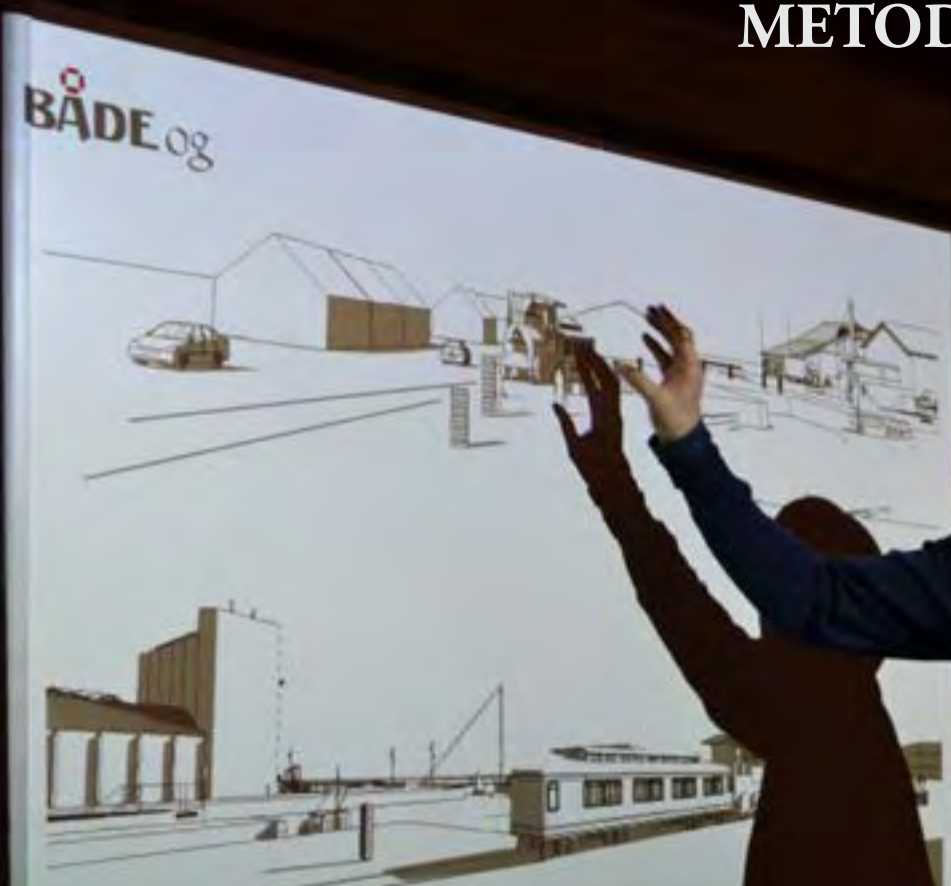


Kan der være andet end både på en havn?

METODE OG PROCES



The logo for 'BADE og' features the word 'BADE' in a bold, sans-serif font with a small orange circle above the letter 'A'. The word 'og' is in a smaller, lowercase font to the right.

Tak til Bornholms Regionskommune, Business Center Bornholm, styregruppen for projektet samt mine kolleger på Center for Regional- og Turismeforskning for et godt samarbejde.

Tak til øvrige samarbejdspartnere: arkitekt Sean Claxton, bestyrelsen for Nexø Havn og havnedirektør Carsten Andersen, Bornholms Efterskole, Bornholms Kulturuge, grafiker Jane Hamilton, JF Data, journalist Michael Lambæk Nielsen, kaospilot og projektleder Amy Hamilton, Lyskastellet, Skulpturnexø, samt Westy Light & Design

En særlig tak til de borgere i Allinge, Gudhjem, Nexø og Svaneke, der har lagt en masse gode kræfter i projektet og skabt mange spændende visioner for fremtidens havn. Tak for jeres energi, gode humør, tid og vilje til nytænkning. Det har været en fornøjelse at arbejde sammen med jer.



Bornholms Regionskommune, Business Center Bornholm og Center for Regional- og Turismeforskning står bag projektet, der er støttet med midler fra Direktoratet for FødevareErhvervs pulje til "Etablering af attraktive levevilkår i landdistrikterne", Erhvervsstyrelsens "Globaliseringsmidler til understøttelse af brugerdriven innovation", LAG Bornholms fyrtårne "Borgerinddragelse og lokalområdeudvikling" og "Fisk, hav & havn - fiskeriudvikling i oplevelsesøkonomien" samt Landdistriktspuljen under Ministeriet for By, Bolig og Landdistrikter.

Kan der være andet end både på en havn?

Denne metode- og proceshåndbog henvender sig til foreninger, organisationer og virksomheder, som ønsker at tage udgangspunkt i borgernes/brugernes behov i en udviklingsproces, eksempelvis i forbindelse med område- eller produktudvikling.

I håndbogen finder du beskrivelser af 18 metoder til brugerdriven innovation. Metoderne er samlet og anvendt i projektet *Både og*, der blev til under Erhvervsstyrelsens Program for Brugerdriven Innovation (2007-2009).

Både og har skabt rammerne for iværksættelsen af en kreativ udvikling på fire bornholmske havne: Allinge, Gudhjem, Nexø og Svaneke. En gruppe borgere fra hver havn har arbejdet med, hvordan den enkelte havn kan udvikles til et spændende, urbant rum, der fremhæver stedets eksisterende kvaliteter og indbyder til mange forskellige oplevelser. Resultatet er et visionskatalog¹, der præsenterer en lang række idéer til at skabe rammerne for et aktivt og levende miljø på havnene hele året rundt.

¹ Visionskataloget er tilgængeligt på www.bornholmshavne.dk og www.crt.dk

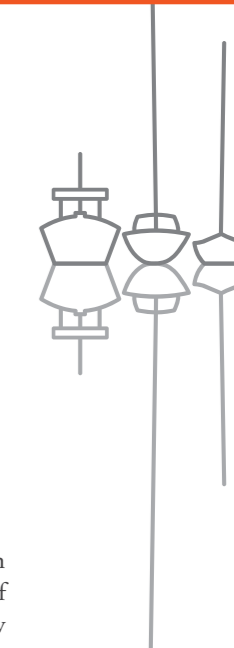
Denne håndbog tager afsæt i projektets proces, der, som følge af de metodiske rammebetingelser, har været præget af participatory design og co-creation, hvor borgere ved aktiv deltagelse på workshops har udviklet nye idéer og koncepter.

Projektets fire havne er i deres historik, karakter og æstetiske udtryk meget forskellige, og derfor har de mange workshops generelt fokuseret på de stedbundne potentialer i udviklingen af nye oplevelsesrum. Design for locality perspektivet afspejler sig derfor også i flere af håndbogens metoder.

Håndbogen kan bruges som en guideline og give input til hvilke metoder og procesforløb, der bedst egner sig til at skabe resultater i den kontekst, din forening, organisation eller virksomhed befinder sig i.

Jeg håber, du vil blive inspireret.

Julie Skajaa, projektleder

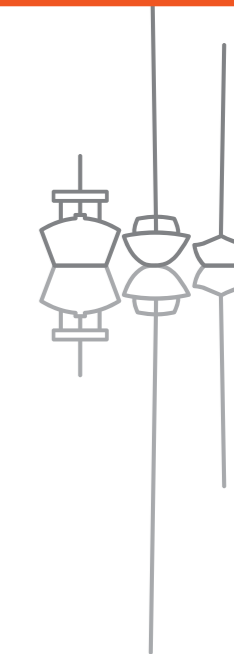


BÅDE og

Urban Morgenmad

Formål:

at tiltrække, engagere og rekruttere borgere til et udviklingsforløb



Urban Morgenmad

Varighed: 60-120 minutter

Ingredienser:

- Bord
- Stole
- Service
- Morgenmad
- Spørgsmål til debat
- Evt. flag til markering af stedet

Fremgangsmåde:

Find et anderledes og spændende sted i byrummet. Find en dato. Invitér forskellige personer til at deltage eksempelvis via et opslag eller Facebook. Spis og diskutér.

At engagere borgere i et projekt: Urban Morgenmad

Projektets første udfordring var at skabe opmærksomhed om samt rekruttere borgere til projektet og de planlagte workshops, og det foregik ved forskellige events i foråret 2011.

I begyndelsen af maj måned blev der afholdt Urban Morgenmad på Gudhjem, Hasle og Tejn havn.

Konceptet går i al sin enkelhed ud på at samle en gruppe borgere til morgenmad et anderledes sted i det offentlige rum og her debattere et konkret emne, så alle går fra arrangementet med ny viden.

Projektet inviterede således alle bornholmere til gratis morgenmad og en snak om fremtiden for øens havne. Der var stor interesse for arrangementerne, og på alle tre havne dukkede der op til halvtreds morgenfriske borgere op til en uformel dialog om havnene og havnemiljøerne.

BÅDE og Stormøder

Formål:
at tiltrække, engagere og rekruttere borgere til et udviklingsforløb



At engagere borgere i et projekt: Stormøder

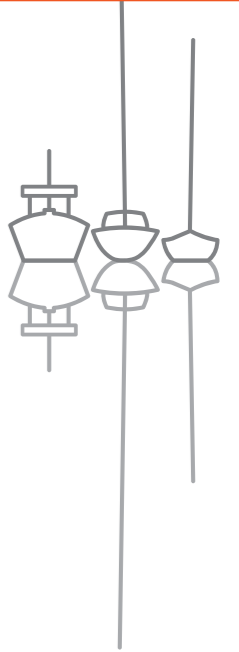
De tre morgenmadsarrangementer blev fulgt op af fire stormøder med information om projektet, og i håb om at tiltrække flere borgere blev hvert møde afsluttet med et foredrag af henholdsvis sociolog Emilia van Hauen, fremtidsforsker og partner i Future Navigator Anne Skare Nielsen, sociolog Eva Steensig og grundlægger af Innovation Lab Preben Mejer. De fire oplæg handlede om forskellige emner, der på hver sin måde relaterede sig til projektet. Der var foredrag om sociale fællesskaber og frivilligt arbejde, originalitet og fremtidstendenser, fremtidens forbrugere og smart computing; et nyt sæt af teknologiske byggeklodser, der skaber helt nye muligheder for brugerdiven innovation og interaktive oplevelser.

På stormøderne var det naturligvis også muligt at tilmelde sig projektet. Andre tilmeldte sig efterfølgende via projektets hjemmeside www.bornholmshavne.dk. I løbet af et par måneder blev der dannet arbejdsgrupper bestående af omkring ti til femten borgere i Svaneke og Nexø og siden Gudhjem og Allinge.

