

Innovative metoder for bærekraftig, smart og inkluderende stedsutvikling

*Siri Holmboe Høibo,
leder innovative byer og lokalsamfunn, DOGA*



Agenda

DOGA

- Hvem er DOGA?
- Hvorfor trenger vi *innovative metoder for bærekraftig, smart og inkluderende stedsutvikling*?
- Hva er design og arkitektur, og hva kan det brukes til?
- Hvilke konkrete verktøy har vi?

Hvem er DOGA?

D
O
G
A

DOGA er et nasjonalt kompetansevirkemiddel.

Får tilskudd fra Nærings- og fiskeridepartementet og Kommunal- og moderniseringsdepartementet (2022).

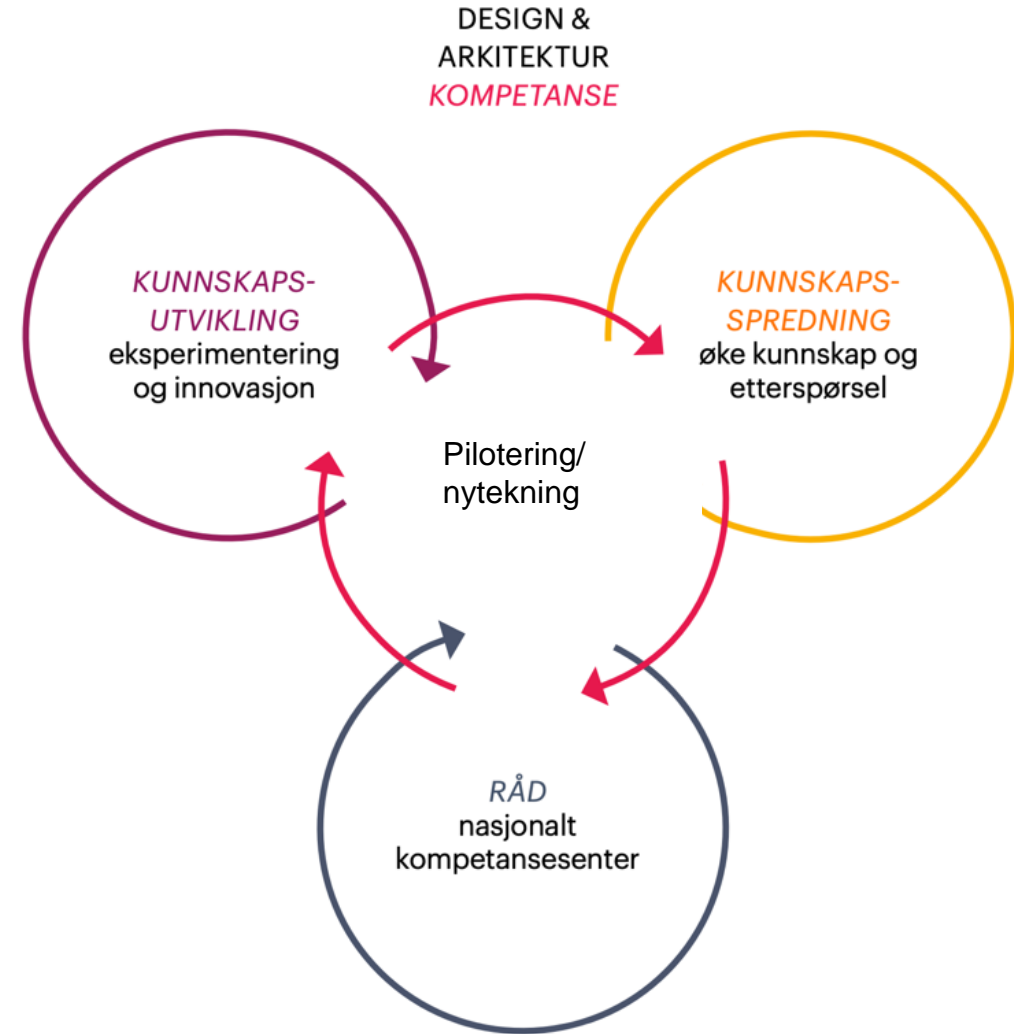
Skal stimulere til innovasjon, effektivisering og økt verdiskaping ved bruk av design og arkitektur i norsk næringsliv og offentlig sektor.



