

# Hovedlinjer fra innovationsdagen

Arrangement på ECCO Center - den 28. november 2013



*”Det er lettere at tæmme en vild idé end at gøre en tam idé vild”*

Direktør i Alt4Kreativ, Finn Kollerup

# Første opsamling

1 udgangspunkt - 1 arrangement  
2 workshops - 2 emner  
15 kategorier - 1277 idéer

## INDLEDNING

Denne rapport har til formål at klarlægge de første overordnede og kvantitative output fra innovationsdagen, ”**Talent til udvikling**”, som fandt sted på ECCO Center i Tønder den 28. nov. 2013.

Styregruppen havde inviteret ca. 120 repræsentanter fra det lokale erhvervsliv, undervisere og elever fra kommunens 8. -10. klasser og gymnasiale ungdomsuddannelser til at deltage i arrangementet. Målet var, at hver deltager skulle komme og bruge sit talent til indflydelse på, at innovationshuset i Tønder bliver til virkelighed.

Arrangementet blev skudt i gang af dagens lead-facilitator, Finn Kollerup. I et inspirerende oplæg fortalte han om, hvordan han til dagligt arbejder med innovation i sit professionelle virke som direktør for konsulentvirksomheden, Alt4Kreativ.

Derefter gik ordet videre til direktør for Hummel, Christian Stadil, som forud for de efterfølgende 2 workshops satte begrebet ”kreativitet” i spil - fra det smalle perspektiv til det store billede.

Christian Stadil kom blandt meget andet omkring sine egne (mange) erfaringer med at tænke og arbejde kreativt:

- Hvordan opstår kreativitet?
- Hvad kræver kreativitet?
- Hvordan bruger vi kreativitet?

Udgangspunktet for denne første opsamling er de 2 workshops, der blev afholdt på dagen.

Hovedemnerne var:

### SAMSPIL MELLEML BRUGERNE INDRETNING AF INNOVATIONSHUSET

Forud for arrangementet havde hver deltager besvaret en række spørgsmål relateret til de 2 hovedemner. Med udgangspunkt i deltagernes besvarelser blev der udarbejdet 20 innovationsspørgsmål som idégenerator i en idéku-proces.

Idéku-processen resulterede i **1277 idéer**, som her ses inddelt i **15 kategorier**:

Kategorier	Antal idéer
Møbler & inventar	136
Arrangementer	117
Tværfaglighed	131
Teknisk udstyr	112
Kultur	79
Fysiske rammer	156
Facilitering	128
Økonomi	38
Faglighed	30
Praktiske forhold	63
Kommunikation	68
Koordinering	48
Ejerskab	45
Relationer	105
Iværksætter	21
<b>Hovedtotal</b>	<b>1277</b>



**”Kreativitet kan ikke forceres.  
Kreativitet kan faciliteres”**  
Direktør i Hummel, Christian Stadil



**”Hvis du ikke udvikler, er der  
en tendens til, at du afvikler”**  
Direktør i Hummel, Christian Stadil

## Indretning af innovationshuset

### DE FYSISKE RAMMER

... kategoriserer dét, der i første omgang skal tjene som arkitekternes udgangspunkt, inden der bliver truffet en endelig beslutning om tegninger og materialevalg.

Flere af de 156 idéer, der opstod i denne kategori hæftede sig til ruminddelingen i det nye innovationshus. Inspirerende omgivelser er en vigtig forudsætning for, at brugerne af innovationshuset kan bringe kreativiteten i spil og innovere erhvervslivet. Samtidig er det vigtigt, at der også bliver rum og plads til ro og koncentration i innovationshuset.

### MØBLER & INVENTAR

... kategoriserer fysiske effekter som f.eks. lys og lyd, indretning og udsmykning, som appellerer til og stimulerer de kreative sanser hos innovationshusets brugere. Derudover skal møbleringen være funktionel og komfortabel.

F.eks. lyder to af de 136 idéer i denne kategori på ”et langt bord, der kører rundt i kanterne” og ”stole man kan holde ud at sidde på mere end 3 timer”.

