svenskfödda kvinnor utan utomeuropeisk bakgrund över 35 år som driver utvecklingsarbetet från kommunens och näringslivsorganisationernas håll. Tyngdpunkten gällande kön har alltså förskjutits medan bland annat svenskfött och ålder samt frånvaron av utomeuropeisk bakgrund i stor grad består.

På sikt behöver alltså nya perspektiv knytas till verksamheten samtidigt som vi måste se över de hinder för deltagande som funnits. Det sistnämnda har varit i fokus för denna förstudie.

## 4. Uppdrag idésluss

Incheckningarna som beskrevs i förra delen kan ses som det frö som ska bli en utvecklad idésluss för hela platsen. Incheckningarna har i mångt och mycket fungerat väl och har utvecklats till en framgångsrik verksamhet. Att de som kommer med idéer och lösningar även ska delta i genomförandet är helt avgörande och det är en viktig lärdom som dragits under resans gång.

En förutsättning för att gå vidare med idéer i Idéslussen kommer även fortsättningsvis att vara att mer än en part deltar i genomförandet. Dessa samarbeten behöver inte ha initierats innan idén kommer till slussen, utan kan bli en följd av kontakt med idéslussen. Idéslussen ska inte överlappa de områden som andra innovationsstödjande verksamheter inom Örnköldsviksområdet tillhandahåller.

### 4.1 Uppdraget

Ett antal aspekter i utvecklingsarbetet har identifierats som i behov av utveckling. Det gäller framförallt att nå ut bredare så att fler kan bidra till att möta platsens utmaningar. Det finns de som i särskilt låg grad deltagit, inte minst unga (upp till 25) och personer med utländsk bakgrund (personer födda i annat land eller med två utrikes födda föräldrar), och då särskilt de med utomeuropeisk bakgrund. Den vetskapen har också i hög grad format uppdraget samt genomförande av förstudien.

Uppdraget är att med en normkritisk ansats ta fram en idéprocess som inkluderar både kommuninvånare, organisationer och företag samt kommunanställda. Detta ska ske med bred förankring inom både kommun och övriga samhället och med en inkludering av fler perspektiv. Inom den kommunala organisationen länkas även arbetet ihop med det konstanta förbättringsarbetet inom Lean.

### 4.2 Målsättningar

Idéslussens målsättning är att skapa en arena för lärande samtal och en arena för ömsesidigt idéutbyte. Idéerna behöver inte komma färdiga och klara med en projektplan. Slussen är snarare tänkt att vara en katalysator, nätverksnod och hjälp för att komma vidare i processen. Målet är en verksamhet med låga trösklar för att komma in. Det ska vara enkelt att komma med en idé och det ska inte krävas ett stort nätverk för att kunna delta.

## 5. Upplägg för förstudiearbetet

Förstudien hade sitt uppstartsmöte 4 februari då en första tidplan togs fram. En reviderad tidplan togs fram efter Fas 1 och reviderades löpande. Flera delar genomfördes delvis parallellt. Nedan finns den reviderade plan för genomförande som följts. Utöver de många externa träffarna, omvärldsbevakning och arbetet med förankring i den operativa ledningsgruppen har även ett möte med Hanna Wallin och Andreas Ahlm genomförts. Detta för att säkerställa att idéslussens arbete förankras och går hand i hand med kommunens interna idé och utvecklingsarbete.

### **Genomförande**

#### **Fas 1: Kartläggning och referensgrupp väljs.**

Fram till 4 mars

En initial kartläggning görs av förutsättningar och uppdragsbeskrivning. Plan för fortsatt arbete utformas.

#### **Fas 2: Vägval inför fortsättning och uppstart referensgrupp.**

Fram till 11 mars

Val görs kring genomförandet och referensgruppens uppdrag formuleras. Referensgruppen träffas och ger sin första input.

#### **Fas 3: Workshops ungdomar, Intern förankring. Vägval.**

Fram till 14 april

Workshop med gymnasieungdomar. Kommunens processer för att ta emot idéer inventeras. Vägval kring studieobjekt och idéslussens delar.

#### **Fas 4: Förankringsmöte och studiebesök. Workshop utlandsfödda.**

Klar 4 maj

Möte för förankring och ytterligare inspel från intressenter genomförs. Inspirerande verksamhet studeras.

#### **Fas 5: Vägvalsmöte och slutrapport.**

Klar 18 maj

Referensgruppsmöte. Förankring för operativa ledningsgruppen. En slutlig rapport levereras efter inspel av referensgruppen.

Fördjupad information om planering av genomförande finns i bilaga 1.

## 6. Referensgrupp

För att få in en mångfald av perspektiv kopplades initialt en referensgrupp in i arbetet med förstudien. Personerna till referensgruppen rekryteras genom idéella föreningar och organisationer som representerar en bredd av samhällets aktörer. Detta skedde med inspiration från myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågors (mucf) guide Koden. Den ger riktlinjer för att involvera civilsamhället i offentliga beslutsprocesser vilket blev inspiration i förstudiens referensgruppsarbete.

Det var av stor vikt att personerna i referensgruppen huvudsakligen representerade civilsamhällets bredd. Detta för att de på bästa sätt skulle kunna belysa en rad olika aspekter, hinder och möjligheter för idéslussen utifrån engagemang i en rad frågor. Representanter bjöds in från följande intressegrupper: Stad, företag, akademi, öppet & dynamiskt samhälle, utländsk bakgrund, unga, landsbygd, funktionshinder, kommunal kärnverksamhet, seniorer

### 6.1 Referensgruppens uppdrag och process

Referensgruppen leddes av två processledare, Frida Knutsson från Örnsköldsviks kommuns tillväxtavdelning och Anna Galin, Henson, upphandlad konsult för genomförande av förstudie för idésluss. Nedanstående punkter presenterades för referensgruppen vid gruppens uppstartsmöte.