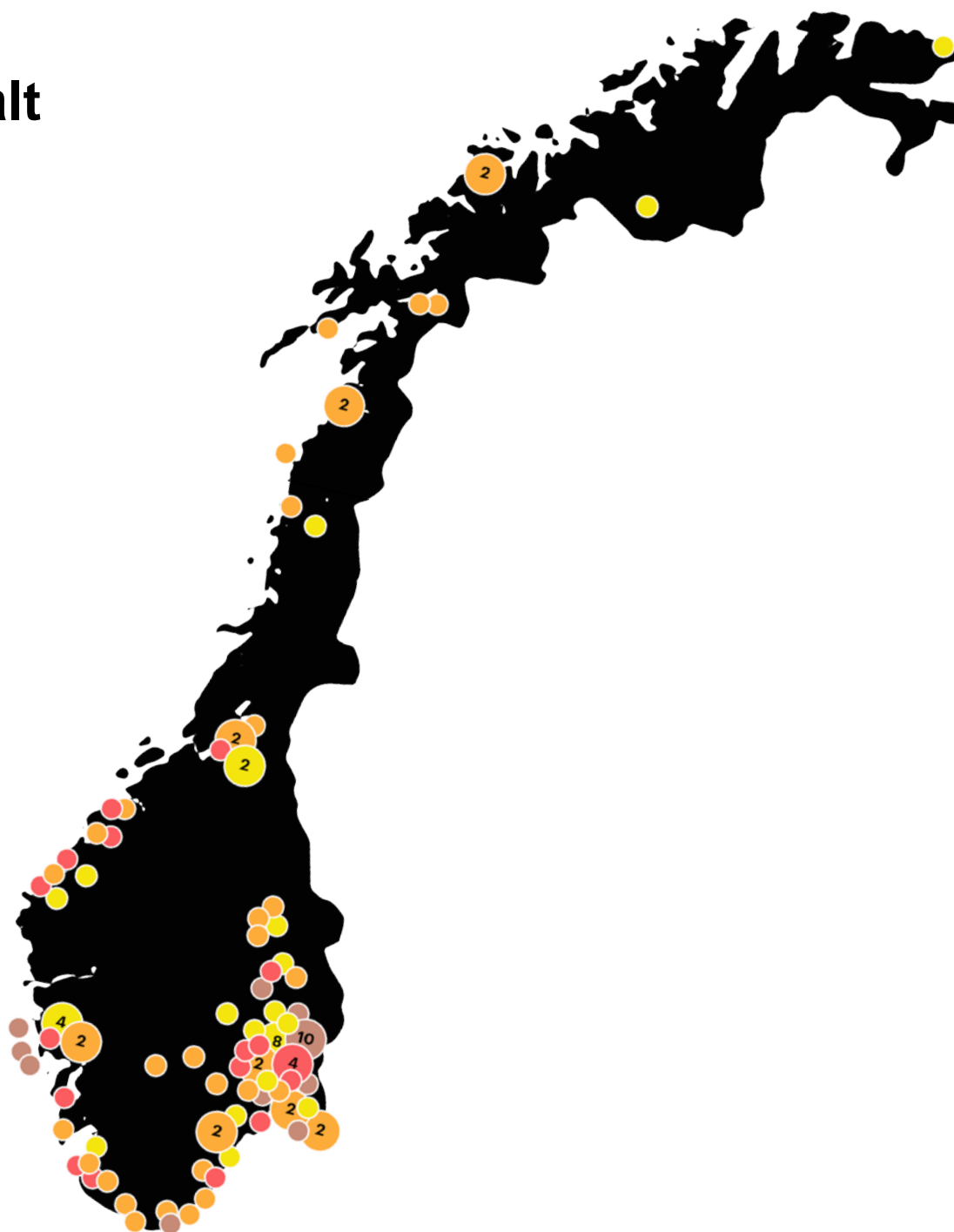
DOGAs rolle

Fokus på strukturerte metoder og prosesser for innovasjon med utgangspunkt i bruker og menneske med økt verdiskapning som mål

- Vi er et 'sektor-nøytralt' virkemiddel med spesialistkompetanse i brukerdrevet innovasjonsmetodikk, plan- og arkitektur.
- DOGA har omfattende kunnskap om nye og innovative metoder og prosesser som dekker behov for helhetlig og systemisk utprøving av nye løsninger på de store samfunnsutfordringene.
- Design kompletterer andre fagfelt, i tillegg legger designmetodikk til rette for flerfaglighet.
- DOGA har betydelig erfaring med aktiv tilrettelegging av eksperimentering.



Nasjonalt



- **Prio – fylkeskommunene og regionskontorer IN**
- **Samarbeid off/priv**
 - Næringslivet
 - Næringsklynger
 - Direkte i programmer
 - Markedsutvikling / åpne / aktivisering
 - Departementer
 - Direktorat og etater
 - Fylkeskommuner
 - Kommuner
 - Kompetansemiljøer
 - Bransje-, fag- og medlemsorg.
 - Utdanningsinstitusjoner
- **Digitalt**
 - Læringsplattformer / kunnskapsoverføring
 - Streaming/digital kommunikasjon

D
O
G
A

Hvorfor trenger vi *innovative metoder for bærekraftig, smart og inkluderende stedsutvikling?*

By- og stedsutvikling er i endring

Byplaner og masterplaner

Funksjon og orden

Hvilke liv vil staten vi skal leve – inn i "andres" helhet



- Helhet
- Det offentlige som planlegger
- Lineært og forutsigbart
 - Stafettpinne
- Planleggingssystemer tilpasset

Prosjektbasert planlegging

Suboptimalisering og mosaikkplanlegging

Hvilke liv vil det private vi skal leve



- Stykkevis og delt
- Private utviklere - governance
- Lineært og forutsigbar
 - Stafettpinne
- Planleggingssystemer tilpasset

Prosessbasert planlegging

Eksperimenterende / iterativ og tverrfaglig
Byen som muliggjør – tilrettelegger

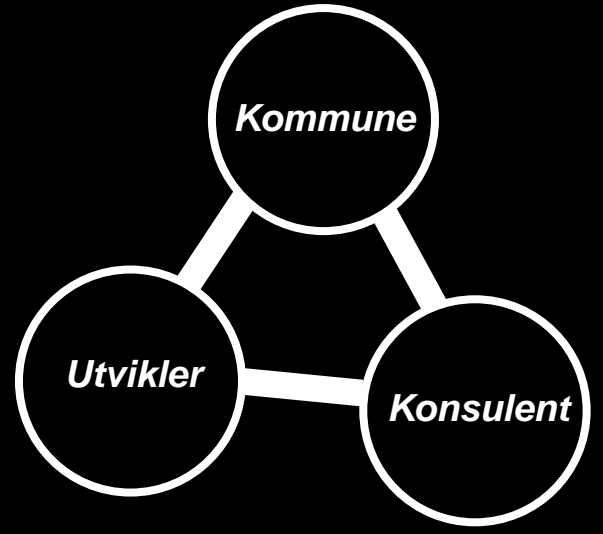
Hvilket liv ønsker jeg å leve



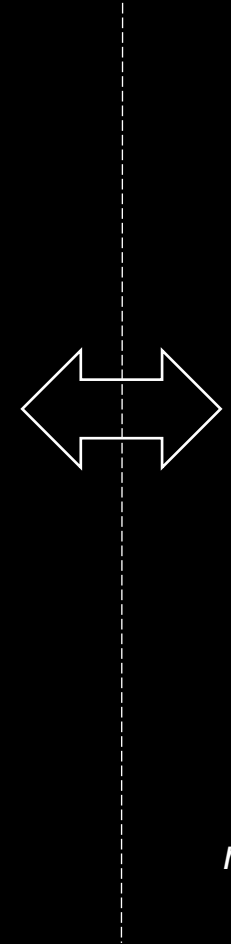
- Ny type helhet – menneske i sentrum
- Individ – som samfunn og byborger
- Prosess og uforutsigbar
 - Iterativt og mulighetsbasert
- Nytt system
 - Spørsmål: eierskap (fysisk og digitalt), infrastruktur, penger, tid (flytende)

PROSESSBASERT PLANLEGGING

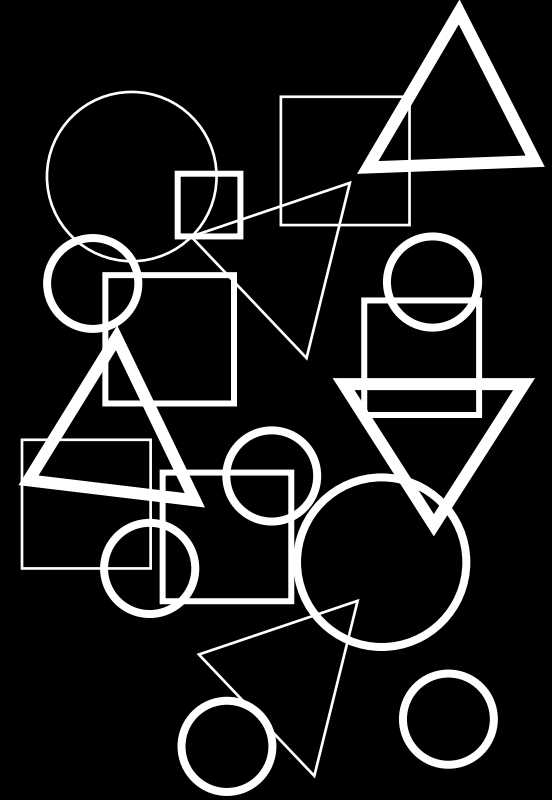
Eksisterende



form, typologier, gater, strukturer



Fremtidig



relasjonell, samskapende, ny type demokratiutøvelse

Er vi rigget for dette?