Svaneke tog som de første hul på workshopforløbet i juni måned, og i september fulgte de tre andre grupper så trop.

Der var gennem hele processen en kontinuerlig tilpasning og ændring af både antallet af workshops og de planlagte opgaver, for at lade erfaringerne fra en workshop i én havnegruppe komme de andre til gode. Det har med andre ord været et meget iterativt forløb, der endte med at tælle ni workshops per havn.

Der var i en længere periode dialog med en række borgere i andre havnebyer, der viste interesse for projektet, men da det ikke lykkedes at få tilstrækkelig opbakning til at danne flere arbejdsgrupper, forblev antallet af deltagende havne på fire.

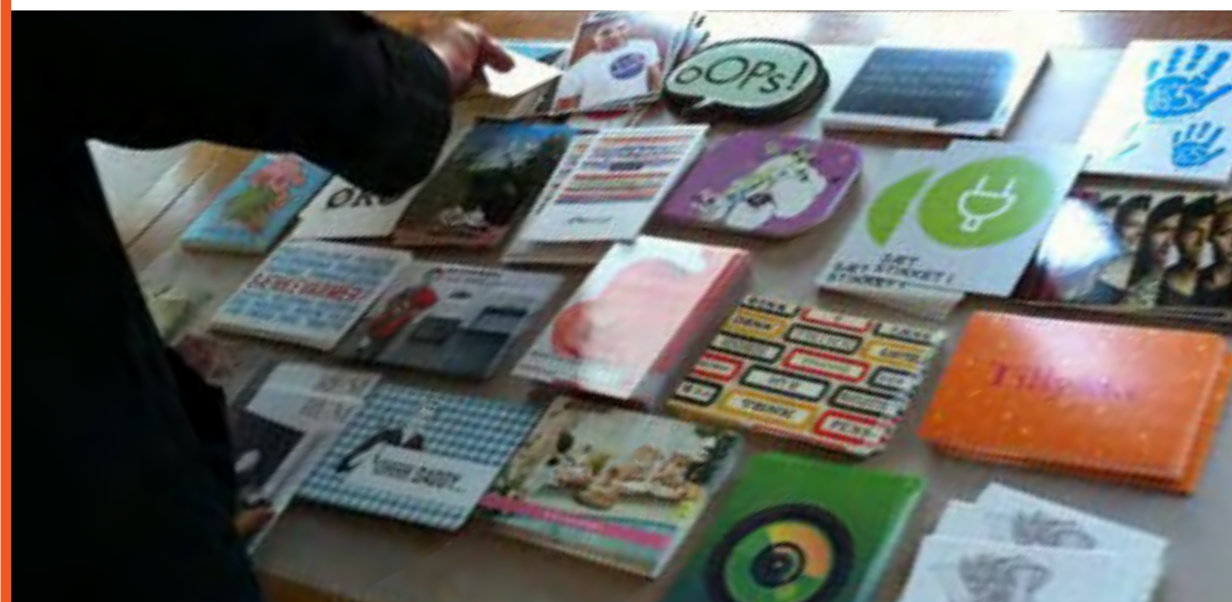


BÅDE og Workshop 0

**Formål:
at deltagerne lærer hinanden at kende og
bliver trygge ved det kommende samarbejde**

I juni 2011 blev den første workshop i projektet afholdt. Det var gruppen i Svaneke, der skød forløbet i gang med frugtsalat, portrættegning og postkort!

Workshoppen havde til formål at gøre de deltagende borgere i gruppen bekendte med og trygge ved hinanden for at skabe et godt grundlag for det kommende samarbejde. Det viste sig dog sidenhen, at alle deltagerne havde kendskab til hinanden i forvejen, og det var den primære årsag til, at især speeddating metoden ikke fungerede i denne forsamling. Det blev efterfølgende besluttet ikke at gennemføre denne workshop i de andre havnegrupper, hvor de fleste deltagere også kendte hinanden.



Cafeteriet – dessert og speeddating

Cafeteriet er en kombineret networking- og madlavningssession.

Fordelt på stationer med opgaver lige fra chokoladehakning til bananskrelning har deltagerne, med udgangspunkt i forskellige temaspørgsmål, mulighed for at diskutere specifikke emner i relation til projektet, mens de tilbereder en god frugtsalat.

Varighed: 60-90 minutter

Ingredienser:

- Min. 10 deltagere
- Min. 5 forskellige temaspørgsmål med relevans for projektet
- Rigeligt med skærebrætter, knive og andre praktiske køkkenredskaber
- 4 store skåle
- Råvarer til en god frugtsalat
- Et minutur der kan ringe højt
- Evt. latexhandsker

Fremgangsmåde:

Alle råvarer afmåles på forhånd og placeres i lettilgængelige bunker ved bordet sammen med køkkenredskaber og temaspørgsmålene. Husk god håndhygiejne!

Fordel deltagerne på hver sin side af et langbord. Deltagerne snakker sammen to og to på tværs af bordet. Der ringes med uret hvert 5. minut, og herefter roteres der til én side.

Indsaml løbende ingredienserne og hæld dem i skålene. Dæk et fælles bord med selvbetjening og servér. Velbekomme!

Go-cards

Formålet med metoden er at få kendskab til deltagernes perceptions- og præferenceramme og dermed inspiration til designprocessen.

Varighed: 45 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- 30 forskellige go-cards (gratis postkort der findes på eksempelvis caféer; 10 eksemplarer af hver)
- Magasiner og kulørte blade
- Sakse
- Lim
- Tuscher
- Karton

Fremgangsmåde:

Hver deltager vælger tre go-cards og laver en collage, der begrundes valget af de tre kort og beskriver vedkommendes tanker, følelser eller umiddelbare indtryk af kortene. Det har deltagerne 30 minutter til. Herefter fremlægger deltagerne arbejdet for hinanden (evt. i mindre grupper ved mange deltagere). Det har de 15 minutter til.

Portraitdrawing

Formålet med øvelsen er, at deltagerne lærer hinanden bedre at kende og bliver trygge ved samarbejdet.

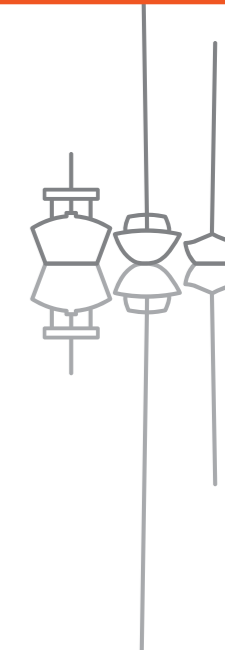
Varighed: 10-15 minutter

Ingredienser:

- Min. 6 deltagere
- Papir
- Tuscher

Fremgangsmåde:

Deltagerne får tildelt tusch og papir. De skal gå rundt blandt hinanden, stoppe op og stå to personer over for hinanden og så tegne hinandens ansigt på et ark papir. De skal kigge hinanden i øjnene, mens de tegner; de må ikke se ned på papiret.



BÅDE og

Workshop 1

Formål:

at afdække deltagernes forståelse af “den gode oplevelse” og “det gode havneliv”

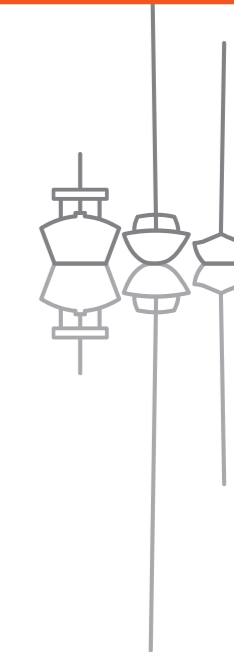


I september 2011 blev Svanekegruppens anden og de tre øvrige havnegruppers første workshop afholdt. Her skulle deltagerne reflektere over, hvad der skaber “en god oplevelse” og “et godt havneliv”.

Da oplevelser opstår ud fra menneskets sociale og kulturelle baggrund, og den samme oplevelse dermed fortolkes forskelligt fra person til person, var det nødvendigt som det første at etablere en fælles referenceramme for, hvilke elementer der rent faktisk skulle i spil i udviklingen af gode havneoplevelser.

Alle var på forhånd blevet bedt om at medbringe en genstand, der symboliserede en god, personlig (ikke nødvendigvis havne relateret) oplevelse. Opgaven var at finde fem fællesnævner for ingredienser til “den gode oplevelse” i de fortalte historier.

Et af de ord som gik igen på alle fire workshops var autenticitet, som er et klassisk element i moderne oplevelsesdesign. Frem for at arbejde med et traditionelt, objektivt udtryk for, hvorvidt en genstand eller et sted er ægte eller ej, er der i dag flere og flere danske og udenlandske attraktioner og seværdigheder, som arbejder med et kropsligt og oplevelsesbaseret autenticitetsbegreb, der fokuserer på hvilken følelse, oplevelsen frembringer. Hvis det føles autentisk, er det i en oplevelsessammenhæng i og for sig irrelevant, om det er autentisk i ordets oprindelige betydning.



I Nexø var der også plads i lokalet til at tage deltagerne med ud på en lille “køretur”; øvelsen dyt dyt, som fokuserer og opbygger tillid. Deltagerne gik med på legen, men der var vist flere som syntes, det var fjollet og ikke forstod hensigten med opgaven.

Dernæst skulle der reflekteres over “det gode havneliv”. Det foregik ved, at deltagerne blev taget med på en drømmerejse, der skulle afsluttes individuelt med en beskrivelse af et drømmescenarie for fremtidens havn. Der blev både skrevet, tegnet og klippeklistret til den store guldmedalje.

Til sidst blev der arbejdet med en negativ brainstorm, der tog udgangspunkt i spørgsmålet: Hvad vil være det mest forfærdelige og ødelæggende for havnen og havnemiljøet? Opgaven blev afsluttet ved, at de negative idéer og tanker blev vendt til deres positive modsætning.

Derudover blev der i hver havnegruppe introduceret en idébank, hvor deltagerne kunne “indsætte” de idéer, de gerne ville arbejde videre med. Idébanken gik igen på alle workshops og blev derfor løbende fyldt op og konkretiseret.

BÅDE og Workshop 1

Vis mig hvem du er

Metoden er et værktøj til at reflektere over, hvad der skaber en god og personlig oplevelse.

Varighed: 45 minutter

Ingredienser:

Min. 4 deltagere

Magasiner og kulørte blade
Sakse
Lim
Tuscher
Karton

Fremgangsmåde:

Hver deltager skal medbringe en genstand, som afspejler eller symboliserer en særlig personlig oplevelse, der knytter sig til den fortælling til.