#### **Förutsättningar:**

Referensgruppens uppdrag sträcker sig fram till och med 31 maj 2016.

1, Referensgruppens medlemmar ska bidra till förstudien som syftar till att upprätta en idésluss för platsen Örnsköldsvik.

2, Referensgruppens uppdrag är att utifrån sina erfarenheter och sin kunskap om sin intressentgrupp/ organisation, tillföra olika perspektiv och reflektioner under förstudiearbetet. Särskilt fokus bör medlemmarna lägga på hur idéslussens utformnings påverkar tillgängligheten för målgrupper med olika förutsättningar.

3, Referensgruppens processledare har ansvar att leda och sammankalla referensgruppen. Processledarna ska också kommunicera med referensgruppen löpande under förstudien samt lämna rapport efter avslutad förstudie. Kommunikation sker genom två fysiska möten samt genom e-post.

4, Referensgruppens arbete är intersektionellt. Detta innebär att vi har en förståelse för att många olika maktstrukturer parallellt påverkar möjligheten att delta och påverka. Denna vetskap bör genomsyra både referensgruppens arbete liksom de förslag som kommer att ligga till grund för genomförandet av en framtida idésluss.

5, Referensgruppens grund är normkritisk. Detta innebär att medlemmarnas och processledarnas ansvar är att försöka minimera de begränsande normernas effekter under arbetets gång. Medlemmarna ska också utgå från ett normkritiskt perspektiv när de tar ställning till de olika idéer och förslag som presenteras inom gruppen eller av processledarna.



## 6.2 Referensgruppens uppstartsmöte

Uppstartsmötet genomfördes den 29 februari på Fjällräven center. Frida Knutsson och Anna Galin presenterade det tidigare utvecklingsarbetet, gick igenom referensgruppens uppdrag samt ledde en workshop om idéslussens utmaningar.

För detaljerad information om mötet se bilaga 1, referensgruppsmöte

### 6.2.1 Resultat workshop

Deltagarna identifierade att ett hinder är att många inte känner till att incheckningarna finns och att man inte har förstått att man fortfarande kan göra incheckningar. Hinder i form av språkförbistring då all information bara finns på svenska, identifierades också. Materialet kopplat till platsens utveckling känns inte helt attraktivt. Det är lätt att få intrycket att man måste ha kommit långt i sin process för att kunna delta och det kan finnas en oro för att kommunen ska stjäla ens idé.

Det framkom en önskan om möjligheten att bli kontaktad och kunna ta kontakt genom mail och sociala medier. Vikten av en positiv miljö framhölls och att det är bra om idébäraren får välja arena. Det känns tryggt att börja med att testa sin idé med likasinnade i närmiljö och sen få möjlighet att lyfta den med fler.

Vi bar även referensgruppen beskriva den perfekta idéslussen. De framhöll att det var viktigt att det går att komma in med idéer kontinuerligt, det vill säga dygnet runt alla dagar på året. Det efterlyses även kommunikationskampanjer som lyfter idéslussen eller olika utmaningar under året. Det vore perfekt om det fanns möjlighet att delta på eget språk och att få tolk –även teckentolk. Den perfekta slussen har inte heller några "stela möten på kommunen".

## 6.3 Mail med frågor

De frågor som lyftes på workshopen skickades även ut till de som inte närvarat. Dessutom skickades två ytterligare kompletterande frågor ut till deltagarna. Den första frågan handlade om en idé som respondenten varit med och drivit och vad hen ansåg vara avgörande för att kunna driva idén vidare. Den andra frågan handlade om hur man på ett bra sätt når ut till respondentens organisation/intressegrupp med information om hur de kan bidra till platsens utveckling.

### 6.3.1 Sammanfattning mailsvar

Den första frågan kring förutsättningar för att kunna driva idéer vidare gav inget entydigt svar men några saker har lyfts. Att arbeta i en grupp med människor som driver samma sak är viktigt. En annan lyfte att väl underbyggda argument och ett intresse hos andra har varit avgörande.

Den andra frågan gällde hur man på ett bra sätt når ut till den organisation eller intressegrupp som varje medlem representerar i förstudiearbetet. De flesta var eniga att det var genom ideella föreningar man bäst når olika intressegrupper och målgrupper utanför de stora arbetsplatserna. Det är även viktigt att arbeta genom flera olika kanaler som till exempel fysiska träffar, mail, debattartiklar och insändare.

## 6.4 Andra referensgruppsmöte:

På denna träff visades ett första förslag på hur idéslussen skulle kunna se ut och en plan för genomförande. Då det var ett lågt deltagarantal fördes all diskussion i helgrupp.

Frågor som kom upp

- Hur ska spelet fungera och användas? Är det meningen att man ska spela?
- Hur gör man när man kör fast, om man har en idé som inte går att genomföra?
- Kommer det att gå att göra själv eller måste man ha en processledare?

Reflektioner

- Det finns en begränsning i att idéer ska uppfylla en rad kriterier. Det finns risk att detta hämmar idéprocessen
- Eventuellt börja i utmaningarna i spelet istället för att komma till det senare
- Idésluss kan låta som att man ska få komma med idéer som någon annan ska genomföra
- Tydlighet från början vad som krävs för att ta sig igenom stegen
- Tydlighet vad som händer om man inte kan gå vidare i själva idéslussen
- Det kan också vara ett kortspel utan spelplan
- Viktigt att lyfta saker som genomförs för att visa på goda exempel och att det är möjligt att genomföra saker genom idéslussen
- Ta fram exempel på hur det kan gå till att ta sig igenom spelet

### 6.4.1 Genomförande

Det sista referensgruppsmötet genomfördes den 27 april på Fjällräven center mellan klockan 15:00 och 16:30. Med på mötet var Anna Galin, upphandlad konsult, Charlotte Westberg, tillväxtkontoret, och Anna Pettersson, praktiserande på tillväxtkontoret. Gabriella höll i de inledande delarna och hälsade välkommen medan Anna Galin höll i workshopen. Alla utom två deltagare hade anmält sig till mötet men endast tre deltagare av de anmälda kom; André Baltz, doktorand, Markus Edlund, företagare på landsbygden samt Åke Höglund från PRO Köpmanholmen.