D O A
G

D
O
G
A

“Arealplanlegging krever
16 mastergrader + en
bachelorgrad”

- Gunnar Ridderstrøm (NMBU/Norconsult)

D
O
G
A

Hva er design og arkitektur og hva kan
det brukes til?

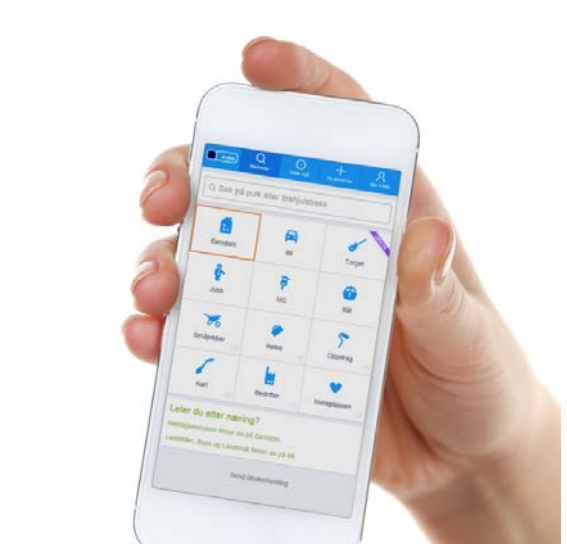
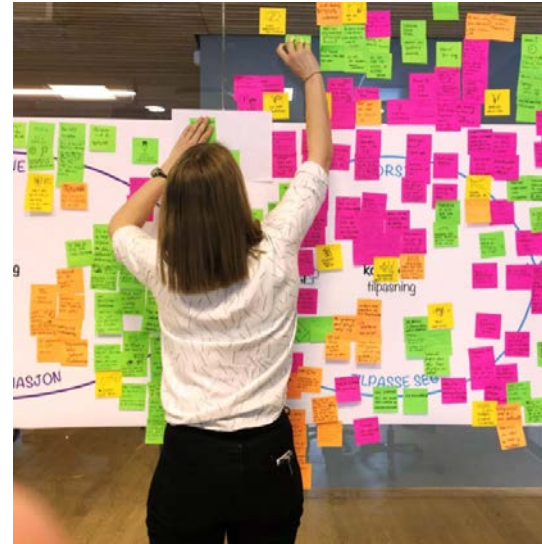
Arkitektur inkluderer

- bygg,
- interiørarkitektur,
- landskapsarkitektur,
- planlegging,
- byutvikling



Design inkluderer

- møbel,
- interiør,
- mote,
- industrideSIGN,
- grafisk design,
- tjenstedesign,
- interaksjonsdesign,
- systemorientert design



Systemisk design / helhet

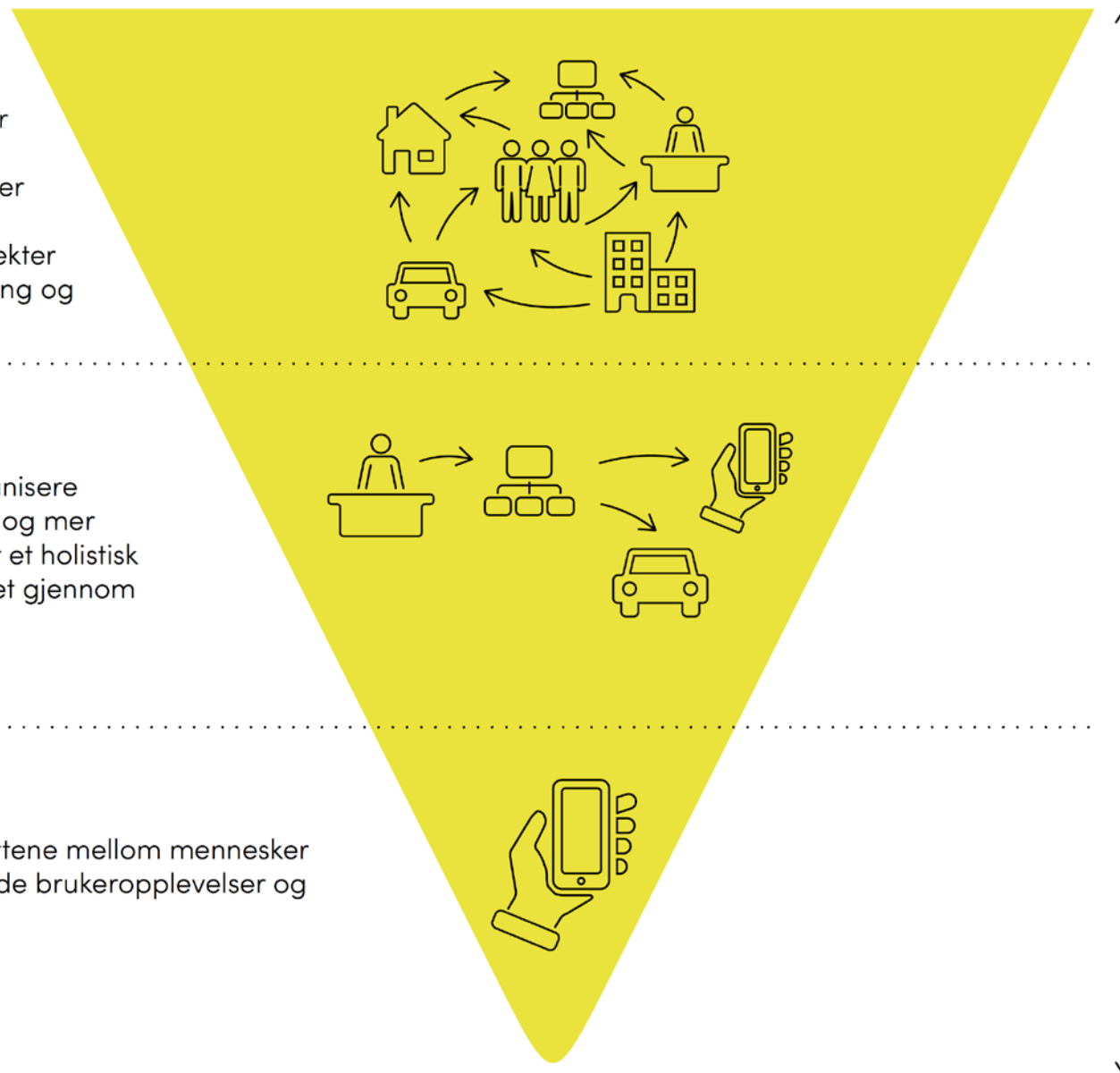
Systemisk design er en praktisk orientert designdisiplin som kombinerer systemtenkning og design. Den handler om å forstå sammenhenger og helheter i omfattende systemer for å komme fram til riktige problemdefinisjoner og bedre løsninger. Systemisk design tar brukernes perspektiv, men krever også forståelse for hvordan aspekter som økonomi, sikkerhet, kultur, etikk, bærekraft, lovgivning og teknologi spiller inn.