Deltagerne inddeles i mindre grupper. Alle i gruppen fremviser genstanden og fortæller den oplevelse, som knytter sig til den. Deltagerne må gerne spørge ind til hinandens historier.

Herefter skal grupperne finde frem til fem overordnede temaer, som er repræsenteret i hinandens oplevelser/historier. Det skrives ned eller visualiseres på anden vis på en planche. Det har de 30 minutter til.

Dyt dyt

Formålet med øvelsen er at opbygge tillid mellem deltagerne.

Varighed: 5 minutter

Ingredienser:

Min. 6 deltagere

Fremgangsmåde:

Deltagerne går sammen to og to. De skal lege bil: den ene har lukkede øjne og leger bilen, den anden stiller sig bagved med åbne øjne og leger chaufføren. Øvelsen foregår uden verbal kommunikation. Chaufføren skal styre bilen rundt i rummet ved en meget let berøring med en finger på hver skulder. Hvor hurtigt, der "køres", og hvordan, der drejes, er op til det enkelte par at finde ud af. Halvvejs byttes der roller.

Drømmerejse

Formålet med metoden er at åbne den kreative proces med drømme uden restriktioner og give input til udviklingen af en lokalitet.

Varighed: 30 minutter

Ingredienser:

Min. 4 deltagere
Magasiner og kulørte blade
Sakse
Lim
Tuscher
Karton

Deltagerne skal sidde på en stol med lukkede øjne. Facilitatoren fortæller en historie, der begynder således: "Mærk stolen under dig, mærk dine fødder på gulvet, sid tungt i stolen. Pludselig letter du og flyver op fra din stol og ser (som eksempel her) Nexø Havn oppefra, du ser hele Nexø by, Bornholm, Danmark, Europa, hele kloden og til sidst befinder du dig svævende rundt ude i rummet... Du kan mærke, at tiden flyver forbi dig. Fem år går. Og pludselig begynder du at flyve tilbage mod kloden, Europa, Danmark, Bornholm, Nexø, og til sidst står du på havnen i Nexø. Stedet ligner sig selv, men alligevel kan du se, at der er sket en positiv udvikling, siden sidst du var her. Du kigger dig omkring og ser, at der foregår forskellige aktiviteter rundt omkring på havnen. Du mærker en god og livlig stemning på stedet. Du har lyst til at gå rundt og udforske stedets nye oplevelser".

Deltagerne skal nu individuelt afslutte historien ved at beskrive tre ting eller forhold, som er ændret på lokaliteten, og som de finder mest interessant. De kan beskrive det med ord eller lave en billedcollage. Det har de 25 minutter til.

Negativ brainstorm

Metoden er et værktøj til idégenerering og –udvikling.

Varighed: 30 minutter

Ingredienser:

Min. 4 deltagere
Post-it i forskellige farver
Tuscher
Karton

Fremgangsmåde:

Deltagerne arbejder i mindre grupper.

Der er nogle regler for brainstormen, som skal overholdes:

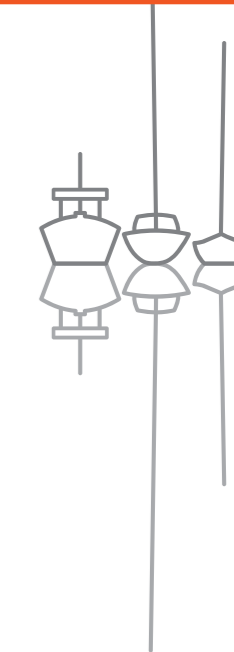
- Man må ikke sige nej til hinandens idéer
- Man må gerne bygge videre på hinandens idéer
- Ingen ejer idéerne
- Kvantitet frem for kvalitet
- Alt kan lade sig gøre – der er ingen begrænsninger

Der arbejdes ud fra et negativt ladet spørgsmål, eksempelvis "Hvad vil være skrækkeligt, forfærdeligt og ødelæggende for havnen og havnemiljøet?".

Når man får en idé, skriver man den på en post-it og siger den højt i gruppen. Herefter placeres den på et stykke karton i midten af gruppen. Alle idéer skal stå på hver sin post-it, da en efterfølgende sortering og kategorisering lettes på den måde. Denne brainstorm varer i 15 minutter.

Herefter skal alle idéerne vendes til deres positive modsætning. Det er vigtigt i en vis udstrækning at fortolke på de negative svar, når de skal vendes til noget positivt i stedet for blot at sætte et *ikke* foran.

De positive modsætnings svar skrives også på hver sin post-it og hænges ved siden af. Det har deltagerne 15 minutter til.



BÅDE og Workshop 2

Formål:
at “mappe” udvalgte områder på havnen
ved at kortlægge fysiske og kulturelle/socialt
karakteristika ved tilfældige nedslagssteder.



På den anden workshop skulle deltagerne udendørs for at beskrive det fysiske og kulturelle/socialt miljø tilfældige steder på havnen. Stederne blev fundet ved at kaste kaffebønner på et stort kort over havnen: der hvor bønnerne landede, de såkaldte nedslagssteder, skulle grupperne gå hen.

Formålet med denne opgave var at indsamle ny, detaljeret viden om havnen til brug i gruppernes idé- og konceptudvikling, der skulle resultere i en række innovative og kreative visioner, som er lokalt forankret i den enkelte havn og dermed unikke, hvad angår både form og indhold.

Mange deltagere var skeptiske overfor denne opgave. De mente nu nok, de kendte deres havn og fandt opgaven overflødig. En gruppe ville selv bestemme hvilke områder, de ville undersøge, og placerede derfor bønnerne på kortet i stedet for at kaste dem.

Workshoppens sidste opgave var en individuel stille brainstorm, hvor der var rig mulighed for at tænke ud af boksen og reflektere over de mange potentialer for innovation, der rent faktisk er på alle havnene i projektet. Der kom mange forskellige idéer på banen, og nogle af dem blev sat i den fælles idébank, som hver havnegruppe etablerede på workshop 1.

Bønnekast

Formålet med metoden er at “mappe” et bestemt område; altså kortlægge bestemte karakteristika for et givent sted.

Varighed: 60 minutter

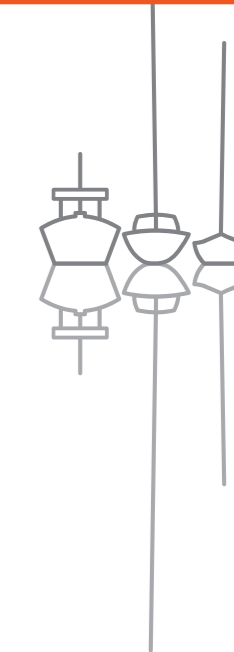
Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Et kort over området i et overskueligt målestoksforhold
- Kaffebønner
- Tusch til at skrive tal på kaffebønnerne
- Evt. engangskamera til hver gruppe (hvis deltagerne ikke har egne kameraer/smartphones)
- Magasiner og kulørte blade
- Sakse
- Lim
- Tuscher
- Karton

Fremgangsmåde:

Forinden øvelsen skrives der tal på kaffebønnerne svarende til antallet af grupper. Kaffebønnerne kastes på kortet. Der hvor bønnerne lander, de såkaldte nedslagssteder, skal grupperne gå hen. De skal undersøge stedets hard og soft assets – det vil sige de fysiske rammer, eksempelvis anlæg og bygninger (hard assets) og de sociale eller psykiske rammer, eksempelvis mennesker, kultur, traditioner og sociale omstændigheder (soft assets). Deltagerne skal fotografere undervejs. Det har de 30 minutter til.

Herefter skal grupperne lave en collage, der beskriver nedslagsstedets karakteristika med udgangspunkt i både hard og soft assets. Det har de 30 minutter til.



Stille brainstorm (individuel)

Metoden er et værktøj til idégenerering og –udvikling.

Varighed: 30 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Post-it i forskellige farver
- Tuscher
- Karton

Fremgangsmåde:

Der er en regel for brainstormen, som skal overholdes:

- Alt kan lade sig gøre – der er ingen begrænsninger

Når man får en idé, skriver man den på en post-it. Alle idéer skal stå på hver sin post-it, da en efterfølgende sortering og kategorisering lettes på den måde. Efter 20 minutter mødes deltagerne gruppevis, og idéerne præsenteres. Herefter skal de tematiseres/kategoriseres og placeres på et fælles stykke karton.

BÅDE og Workshop 3

Formål:

at undersøge deltagernes forhold til og oplevelse af udvalgte områder på havnen for derved at få et unikt indblik i stedernes oplevelsespotentialer og stadfæste den lokale forankring i konceptudviklingen.



På den tredje workshop skulle deltagerne arbejde med en opgave, som kaldes Cultural Probes. Alle deltagere fik tildelt en pose med redskaber – et kort over havnen, små klistermærker, to postkort, en notesbog og et engangskamera – til at dokumentere deres egen hverdag.

I posen var der også en beskrivelse af de opgaver og spørgsmål, deltagerne skulle løse og besvare, eksempelvis “Markér med klistermærker på kortet, hvor du bliver beriget med ny viden og/eller nye sansindtryk, har haft din bedste havneoplevelse, mærker historiens vingesus, gerne vil gå på opdagelse, aldrig kommer”, “Skriv et postkort til dit oldebarn, hvor du beskriver en tradition, som finder sted på havnen, som betyder noget særligt for dig” og “Tag billeder ud fra temaet ‘En dag på havnen’, eksempelvis noget du holder af, noget du synes er unikt eller noget du ikke kan lide”.

Denne opgave kan potentielt være med til at give et indblik i aspekter af deltagernes hverdag, holdninger og værdier, og den viden kan anvendes i idéudviklingen. Det kræver dog, at hver enkelt deltager har mod på og kan afse tid til at fordybe sig i og reflektere over sin egen færden i et givent område, dets karakter og begivenheder.

Der var desværre mange deltagere, som “skøjtede” lidt hurtigt igennem, mens flere af dem, som tog sig tid til at besvare alle spørgsmålene, efterfølgende gav udtryk for, at opgaverne rent faktisk havde fået dem til at tænke over deres brug af havnen som sted og opholdsrum.

Cultural Probes

Formålet med metoden er at undersøge deltagernes forhold til og oplevelse af et bestemt område og derved få et unikt indblik i dets steds- og oplevelsespotentialer for på den måde at stadfæste den lokale forankring i idéudviklingen.