## 7. Workshop: unga

En särskild satsning görs för att få in ungas perspektiv. Målet var att ge feedback på hur en idésluss skulle kunna utformas för att tilltala unga.

### 7.1 Sammanfattning workshop

Det fanns ett antal hinder som lyftes fram som särskilt framträdande i diskussionen med de unga deltagarna. Som ung saknar man nätverk, vilket är ett tydligt hinder för att kunna genomföra något i samarbete med andra. Många upplever också att det kan vara svårt att få tid och utrymme till att genomföra projekt då skolarbetet tidvis tar mycket tid och energi. De flesta uttryckte att de saknar kunskap om att Världsklass existerar och om man över huvud taget får vara med om man går på gymnasiet. Det absolut största hindret upplevdes vara att vuxna inte är intresserade, inte tar dem på allvar och inte tycker att de unga har något att komma med.

De unga upplever att de ställen där de känner sig trygga att ses inte är arenor som vanligtvis erbjuds för möten. Förutsättningarna för att känna sig trygg och inbjuden var att få träffa någon som man tidigare har fått ett ansikte på och känner förtroende för. Det är också viktigt att få börja med att testa sin idé med personer som är i samma ålder, inte de som är mycket äldre. De fysiska platser som särskilt pekades ut som trygga för ett första möte var skolan, fritidsgårdar och ungdomsförbund. Platser som man vill träffas på i andra hand är caféer. Kommunens lokaler beskrevs däremot inte som inbjudande.

Det bästa sättet att nå ut till unga och få dem att medverka är inte som vi trott sociala medier utan fysiska möten. De unga menade att det alltid var bäst till en början. En anledning till det är att det är så viktigt att tydligt efterfråga idéer och medverka. Deltagarna menade att de helst vill ha kontakt genom skolan och att de helt skulle ignorera inbjudningar genom sociala medier, för där pratar de med sina vänner som de redan känner.

Hur ser då en perfekt idésluss för unga ut?

Enligt referensgruppen är viktigt att efterfråga ungas idéer. Det är avgörande att få ett ansikte på organisationen, gärna genom en första träff på skolan eller föreningsliv. I första fasen vill de helst vara några få i samma ålder för att bolla idéer i nästa fas träffar de gärna fler och bollar. De vill ha personliga inbjudningar till möten. I den perfekta idéslussen tar också någon kontakt istället för att de själva ska söka upp personen i fråga.

## 7.2 Genomförande workshop unga

En rekryteringsrunda på Facebook genomfördes och lärare på gymnasiet kontaktades för att boka in 8-12 gymnasieungdomar. Uppropet och inbjudan på Facebook gav inget gensvar. Istället rekryterades alla deltagare genom sin lärare. Under träffen presenterades det tidigare utvecklingsarbetet och hur det gick till att göra en incheckning. Utifrån denna information fick deltagarna ta ställning till ett antal frågor.

Träffen genomfördes den 22 april mellan 16:00 och 17:30 på café UH. Deltagarna fick en mindre gåva som tack för deltagandet. Utöver de inbjudna deltagarna var Frida Knutsson, Gabriella Roschman, och Anna Pettersson från tillväxtkontoret på plats liksom upphandlad konsult Anna Galin.

För mer information om workshopen med unga personer se bilaga 3, workshop unga

# 8. Workshop: utlandsfödda

En särskild satsning gjordes för att få in perspektiv från personer födda i utlandet men som idag bor i Örnsköldsvik. Målet var att få in 8-12 personer för att ge feedback på hur en idésluss skulle kunna utformas för att attrahera personer som är födda och uppvuxna i något annat land.

## 8.1 Sammanfattning workshop

Det är viktigt att komma in i rätt fas i etableringsprocessen då det är svårt att engagera sig i andra frågor än basala behov till en början. De komvuxkurser som de utlandsfödda möter lite senare i

processen har därmed god potential för att bli en bättre plats för att plocka in frågor kring platsens utveckling samt inbjudningar till att delta i utvecklingsarbetet.

För att lyfta problemställningar som kan vara en del av Örnsköldsviks utmaningar kan de egna föreningarna och religiösa/geografiska/kulturella sammanslutningarna vara bra platser. Däremot fann vi att det troligtvis kan vara svårt att i dessa rum komma fram till förslag till lösningar på de problem som lyfts. Detta eftersom kunskaperna om svensk lag, regler och samhälle är begränsade.

En lösning skulle kunna vara integrationsslussar eller liknande som skulle kunna bidra till att klargöra utmaningarna som den specifika gruppen identifierat. De utmaningar som lyfts fram i dessa grupper kan också vara utmärkta att lyfta i de stora workshops som planeras för idégenerering, där också deltagare från de utlandsfödda grupperna deltar.

När det gäller möjligheten att integreras i utvecklingsarbetet är de språkliga utmaningarna stora för personer som flyttat hit från andra länder. Även kunskaperna i engelska är många gånger begränsade vilket förstärker vikten av förankra idéarbetet i föreningarna för att på så sätt idégenerera och få information på det egna språket.

De flesta kände sig generellt trygga med att möta kommunanställda och idéslussmedarbetare oavsett plats. Däremot behövdes initialt ett tryggt rum och mer avgörande var vilka som deltog -att ha med en vän eller att redan ha en relation med den man skulle möta skulle upplevs underlättande.