Tjenstedesign / prosess

Tjenstedesign handler om å utvikle, planlegge og organisere helhetlige tjenester som skaper gode brukeropplevelser og mer effektive prosesser for virksomheten. Tjenstedesign har et holistisk perspektiv med brukeren i sentrum. Løsninger blir utviklet gjennom samskaping og kontinuerlig testing.

Interaksjonsdesign / individ

Interaksjonsdesign handler om å tilrettelegge grensesnittene mellom mennesker og digitale produkter eller systemer slik at de skaper gode brukeropplevelser og er effektive å bruke.





Design og arkitektur former fremtiden

Design- og arkitekturfagene:

...formgir

...jobber brukersentrert

...følger strukturerte prosesser og metoder

...fokuserer på tidligfase innovasjon

...eksperimenterer

...jobber tverrfaglig / tverrsektorielt

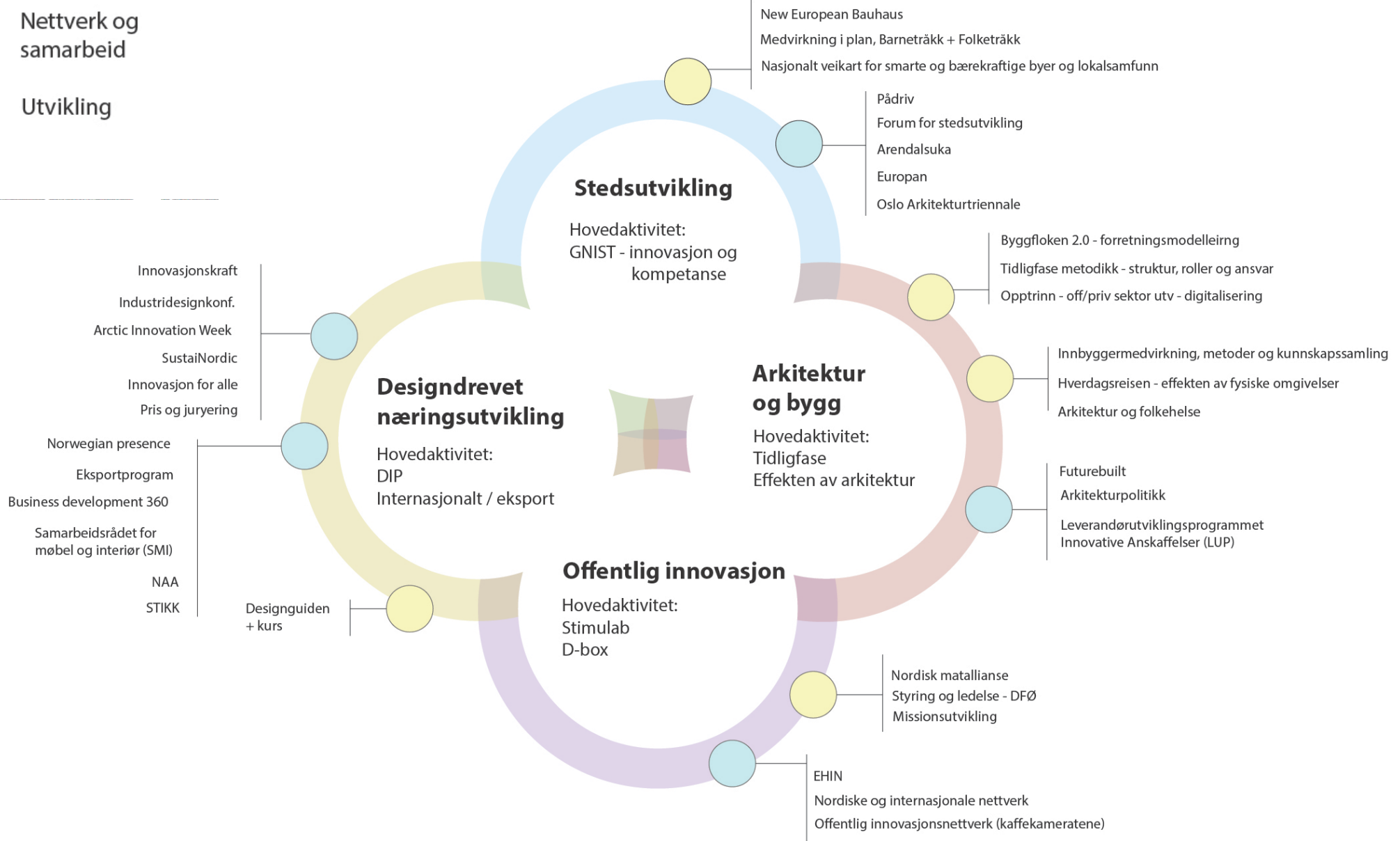
Design og arkitektur som verktøy for innovasjon

Konkrete eksempler på prosjekter,
programmer og metoder

D
O
G
A

Nettverk og samarbeid

Utvikling



DOGAs priser og profilering

GNIST

Innovasjonsprogram for steds-
og næringsutvikling i
lokalsamfunn



Nasjonalt veikart for
smarte og bærekraftige
byer og lokalsamfunn



1. Sett innbyggerne i sentrum



2. Tenk helhetlig



3. Prioriter klima og miljø



4. Vektlegg inkludering og samskaping



5. Sats på neste generasjon næringsliv



6. Del og ta i bruk åpne data



7. Sats på kompetansutvikling, omstilling og innovasjon



8. Begynn lokalt, men tenk globalt

Hvordan kan veikartet omsettes til konkrete innovasjonsprosjekter i lokalsamfunn, for å fremme smart og bærekraftig stedsutvikling og verdiskaping?

Stedsutvikling + næringsutvikling = attraktivitet

«God stedsutvikling fremmer verdiskaping og næringsutvikling. Attraktive steder tiltrekker seg innbyggere og virksomheter, og går ofte seirende ut av konkurransen om den beste arbeidskraften.»

«Den proaktive, entreprenørielle kommunen som kobler steds- og næringsutvikling i strategier og arbeidsmåter, er en sentral kraft for samfunnsutvikling.»



Gnist kompetanse

Kompetansedelen fokuserer på metoder, verktøy og beste praksis for innovativ steds- og næringsutvikling.

120 kommuner og fylkeskommuner med over 300 deltakere er med i 2021.

