

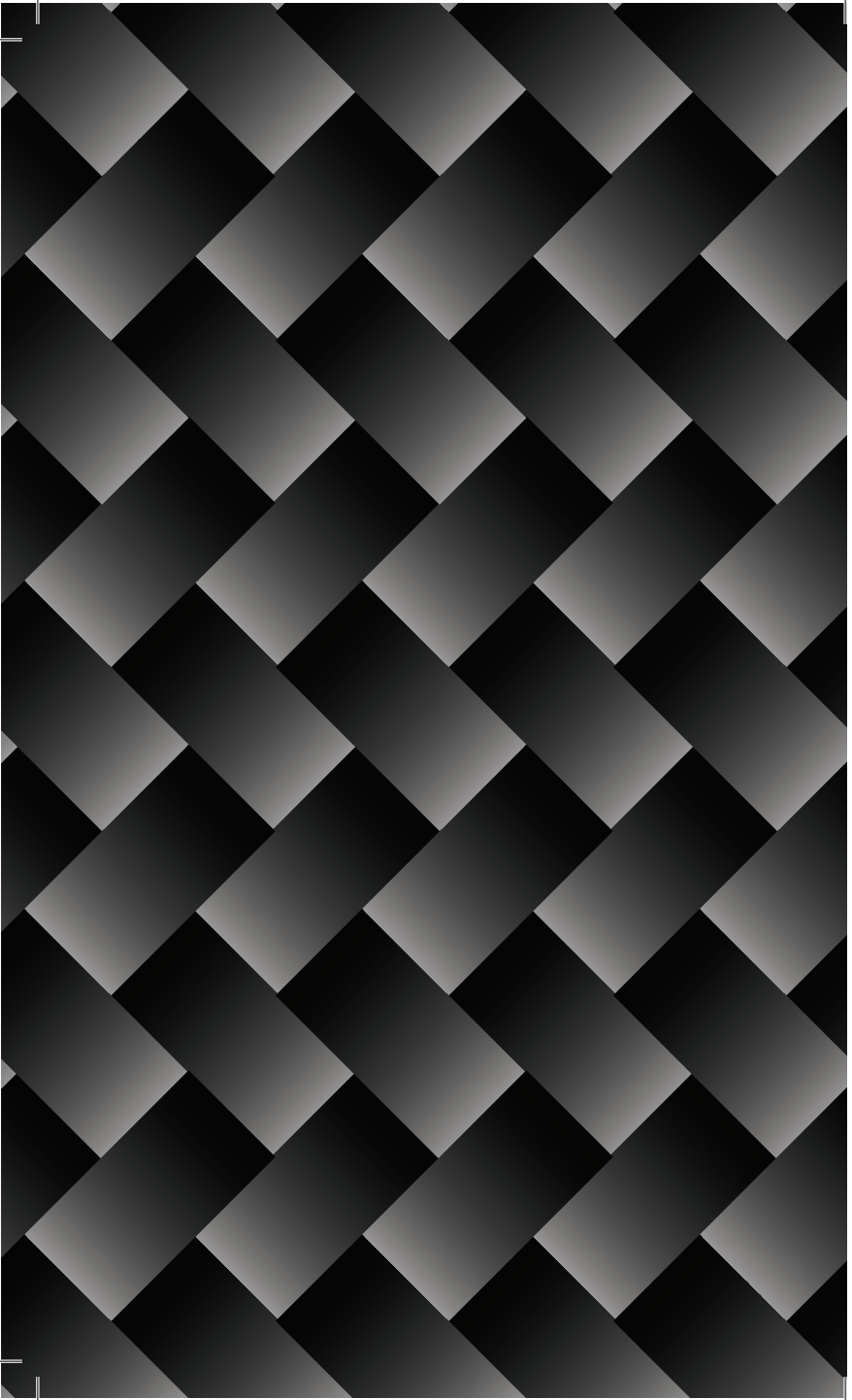


NOVA  
GUIDE

Verktyg och metoder för  
NORMKREATIV  
INNOVATION

GUIDE

NOVA



# 3 INNEHÅLL GUIDE

FÖRFATTARNAS FÖRORD	4
OM VINNOVA	5
VINNOVAS FÖRORD	6
TACK!	7
NOVA:S UTGÅNGSPUNKTER	8
NOVA:S VERKTYG OCH METODER	13
DEN NORMKREATIVA INNOVATIONSPROCESSEN	18
TIPS FÖR DET NORMKREATIVA INNOVATIONSARBETET	20
ANVÄNDBARA BEGREPP	25
FÖRSLAG PÅ FÖRDJUPNING	32
VI SOM SKAPAT NOVA	38

## 4 FÖRFATTARNAS FÖRORD

Alla är sig själva närmast. Och vi gör oftast som vi är vana att göra. Vi styrs av de normer och värderingar som har format oss – även om vi tror att vi är innovativa. Resultatet riskerar att bli lösningar som diskriminerar och begränsar.