## 8.2 Genomförande

Deltagarna rekryterades genom Mångkulturellt Centrum. En inbjudan skickades även ut genom Valla Sörlidens samverkansförening där tre personer anmälde sig men inte närvarade på träffen. Träffen genomfördes den 19 april mellan 10:00 och 12:00 med efterföljande lunch. Med på mötet var Anna Galin, Gabriella Röschman och Anna Pettersson som representanter från kommunen. Gabriella höll i de inledande delarna och Anna Galin höll i workshopen.

För utförligare information om workshop med personer födda i utlandet se bilaga 4, workshop: utlandsfödda

# 9. Förankringsträff intressenter

För att få ytterligare perspektiv på idéslussen och dessutom säkerställa att idéslussen är välförankrad i flera olika grupper och sammanhang, hölls en träff med särskilt inbjudna att hållas. På träffen bjuds ett antal aktörer in som har särskilt intresse i idéslussarbetet. Dessa kommer från media, näringsliv och nätverk. Träffen är ett sätt att förankra arbetet och ett tillfälle för de inbjudna att komma med inspel på förslagen för hur idéslussen kan organiseras och hur kunskapen om den kan spridas vidare i deras nätverk. Under träffen presenterades arbetet som gjorts hitintills, bland

annat med presentation av "spelet" och externa idéprocessledare. Träffen hölls 11:30-13:00 den 14 April 2016.

## 9.1 Slutsatser från förankringsträff

Vi tar särskilt med oss:

- Språkhinder är ett problem både för många personer med utländsk bakgrund samt personer med hörselsvårigheter. Vi kommer att titta på möjligheten att arbeta med en lättare svenska, mer visuella metoder och grundinformation på minst ytterligare ett språk.
- Tydliggöra snabbspår genom idéslussen om man redan har någon att genomföra tillsammans med samt idé.
- Även landstinget bör involveras på något vis.

För mer information och anteckningar från förankringsträffen se bilaga 5, förankringsträff.

## 10. Studieobjekt och omvärld

Det fanns redan från början en stark önskan om att skapa en sluss med låga trösklar för deltagande. I ett initialt skede av förstudien identifierades därefter tre områden inom vilka särskilda utmaningar fanns i processen för skapandet av en inkluderande idésluss. Detta blev en viktig utgångspunkt för vårt fokus under förstudiearbetet. De tre områdena där vi identifierade potentiella trösklar eller behov att få in perspektiv utifrån var följande: hur når vi ut till fler, hur kan vi utvecklas när det gäller att identifiera och samla in idéer och vilka ytterligare metoder och processer finns för idégenerering. Sammanfattningsvis har följande frågeställningar funnits med oss under förstudien.

Kommunikation

- Hur når vi ut brett med information om hur man kan delta i platsens utveckling?
  - Vilka kanaler bör vi använda för att nå ut till nya målgrupper?
- Hur gör vi det attraktivt för fler att delta i utvecklingsprocesser?

Stimulera idéer

- Vilka ytterligare metoder kan vi lära oss för (inkluderande) idégenerering

Samla in idéer

- Hur skapar vi en attraktiv, välfungerande och inkluderande webbplats
- Vilka olika kanaler bör vi använda för insamling av idéer

Några av dessa frågeställningar har vi fått besvarade genom de workshops som genomförts, så som frågan kring kanaler och hur våra målgrupper vill delta i processer. I andra delar har vi däremot behövt mer komplettering utifrån, inte minst när det gäller metoder för idéprocessledning.

De studieobjekt som valdes ut för en noggrannare studie är området för social innovation där vi vill få mer inspiration kring metoder för idégenerering. Vi studerade även Älvstaden innovationssluss som vi hoppas ska ge oss svar på hur vi skapar en interaktiv webb samt kunskap om hur de arbetat

för att skapa engagemang för stadsutvecklingen. Dessa två objekt valdes ut från den bruttolista som finns i bilaga 6, studieobjekt.

## 10.1 Innovationssluss Älvstaden

Under arbetet med förstudien stod det klart att det skulle vara värdefullt att få inspel utifrån, både när det gäller frågan kring webb och kring arbetsmetoder. Valet föll på Innovationssluss Älvstaden som arbetat med stadsutveckling genom idégenerering i större grupper. Under förstudien genomfördes därför en telefonintervju med planeringsledare på Göteborgs kommun.

1. Bygg inte en separat ordning, det måste in i det ordinarie linjesystemet
2. Se till att ha ett tydligt ägarskap
3. Samordna med andra idégenereringsprocesser i kommunen
4. Att ta ett underifrån-perspektiv underlättar
5. Utveckla en innovationsstrategi
6. Viktigt med tydlighet i förväntningar
7. En tydlig metod för att komma vidare, i det här fallet Loop-metoden

## 10.2 Design för social innovation

Vi har även tittat vidare på hur vi kan utveckla idégenereringsmetoder, inte minst utifrån de workshops vi haft. Där blir det tydligt att det finns behov av metoder som inte bygger på förmågan att uttrycka sig i skrift och som är tillgängliga för fler.

När designmetodik används för att skapa nya lösningar till icke-kommersiell nytta för samhället kallas det ofta för "design för social innovation". Det innebär dels att man arbetar nära och genom de som i slutändan ska använda tjänsten samt att man ofta använder sig av testning istället för teoretiska modeller. Detta är något vi känner igen från de processer designers använder för att skapa nya produkter och tjänster. Utöver själva designmomentet finns en social aspekt i innovations- eller idéarbetet, och med det menas att slutprodukten, eller tjänsten, ska komma samhället till nytta – precis som de idéer som tas fram genom världsklassarbetets idésluss.