MODUL 1

System-
innovasjon
&
system-
endring

MODUL 2

Innbygger-
innvolvering
&
bruker-
medvirkning

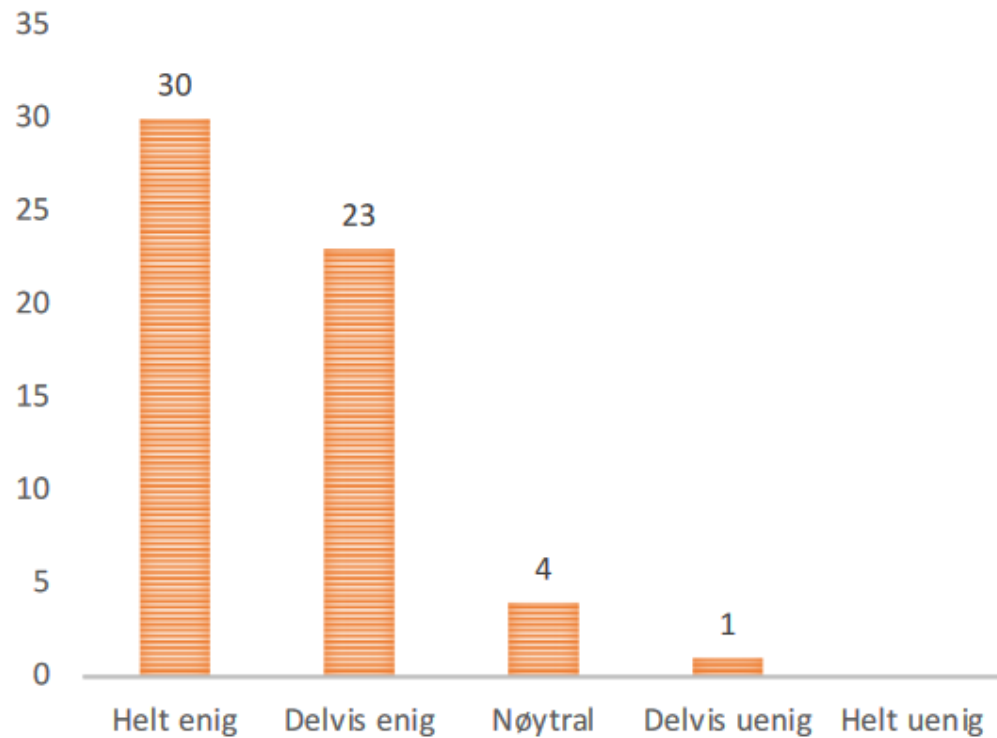
MODUL 3

Samhandling

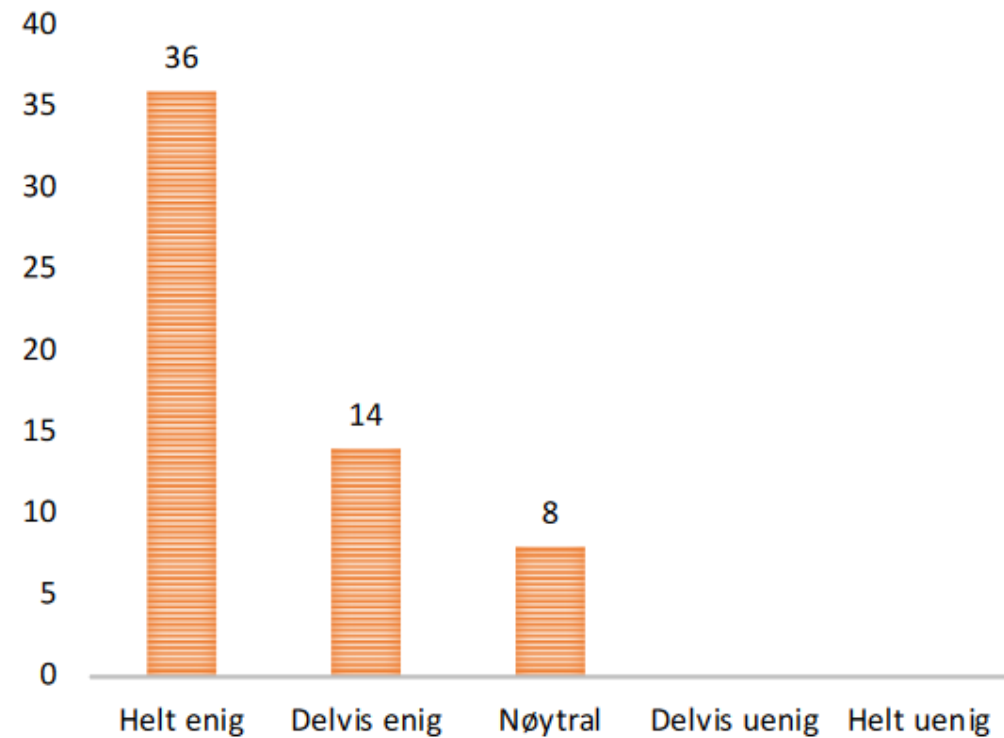
MODUL 4

Arbeid
med eget
case

HAR FÅTT MER KUNNSKAP OM
KONKRETE METODER OG VERKTØY FOR
INNOVATIV STEDSUTVIKLING.



HAR BLITT INSPIRERT TIL Å TA I BRUK
METODER OG VERKTØY FOR INNOVATIV
STEDSUTVIKLING I PRAKSIS



Utfordringsbanken har følgende formål:

- "Koblingsboks" mot næringsliv og organisasjoner som mulige løsningsleverandører.
- Matchmaking-muligheter for kommuner med felles/lignende utfordringer.
- Kilde til offentlig-private samarbeidsprosjekter og økt bruk av innovative anskaffelser som verktøy.
- Potensiale for videreutvikling til en beste praksis database.

**Meld inn din
utfordring her!**

Påmeldingen åpner i desember
2021.

**Gå til
Utfordringsbanken**

Utfordringsbanken åpner i
desember 2021.

Gnist løsninger

- Tilrettelagt prosess hvor næringslivsaktører utvikler nyskapende løsninger på konkrete utfordringer knyttet til steds- og næringsutvikling i utvalgte kommuner.
- 5-10 (distrikts)kommuner med utfordringer knyttet til steds- og næringsutvikling plukkes ut i samarbeid med fylkeskommunene, basert på kriterier som forankring, innovasjonspotensial og overføringsverdi.

42 kommuner sendte inn søknad i 2021.

Søknadsfrist for 2022 er 14. januar.





Bli med på Gnist løsninger 2022?

Søk fra 01. desember 2021-14. januar 2022

www.doga.no/gnist

Levende lokaler

– fra sentrumsdød til sentrumsglød





Arendal

Hvordan samskaping har blitt brukt som metode for innovasjon og inkludering og forretningsutvikling.

