

Opsamling på introduktion til Procesledelse

Tirsdag d. 1. okt. v. Mette Obling Høeg

Undervisningsforløbet

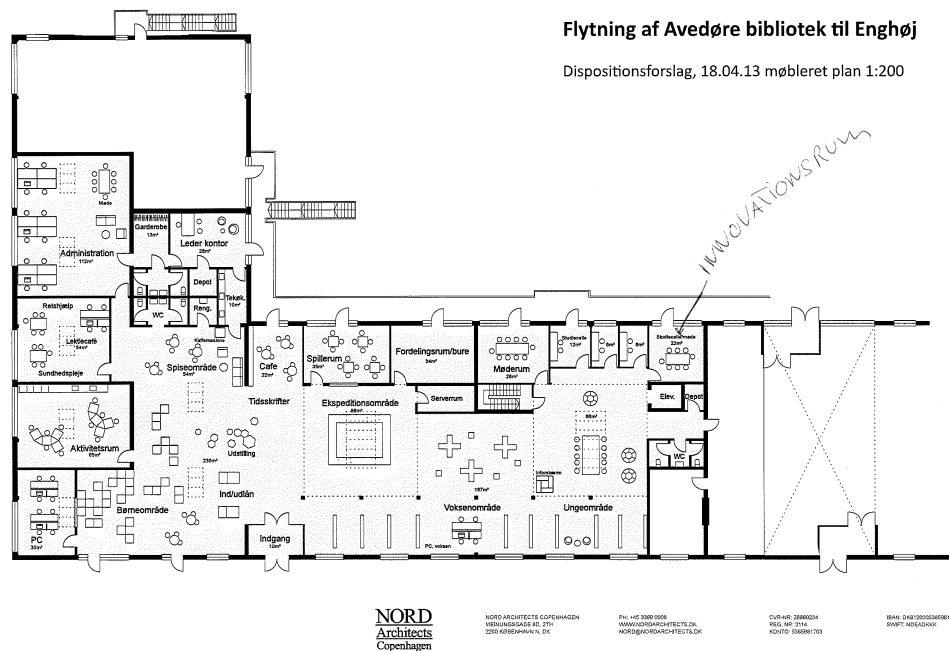
Undervisningsforløbet i Procesledelse vil være struktureret således, at vi arbejder med grundlæggende teoretisk litteratur i relation til teaterprocesledelse, samtidig med at vi arbejder med et praktisk projekt, hvor vi skal anvende den teater- og performancefaglige viden som grundlag for, og inspiration til, at indrette et innovationsrum på Avedøre Bibliotek, som hører under Hvidovrebibliotekerne.

Opsamling på introduktionen til forløbets "case" præsenteret af Mette Tew & Lisbeth Sommer – fra Hvidovrebibliotekerne

Den opgave, vi har fået på Avedøre Bibliotek, er at designe et "innovationsrum" i det nye bibliotek, som er i færd med at blive indrettet, på en nedlagt folkeskole, i et socialt belastet boligområde i Avedøre.

Bibliotekets ønsker for rummet

Rummet skal primært være et sted, hvor områdets skoleelever i udskoling (7-10. Klasse) og områdets gymnasieelever skal kunne komme og arbejde med innovative processer faciliteret af deres lærer . Samtidig vil biblioteket gerne have, at rummet skal kunne anvendes af bibliotekarer eller folk fra kommunen, som skal arbejde sammen i kollektive udviklingsprocesser. Det er en vigtig pointe for opgavens udførelse, at rummet skal kunne "tale for sig selv". Det vil sige, at rummet skal kunne anvendes på en sådan måde, at den der skal træde i rollen som facilitator, skal kunne gå direkte ind i rummet og sætte processen i gang. Der skal altså være information i selve rummets indretning om rammesætning af de processer, som skal udspille sig der. Ligeledes kan der være forskellige procesdesign (procesrammer og progressionsmodeller) i rummet, som er let tilgængelige for facilitatoren. Nedenfor ses en plantegning over biblioteket. Det kommende innovationsrum ligger placeret i det øverste højre hjørne på tegningen. Det måler 22 kvm.