Rent konkret finns det ett antal metoder att använda för design för social innovation. Många av dessa går att finna på Designkit<sup>1</sup>. Dessa blir särskilt intressanta eftersom de utgår från användaren samt delvis från visuella processer och metoder som inte kräver ett visst språk eller språknivå. Exempel på detta kan vara moodboards.

## 10.3 Tryggare rum

Under förstudien har behovet lyfts av att ta med sig förstudiens normkritiska ansats in i själva genomförandet. Det handlar bland annat om metoder för att skapa tryggare rum för mindre privilegierade deltagare då dessa deltar i Idéslussen. Mer information om tryggare rum finns i bilaga 6.

Processledaren har en stor roll i skapandet av tryggare rum, men det är samtidigt viktigt att informera varje deltagare om deras ansvar och bidrag till skapandet av tryggare rum.

---

<sup>1</sup> <http://www.designkit.org/>

Processledarens bemötande, metodval och diskussioner bör därför ha sin utgångspunkt i just trygghetsskapande. I ett tryggare rum är processledarens normkritiska agenda uttalad från början och kränkningar eller diskriminering bemöts av processledaren eller andra deltagare. I arbetet för ett tryggare rum kan såkallade främjartekniker vara till nytta. Dessa går att läsa mer om i bilaga 6, studieobjekt.

Det finns idag ett stort utbud av normkritiska metoder att använda men metoderna i sig är inte tillräckliga för att skapa ett tryggare rum. Även goda intentioner kan nämligen skapa konsekvenser som bidrar till att maktförhållanden stärks. Det är alltså viktigt att metoderna fylls med ett normkritiskt förhållningssätt som processledaren bottnar i.

**Tips!**

En viktig konkret del i att skapa ett tryggare rum är tydlighet och praktisk information om allt från när pausen är till syftet med olika delar av processen. Ett tips är att skriva upp hållpunkter för vad som ska hända under passet med paus och sluttid.

## Del 2: Förslag till idéslussen

Utifrån det förarbete som har gjorts enligt del 1 har vi landat i ett antal spår för genomförandet av en framtida idésluss. Vi har tagit med oss de utmaningar som identifierats när det kommer till att grupper som tidigare saknats i utvecklingsarbetet. Vi har också tagit med oss en normkritisk ansats för genomförandet. Till det kommer de lärdomar vi dragit av de träffar som genomförts och de studieobjekt som vi tittat på.

I skapandet av slussen har vi tagit särskild hänsyn till de grupper som tidigare inte deltagit i utvecklingsprocesserna: unga och/eller utlandsfödda. Här följer ett antal utmaningar som måste mötas

- De känner sig inte inbjudna i processen
- Utvecklingsarbetet och arenorna är anpassade efter normen
- Hög abstraktionsnivå på vad en idésluss är och svårt att veta vad den gör
- Svårt att förstå information om utvecklingsarbetet

Det förslag på genomförande som kommer att presenteras i denna förstudierapport kan inte garanteras utan bör ses på rekommendationer för genomförande. Dock har många av de delar som presenteras redan förankrats i organisationen och planering för genomförande påbörjats.

### 1. Det här gör idéslussen

Idéslussen består av fyra delar: Tillgång och utveckling av nätverk, stöd till idégenerering och processledning, idéutveckling och coachning samt möjlighet till finansiering. Alla dessa delar är lika viktiga för möjligheten att möta platsens utmaningar på ett bra sätt och ska utifrån den kommuniceras likvärdigt. Idéslussen presenteras genom en visuell modell som vi kallar för *spelet* som är till för att göra det som är abstrakt mer konkret. Helt enkelt för att visa på alla de delar som idéslussen utgör samt hur dessa hänger ihop.

#### 1.1 Nätverk

Tillväxtkontorets befintliga nätverk samt öppna träffar kommer att finnas kvar för att hjälpa de personer som vill hitta en lämplig partner att samarbeta med. Idéslussen kommer även att driva ett nära samarbete med de personer och organisationer som ska fungera som externa idéprocessledare.

#### 1.2 Processledning och coachning

Genom att avsätta interna resurser inom ramen för utvecklingsarbetet och idéslussen, kommer ett antal personer att finnas tillgängliga för att skapa en högre kapacitet i idéslussens mottagning. De interna resurspersonerna kommer att få verktyg för att kunna coacha och leda personer genom processen från problemställning och idé till genomförande. De interna resurserna kommer även att kunna leda workshops för idégenerering och blir experter på spelregler och metoder.



Utöver de interna resurser som avsätts kommer externa personer och organisationer att engageras. Målet är att dessa ska bli katalysatorer för att öka platsens idéhöjd genom att vi sprider kompetens och intresse för idégenerering till fler aktörer på platsen. Externa idéprocessledare kommer även ha möjlighet att skapa långt tryggare rum för idégenerering än vad som är möjligt på arenor som styrs och befolkas av personer med stora nätverk, maktpositioner och fler privilegier. Dessa kommer även att utrustas med information och kompetens så att de kan agera ambassadörer för Världsklassarbetet i en rad sammanhang.

De externa idéprocessledarna kommer att ges utbildning och verktyg för hur man processleder workshops för idégenerering. De externa resurserna finns utanför kommunens tillväxtavdelning men kan även finnas i någon annan kommunal verksamhet så som en fritidsgård eller äldreboende. Vi tänker oss att företag, idédrivna organisationer och offentlig verksamhet kan vara intresserade av att ha idéprocessledare.

#### Tips!

När en person arbetar som intern idéprocessledare kommer den personen alltid att ses som representant för den kommunala verksamheten. Den bör därför när den deltar i externa workshops, som ledare eller deltagare, ha med sig vetskapen att den ofta ses som "en person som redan har alla svar" och på så vis sänka idéhöjden i gruppen.