Tromsø

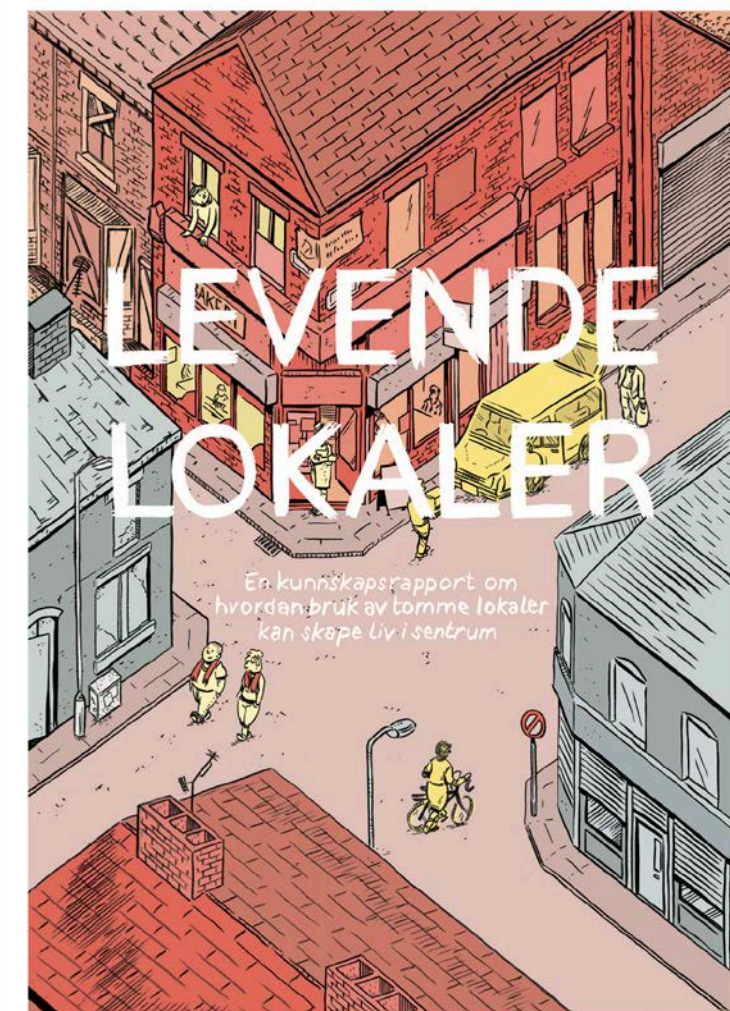
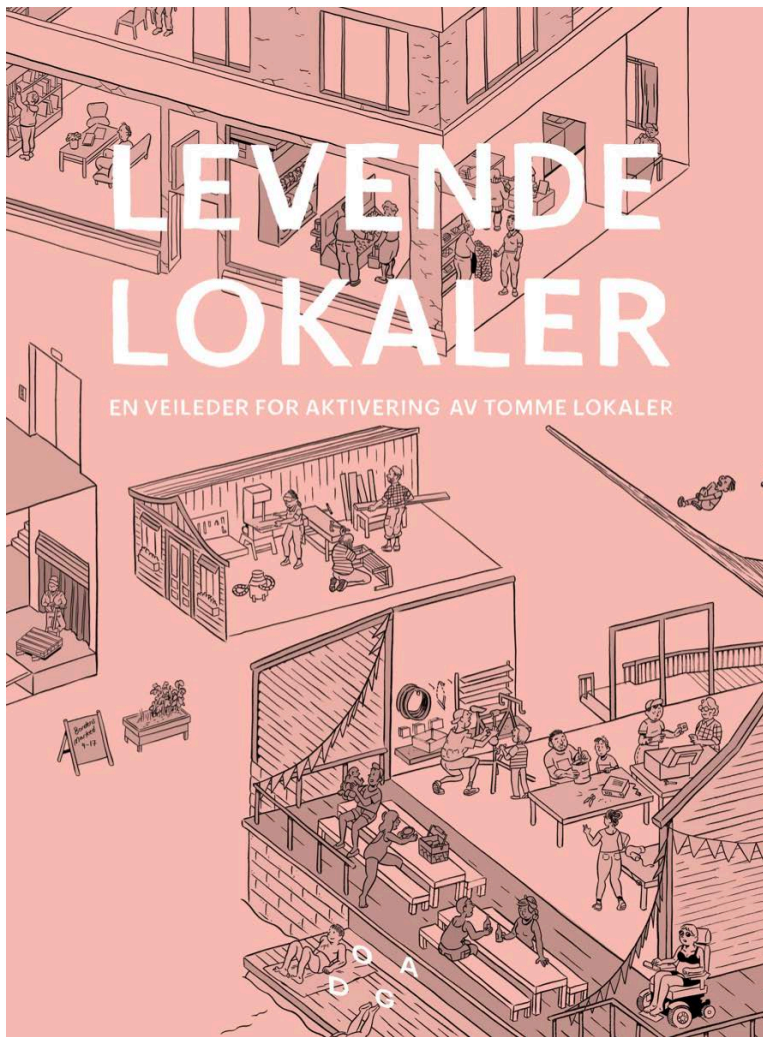
Hvordan midlertidighet har blitt brukt for å skape et sentrum av og for innbyggerne.

Lærdal

Hvordan kunst, kultur og design har blitt brukt som nærings- og stedssutvikling.

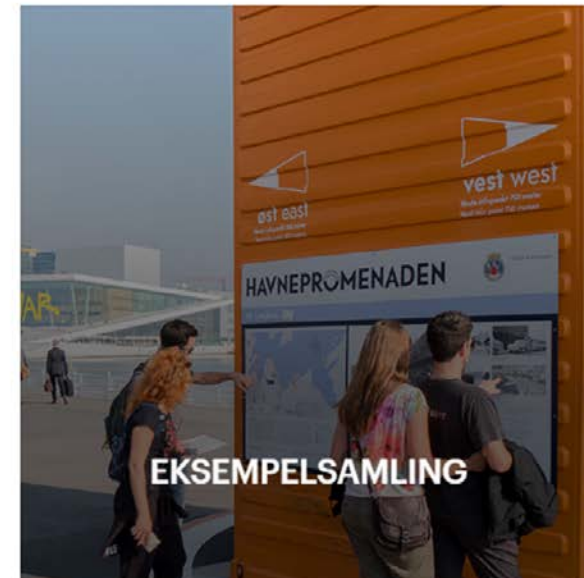
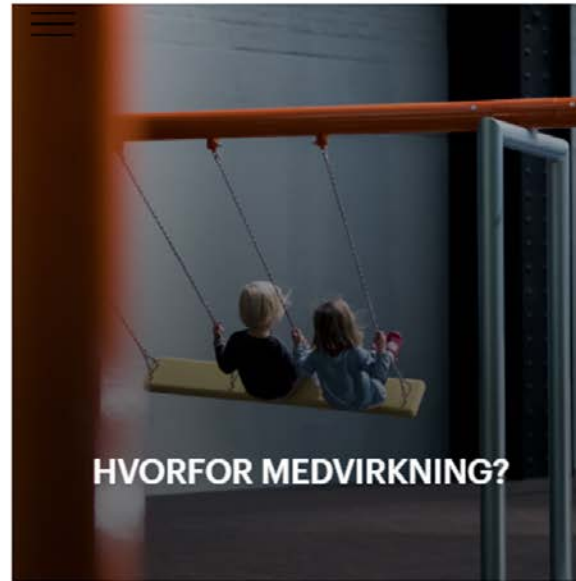