En stor utmaning är att förstå andra människors behov. Om vi kan använda ett normkritiskt perspektiv och se bortom våra egna ramar kan vi nå en större potential inom innovation. Men att förverkliga den potentialen är lättare sagt än gjort. Det krävs vad vi kallar normkreativitet.

Normkreativitet bygger på en medvetenhet om att normer och värderingar kan begränsa och diskriminera. Men den kräver också ett analytiskt arbete att undersöka människors verkliga situation och djupliggande behov – och samtidigt ett kreativt arbete att omsätta kritik och kunskap i nya lösningar.

NOVA innehåller konkreta verktyg och handfasta metoder för alla som vill skapa sådana normkreativa lösningar. Materialet är baserat på praktisk erfarenhet och forskning från en mängd olika projekt och studier. Formatet är valt för att gynna kreativitet och samverkan. Fokus är på normer som diskriminerar, men egentligen är innehållet användbart i alla innovationssammanhang.

All innovation handlar ju om att utmana normer!

Efter en process kantad av allt från sjukskrivningar och motorcykelolyckor till barnsjukdomar och tonårsrevolter är vi är enormt glada över att äntligen få presentera NOVA.

Mariana Alves, Karin Ehrnberger,  
Marcus Jahnke och Åsa Wikberg Nilsson  
Luleå, Göteborg och Stockholm i januari 2016

Vinnova är Sveriges innovationsmyndighet. Vår uppgift är att främja hållbar tillväxt genom att förbättra förutsättningarna för innovation och att finansiera behovsmotiverad forskning.

Vinnovas vision är att Sverige ska vara ett globalt ledande forsknings- och innovationsland som är attraktivt att investera och bedriva verksamhet i. Vi främjar samverkan mellan företag, universitet och högskolor, forskningsinstitut och offentlig verksamhet. Det gör vi genom att stimulera ökat nyttiggörande av forskning, investera långsiktigt i starka forsknings- och innovationsmiljöer och genom att utveckla katalyserande mötesplatser. Vinnovas verksamhet är även inriktad på att stärka internationell samverkan. Vi fäster stor vikt vid att samspela med andra forskningsfinansierare och innovationsfrämjande organisationer för större effekt. Varje år investerar Vinnova drygt 2,7 miljarder kronor i olika insatser.

Vinnova är en statlig myndighet under Näringsdepartementet och nationell kontaktmyndighet för EU:s ramprogram för forskning och utveckling. Vi är också regeringens expertmyndighet inom det innovationspolitiska området. Vinnova bildades 1 januari 2001. Vi är drygt 200 personer och har kontor i Stockholm och Bryssel. Generaldirektör är Charlotte Brogren.

I publikationsserien Vinnova Rapport publiceras externt framtaget material som genererats inom ramen för program och projekt som finansierats av Vinnova. Det kan röra sig om rapporter från enskilda projekt, men även om synteser, utvärderingar, översikter, kunskapsammansättningar, debattskrifter och strategiskt viktiga arbeten.

## 6 VINNOVAS FÖRORD

Sverige rankas högt både på innovationsindex och jämställdhetsindex. Kombinerar vi dessa både styrkeområden kan vi åstadkomma en hållbar samhällsutveckling.

För att kunna arbeta med denna kombination krävs verktyg och metoder. Ett sådant material började vi skapa i projektet Genuslabbet 2014. I Genuslabbet medverkade tio olika företag och offentliga verksamheter i en normkritisk innovationsprocess som leddes av skaparna av det här materialet. Projektet resulterade dels i sex olika case som illustrerar vad normkreativ innovation kan handla om, samt en rad användbara verktyg och metoder.

Under 2015 fortsatte arbetet med att paketera verktygen, metoderna och erfarenheterna för att kunna spridas till alla som vill arbeta med normkritik och normkreativ innovation. Labbet breddades också till ett normkritiskt perspektiv som innefattar alla de skyddade diskrimineringsgrunderna.

Resultatet är NOVA – Verktyg och metoder för normkreativ innovation.

Sophia Ivarsson, Vinnova  
Stockholm i januari 2016

Vi har många att tacka. Stort tack till er som granskat och bidragit till materialet utifrån er innovations-, design- och normkritiska kunskap: Magdalena Petersson McIntyre – Göteborgs universitet; Kerstin Elias och Ragnhild Berglund – SP Sveriges tekniska forskningsinstitut; Hanna af Ekström – Utopia; Julia Fredriksson och Sara Ljungblad – Chalmers tekniska högskola; Thérèse Kristiansson och Katarina Bonnevier – Statens centrum för arkitektur och design; Frank Berglund – RFSL Ungdom; Simone Lindsten – Allt är möjligt; Katarina Wetter Edman – Konstfack; Emilia Åkesson – Linköpings universitet/Amphi; Emmy Linda Al-Ghussein – bildpedagogik/konst; Carolina Hemlin – RFSU och Sophia Ivarsson – Vinnova.