Varighed: 60 minutter

Ingredienser:

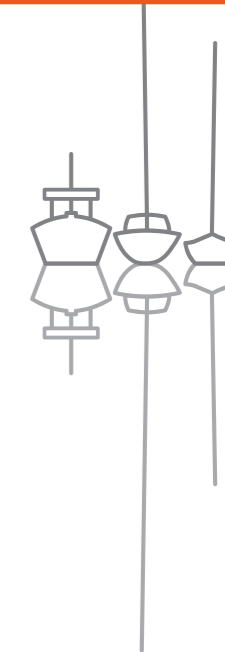
Min. 4 deltagere

En Cultural Probes-pose til alle deltagere der består af:

- et brev der beskriver metodens formål og retningslinjer for udførelse af opgaven
- et kort over området med små klistermærker til at markere deltagernes færden og oplevelser samt en notesbog til at fortælle om og uddybe markeringerne
- evt. et engangskamera med hvilket deltagerne opfordres til at tage billeder ud fra emnet, eksempelvis “En dag på havnen” (alternativt kan deltagerne anvende egne kameraer/smartphones)
- to postkort med spørgsmål til besvarelse, eksempelvis “Fortæl om en tradition, der finder sted på havnen, som betyder noget særligt for dig”

Fremgangsmåde:

Deltagerne skal enten enkeltvis eller parvis ud på lokaliteten og udforske området, tage billeder, svare på spørgsmål og markere deres færden på et kort.



BÅDE og Workshop 4

**Formål:
at implementere ny teknologi i idéudviklingen.**



På et af de fire stormøder, som blev afholdt i projektets opstartsfase, fortalte Preben Mejer fra Innovation Lab om smart computing; et nyt sæt af teknologiske byggeklodser, der skaber helt nye muligheder for brugerdriven innovation og interaktive oplevelser. Fænomenet refererer kort fortalt til, at der er data i alt, over alt. Og den helt centrale spiller i den sammenhæng er smartphonen! Vi går en mobil fremtid i møde: breve, e-mails og telefonopkald er på retur, mens det nu og i fremtiden handler om at være mobil og kunne kommunikere lige netop dér, hvor man befinder sig. Udviklingen går altså fra online til onsite!

Formålet med workshop 4 var derfor at få idéer til nye digitale/teknologiske koncepter og visioner, og det foregik ved hjælp af to typer inspirationskort, domæne- og teknologikort, der skulle sættes sammen på forskellig vis.

Teknologikortene repræsenterede en specifik teknologi eller et produkt skabt ved kombination af flere teknologier. Domænekortene repræsenterede bestemte steder på havnene, hvor deltagerne havde været på de to foregående workshops. Det var deltagerens egne billeder, som blev anvendt.

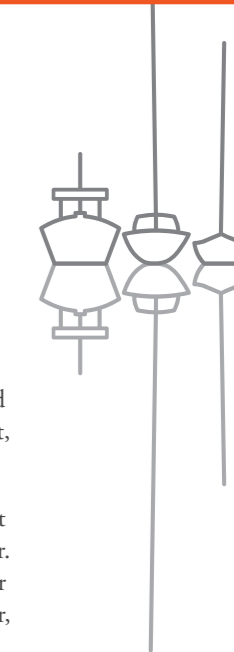
Teknologikortene repræsenterede følgende teknologier og digitale/teknologiske produkter: en smartphone, en tablet computer, retningsbestemt lyd/lydspots, augmented reality, herunder også RFID tags, og lysdesign.

Augmented reality kan oversættes til "forstærket" eller "forøget" virkelighed og er egentlig det modsatte af Virtual Reality. Her hopper man ikke ind i en kunstig virkelighed, men den kunstige virkelighed bliver i stedet lagt oven på den rigtige. Det går altså ud på, at man lægger et ekstra lag information, ofte gennem et kamera i realtid, oven på virkeligheden, eksempelvis en attraktion, en genstand eller et sted. Det er med andre ord en teknologi, der gør noget fysisk mere intelligent ved at tilføje et digitalt lag.

RFID tags er en augmented reality teknologi, som står for "Radio Frequency Identification" og er, som navnet antyder, en trådløs teknologi, der bruger radiobølger til at scanne objekter og overføre data. Det er altså en avanceret form for strejkode, hvor man ved at scanne et tag på en genstand kan modtage supplerende informationer i form af eksempelvis billeder og film.

Der er mange spændende perspektiver og potentialer i anvendelsen af nye teknologier som augmented reality og lys/lyd design i udviklingen af havnen som byrum. Det kan være med til at skabe nogle anderledes og mere nuancerede oplevelser, som spiller på klassiske oplevelsesøkonomiske elementer og virkemidler som eksempelvis interaktion/brugeren som aktiv medskaber af oplevelsen, aktivering af flere sanser og iscenesat autenticitet (det føles ægte, selv om det er iscenesat).

I alle fire havnegrupper kom der mange spændende idéer på bordet lige fra lysdesign i havnebassinet til anvendelse af augmented reality og retningsbestemt lyd i historieformidling.



Inspiration Card Workshop

Formålet med metoden er at få idéer til nye designkoncepter ved hjælp af to typer inspirationskort, domæne- og teknologikort, som sættes sammen på forskellig vis.

Et teknologikort repræsenterer en specifik teknologi eller et produkt, der er skabt ved kombination af flere teknologier. Domænekort repræsenterer information om det domæne, der designes til. Denne information kan være brugssituationer, personer, placeringer og temaer fra domænet.

Varighed: 60-90 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Tuscher
- Karton
- Min. 10 domænekort
- Min. 5 teknologikort
- En bærbar computer og projektor

Fremgangsmåde:

Lav dine egne domæne- og teknologikort: vælg eksempelvis områder eller temaer som domæner og udvælg tilsvarende hvilke teknologier, du gerne vil have i spil. Print og laminér.

Deltagerne præsenteres indledningsvist for de teknologier, som kræver en nærmere introduktion. Herefter får de tildelt domæne- og teknologikortene, som de skal kombinere og sætte sammen på forskellig vis, så nye koncepter opstår. Deltagerne kan også bruge kortene mere indirekte som inspiration. Deltagerne skal skrive alle idéer ned.

BÅDE og

Workshop

Formål:
at inddrage en ny målgruppe i projektet.

I november 2011 blev der afholdt en endags workshop med alle elever fra Bornholms Efterskole. Samarbejdet og resultatet heraf var tænkt som et supplement til de enkelte havnegrupper for at imødekomme den problematik, at ingen unge eller voksne under tredive år havde meldt sig til projektet.

Bornholms Efterskole positionerer sig som "fremtidens efterskole" ved, at al undervisning gør brug af digitale læringsmidler såsom digitale tavler, diverse interaktive undervisningsmidler, podcasts, mv. De unge er vant til at arbejde it-orienteret og med ny teknologi, og derfor var det også oplagt og ønsket, at eleverne med deres iPad under armen tog ud på havnene for at udtænke nye, spændende idéer og teknologibaserede eller -understøttede havneoplevelser (Inspiration Card Workshop).

Efter et kort oplæg på skolen blev eleverne og deres lærere gruppevis kørt ud til de fire havne i projektet. Her skulle de

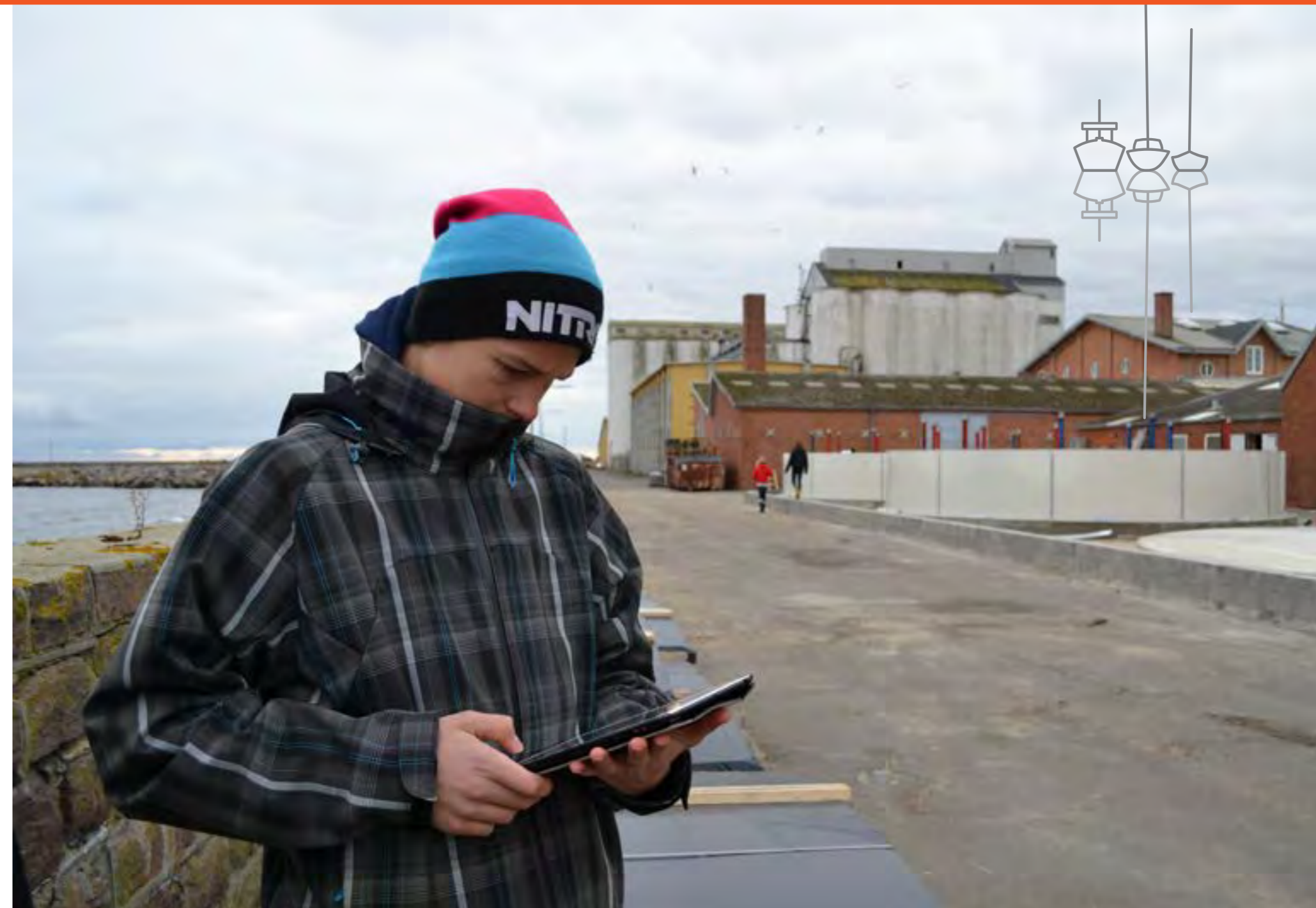
med Bornholms Efterskole I

unge mennesker gå på opdagelse og brainstorme på nye aktiviteter. Eleverne var meget interesserede og fulde af gåpåmod, hvilket resulterede i mange interessante idéer.