Der er det benspænd i opgaven, at biblioteket i øjeblikket, i høj grad, bliver anvendt som værested, hvor kvarterets unge hænger ud og spiller bræt- og computerspil. En del af de unge har anden etnisk baggrund end dansk og mange kommer fra socialt belastede hjem og dørjer med sociale problemer blandt andet i form af hashmisbrug, manglende uddannelse m.m. Den måde, som disse unge mennesker bruger bibliotekets rum på, er et problem for biblioteket, fordi de nogle gange har en adfærd, der holder andre brugere væk. Samtidig er nogle af området forældre betænkelige ved at sende deres børn på biblioteket af samme grund. Bibliotekets medarbejdere gav dog udtryk for, i deres præsentation, at disse unge mennesker er ressourcefulde på andre måder og det er derfor en mulighed, at man f.eks. kunne bruge rummet med denne gruppe af brugere ledsaget af gadeplansmedarbejdere fra kommunen. Forslag til dette er ikke en del af den primære opgaveløsning, men kontekstproblematikken, i det hele taget, skal indgå i jeres overvejelser omkring opgaveløsningen.

Vi har to overordnede opgaver:

1. Vi skal, på baggrund af vores viden om og teater- og performanceprocesser, kunst- og kulturteori samt på baggrund af analyse af teaterprocesser som designprocesser, give et bud på forskellige processtrategier, som kan

inkorporeres i rummet. Vi skal altså formulere procesdesign, som rummer overvejelser omkring procesfaser, konkrete aktioner & spilleregler for rammesætning af innovationsprocesser.

2. Vi skal, med udgangspunkt i vores viden om teater- og performanceprocesser, give et bud på rummets helt konkrete indretning. Vi skal altså lave en model for, hvordan spillereglerne for improvisation, ideudvikling, materialegenerering etc. kan inkorporeres i den scenografiske ramme for rummet.

Produktkrav for designprocessen / konkret leverance

Vi skal, med andre ord, give designforslag til den helt konkrete indretning af rummet på baggrund af ideer om, hvordan brugerne af rummet kan agere i de scenografiske rammer. **Vi skal fremlægge vores ideer for bibliotekets medarbejdere tirsdag d. 3. december** og denne fremlæggelse kan rumme flere formater.

- En skriftlig præsentation.
- En mundtlig præsentation.
- En scenografisk model.

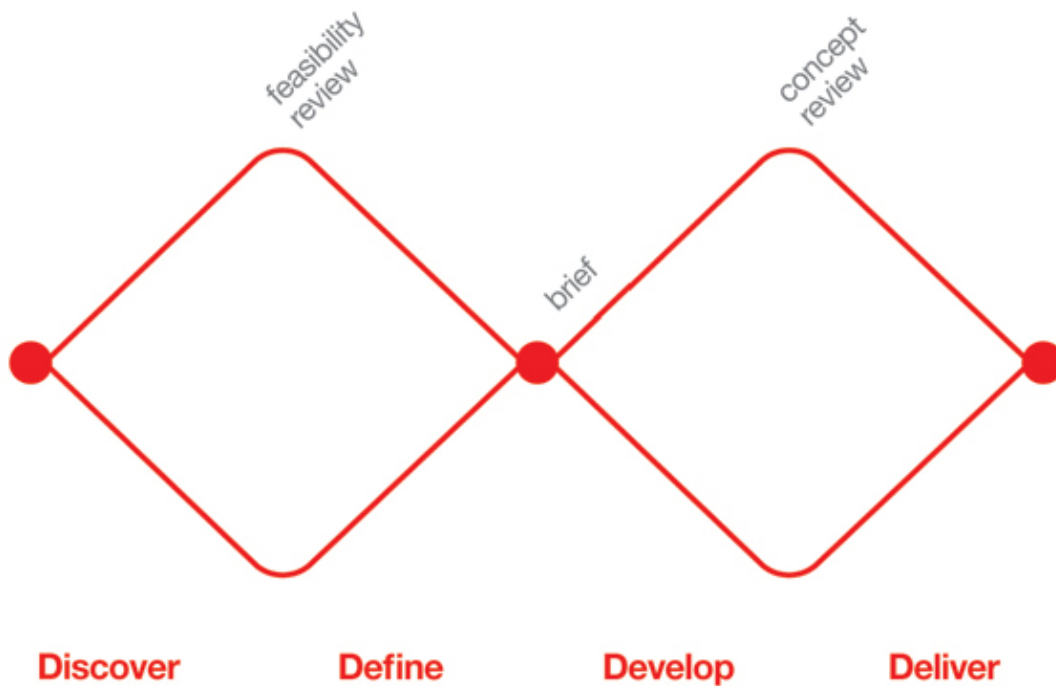
Økonomi: Der er et budget på 15.000 kr. Til indretning af rummet samt 6-8.000 kr. Til indkøb af procesmaterialer (f.eks. sticky notes, tuscher, modellervoks, terninger, garnnøgler? etc....)