## 1.3 Idégenerering

Precis som tidigare kommer idéslussen att inspirera och understödja idégenerering för platsen. Detta sker precis som tidigare genom öppna workshops men även genom ytterligare två metoder, dels genom spridandet av idégenereringsmetoder i spelet samt genom externa idéprocessledare.

Vi kommer att använda oss av ett antal metoder för idégenerering och processledning, bland annat Open Space. Till de befintliga metoderna kommer mer visuella metoder att läggas som bland annat går att finna i den processmetodik som designers använder för att skapa nya produkter och tjänster. Det innebär att man dels kan arbeta med moodboards och testning i den faktiska miljön. När designmetodik används för att skapa nya lösningar till särskild nytta för samhället kallas det ofta för "design för social innovation". Om detta går att läsa mer om i del 1 under rubriken design för social innovation.

När de externa idéprocessledarna drivit sina processer kan det finnas behov att göra "uppsamlingsheat" för de grupper som idéat. Det kommer att anordnas träffar för de som redan har påbörjat sina processer i sina egna organisationer och behöver hjälp att komma vidare för att utveckla sin idé tillsammans med andra. Detta skapar på sätt möjlighet att påbörja processen i ett tryggt rum för att sedan med den bakgrunden kunna delta i ett större sammanhang med fler. På så vis kan de ta del av stödet för att utveckla sina idéer tillsammans med andra och dessutom finna partners för vidare arbete.

## 2. Slussens gränssnitt – att möta slussen

Vad är en idé och vad är en innovation och hur visualiserar man det som ännu inte finns? När det gäller idéslussar och innovationslussar är det ofta svårt att beskriva vad de är och gör. Med ambitionen att dessutom nå ut till personer som annars sällan eller aldrig kommer i kontakt med dessa begrepp eller fenomen blir det extra viktigt att vi har processer, modeller och gränssnitt som är intuitiva, visuella och lättbegripliga.

I förstudien har vi format ett förslag på genomförande utifrån den feedback vi fått från träffarna med med unga, utlandsfödda och representanter från en mängd organisationer, allmänhet och intressenter. Några av de saker som vi särskilt har uppmärksammat är de hinder som man har mött i form av språk samt att man inte känner sig hemma eller inbjuden till de rum där mycket av platsens utveckling sker. Detta innebär att det är viktigt att språket är lätt att ta till sig och helt avskalat från byråkrati, långa meningar och krångliga ord. Det är viktigt att det inte heller krävs god skrivkunnet för att komma vidare med sin idé i idéslussen vilket innebär att det blir viktigt att det är tydligt vilken information som krävs för exempelvis finansiering.

Vi har valt att visualisera idéslussarbetet genom ett spel. I och med det får vi en visuell karta att utgå från som dessutom visar på den icke-linjära väg som det ofta är att arbeta med idéer. I den fortsatta texten kommer vi utifrån detta val att hänvisa till idébärare och deltagare som "spelare".

### Tips!

Även om vi redan använder oss av klarspråk kan det just i detta fall finnas läge att dra det till sin spets<sup>2</sup> för att säkerställa att idéslussen, spelet, blir begripligt för ännu fler.

### 2.1 Spelregler

Med spelregler menar vi att de saker man ska förhålla sig till när man deltar i idéslussens processer. Dels handlar det om att tydliggöra att slussens syfte är att få fram och genomföra idéer som är kopplade till platsens utmaning, utan att för den skull säga att vi begränsar oss i själva idéandet. Det handlar också om att understryka att det krävs att flera aktörer arbetar tillsammans och är villiga att delta i genomförandet, för att man ska få finansiering.

En annan viktig spelregel handlar om den värdegrund och de grundläggande ställningstaganden som slussen vilar på. Det handlar om en antidiskrimineringsprincip, en idé kring allas lika värde och utjämnande av maktstrukturer. I spelreglerna finns därför också tydliga exempel på vad vi gör och inte gör. Allt för att undvika härskartekniker och istället använda oss av främjartekniker och noga uppmärksamma eventuella kränkningar och diskriminerande uttalanden. Spelreglerna beskriver också vad som sker om man bryter mot någon av spelreglerna.

<sup>2</sup> 40 % av svenska folket ligger under gränsen för vad som anses som god läsförmåga.

[http://www.scb.se/sv\\_/Hitta-statistik/Publiceringskalender/Visa-detaljrad-information/?publobjid=21120](http://www.scb.se/sv_/Hitta-statistik/Publiceringskalender/Visa-detaljrad-information/?publobjid=21120)

## 2.2 Vänkort

En förutsättning för att ta sig runt spelplanen samt få finansiering är att spelaren har en partner. Under rubriken "vänkort" samlar vi alla de vägar som idéslussen erbjuder i form av nätverksmöjligheter. Det handlar dels om befintliga öppna nätverk, öppna träffar och liknande. Det finns också beskrivningar av hur man går till väga för att få hjälp av slussen att hitta en partner att genomföra sin idé med genom direkt kontakt med någon av de coacher som finns på kommunen.

Genom de nya externa processledarna kommer det även att finnas ytterligare möjlighet att skapa nätverk i sin hemmiljö. Kanske på arbetsplatsen, skolan eller föreningen. De verksamheter och organisationer som har utbildade idéprocessledare bör listas på vänkortet, antingen på det digitala vänkortet eller på både de fysiska och digitala vänkortet.

## 2.3 Idékort

Genom att dra ett idékort får spelaren reda på var den kan vända sig för att få stöd i sin idéprocess. Det innebär både information om de öppna träffarna, vilka organisationer som har utbildade idéprocessledare samt enkla metoder som man kan använda sig av vid idégenerering. Förslagsvis finns ca två till tre enkla beskrivningar av övningar för idégenerering själv eller med andra. Någon av dessa kan med fördel vara baserad på mer visuella tekniker eller sådana som inte kräver att deltagarna ska skriva för att kunna delta.