Om eftermiddagen fremlagde grupperne en præsentation af dagens arbejde, og et par elever og deres kontaktlærere var efterfølgende på besøg i de fire havnegrupper, hvor de fremlagde resultaterne.

Sidenhen blev elevernes input drøftet i havnegrupperne, men desværre vandt de aldrig helt indpas og blev derfor ikke inkorporeret i gruppernes videre arbejde.

To drenge besluttede dog at deltage i Nexøgruppens arbejde, og dermed kom der et konkret og meget positivt resultat ud af samarbejdet.



BÅDE og Studietur

Formål:

at inspirere og fastholde deltagernes engagement i projektet ved at vise eksempler på brugerdreven innovation i København.

I januar 2012 tog 24 af projektets deltagere på en endags studietur til København. På dette tidspunkt i processen var der ikke så megen energi og gejst i grupperne, og det var derfor nødvendigt med et "skud" inspiration for at fastholde deltagernes interesse for projektet. Turen var arrangeret i samarbejde med Amy Hamilton, der er uddannet kaospilot og har stort kendskab til kreative miljøer og projekter i København.

Dagens program begyndte på Nørrebro ved den nye park Superkilen, som skal forny, forskønne og forbedre hele kilen fra Nørrebrogade til Tagensvej langs Mjølnerparken over Mimers Plads og pladserne omkring Nørrebrohallen. Parken skal udstråle mangfoldighed, og derfor er området prydet af brugsgenstande og spændende ting fra 56 lande i verden. Det skal symbolisere, at Nørrebro er det kreative, det tolerante og det mangfoldige sted i København. Det er Københavns Kommune og Realdania, der står bag byggeriet med blandt andre BIG som rådgivende arkitekter. Parken stod færdig og åbnede i juni 2012.

Vi blev vist rundt af Troels Glismann, tidligere formand for Områdefornyelsen Mimersgade, der siden 2004 har forsøgt at inddrage borgerne i den proces, der skulle gøre den ramponerede bydel til et mere attraktivt område. Men ifølge Troels Glismann sidder borgerne på Nørrebro i dag med den klare opfattelse, at der åbenbart er grænser for, hvor meget borgerinddragelse Realdania vil acceptere. Denne problematik er sidenhen blevet fremhævet og drøftet i havnegrupperne ved flere lejligheder.

Herefter gik turen til Nørrebrohallen, hvor vi blev introduceret til Projektakademiet, der er et kulturelt projekt med det formål at gøre Nørrebro til en endnu bedre bydel gennem kultur og uddannelse. To studerende fortalte om den etårige uddannelse, der skal uddanne nye iværksættere, eventmagere og projektledere, som alle skal sørge for, at kulturlivet på Nørrebro bliver ved med at blomstre. Der var begejstring for projektet blandt deltagerne, som ytrede ønske om at få et projektakademi på Bornholm.



BÅDE og Studietur



Dernæst gik turen til Jægersborggade, hvor vi gjorde et kort stop ved den bornholmske virksomhed Karamelleriet. Her hørte vi om gadens udvikling fra brosten, barnemordere og buntmagere for 100 år siden til byens bedste baristaer, bæredygtig boliviansk uld og børnetøj i dag.

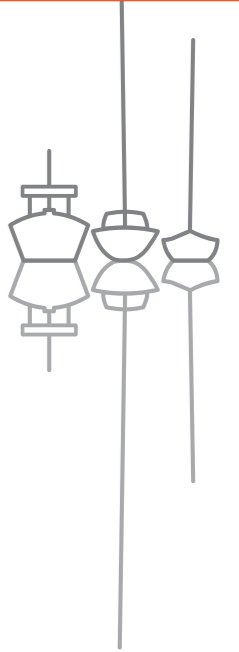
Sidste stop på turen var Prags Boulevard 43, hvor den tidligere Sadolin lakfabrik siden december 2010 løbende er blevet omdannet til et kreativt, brugerstyret miljø med blandt andet kontorer, værksteder, urbant laboratorium og en nyttehave. Omdannelsen har udfordret og nytænkt brugen af stedets funktionstømte bygninger og udendørsarealer, og der er blevet lagt stor vægt på aktiv inddragelse af lokalområdet samt en åben

dialog med kommunen og grundejer.

Det var tilknyttet arkitekt Joan Jacobsen, der viste rundt og gav os en introduktion til stedet. Dets rå karakter og kemiske lugte chokerede de fleste.

De forskellige cases på turen vakte således både begejstring og forargelse blandt deltagerne og medførte derfor en livlig debat undervejs på selve dagen og efterfølgende hjemme i grupperne. Især Superkilen, både parken i sig selv og borgerinddragelsesprocessen, er sidenhen blevet fremhævet mange gange i alle fire grupper.

Turen gav altså uden tvivl ny energi og inspiration til det videre forløb og skabte desuden et fællesskab på tværs af grupperne.



BÅDE og Workshop 5

Formål:
at udvikle og sidenhen strukturere idégenereringsprocessen.



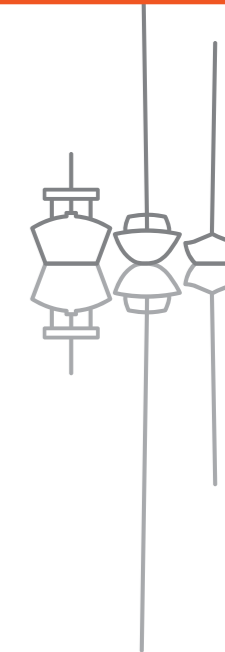
Denne workshop havde til formål at strukturere idégenereringsprocessen. Grupperne var på dette tidspunkt godt og vel halvvejs i forløbet, og derfor skulle idéerne til at finde deres endelige form.

Workshoppens første opgave var en brainstorm, hvor deltagerne skulle diskutere det materiale, som var blevet samlet i gruppernes idébank på de foregående workshops. Det foregik ved, at alle deltagere valgte en *de Bono tankehat* i form af en farvet genstand (sløjfe eller armbånd), der skulle bæres under hele samtalen, og som repræsenterede et perspektiv og en tilgangsmåde til den idé, der skulle diskuteres.

I praksis fungerede metoden ikke lige godt i alle grupper. Der var mange, der havde svært ved at fastholde ét bestemt perspektiv, og diskussionen blev derfor lidt forceret.

I Nexøgruppen blev brainstormen kombineret med en Quick fix; en SWOT-lignende model med fire akser: realistisk, ikke realistisk, innovativt/kreativt, ikke innovativt/kreativt. Idéerne blev løbende placeret i modellen, så gruppen til sidst havde et godt overblik og kunne vælge idéer ud til det resterende forløb.

Afslutningsvis skulle deltagerne arbejde med scenarier. De illustrerer en kort historie, der eksempelvis beskriver en idé, et koncept eller en situation. Der arbejdes ofte med fire typer scenarier: det filmede, det fotograferede, det skrevne og det tegnede scenarie, men af praktiske årsager kunne deltagerne på workshoppen dog kun vælge at lave et af de to sidstnævnte. Scenarier fungerer generelt godt som forståelsværktøj, og det var også den generelle opfattelse i dette projekt.



BÅDE og Workshop 5

de Bono tænkehatte

Formålet med metoden er at strukturere en idégenereringsproces. De seks tænkehatte er en måde til hurtigt at se og vurdere en given idé fra seks forskellige vinkler: fakta, følelser, muligheder, udfordringer, kreativt, overblik.

Varighed: 30-60 minutter

Ingredienser:

- Min. 6 deltagere
- Tuscher
- Karton
- Hatte eller andre genstande i følgende farver: rød, grøn, gul, sort, hvid og blå

Fremgangsmåde:

Hver person i gruppen får tildelt eller vælger en farvet hat eller genstand, som skal bæres under brainstormen. De farvede hatte repræsenterer hver især et perspektiv og tilgangsmåde til det emne, der skal diskuteres. På den måde fokuseres dialogen.

Rød hat: denne hat repræsenterer følelser. Når man har denne hat på, fokuseres der på, hvad man føler i forbindelse med det emne, der tales om. Man har nogle gange en mavefornemmelse, som man ikke helt kan forklare. Den røde hat giver mulighed for at dele sådanne følelser.

Grøn hat: denne hat repræsenterer kreativitet. Når man har denne hat på, fokuserer man på nye, kreative og spændende idéer. Når man har denne hat på, gælder de almindelige brainstormregler: alt kan lade sig gøre, der er ingen begrænsninger, ingen må sige nej.

Gul hat: denne hat repræsenterer positivitet. Når man har denne hat på, fokuseres der på at se positivt på emnet. Med denne hat på skal man identificere alle de gode og positive grunde til, at en idé er den bedste og mest fantastiske idé, man nogensinde har hørt.

Sort hat: denne hat repræsenterer negativitet. Når man har denne hat på, kan man være negativ og skeptisk omkring en idé.

Hvid hat: denne hat repræsenterer information, neutralitet og objektivitet. Når man har denne hat på, skal man fokusere på, hvilken form for information eller hvilke personer, der behøves for at tage idéerne videre. Med den hvide hat på undlader man følelser og fokuserer udelukkende på den objektive situation.

Blå hat: denne hat repræsenterer et meta-niveau. Når man har denne hat på, kan man se dialogen i et større perspektiv. Denne hat kan alle i gruppen tage på.



Quick-fix

Formålet med metoden er at lave en hurtig kvalificering og prioritering af en række idéer.

Varighed: 15 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Idéer på post-it fra brainstorm
- Karton
- Tuscher

Fremgangsmåde:

Grupperne skal kvalificere idéerne fra en brainstorm i en SWOT-lignende model med fire akser: realistisk, ikke realistisk, innovativt/kreativt, ikke innovativt/kreativt. På den måde vælges de idéer ud, som grupperne gerne vil arbejde videre med.

Scenarier

Formålet med metoden er at præsentere eller situere en løsning. Scenarier fungerer som et forståelsværktøj; de skal illustrere en kort historie, der beskriver en idé, interaktion eller situation. Der findes fire typer scenarier: det filmede, det fotograferede, det skrevne og det tegnede scenarie.