Lika stort tack till alla er som medverkade i projektet Genuslabbet, som föregick arbetet med NOVA: Iréne Stewart Claesson och Maria Bergström – LotsDesign; Markus Heneen och Madlene Lindström – Veryday; Lena Berg – Karolinska Universitetssjukhuset; Olga Sabirova Höjerström, Lena Engman, Åsa Löfvenberg, Stefan Flodin och Cecilia Karlsson – Experio Lab och Landstinget i Värmland; Fritjof Henmark, Björn Kronke och Peter Simonsson – Snickers; Karina Linnér – SMTF; Milda Rönn – Praxikon; Anton Albiin – Dataspelsbranschen; Dirk Harmsen – Västra Götalandsregionen; Dick Netterlind – Vänerns gästhamnsförening; Kristina von Schenk – ysekils kommun; Hanna Halpern, Anders Dahlbom, Malin Söderström och Pontus Frithiof – Restaurangakademien; Kristina Holmsén – Stockholms internationella kockskola och Heru Waskitu Susanto – Göteborgs universitet.

Till sist riktar vi ett extra stort tack till alla som kämpar för ett öppnare samhälle med kärlek som ledstjärna!

Mariana Alves, Karin Ehrnberger,  
Marcus Jahnke och Åsa Wikberg Nilsson

# 8 UTGÅNGSPUNKTER

## NORMKREATIV INNOVATION BYGGER PÅ NORMKRITISK MEDVETENHET...

Normer och värderingar fungerar som nödvändiga rättesnören och stöd för vår sociala samvaro. Vi tar dem för givet och oftast är de inget problem, men ibland leder de till diskriminering. Normkritik handlar om att synliggöra och bli medveten om sådan diskriminering och undersöka hur den fungerar. Det kan handla om hur normer diskriminerar i det sociala samspelet mellan människor, men också hur det vi skapat – som produkter, tekniska lösningar och byggda miljöer – ibland diskriminerar.

## NORMKREATIV INNOVATION STÖDGER JÄMSTÄLLDHET OCH JÄMLIKHET...

Ambitionen med det här materialet är att stödja utvecklingen av nytänkande lösningar för ett mer jämställt och jämlikt samhälle ur ett normkritiskt perspektiv – tillämpningen av normkreativitet. Det kan handla om allt ifrån mindre stereotypa produkter och tjänster till mer inkluderande miljöer och sociala sammanhang. Materialet fokuserar på de sju diskrimineringsgrunderna som regleras i lag: kön, könsöverskridande identitet eller uttryck, etnisk tillhörighet, religion eller annan trosuppfattning, funktionsnedsettning, sexuell läggning och ålder.

## NORMKREATIV INNOVATION STÄRKER ALL FORM AV INNOVATION...

Innovationsforskning visar att utveckling delvis styrs av normer. Det kan handla om att en viss teknologi eller teknisk lösning ses som den rätta. Sådana normer skapar



9 samsyn i en organisation, men de kan också bli problematiska om en ny typ av teknologi eller lösning är på intåg. Då är det inte ovanligt att det nya bortförklaras och att normen blir ett hinder för innovation och nytänkande. Så även om normen inte leder till diskriminering är ett medvetet normkritiskt och normkreativt förhållningssätt till fördel för all innovation.

**NORMKREATIV INNOVATION KRÄVER  
ATT PROBLEMFÖRSTÅELSER UTMANAS...**

En vanlig föreställning är att innovation handlar om att lösa ett väl definierat problem. Men en sådan startpunkt står lätt i vägen för verklig innovation. Normkreativ innovation kräver att vi tar ett steg tillbaka och utmanar och utvidgar problemförståelsen i sig, som ett viktigt och ofta svårt första steg. Detta går stick i stäv med en impuls som är typisk i många verksamheter: att genast ge sig i kast med problemlösning i stället för att problematisera. NOVA ger redskap för fördjupad problematisering.

**NORMKREATIV INNOVATION UTMANAR  
DEN PERSONLIGA FÖRFÖRSTÅELEN...**

Normkreativ innovation bygger på en designprocess. Design handlar om att utgå från användarens behov, det vill säga förstå någon annans verklighet, och utifrån den förståelsen skapa lösningar. En sådan ambition bygger på en insikt om att vi alla bär på förförståelser, eller fördomar, som kan stå i vägen för en fördjupad förståelse. För att förstå någon annans verklighet behöver en utmana sin egen förförståelse och världsbild. NOVA innehåller metoder som utmanar och utvecklar den egna världsbilden.

## 10 **NORMKREATIV INNOVATION HANDLAR OM ATT FÖRSTÅ GENOM ATT UPPLEVA...**

För att förstå någon annans situation räcker det inte att ta del av andrahandsuppgifter, till exempel enkätsvar och statistik. Förståelse kräver att en bemödar sig att också uppleva en annan människas situation. Det är centralt att utveckla kunskap som är baserad på sinnesupplevelser. Normkreativ innovation handlar om att involvera kroppen och känslolivet i arbetet. Hur upplever till exempel en person med synnedbjudning att gå in i en butiksmiljö? Det handlar inte bara om vad en inte ser, utan också om hur en rör sig, vad en hör, vad en känner med fingrarna – hur det "känns". NOVA ger redskap som betonar upplevelse och empati.