## 2.4 Finanskort

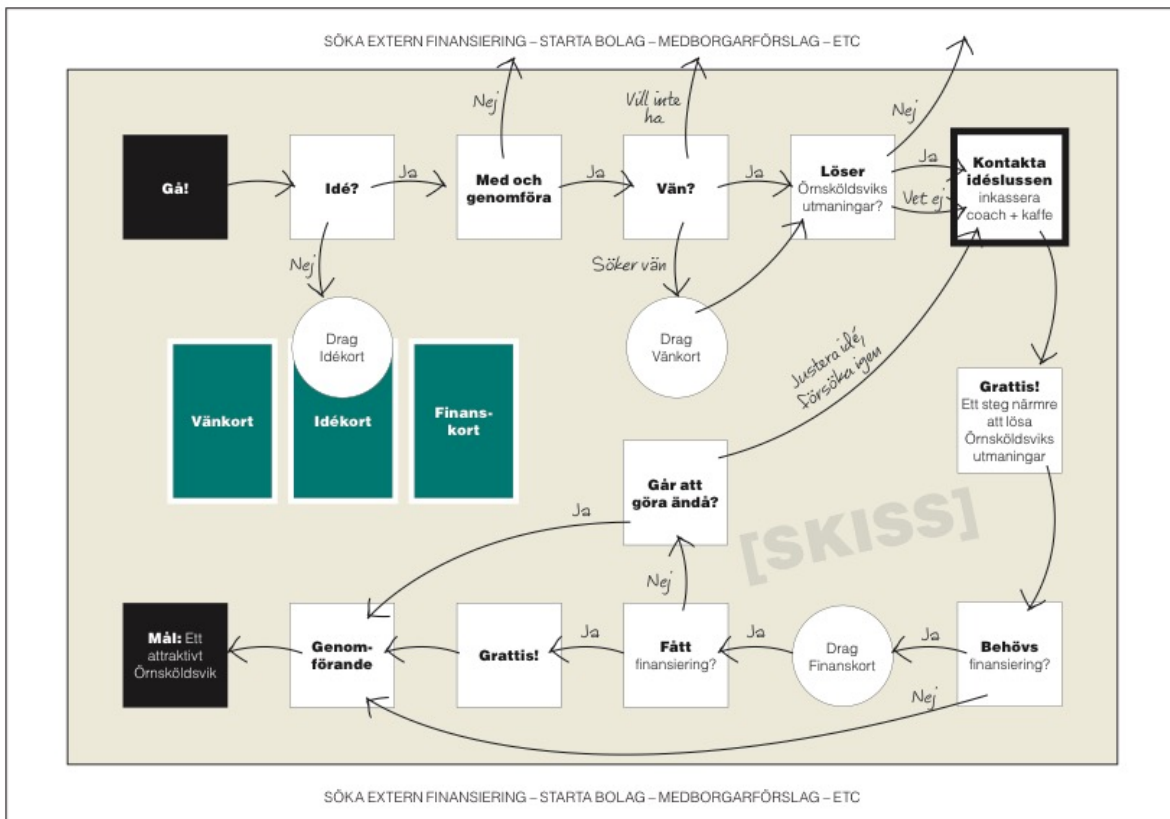
När spelaren drar ett finansieringskort får den upp en checklista där den kan checka av att den har en idé, att idén möter någon av platsens utmaningar, att den vill vara med och genomföra idén samt att den går in med någon typ av egeninsats. Reglerna för egeninsatser specificeras ytterligare här. Under denna rubrik bör även en tydlig beskrivning finnas med om hur man skickar in sin idé för att få finansiering. Det bör finnas minst två kanaler för att skicka in en ansökan. Den ena bör inte vara digital.

### Tips!

Ett A4-ark skrivs enklast ut och tillhandahålls både i kommunala lokaler och andra platser. Ansökningspapper kan förslagsvis se ut som ett spelkort där man enkelt fyller i och lämnar i en särskild brevlåda på slussens kontor.

## 2.5 Skiss spelet

Detta är en första skiss och modell av spelet att utveckla och förfina.



## 3. Genomförande

Detta är en ungefärlig tidplan i tre steg för hur slussen ska byggas upp, varav de första två har en viktigare roll för att säkerställa slussens användbarhet medan det sista steget adderar värde till slussen.

### 3.1 Fas 1

Den första genomförandefasen markerar starten på idéslussen och har en livslängd från och med juni 2016 fram till årsskiftet 2016/2017. Under denna fas kommer slussens ramverk att skapas.

#### *Kommunikation och webb*

En kommunikationsplan och grafiskt uttryck tas fram för idéslussen. Temat utgår från slussen i spelform och de olika enheter som produceras tar inspiration från spelvärlden. Utifrån detta arbete bör ett namn på idéslussen sättas som är lätt att förstå och inbjuder till deltagande. Kommunikationsplanen är integrerad i resten av utvecklingsarbetet men har ett särskilt fokus på att informationen ska vara lätt att begripa även för människor som inte har svenska som modersmål eller saknar kunskap om demokratiska processer och deltagande i kommunalt arbete.

I ett första steg utformas webben för att skapa tydliga vägar in i idéslussen genom kontaktinformation. I detta skede har även det grafiska uttrycket för själva slussen satts. På webben finns viss information om det tidigare arbetet samt kort om det pågående utvecklingsarbetet. Framförallt finns en beskrivning om vad slussen är, vad man kan förvänta sig få hjälp med och kanske en bild som utgår från spelet för att visualisera processen.

#### *Spelet*

Framtagande av process och idéutveckling visualiseras i spelform. Spelet utformas grafiskt och i fysisk form, kanske genom en poster som trycks på båda sidor med spelplan på framsidan och spelregler samt "spelkort" på baksidan.