- 30 nettverkskommuner
- Følgeforskning av NiBR
- Stor spredning nasjonalt
- Metode og prosessutvikling
- Offentlig og privat samarbeid – inkludert KMD



Folke-tråkk- veilederen – en levende plattform

D O A
D G

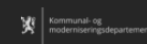


Barnetråkk er et gratis verktøy fra Design og arkitektur Norge og leveres av Skolelaboratoriet i realfag ved UiB.

Bakgrunn
Vilkår for bruk
English summary

Innhenting av samtykke
Personvernerklæring
Informasjonskapsler

Ofte stilte spørsmål
Kontakt oss



Barnetråkk er gjennomført mange steder i Norge

Se kartet



Lærer?

Barnetråkk gir praktisk opplæring i demokrati og medborgerskap og lar barn bidra til endringer i sitt nærmiljø.

Start et Barnetråkk

Kom i gang



Planlegger?

Barnetråkk er en effektiv måte å finne ut hvordan barn bruker og opplever sitt lokalmiljø.

Se eksempler

Finn data



Elev?

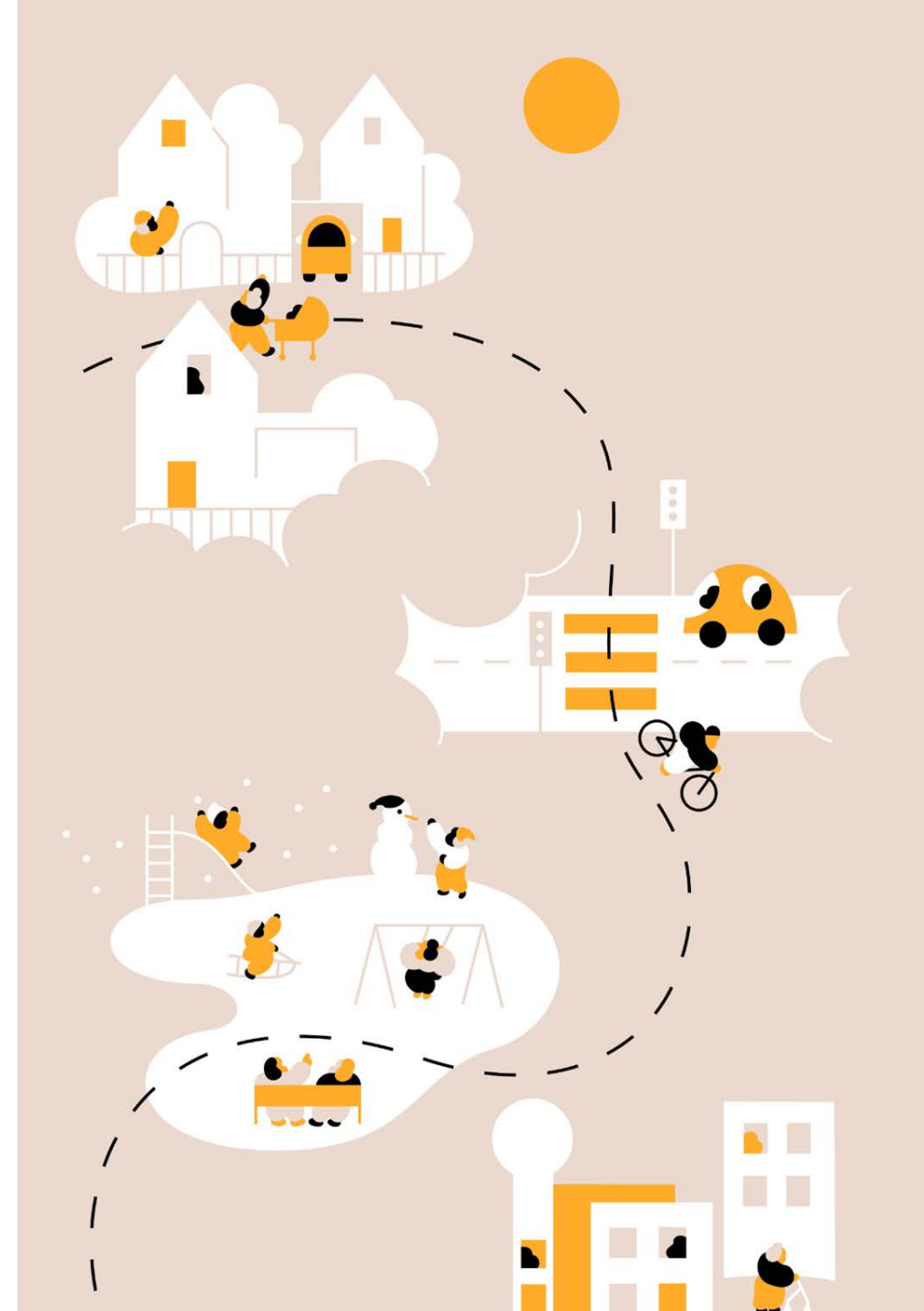
Fortell de som bestemmer hva du synes om hjemstedet og ditt hvordan du bruker det.

Hvorfor?

Hverdagsreisen

Skal studere innbyggers hverdagsreiser, og hvordan folk bruker nærmiljøet sitt i hverdagens gjøremål.

Kunnskapen skal brukes i utviklingen av «Hverdagsreisemetoden», som kan brukes av kommuner og andre som ønsker innsikt i innbyggers hverdagsaktiviteter.