### **NORMKREATIV INNOVATION BASERAS PÅ INSPIRATION OCH INTUITION...**

För att utveckla nytänkande lösningar är det nödvändigt med inspiration från nya sammanhang. Det egna sammanhanget, till exempel den egna arbetsmiljön, ger sällan impulser som utmanar rådande normer, tvärtom. I stället kommer insikter kanske vid ett besök på en konsthall, i hanteringen av ovana material eller i samtalet med någon vi inte känner. Här krävs det mod att söka inspiration i nya sammanhang. Då krävs tillit till intuitionen, det vill säga till vår förmåga att omedelbart tolka utifrån hela vårt register av tidigare erfarenheter. Intuitionen hjälper oss att se samband mellan det vi försöker förstå och andra situationer som kan gynna förståelsen och sökandet efter lösningar. NOVA ger förslag på var och hur inspirationen kan finnas.

### **NORMKREATIV INNOVATION BYGGER PÅ ATT PROBLEM UTTRYCKS ANNORLUNDA...**

Vi löser ofta problem på samma sätt som vi alltid gjort, och för det mesta använder vi också **OT**

**11** samma sätt att beskriva problemet. Det kan handla om hur vi beskriver det språkligt, att vi använder vissa etablerade fakta, eller vissa typer av bilder. Men för att åstadkomma nytänkande är det viktigt att laborera med annorlunda sätt att beskriva problemet och möjliga lösningar, och att arbeta med andra metoder – till exempel att skissa, klippa och klistra, eller varför inte agera. Nya format och uttryck kommer åt andra dimensioner och beskriver andra förståelser av problemet. NOVA ger exempel på alternativa format, metoder och uttryck.

#### **NORMKREATIV INNOVATION**

##### **KRÄVER TEMPO OCH RYTM...**

Normkreativitet är inte en linjär process, utan en process som bygger på upprepningar med variation, där de tidiga försöken att lösa ett problem främst är till för att förstå problemet bättre. Snabba och enkla skisser och modeller bidrar till att sätta fart på diskussioner och bygger upplevelser och kreativitet i en arbetsgrupp. Förståelsen fördjupas successivt och lösningsförslagen blir allt mer realistiska och detaljerade. NOVA ger förslag på hur gestaltande blir en lustfylld resa av lärande som resulterar i nytänkande lösningar.

#### **NORMKREATIV INNOVATION**

##### **BYGGER PÅ SAMVERKAN...**

Normkreativ innovation utmanar föreställningen om att en innovation, en idé, är något som uppstår i en individs hjärna – som i den vanliga illustrationen av glödlampan ovanför ett huvud. Normkreativ innovation är först och främst en social process, där det nya uppstår mellan människor, baserat på en grupps utvecklade förståelse av komplexa sociala sammanhang. Här kan alla bidra, oavsett om de är mer kritiskt eller kreativt lagda. NOVA stödjer samverkan.



## 12 **NORMKREATIV INNOVATION UTVECKLAR MÄNNISKOR...**

Vår erfarenhet är att när processerna får fart, när friktion övergår i ett aktivt undersökande och skapande arbete, så resulterar normkreativ innovation i utvecklade lösningar som inte skulle kunnat uppstå inom ramen för den mer begränsade förståelsen som fanns tidigare. Men processerna resulterar också i att deltagarna själva utvecklas och som resultat förstår världen på mer mångfasetterade vis. Det tycker vi är nog så viktiga resultat av arbetet med NOVA.

### **NORMKREATIV INNOVATION KRÄVER MER ÄN METODER...**

Normkreativ innovation utmanar också en föreställning av att det räcker att ha en bra metod. Normkreativ innovation kräver kunskap, erfarenheter och perspektiv som ingen metod i världen kan fånga. Vår inställning är att metoder bara fungerar som stöd i ett arbete som måste vara anpassat till varje unik utmaning. Men metoder har ändå en viktig funktion. Metoder kan vara något att hålla sig till när en befinner sig på osäker mark, något att använda som sporre för att göra något som annars känns ovant och obekvämt, och något som kan ge inspiration till nya och mer varierade arbetssätt. Vi hoppas att NOVA:s metoder kan fungera på det viset.



NOVA innehåller 54 kort, precis som en kortlek, men NOVA är inget spel, eller? Med kort kan vi arbeta interaktivt och socialt jämfört med till exempel en bok. Korten kan grupperas och sorteras på olika sätt. Vi kan lägga korten på bordet, sprida ut dem på golvet, eller sätta upp dem på väggen för att rama in ett problem eller en lämplig taktik. En övning kan vara att dra ett kort ur leken och sedan läsa och berätta. Eller varför inte skapa en frågesport med frågor som: Vad används taktiken Skiftnyckeln till? Korten kan konsulteras slumpvis när det behövs inspiration, och det går så klart också bra att bara läsa korten rakt upp och ner, ett efter ett.