Spelets spelregler utformas och innehåller både regler kring antidiskriminering, forandet av tryggare rum samt hur man kan komma i kontakt med slussen. Text för vardera kort utformas och skrivs på baksidan av spelplanen, se mer under punkten slussens gränssnitt.

#### *Idéprocessledare*

Både interna och externa idéprocessledare utbildas. De interna processledarna blir både idéprocessledare för workshops samt delar av den mottagningsfunktion och de coacher som kommer att möta de som kommer in med en idé. De interna resurserna kommer att få stöd och löpande utbildningstillfällen för att kunna agera och utvecklas som processledare och coacher.

De externa processledarna kommer redan under hösten att få sin första utbildningsdag för att kunna hålla workshops i sin egen organisation. De externa idéprocessledarna bör rekryteras så att de representerar en bredd av olika typer av organisationer och målgrupper. Ett kontrakt med spelregler samt löfte om att hålla minst två workshops inom ramen för platsens utveckling tas fram.

## *Processmetoder*

Tillväxtkontoret väljer ut och tar fram korta beskrivningar av ett antal processmetoder. Det kan handla om Open Space, LFA, Design för Social Innovation och metoder för trygga rum som finns tillgängliga i tryckt form. Dessa metoder kommer även vara utgångspunkten för de metoder som de externa idéprocessledarna får med sig.

## 3.2 Fas 2

Den andra genomförandefasen sträcker sig från januari 2017 och fram till sommaren 2018.

### *Kommunikation och spelet*

Under denna fas utvecklas webben ytterligare för att kunna rymma en digital version av spelet. I och med det bör samma information som funnits tillgänglig på spelplanen finnas tillgänglig på webben. Här finns nu utrymme att visa på idéer som har genomförts eller håller på att genomföras för att ge exempel på hur de har fått hjälp och på vilket vis de möter platsens utmaningar. Genom att ge konkreta exempel blir det lättare för fler att förstå vad idéslussen kan göra och hjälpa till med.

För att kunna engagera fler tas grundläggande information om platsens utmaningar, utvecklingsarbetet och idéslussen fram på engelska. Detta finns tillgängligt både på webb och i form av ett fysiskt spelkort på engelska.

### *Idégenerering och processledare*

Fler externa idéprocessledare utbildas. En första utvärdering med enkät eller intervju med de första externa idéprocessledarna görs inför att man detta. På webben finns nu också ett eget utrymme för fler processmetoder under "idékortet". Det kan förpackas till ett idékit som hjälper personerna i fråga själva leda idégenereringsprocesser i sin egen organisation. I denna fas bereds även de första idéprocessledarna möjlighet att utveckla sin kunskap i en uppföljande kortare utbildning som kan bestå av en längre lunch eller frukostträff. Detta är ett återkommande tillfälle som erbjuds halvårsvis.

## 3.3 Fas 3

Den tredje och sista genomförandefasen bör starta efter sommaren 2017 och pågå till dess att alla eller önskvärda steg är genomförda, dvs utan ett fast stoppdatum. Fas tre bör även ses mer i formen av en "add-on", det vill säga aktiviteter som är tänkta att tillföra ytterligare värde men som inte är nödvändiga för att slussen ska fungera som det är tänkt.

### *Webb och kommunikation*

Webben utvecklas i sin sista fas till att bereda plats även för diskussion och utveckling av idéer som kommer upp i idéprocesserna.

En månadens, eller årstidens, utmaning tas fram för att skapa fokus på något område i utvecklingsarbetet Världsklass. Till månadens utmaning kopplas en tävling som uppmärksammar och lyfter den som kommit in med den bästa idén för att möta en utmaning samt funnit någon som vill vara med och genomföra idén. Detta blir ett kommunikativt sätt att skapa intresse och nyhetsvärde för ett annars pågående och löpande arbete.

# Henson

I detta steg tas ytterligare grundläggande information om idéslussen och utvecklingsarbetet fram på fler språk så som thai, arabiska och franska.

## *Platser för idéer*

Idéslussen får i denna fas även en fysisk form. Det byggs en plats för platsen där man kan möta idéslussen rent fysiskt. Det finns spelplaner, information, inspirerande rum för kreativa möten och fritt wifi. Här manifesteras den fysiska spelplanens första ruta "gå!" (eller vilket namn den nu än får) genom att vara startpunkten till vilken man återvänder när man behöver hjälp och stöd.

För att utöka de tryggare platserna, skapa fler rum för idégenerering, skapa synlighet för idéslussen och utvecklingsarbetet samt få ett större engagemang hos fler av platsens aktörer inleds samarbeten med externa aktörer för att skapa idéplatser. Dessa idéplatser kan vara en del i ett café eller restaurang eller kanske på en fritidsgård. I det utrymmet tillhandahålls spelplan, spelkort, fri wifi och en kopp kaffe för att ha idémöten. De som väl har anmält sig till déprocessen som en "medspelare" får en kaffecheck eller liknande att ta med till den som upplåter platsen.

## Slutord

Denna förstudierapport har sammanställts av Anna Galin, Henson PR, som tillsammans med framförallt Frida Knutsson på Örnsköldsviks kommun genomfört förstudiearbetet. Med i en del av det praktiska förstudiearbetet på Örnsköldsvik kommun har även tillväxtkontorets praktikant Anna Pettersson varit. Hon har hjälpt till med, att inom ramen för förstudien, arrangera samtliga träffar. Hon har också deltagit på alla träffar utom förankringsträffen. På workshopen med utlandsfödda representerade Gabriella Röschman tillväxtkontoret och på det andra styrgruppsmötet gjorde Charlotte Westberg detsamma.

Stort tack till alla som har deltagit i workshops, referensgruppsmöten, förankringsträff eller på annat vis lämnat idéer och feedback till förstudien.

Anna Galin  
Henson

Umeå 2016 04 18