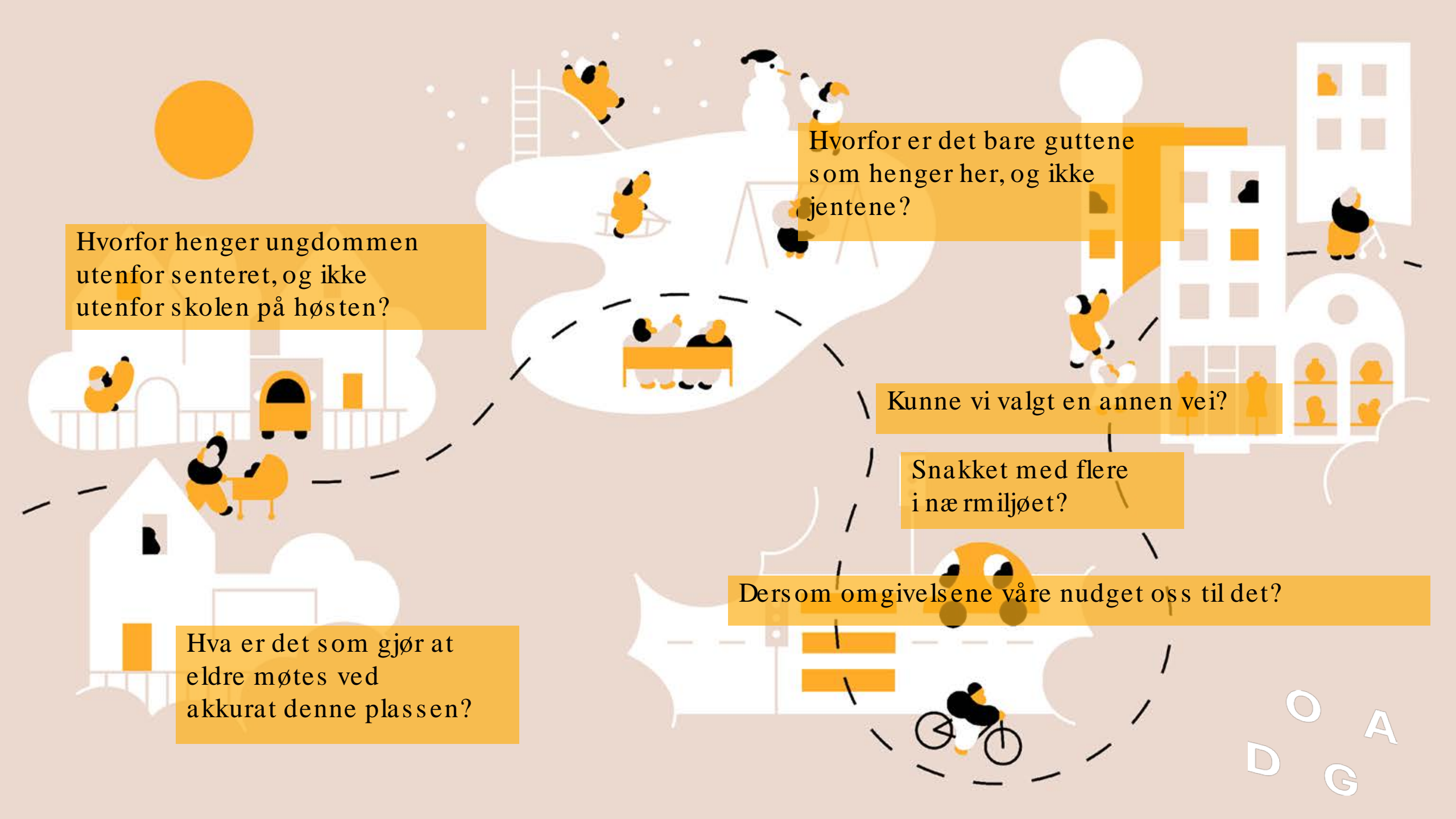




3 pilotkommuner

3
områder

**Utfordringer,
muligheter,
planer og
byggeprosjekter**



Hvorfor henger ungdommen utenfor senteret, og ikke utenfor skolen på høsten?

Hvorfor er det bare guttene som henger her, og ikke jentene?

Kunne vi valgt en annen vei?

Snakket med flere i nærmiljøet?

Dersom omgivelsene våre nudget oss til det?

Hva er det som gjør at eldre møtes ved akkurat denne plassen?

D O G
G A

Hva skal vi gjøre?

1

Systematisk
forstå behovene

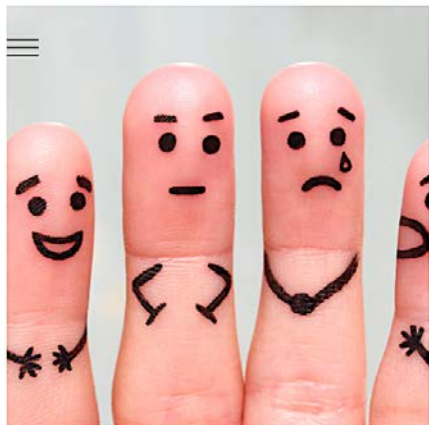
2

Kartlegge
valgarkitekturen
(hemmere/fremmere)

3

Konsepter og
anbefalinger

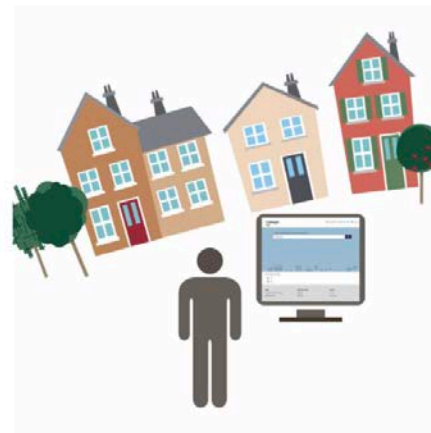
StimuLab



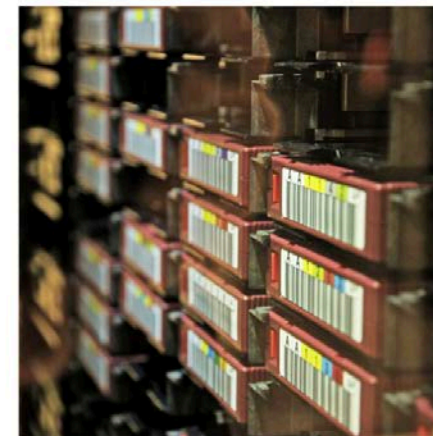
Tjenstedesign for mer helhetlige tjenester i NAV



Helhetlig tjeneste for forebygging av økonomiske problemer



Fulltekstpublisering meroffentlighet



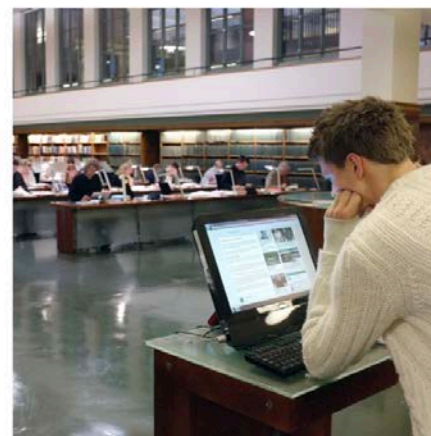
Brukerorientert arkivtilsyn



Brukermedvirkning og samhandling i byggeprosjekter



Digitale behandlingsplaner



Digital samling og deling av kunnskap i offentlig sektor



Reduksjon av bilbruk og øking av miljøvennlig transport

Menneskesentrerte, innovative og samarbeidende