Mulige samarbejdspartnere i Hvidovre Kommune

Filmselskabet Zentropa ligger placeret i Hvidovre Kommune og biblioteket har gode erfaringer med at samarbejde med Zentropa. Det er således tænkeligt, at man kan få noget ud af at henvende sig til Zentropa, hvis man har ideer til, hvorledes Zentropa kan bidrage til projektet på en sådan måde, at de kan blive eksponeret som sponsor. Ligeledes ligger der et arkitektfirma i Hvidovre, som har specialiseret sig i "temalegepladser". Firmaet hedder Monstrum og de har bl.a. indrettet Tårnlegepladsen i Fællesparken. Det kunne være en mulighed at henvende sig til Monstrum med forslag til evt. sponsoraftaler. **For alle potentielle samarbejdspartnere i kommunen gælder dog, at man skal henvende sig til mig først, så jeg kan koordinere indsatsen. På den måde risikerer vi ikke, at I henvender jer til de samme firmaer med flere forespørgsler.**

Ramme for arbejdsprocessen

For at rammesætte praksisforløbet har jeg anvendt en model, der kan strukturere de delprocesser, som processen skal bestå af, på et overordnet niveau. På den måde sikrer vi, at vi får forløbet rettet hen imod nogle konkrete "lukninger", samt at der kommer et specifikt output ud af processen. Modellen "Double Diamond" er en bredt anvendt model for innovationsprocesser og den kan ses her nedenfor.



Princippet for modellen er, at den illustrerer "åbninger" og "lukninger" i et forløb. Den organiserer således et innovationsforløb i to overordnede hovedforløb, struktureret i 4 faser. En researchfase (**discover**) der bl.a. består af brugerundersøgelser og en generel undersøgelse af feltet. Denne fase leder hen imod en konkret definition af opgaverammen, altså en konkret formulering af de behov eller funktionaliteter, som man vil lægge vægt på i sit design (**define**). Derpå følger en udviklingsfase, hvor man arbejder konkret med ideer og prototyper på sit design (**develop**). Denne fase munder ud i levering af konkrete forslag (**deliver**). På semesterplanen har jeg indsat disse 4 faser i forhold til datoerne for vores undervisningsforløb.

Igangsætning af processen / Forberedelse til praksisforløbet til næste gang –**Udvikling af brugerundersøgelse**

Vi skal starte processen (i discoverfasen) med at lave nogle målgruppeundersøgelser, således at vi kan få indsigt i, hvorledes rummet potentielt kunne være hjælpsomt for brugere fra målgruppen og samtidig få konkret inspiration til designprocessen.

Samtidig vil det være fint, at I får kontakt til konkrete potentielle brugere, som I evt. kan spørge til råds senere i processen, hvis de har lyst til at blive inddraget. Jeres første opgave, i grupperne, bliver derfor at få lavet en form for undersøgelse i målgruppen. Det kan være interviews, spørgeskemaer, Probing Kits eller andet, som I selv finder på.... Undersøgelserne skal give jer information, som I kan anvende i designprocessen. Hvilken slags information I vil have er op til jer.

I skal præsentere de væsentligste resultater af jeres undersøgelser for hinanden tirsdag d. 29. Okt. I har 15 min. i hver gruppe til det.

Kontakt til målgruppen i kommunen kan I få via bibliotekets personale. I kan skrive til mig i første omgang. **Hver gruppe skal udpege en kontaktperson**, som kan stå for kontakten til mig og bibliotekets personale, i det omfang, som gruppen har behov for. Sideløbende med disse undersøgelser vil vi lave research på teater- og performanceprocesser samt innovationsprocesser og deres faseinddeling og rammer.

Gruppeinddeling

Her er grupperne som vi lavede:

- **Skoleelever:** Egle, Katrine R., Rasmus & Sara
- **Gymnasieelever:** Anso, Marijana, Nanna, Emma R. & Amalie H.
- **Skolelærere:** Amalie P., Katrine T. Stanislava, Martin & Eva V.,
- **Gymnasielærere:** Mie, Cecilie, Frederikke, Eva M & Manda

Yderligere information

I er velkomne til at skrive til mig, hvis I har brug for sparring eller yderligere information: metteobling@hum.ku.dk

God arbejdslyst! Venligst fra Mette