I praksis er det skrevne og det tegnede scenarie lettest at gå til, da de ikke kræver mange hjælpemidler.

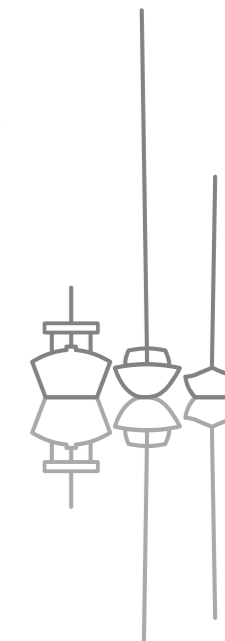
Varighed: 30 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Tuscher
- Karton

Fremgangsmåde:

Hver deltager vælger en type scenarie. Der kan laves ét eller flere scenarier.



BÅDE og Workshop 6

Formål: at belyse og undersøge de enkelte idéer yderligere.

På workshoppen blev gruppernes idéer gennemarbejdet med udgangspunkt i en cafémodel med forskellige roller og funktioner med det formål at få og give anerkendende feedback på de konkrete idéer/koncepter/visioner. Metoden består som udgangspunkt af tre roller, men på grund af antallet af deltagere i hver havnegruppe nøjedes vi med at arbejde med de to.

Fokusgruppen havde viden og ressourcer i forhold til en bestemt idé til udvikling af havnen, og supervisionsgruppen hjalp med at uddybe og konkretisere fokusgruppens emne gennem en anerkendende tilgang.

Derfor var det naturligvis ikke tilladt at underkende hinandens idéer eller kritisere ukonstruktivt. Supervisionsgruppens rolle var derimod at imødekomme fokusgruppens præsentation med åbne spørgsmål, som kunne hjælpe med at belyse og undersøge emnet yderligere.

Deltagerne var nu nået så langt i processen, at den anerkendende tilgang var blevet en del af det faste regelsæt. Det var derfor ikke en metode, de behøvede særlig nøje introduktion til, og den gode feedback kom helt af sig selv. Det var dog lidt vanskeligt at fastholde rollerne, blandt andet fordi alle deltagere efterhånden sad med stor viden om de fleste idéer.

Cafémodellen

Formålet med metoden er at få og give anerkendende feedback på gruppearbejde. Der tages udgangspunkt i en samtalemønne med tre roller eller funktioner, der på skift varetages af en mindre gruppe:

- Fokusgruppen har viden og ressourcer
- Supervisionsgruppen hjælper med at uddybe og konkretisere fokusgruppens emne gennem en anerkendende tilgang.
- Iagttagerguppen lytter aktivt, tager notater, samler op og beskriver samtaleforløbet

Hvis der er flere eller færre end tre grupper tilpasses modellen, således at alle grupper får feedback.

Varighed: 90-120 minutter

Ingredienser:

- Min. 6 deltagere
- Materiale til feedback

Fremgangsmåde:

Forinden selve øvelsen har hver gruppe 45 minutter til at forberede et kort oplæg om idéerne/koncepterne. Hver gruppe tildeles en rolle. Fokusgruppen præsenterer sit emne eller idé i max. 10 minutter. Herefter svarer gruppen på spørgsmål fra supervisionsgruppen.

Det er ikke tilladt at underkende hinandens idéer. Supervisionsgruppens rolle er at imødekomme fokusgruppens præsentation med åbne spørgsmål, som kan hjælpe med at belyse og undersøge emnet yderligere. Det er ikke tilladt at dømme fokusgruppens arbejde og udsagn eller at kritisere ukonstruktivt. Samtalen varer max. 15 minutter.

Iagttagergruppens rolle er først og fremmest at lytte aktivt til dynamikken mellem fokusgruppen og supervisionsgruppen og tage notater til samtaleforløbet, emner og spring. Hvilke spørgsmål virker øjenåbnende for fokusgruppen? Er der emner/områder, supervisionsgruppen overser? Hvilke idéer bliver skrottet af fokusgruppen, og hvordan sker dette? Hvilke dilemmaer eller problemstillinger forholder fokusgruppen sig anderledes til efter samtalen? Iagttagerguppen samler op ved at beskrive og perspektivere samtalen i max. 10 minutter. Herefter byttes der roller, og en ny session begynder.

Timeout:

I gennemførelsen af samtalen kan man vælge at tage en timeout, hvor man tager et stop i samtalen for at skabe klarhed over emnet eller processen. Fokusgruppen kan eksempelvis anvende timeout til at bringe samtalen tilbage på sporet, hvis gruppen oplever, at samtaleforløbet flytter sig for hurtigt. Supervisionsgruppen kan tage en timeout, hvis medlemmerne har brug for en snak om, hvilke emner de ønsker at få belyst nærmere af fokusgruppen. Iagttagerguppen kan vælge at anvende en timeout, hvis den ønsker at gøre supervisionsgruppen eller fokusgruppen opmærksom på, at den anerkendende tilgang ikke bliver håndhævet. Iagttagerguppen spiller generelt rollen som den metareflekterende part i cafémodellen.

Spørgsmålskategorier:

Lineære spørgsmål anvendes til at afklare hændelser, årsager, facts, mv. Eksempelvis:

- Hvad?
- Hvor?
- Hvornår?

Cirkulære spørgsmål anvendes til at undersøge adfærd, forskelle, perspektiver, kontekster, evt. bagud i tid. Eksempelvis:

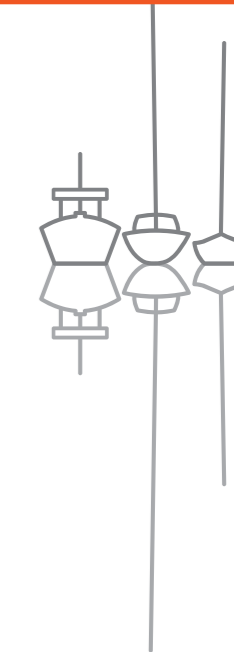
- Beskrivende:
Karakterisér den adfærdsændring konceptet vil medføre?
- Forklarende ud fra perspektiv:
Hvordan vil en turist/et barn opfatte stedet/konceptet?

Strategiske spørgsmål anvendes til at fremkalde en virkning, handling eller et indblik. Eksempelvis:

- Konfronterende spørgsmål
- Opfordrende spørgsmål

Refleksive spørgsmål anvendes med henblik på at skabe ny indsigt og nye handlemuligheder. Eksempelvis:

- Tidsmarkerende: Hvordan ser stedet ud om 10 år, og hvad er der sket i mellemtiden?
- Hypotetiske spørgsmål



BÅDE og

Workshop 7

Formål:
at forberede deltagerne på fundraising.



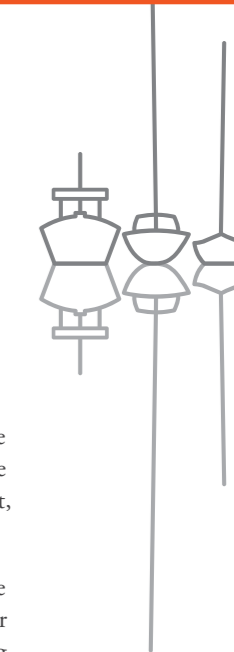
Temaet for denne workshop var fundraising. Grupperne havde på forhånd fået udleveret en beskrivelse af tre fonde med præcisering af kriterier for tildeling af midler. De tre fonde, Lokale- og Anlægsfonden, Realdanias kampagne Stedet Tæller og Tips- og Lottomidlerne til Friluftslivet, var blevet udvalgt på grund af deres relevans for alle fire havnegrupper idéer.

På workshoppen var opgaven så at diskutere idéerne med udgangspunkt i fire overordnede spørgsmål, som grupperne formentlig i flere tilfælde vil skulle tage stilling til og besvare i en fondsansøgning:

Er idéen banebrydende? Altså er det gjort før, eller demonstrerer projektet afgørende nytænkning (i eksempelvis materialer, byggeform, koncept)? Grupperne skulle gøre sig klart, hvordan idéen skiller sig ud; er projektet unikt, kan det muligvis opnå støtte for sin demonstrationsværdi.

Gør idéen en forskel? Er projektet med til at skabe udvikling inden for det byggede miljø eller for livskvaliteten i området? Tilfører projektet noget nyt eller unikt? Grupperne fik med andre ord til opgave at beskrive projektets særkende.

Hvem gavner idéen/konceptet? For at opnå støtte skal projektet enten være til stor gavn for de få eller til almen gavn for de mange. Derfor skulle grupperne reflektere over, hvordan projektet kan gavne lokalsamfundet, byggeriet, arkitekturen, landskabet eller almenheden. Er der opbakning i lokalsamfundet eller en generel interesse for, at projektet bliver gennemført? Hvis ikke, hvad skal der så til for at få opbakning?



Hvilke effekter forventer I af projektet? Regionaløkonomiske effekter: vækst, beskæftigelse, konkurrencekraft. Kulturelle effekter: dannelse, mening og identitet, velfærd og livskvalitet, mangfoldighed. Eller andre effekter?

I Gudhjem og Svaneke talte vi også om gruppens fremtidige organisering: hvad ville være det værst tænkelige scenarie for gruppen? Nogle af budene var intern uenighed, inaktivitet og opløsning. Efter en kort brainstorm blev scenarierne vendt til deres positive modsætninger, eksempelvis sammenhold i gruppen, udvikling i projektførelsen og bredere inddragelse af andre borgere.

Best/worst case scenarie

En type scenarie hvor der arbejdes specifikt med en ønskværdig/værst tænkelig fremtidssituation.
Varighed: 30 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Tuscher
- Karton

Fremgangsmåde:

Gruppen skal udarbejde et skrevet eller tegnet scenarie, der beskriver og illustrerer den mest ønskværdige/værst tænkelige fremtidssituation for gruppens organisering.

BÅDE og Workshop 8

Formål:
at deltagerne demonstrerer, konkretiserer og evaluerer idéen/konceptets udformning og udtryk.



I marts 2012 blev den næstsidste workshop afholdt. På denne workshop lavede grupperne en mock-up af havnen med placering af idéerne på et stort kort. Det gav et godt overblik og tydeliggjorde sammenhængen mellem de enkelte visioner.

Metoden lægger op til, at man eksempelvis fysisk bygger elementer af en idé/koncept for dernæst at tage den med ud og afprøve den sammen med tilfældige deltagere. Dette var der dog i praksis hverken tid eller overskud til i grupperne, hvorfor løsningen for alle grupper blev tekst, tegninger og udklip, som blev klisteret op på et stort kort over havnen.