# 14 KORTENS FRAMSIDA

På kortens framsida finns fyra olika kortkategorier - så kallade sviter. Dessa fyra sviter representerar fyra olika verktyg som är viktiga i en normkreativ innovationprocess. Verktygen har utvecklats baserat på erfarenheterna från praktiska projekt samt forskningsprojekt. I den normkreativa processen är det bra att pendla mellan de olika verktygen. Med andra ord, de ska inte användas i en specifik ordning. De fyra verktygssviterna är:

- ♠ **NORMER** – berättar hur normer begränsar oss genom produkter, tjänster och miljöer.
- ♣ **TAKTIKER** – beskriver sätt att arbeta för att uppnå normkreativa lösningar.
- ♥ **FÖREBILDER** – presenterar exempel på normkreativa innovationer.
- ♦ **EXPERIMENT** – ger exempel på olika former och uttryck utifrån samma produktkategori - koppen.

Varje verktygssvit har sina tretton valörer - ett Ess med en introduktion, och tolv kort med svitens innehåll. Det finns i regel inga kopplingar mellan metoden på kortens baksida och verktyget på kortens framsida. Däremot anges det i vissa av sviterna kopplingar till en annan svit, i botten på korten. Fler detaljer beskrivs i respektive svits introduktionskort.

Förutom sviterna finns det dessutom två trumfkort - Jokrarna. Dessa har högre valör än något annat kort och kan användas närhelst det behövs. Jokern kan till exempel läggas fram om samtalet eller processen medvetet eller omedvetet reproducerar stereotyper istället för att bygga på normkritik, för att synliggöra problemet.

# 15 KORTENS BAKSIDA

En kortlek har alltid en baksida. Vi använder baksidan till att presentera metoder. Det finns hundratals design- och innovationsmetoder. Vi har gjort ett urval som utgör en bra grund för normkreativ innovation. Vi har också kompletterat med metoder som är viktiga för att utmana normer och värderingar.

Det är inte tänkt att alla metoder ska användas. Ofta räcker fem till tio metoder varvade med andra aktiviteter. Det är inte heller tänkt att de ska användas i en speciell ordning. Ordningen beror helt på projektets karaktär.

Metoderna är indelade i fyra sviter som svarar mot de viktigaste aktiviteterna i en normkreativ innovationsprocess:

- **UTMANA** – normkritiska metoder för att analysera och utmana normer och värderingar.
- **UTFORSKA** – normkritiska och normkreativa metoder för att analysera problem och sammanhang.
- **UPPLEVA** – normkreativa metoder för att utveckla fördjupad förståelse för sammanhang.
- **UTFORMA** – normkreativa metoder som stödjer utvecklingen av prototyper och lösningar.

Det finns ett introduktionskort och tolv metodkort för varje metodsvit. Varje metodkort innehåller förslag på lämpligt antal deltagare, tid det kan ta, en beskrivning av metoden, samt tips på taktik- och normkort som kan vara bra att ta stöd av. Vi tipsar också om andra metoder som kan fungera som komplement. Under rubriken Förslag på fördjupning nedan finns det referenser till mer detaljerade beskrivningar av vissa av metoderna.



### METODER UTMANA

○  
 Introduktion Utmana  
 Bolla tillbaka frågan  
 Spegla sig i bild  
 Tycka till och smaka av  
 Ta ställning  
 Ge tanken kropp  
 Dra sig till minnes  
 Kliva fram  
 Provotypa  
 Skruva till  
 Bekräfta regeln  
 Kläcka goda idéer  
 Fatta poängen



### METODER UTFORSKA

●  
 Introduktion Utforska  
 Hålla sig á jour  
 Lägga flera lager  
 Skrapa på ytan  
 Fånga blicken  
 Läsa mellan raderna  
 Gräva där vi står  
 Backa bandet  
 Spola fram  
 Följa sina drömmar  
 Rikta fokus  
 Vidga vyerna  
 Ta en samlad fika

### METODER UPPLEVA

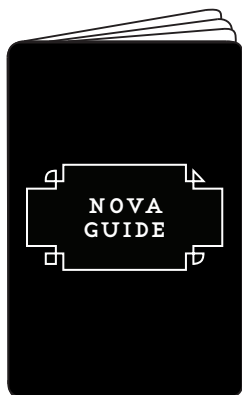
●  
 Introduktion Uppleva  
 Tänka med kroppen  
 Kasta sig in i leken  
 Lämna över ordet  
 Slå följe  
 Trigga igång  
 Spela roll  
 Namnge karaktären  
 Fånga dagen  
 Gå på hajk  
 Sätta bollen i rullning  
 Leva sig in  
 Fläta samman

