

11-11-2008

TB

Noter til snak om spørgsmål fra 3PART/Mikkel

Hvad skal projektet ende med? Og hvordan når vi det?

Overordnet er projekts mål den designantropologiske model med tilhørende værktøjskasse. Oversat til noget man kan se for sig opfatter jeg dette mål som det at skrive en bog om hvordan design, antropologi og brugerdialog kan bringes sammen i en fuzzy front end designforskning, med pilotprojekt og bureauprojekter som det vi konkret har at skrive på .

I forhold til dette mål er vi måske kommet til at overbetone pilotprojektet, og det har her spillet ind at vi på de indre linier på DKDS har haft behov for at få sat vores eget møde mellem antropologi og designdialoger

For pilotprojektet er spørgsmålet helt forståeligt, og vi i kernegruppen er faktisk også stadig lidt usikre på præcis hvor pilotprojektet skal ende

Usikkerheden er imidlertid til dels en præmis vi selv har bedt om. Vi har ønsket at være i "the fuzzy front end" og vi har ønsket os at afprøve en workshop/dialog model der starter tidligere end vi ellers har prøvet det, nemlig dér hvor vi "bare" har et groft billede af et mulighedsfelt men endnu ikke et egentligt designrum at udforske.

Afsættet for pilotprojektet (det som har skabt kommitment hos VF og som har gjort at vi mener, der er en opgave) har været at VF har erkendt at de ikke kender de borgere de arbejder mod, og at de har set et potentiale i at blive bruger-drevne (i betydningen at arbejde med på/støtte op om borgerengagement frem for at pushe adfærd og løsninger).

I deres ramme beskrives vores projekt som orienteret mod adfærd og motivationer og som en forudsætning for den paraply af andre projekter under deres såkaldte idékatalog som de allerede har i støbeskeen. De udtrykker selv at "vores projekt" egentlig burde have ligget først, men at de af praktiske grunde har måttet igangsætte de andre mere konkrete projekter – dette setup er en vigtig grund til at vi har haft en særlig (og endnu ikke helt løst) udfordring med at sigte os ind på et godt projektresultat.

Fra EBST side blev vores første projektplan opfattet som for ukonkret når det gælder mål og dette var baggrunden for den præcisering af

leverancer i designhåndbog omkring affaldssystemer, kampagnehåndbog og konkret udviklingssamarbejde som jeg formulerede sammen med Dan fra VF. Allerede da vi formulerede disse mål tænkte vi disse konkret i forhold idekatalogets projekter.

Men hvad er så svaret?

Helt overordnet skal vi i fællesskab skitsere en model og afprøve værktøjer for en designforskning/research indenfor brugerdreven innovation

Det første store trin i at nå dette mål er at gennemføre pilotprojektet, sådan at det indeholder interessante bud på værktøjer til værktøjskassen.

De værktøjsbud vi indtil videre forsøger at få i spil er:

- et overordnet bud på en kortlægning der betoner situationer, landskaber og brugerenergier
- En udvikling af dialogorienterede landskabs- og scenariespil
- En udstrækning af dialogfora via blog mv. til at skabe dialog "on-the-fly"
- Designinterventioner som del af udforskning
- En afpudset design:lab model der kan rumme projektetablering
- + + + +

Hvilken problematik arbejder vi med: Affald eller affaldssortering?

Vi arbejder med affaldshåndtering, minimering og sortering, fordi dette er hvad Kommuneservice hos VF er optaget af (og her er de ikke nødvendigvis i overensstemmelse med synspunkter andre steder i VF)

Hvilken rolle spiller Vestforbrændingen?

VF er vores klient i pilotprojektet

Hvem driver projektet og aktiviteterne? Hvem gør hvad?

I pilotprojektet er det først og fremmest os på DKDS + Trine + MCI, der er drivende, men med så meget involvering fra jer på bureausiden at piloten bliver interessant og på omgangshøjde i forhold til jeres erfaringer og udfordringer

I anden del af projektet: værktøjsdelen; er det jer der bruger værktøjer og os der dokumenterer og arbejder med i det omfang det er relevant

Hvad skal der ske? Og hvordan komme det til at ske (hvad gør vi)?

Den idé om mini-projekter som vi har spillet ud med vil vi stadig gerne forfølge. Vi havde troet at vi kunne få denne idé i spil allerede inden workshoppen i oktober, men må konstatere at dette ikke lykkedes. I

stedet vil vi tage et skridt tilbage og forsøge at inddrage jer og de to andre bureauer i en konkretisering af udviklingsmuligheder, med jer inddraget især omkring de såkaldte udviklingssamarbejder med "affaldsleverandører" – mere om dette senere

Hvilken rolle spiller vi?

I pilotprojektet er det vel relativt åbent, men vi vil som minimum gerne have jeres erfaringer i spil

Hvad har I brug for fra os?

Vi kunne ønske os at I indgår aktivt i planlægningen af indsatsen omkring udviklingssamarbejder og tager så meget del i konkrete aktiviteter, at I har føling med hvad vi gør

Hvad kan vi bruge jer til?

Vi har vel især noget at tilbyde i værktøjsdelen som sparing i jeres egne indsatser og så skal den måde vi griber pilotprojektet an på gerne være interessant for jer

Og hvor bliver DAIM, den designantropologiske værktøjskasse og metodesporet af?

Det bliver som sagt først og fremmest i anden del af projektet at vi får taget fat på metodesporet – men kan vi foregribe det på en god måde allerede nu vil det være godt