Mock-up

Formålet med metoden er at demonstrere og evaluere designkonceptets/designkoncepternes udformning og fysiske udtryk.

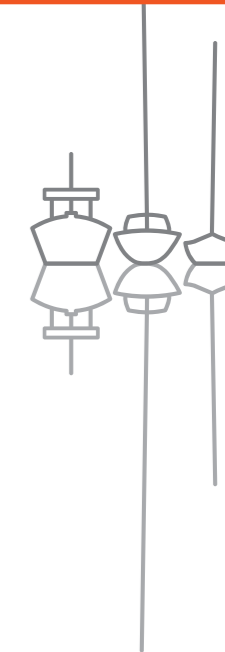
Varighed: 90-120 minutter

Ingredienser:

- Min. 4 deltagere
- Tuscher
- Karton
- En detaljeret beskrivelse af den konceptidé, der skal arbejdes med
- Materialer til at bygge med, eksempelvis flamingo, maling, pap, træ og stof
- Værktøj

Fremgangsmåde:

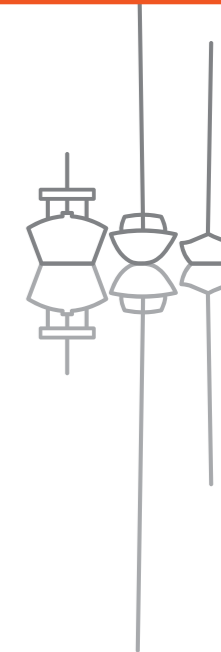
Inden udviklingen af en mock-up af en konceptidé påbegyndes, er det vigtigt at have en detaljeret beskrivelse af udformningen, eksempelvis en målfast skitsering, så mock-up'en kan give et så realistisk resultat som muligt. Den udvikles i billige materialer, ofte i 1:1, og afprøves sammen med deltagere i de omgivelser, hvor idéen skal bruges. Det er vigtigt at inddrage personer til at give input og feedback. Det vil ofte give en række nye idéer til optimering af projektet samt tydeliggøre uhensigtsmæssigheder, der skal rettes til.



BÅDE og Workshop 9

Formål:

at deltagerne giver/modtager feedback og sparring på idéerne på tværs af de deltagende havne.



I april 2012 nåede projektet en vigtig milepæl. Den 9. og sidste workshop blev nemlig afholdt, og det foregik i Aakirkeby-Hallerne som et offentligt møde med præsentationer fra hver af de fire havnegrupper fra Allinge, Gudhjem, Nexø og Svaneke.

Det var meget udbytterigt at lade grupperne fremlægge for hinanden og de få øvrige borgere, der var mødt frem. Der var en både god, konstruktiv og kritisk dialog hele aftenen, så alle grupperne gik hjem med feedback og nye perspektiver til overvejelse. Det havde måske været hensigtsmæssigt at gennemføre denne workshop lidt tidligere i forløbet, så reaktionerne var blevet implementeret i den sidste del af udviklingsprocessen. Til gengæld blev alle kommentarerne taget med til det efterfølgende forløb med en arkitekt og en journalist, hvor projekterne fandt deres endelige form til visionskataloget.

BÅDE og

Workshop med Bornholms Efterskole II

Formål:
at indsamle data til brug i projektets evaluering.



Er Nexø Havn fuld af gamle fiskere, eller er der flere skatere og polakker? Går alle på Gudhjem Havn rundt med en softice? Flyder Allinge med Nettoposer, og ser folk på havnen i Svaneke ud, som om de har ondt i maven af at spise is, lakrids og bolcher?

Fire dage i maj og juni 2012 arbejdede en gruppe 8. klasses elever fra Bornholms Efterskole som etnografer på projektets fire havne som led i evalueringen af projektet.

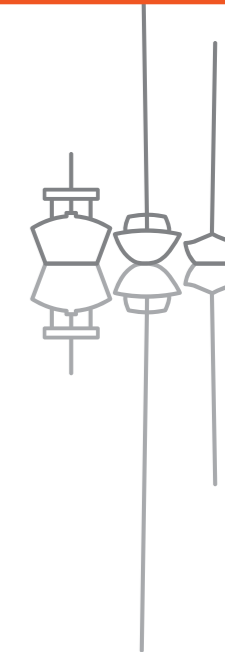
Center for Regional- og Turismeforskning (CRT), der er ansvarlig for evalueringen, indsamlede i samarbejde med efterskolen data, der kunne give et billede af, hvad der skete på havnene i projektperioden. Disse data skal blandt andet bruges til på sigt at kunne vurdere effekterne af projektet.

Eleverne blev på den første dag introduceret til, hvad det vil sige at arbejde med og evaluere et projekt samt etnografiske observationsmetoder. Om eftermiddagen tog fire grupper

med nogle elever og en lærer så ud på havnene i projektet for at observere aktiviteter og optælle personer. Denne øvelse fortsatte dagen efter.

Eleverne blev sidenhen introduceret til spørgeteknik, så de var klædt på til at gennemføre voxpop interview på havnene. Forløbet blev afsluttet med databehandling, hvor eleverne blandt andet udarbejdede personaer og grafer på baggrund af optællingerne.

Baggrunden for dette samarbejde med Bornholms Efterskole var en idé og et ønske om også at indtænke brugerreven innovation i evalueringen af projektet. I praksis var det dog vanskeligt at motivere eleverne til det arbejde, der skulle laves, og derfor blev datagrundlaget ikke så stærkt som ønsket. Endvidere var det mere problematisk end forventet at få efterskolens Apple-univers og CRT's pc'er til at snakke sammen. Det var derfor nødvendigt at supplere og udbygge de indsamlede data i højere grad end forventet.



BÅDE og Samarbejde med arkitekt og journalist

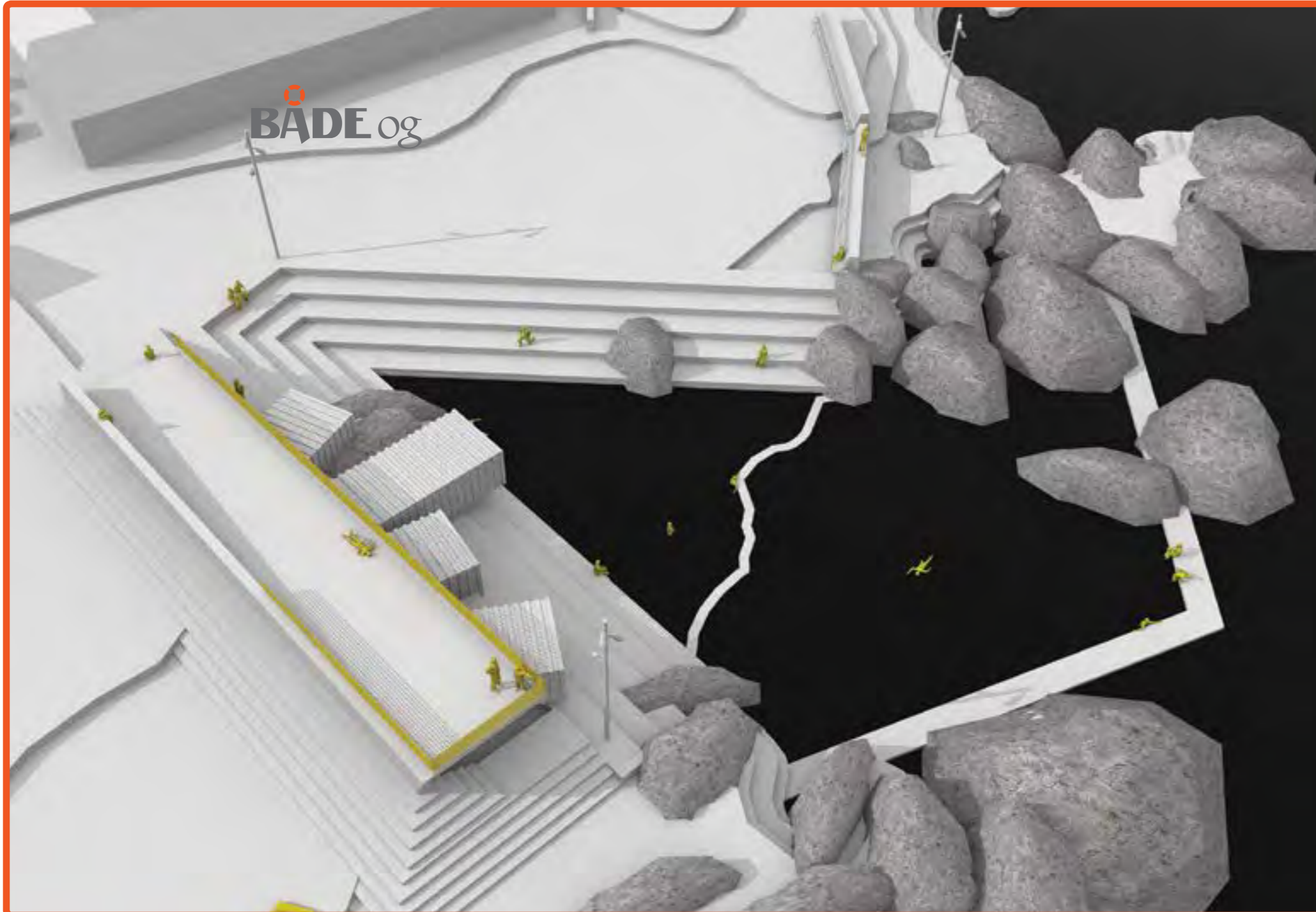
Formål:
at få gruppernes visioner beskrevet og visualiseret.



De fire havnegrupper i Allinge, Gudhjem, Nexø og Svaneke samarbejdede på tre møder i foråret 2012 med arkitekt Sean Claxton og journalist Michael Lambæk Nielsen for at få visualiseret og beskrevet de mange visioner for fremtidens havn.

Med udgangspunkt i oplæggene og kommentarerne fra den sidste workshop fik grupperne i samarbejde med arkitekten og journalisten i løbet af de tre møder pejlet sig ind på, hvordan visionerne skulle præsenteres. Sean Claxton og Michael Lambæk Nielsen udfordrede med deres faglighed deltagernes idéer, og ind imellem var der rygende uenighed mellem især arkitekten og havnegruppernes medlemmer. På dette tidspunkt i processen havde alle dog fået fornyet energi og var opsat på at levere et godt resultat. Visionskataloget lå færdigt i september 2012 og blev det første, fysiske resultat af projektet.





BÅDE og

Havnens Dag

Formål:

at offentliggøre visionerne for fremtidens havn med henblik på at forankre dem lokalt i havnebyerne.