### UTFORMA METODER

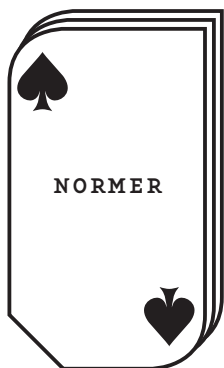
○  
 Introduktion  
 Klippa och klistra  
 Blåsa upp  
 Lösa det tekniska  
 Risa och rosa  
 Lajva  
 Dra upp ridån  
 Teckna fram konturer  
 Skapa inre bilder  
 Sätta på pränt  
 Ruta för ruta  
 Gå rakt på sak  
 Göra gemensam sak







4. Författarnas förord
5. Om innova
6. Vinnovas förord
7. Tack!
8. Nova:s utgångspunkter
13. Nova:s verktyg och metoder
18. Den normkreativa Innovationsprocessen
20. Tips för det normkreativa Innovationsarbetet
25. Användbara begrepp
32. Förslag på fördjupning
38. Vi som skapat Nova



- A Introduktion
- 2 Hälslagaren
- 3 Slägghammaren
- 4 Bredspackeln
- 5 Precisionsmejseln
- 6 Virvelvispen
- 7 Kamouflagenätet
- 8 Skiftnyckeln
- 9 Svetsen
- 10 Hävstången
- 11 Slaskrensaren
- 12 Rivjärnet
- 13 Planteringspaden

- A Introduktion
- 2 Rågblont och royalblått
- 3 Rundningar och rätsidor
- 4 Rosetter och reliefer
- 5 Regnbågar och rullstolar
- 6 Rotting och rispapper
- 7 Refuger och ramper
- 8 Routrar och rollspel
- 9 Robotar och rymdraketer
- 10 Restauranger och reparationer
- 11 Reklampelare och rabattkuponger
- 12 Rampljus och retuscheringar
- 13 Rumsnycklar och rökrutor



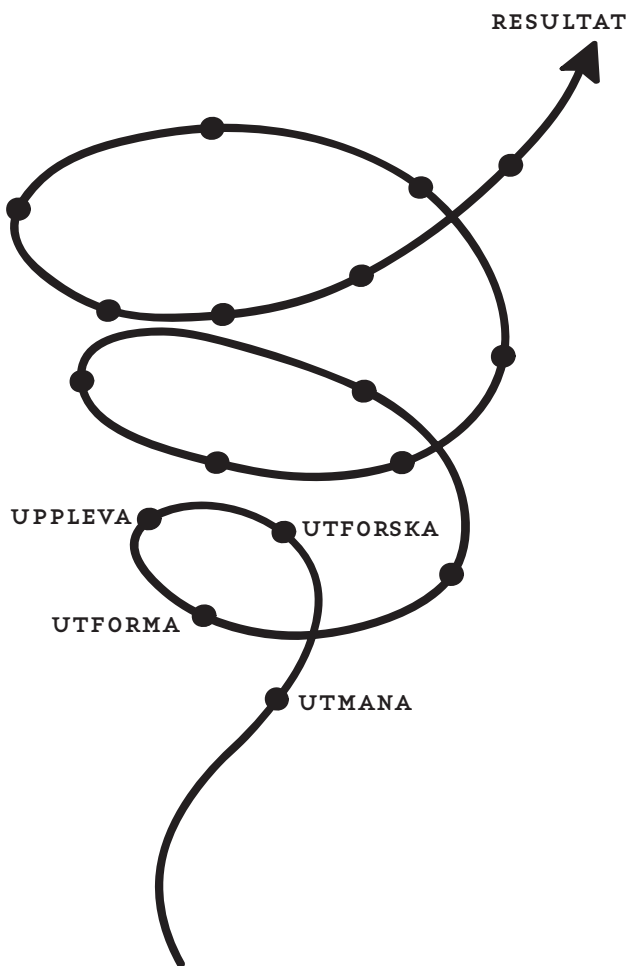
- A Introduktion
- 2 Androstolen och Kim
- 3 CP-ölen
- 4 SimChild
- 5 Avfallstjänsten
- 6 Akutkönen
- 7 All aboard
- 8 Hövding
- 9 Kvinnojourerna
- 10 Hantverkskiltan
- 11 Rättviseförmedlingen
- 12 Bygg din Volvo
- 13 Playan

## 18 INNOVATIONSPROCESSEN

Innovationsbegreppet har på senare år vidgats till att inkludera socialt värdeskapande. Det kräver förmågan att hantera en spännvidd av kunskap i innovationsarbetet – från det objektivt mätbara till det subjektivt mänskliga. Denna spännvidd hanteras inom design. Design handlar om att skapa kompletta lösningar som innehåller allt från teknik och systematik till egenskaper som bygger känsla och upplevelse.

En designprocess startar i en fördjupad undersökning av en situation eller ett behov. Undersökningen bygger kunskap och förståelse som kan uttryckas i tidiga förslag på lösningar. Dessa är främst till för att få feedback. Reaktionen från användare och andra leder till nya insikter och behov av vidareutveckling i flera steg i en cyklisk process. Normkreativ innovation kräver också att utvecklare ser bortom sina egna förförståelser och fördomar. Annars riskerar dessa begränsningar att blockera förmågan att utveckla lösningar som fungerar för människor med andra erfarenheter, upplevelser och behov.