### TEKNISK Udstyr

... kategoriserer alt det IT- og AV-udstyr, som workshopdeltagerne drømmer om at kunne arbejde med i innovationshuset. Der blev genereret 112 idéer til netop denne kategori, som spænder lige fra en 3D-printer til en airbrush.

### PRAKTISKE FORHOLD

... omfatter idéer som f.eks. tilgængelighed uden for skolernes åbningstid, ønsker til parkering og cykelskur samt mulighed for mad og drikke og cafémiljø.

Kategorier	Antal idéer
Møbler & inventar	136
Teknisk udstyr	112
Fysiske rammer	156
Praktiske forhold	63
<b>Hovedtotal</b>	<b>467</b>

## Samspil mellem brugerne

### FACILITERING

... handler om at udpege et givent antal personer til at sørge for, at samsillet mellem brugerne i innovationshuset rent faktisk sker. Der er genereret mange gode idéer til, hvordan samsillet mellem brugerne skal være i innovationshuset. Essensen af et succesfuldt samspil er facilitering.

### KOORDINERING

... kommer i forlængelse af faciliteringen, men den hæfter dig dog mere til den overordnede ledelse af innovationshuset.

### KULTUR

I workshoppen var fokus rettet skarpt på, hvordan der skal arbejdes for at skabe en fælles kultur i huset, og at forskellige arrangementer er en af vejene til dette.

### ARRANGEMENTER

... omfatter forslag om forskellige foredrag, konkurrencer og events generelt. Der var især stor interesse for konkurrencer og f.eks. kåre ”Årets kreativist”, ”Årets innovationspris” og ”Årets ”ujyske” fantastiske tanker” blandt innovationshusets brugere. En alternativ præmie kan være, at en elev vinder et praktikophold i en virksomhed eller en slags aktie i innovationshuset for at fremme ejerskabet.

### KOMMUNIKATION

Der er 68 idéer til kommunikation både internt i forhold til brugerne og eksternt i forhold til omverdenen. Heraf er flere af disse idéer forankret i konkrete markedsføringstiltag og især de mange elektroniske medier og platforme, som det er muligt at kommunikere ud fra, når det handler om at synliggøre et godt brand.

Kategorier	Antal idéer
Arrangementer	117
Tværfaglighed	131
Kultur	79
Facilitering	128
Økonomi	38
Faglighed	30
Kommunikation	68
Koordinering	48
Ejerskab	45
Relationer	105
Iværksætter	21
<b>Hovedtotal</b>	<b>810</b>



## Den videre proces

*... er inddelt i 2 etaper, hvori resultaterne fra innovationsdagens 2 workshops vil blive brugt.*

### **I. ETAPE**

... handler om den fysiske indretning af innovationshuset. De 467 idéer, der blev genereret på workshoppen vil blive taget med til arkitekterne, således at de kan blive inddraget i færdigtegningen af huset i det omfang, de giver mening i det samlede persektiv.

Bliver der f.eks. valgt at gå videre med idéen om, at man skal kunne skrive på væggene, så skal arkitekterne allerede fra starten tage højde for dette i materialevalget. Ligeledes vil de mange idéer til teknologi have betydning for de tekniske installationer i forbindelse med byggeriet.

### **2. ETAPE**

... handler om den praktiske brug af huset og det samarbejde, der skal foregå på kryds og tværs af fag og initiativer. Her vil idéerne blive gennemgået af den innovationskonsulent, der bliver ansat til at varetage den overordnede koordinering i og af huset.

En overvejende stor del af de idéer, der blev genereret indenfor det overordnede emne, "Samspil mellem brugerne", forankrer sig i deltagernes ønsker om koordineret for, at huset bliver en succes. Innovationskonsulenten har derfor et godt grundlag for at imødekomme brugernes forventninger.

### **HVIS DU VIL VIDE MERE**

Se alle de 1277 idéer her:

<http://www.toender.dk/lib/file.aspx?fileID=7626>

<http://www.toender.dk/lib/file.aspx?fileID=7627>