Resultatet af design- og udviklingsprocessen og havnegruppernes gode arbejde på workshops i efteråret 2011 og vinteren 2012 blev offentliggjort til arrangementet Havnens Dag, der fandt sted på alle fire havne lørdag den 22. september i Bornholms Kulturuge.

På dagen kunne alle interesserede se udstillingerne af visionerne for fremtidens havn, snakke med havnegrupperne og høre om tankerne bag projekterne. Samtidig kunne de opleve en lang række aktiviteter på hver havn. I Allinge kunne man eksempelvis få en tur i havkajak og arbejde som stenhugger for en dag, mens Gudhjem bød på fish'n'chips, havkajakpolo og gamle træbåde. Nexø inviterede blandt andet til fitness i det fri med Sundhedscenter Bornholm og åbent hus på Jernbanemuseet. I Svaneke var der smagsprøver på grillet fisk i samarbejde med Havfrisk Fisk og redningsøvelse i havnebassinet.

Udover offentliggørelsen af havnegruppernes gode arbejde og spændende visioner for fremtidens havn, var der til Havnens Dag premiere på en række midlertidige installationer på de fire havne, som i en kortere periode skal vise, hvordan havnene potentielt kan udvikle sig. Dette initiativ blev til i håb om at inspirere borgerne og dermed sikre projekterne lokal forankring og opbakning til det videre arbejde med fundraising.



BÅDE og

Havnens Dag



I Allinge har borgerne blandt andet et ønske om at formidle havnens historie digitalt, og derfor præsenterede gruppen en web-app, hvor man kan læse om eksempelvis fiskerne og stenhuggerne suppleret af fine, gamle billeder leveret af Allinge-Sandvig Byforening. Web-app'en, der har format til en smartphone, er tilgængelig på webadressen m.bornholmshavne.dk eller via QR koder ude på havnen, som man kan scanne med sin smartphone, der så henviser til mobilside. Web-app'en vil i første omgang være tilgængelig i et år.

I forbindelse med arrangementet Granit i balance, der bød på arbejdende værksteder og workshops med udgangspunkt i den bornholmske stenbearbejdningkultur, blev en stor granitsten fra Moseløkken stenbrud opstillet på havnen til minde om tidligere tiders granitproduktion og udskibning heraf fra havnen.

Gudhjem tilbød på Havnens Dag og én måned frem et dyp i vildmarksbadet på kajen i inderhavnen. Her var alle velkommen til at nyde det varme vand i den brændefyrede badetønde. Efterfølgende har en gruppe borgere besluttet at danne en forening, Gudhjems Vildmarksbadere, og købe badet, så det kan blive stående på havnen.

Om aftenen blev klipperne ned mod inderhavnen oplyst fra forskellige vinkler. Den midlertidige lysinstallation er udført af Westy Light & design og vil stå året ud.

En af visionerne i Svaneke er en trim-plads udført i havneredskaber, og derfor ville gruppen gerne have udført og opsat et enkelt trim-redskab af en lokal snedker. Desværre blev redskabet ikke færdigt til Havnens Dag.



BÅDE og

Havnens Dag

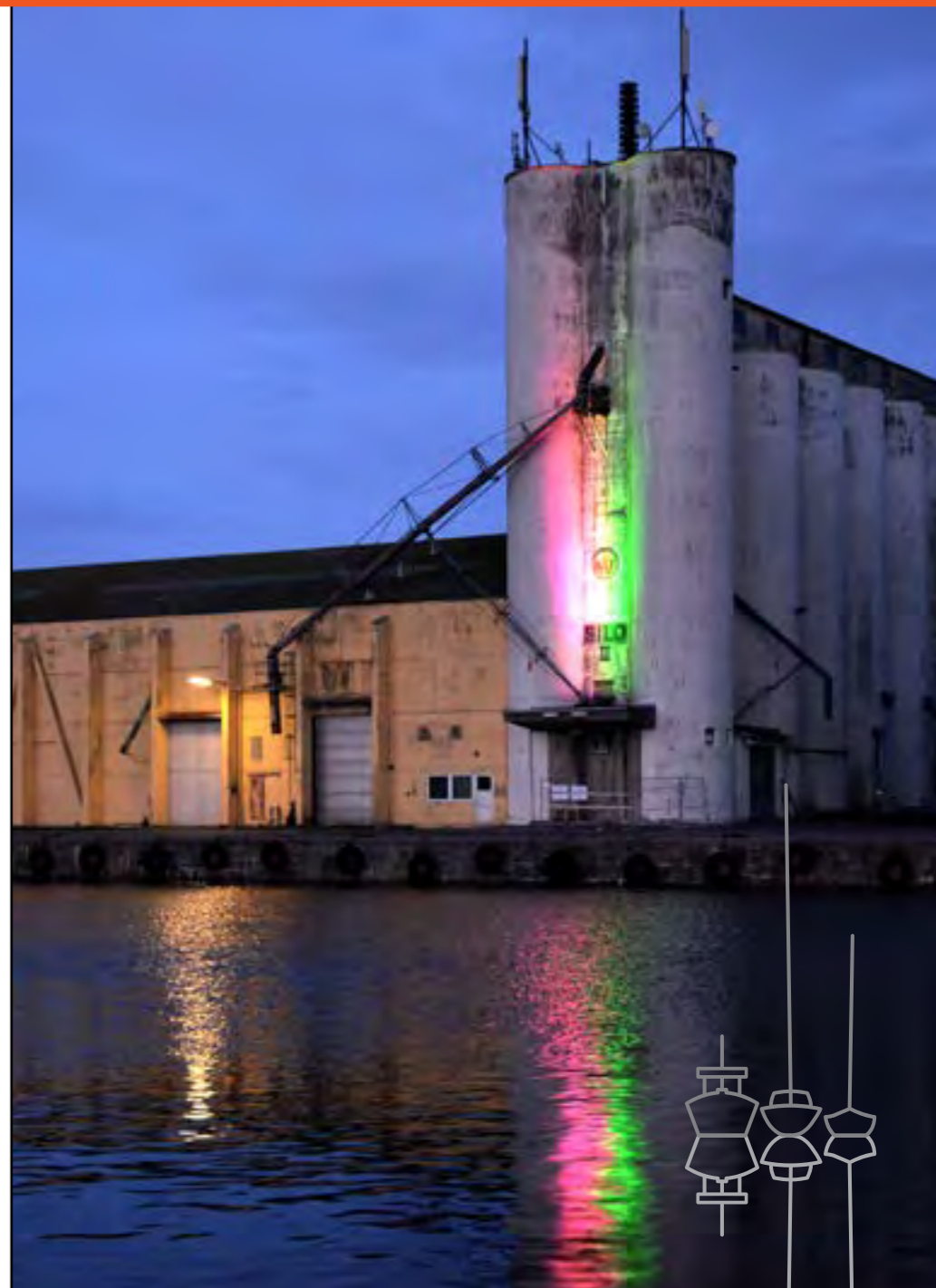


På Nexø havn kunne man allerede fra den 1. september opleve en særudstilling af afdøde Jun-Ichi Inoue. Denne udstilling, som stod på havnen frem til den 24. september, blev til i samarbejde med Skulpturnexø.dk, som til Havnens Dag også lavede en skulptur på én dag. Mads Jacobi fra Lyskastellet og Mogens Vibe fra Skulpturnexø.dk var desuden tovholdere på en midlertidig lysinstallation på de to siloer på havnen, som i resten af 2012 vil oplyse de markante bygninger.

Samlet set var Havnens Dag en succes. På selve dagen var der op mod 500 besøgende på hver havn, som nød stemningen og tog del i de mange havnerelaterede aktiviteter. Det gode fremmøde betød, at havnegrupperne havde gode muligheder for at komme i dialog med de mange borgere, som kom og kiggede på de ophængte plancher med visionerne for fremtidens havn.

For at gøre det nemt at indsamle feedback fra borgerne havde CRT forsynet hver enkelt udstilling med en stabel sedler og opstillet en postkasse til de besøgendes kommentarer og forslag. Det var også muligt at give feedback ved at scanne en QR kode. Sidstnævnte mulighed blev overhovedet ikke benyttet, men særligt i Allinge var havnegruppens deltagere meget opsøgende i forhold til at få de besøgende til at putte sedler i feedbackpostkassen. "Alle tiders forslag" og "Det ser rigtig godt ud! Glæder mig til at se det i virkeligheden" lød nogle af kommentarerne. "Havnen skal forandres i takt med ændrede behov – det gør dette forslag" lød det fra en tredje. De andre havnegrupper fik ikke i samme grad indsamlet feedback fra de besøgende. Dels fordi der var færre fra arbejdsgruppen til stede på udstillingen i løbet af dagen, og dels fordi de var travlt optaget af de mange aktiviteter på havnen. Generelt lød tilbagemeldingen dog på meget få kritiske røster. Der var tvært imod ros til de realistiske og perspektivrige forslag samt mange ønsker om at finde en form til at fortsætte det gode arbejde.

Den positive debat fortsatte i ugen efter, hvor visionerne for de fire havne høstede god omtale i den lokale avis samt blev mødt med generel medvilje i offentligheden i forhold til at igangsætte arbejdet med fundraising.



Vil du vide mere?

Bornholms Efterskole	www.bornholmsefterskole.dk
Bornholms Regionskommune	www.brk.dk
Business Center Bornholm	www.bornholm.dk
Center for Regional- og Turismeforskning	www.crt.dk
Erhvervsstyrelsens Program for Brugerdreven Innovation	www.ebst.dk/brugerdreveninnovation.dk
Prags Boulevard 43	www.pb43.dk
Projektaademiet	www.imaginenorrebro.dk
Superkilen	www.superkilen.dk
Alexandra Institutet (2012) Brugerdreven innovation metodekort	www.alexandra.dk/dk/om_os/Documents/Metodekatalog.pdf
Brynskov, Martin, Kim, Halskov & Kabel, Lars (2012)	Byens Digitale Liv / Digital Urban Living
Halskov, Kim & Dalsgård, Peter (2006)	Inspiration Card Workshop
Jantzen, Christian, Vetner, Mikael & Bouchet, Julie (2011)	Oplevelsesdesign
Knudsen, Britta Timm & Waade, Anne Marit (2010)	Re-investing Authenticity: Tourism, Place and Emotions
Prahalad, C.K. & Ramaswamy, Venkat (2004)	The Future of Competition: Co-Creating Unique Value with Customers
Thackara, John (2005)	In the Bubble – Designing in a Complex World

www.BORNHOLMSHAVNE.dk