Låt den normkreativa processen växa fram. Starta förslagsvis med en metod som utmanar förförståelser i kombination med en metod för att uppleva den situation ert problem eller utmaning handlar om. Det ger insikter om områden som behöver utforskas djupare. Lita till processen, även när det känns rörigt. Resultatet kommer att ge sig till känna. Och glöm inte hur viktigt det är med expertis och praktisk erfarenhet. Både er egen och andras. Det kan aldrig metoderna ersätta.



## 20 INNOVATIONSARBETET

Här är några tips för hur ni kan arbeta med NOVA. Tipsen är baserade på både praktiska och forskningsbaserade erfarenheter av en mängd normkreativa projekt.

### SÄKERSTÄLL FÖRANKRING

Förankring är alltid A och O, men är kanske extra viktig i normkreativ innovation. Chansen är stor att arbetet och resultatet kommer att utmana olika normer och värderingar, och även maktförhållanden, i er organisation.

### ETABLERA EN GRÄNSÖVERSKRIDANDE ARBETSGRUPP

En mångfald av erfarenheter, perspektiv och kunskaper är en förutsättning för normkreativ innovation. Skapa därför en gränsöverskridande arbetsgrupp.

### SKAPA EN TILLÅTANDE ATMOSFÄR

Kärnan i normkreativ innovation är att undersöka normer och värderingar, bland annat genom diskussioner, men också genom att laborera med uttryck och formspråk. Eftersom normer och värderingar samtidigt är personliga så krävs det ett stort mått av öppenhet, respekt och förmåga att ge och ta konstruktiv kritik.

### FOKUSERA PÅ LYSSNANDE

Det är lätt att bli engagerad och prata i mun på varandra, och vissa brukar ta mer plats än andra i ett samtal. Det är viktigt att alla får komma till tals, men kanske ännu viktigare att fokusera på att lyssna – då ökar förutsättningarna för ett respektfullt och intressant samtal där alla ges samma utrymme.

## 21 FASTNA INTE I KRITIK

Kritik är ett centralt redskap i normkreativ innovation, men det gäller att inte fastna i ett ensidigt kritiskt perspektiv. För att skapa lösningar krävs både kreativitet och kompromissvilja. Lösningar blir sällan perfekta ur ett kritiskt perspektiv, men tillräckligt bra för att åstadkomma en viktig förbättring.

### GE PROCESSEN TID

Att utveckla förståelse tar tid. Det görs inte över en kafferast eller vid en snabb workshop. Det handlar i grund och botten om en läranderesor. Räkna med att ett projekt som verkligen fördjupar förståelse och utvecklar nya lösningar kan ta bortåt ett år.

### MOTVERKA FÖR TIDIG PROBLEMLÖSNING

Ta er tid att ringa in problemet innan ni ger er i kast med den slutgiltiga problemlösningen. Att alltför snabbt definiera problem fungerar inte när problematiken rör komplexa sociala sammanhang. Problematisering måste få ta tid, annars är risken stor att vi löser fel problem.

### PAUSA FÖR TIDIGA LÖSNINGSFÖRSLAG

Impulsen att lösa problem kan leda till spontana idéer. Det är bra, men troligen bygger dessa förslag på samma logik som ledde till tidigare dåliga lösningar. Hantera för tidiga lösningsförslag på ett positivt sätt genom att "pausa" dem - lägg dem åt sidan ett tag, utan att tappa bort dem.

### GÖR ETT URVAL AV METODER

NOVA innehåller en omfattande arsenal av metoder. Välj ett mindre antal metoder som känns relevanta i förhållande till projektets omfattning, karaktär, syfte och målsättning. Börja till exempel med två, tre metoder och välj sedan några ytterligare beroende på hur processen utvecklar sig

## 22 LÅT PROCESSEN FÅ VÄXA FRAM

Design, som normkreativ innovation bygger på, är en typiskt cyklisk snarare än linjär process. Den är specifik för varje situation och kan inte helt förutses. I stället sker anpassning aktivt under resans gång. Tillåt löpande förändringar och kompletteringar som känns viktiga för att nå resultat.

### SKAPA EN STUDIO

Datorskärmen ger begränsade möjligheter att överblicka komplex information av olika format. Skapa en studio där gruppen kan träffas och samla ihop information i varierade former – foton, citat, modeller med mera. Det gynnar kreativiteten och förmågan att se och diskutera kopplingar och samband.

### UTNYTTJA EXPERTIS

Både designprocesser och normkritik är komplicerade praktiker. Både processerna och resultatet blir bättre om expertis inom designprocesser och normkritik involveras aktivt.

### VAR I VERKLIGHETEN

Normkreativ innovation kräver aktiv undersökning av användares situation, tillsammans med användare. Lämna den trygga arbetsplatsen och ge er ut i verkligheten för att möta människor, och gör det tidigt. Ännu bättre: befinn er i verkligheten, förlägg arbetet i situationen det handlar om.

### RESPEKTERA ANVÄNDAREN

Respektera alltid användarens behov. Det kan till exempel handla om någons behov av att få vara anonym, att inte ta upp för mycket av någons tid, eller tillgodose behov av kompensation.

**23** Tänk på att gärna ge något tillbaka, en trevlig upplevelse, extra gott kaffe, information om vad som hände sedan eller kanske en liten tackpresent.

#### **FRÅGA, FRÅGA, FRÅGA**

Förståelse tar tid och kräver nyfikenhet och aktivt frågande. De verkligt intressanta insikterna kommer först när en verkligen tänkt igenom det som en trodde sig förstå, eller det som någon först säger. Var inte rädd för att ställa naiva frågor.

#### **LÅT DET BRÄNNA TILL**

När gruppen börjar komma åt det verkligt intressanta så brukar det bränna till. Då blir skilda uppfattningar tydliga och konflikter kan uppstå. Det är viktigt att inte undvika denna fas. Den innehåller kärnan i problematiken.

#### **ARBETA VISUELLT OCH MATERIELLT**

Det normkreativa arbetet kräver aktivering av sinnena. Använd skisser, bilder, färger, dofter, ljud och fysiska material att tänka med. Det bidrar till nya perspektiv, även om det kan kännas obekvämt i början. Tänk på att det inte i första hand handlar om att det ska bli snyggt.

#### **LABORERA MED ALTERNATIVA LÖSNINGAR**

Det finns ofta flera möjliga lösningsstrategier i normkreativ innovation. En möjlig lösning kanske är mer provokativ, en annan mer försiktig. Ta ut svängarna och laborera gärna med två eller tre möjliga lösningar innan ni bestämmer vilken som är bäst. Det bästa kanske visar sig vara en kombination.

## 24 VAR ÖPPEN FÖR ATT FRÅGESTÄLLNINGEN VIDGAS

Ofta är det bra att starta undersökningen utifrån någon av diskrimineringsgrunderna, till exempel etnicitet. Men var beredd på att frågeställningen kan komma att vidgas att handla om andra normer. Kanske rör problemet inte bara diskriminering på grund av etnicitet, som en först trodde, utan också om åldersrelaterade normer.

### UNDVIK ONÖDIG KATEGORISERING I LÖSNINGEN

Ett analysredskap kan handla om att göra kategoriseringar, till exempel undersöka skillnader i mäns respektive kvinnors beteende i en viss situation. Men en lösning som bygger på samma kategorisering riskerar att reproducera snarare än bryta normer.

### PENDLA MELLAN DEL OCH HELHET

Normkreativa lösningar är en sammansättning av detaljer som skapar en väl fungerande helhet. Under arbetet är det därför viktigt att pendla mellan del och helhet – till exempel testa vad som händer med helheten om en detalj ändras, som ett ord eller en färg. Hur förstås lösningen då av användaren ur ett normkritiskt perspektiv?

### LITA TILL PROCESSEN

I normkreativ innovation finns det nästan alltid en period när vi inte vet var vi är på väg. Att lita till processen är en vanlig uppmaning i designarbete, ja i allt tolkande arbete. Insikterna och resultatet kommer, men det är först i slutet som en ser hur allt hänger ihop.

Lycka till!

Mariana, Karin, Marcus och Åsa



## 25 ANVÄNDBARA BEGREPP

Begrepp är viktiga verktyg för att fånga och kunna diskutera olika aspekter av diskriminering. Här följer en korrfattad lista med beskrivningar av begrepp som vi använder i NOVA, och några till. Om en inte är van vid normkritiska begrepp kan de kännas som väldigt många, men det räcker oftast att använda några få, samtidigt som det är bra att i alla fall känna till innebörden i fler. Det kan också kännas ovant att använda begreppen i början, men förståelsen och vanan kommer allteftersom. Observera att många begrepp också kan beskrivas på lite olika vis.

### CISPERSON

Används för att beskriva personer vars alla könsmissiga faktorer, till exempel könsuttryck, könsidentitet och biologiskt kön, i hela livssituationen är tydligt manliga eller kvinnliga. Begreppet bygger på det latinska prefixet cis som betyder "på samma sida" och är en motsats till latinets trans som betyder "över", "från" eller "på andra sidan om".

### CRIP

Cripteori är en teori som belyser att funktionsnedsättningar inte ligger hos individen utan hos samhället som inte är anpassat efter allas behov. I stället för att kategorisera vissa grupper som avvikande och beroende av olika insatser lyfts det fram att alla människor är unika och har olika förutsättningar. Cripteori använder insikter från queerteori, feministisk teori och intersektionalitetsstudier.

### DISKRIMINERING

När grupper eller individer utsätts för orättvis behandling, missgynnas eller kränks benämns det som diskriminering.

## 25 ANVÄNDBARA BEGREPP

## 26 Strukturell diskriminering är diskriminering som är inbyggd i samhällets sätt att fungera.

### **DISKRIMINERINGSGRUNDER**

Den svenska Diskrimineringslagen förbjuder diskriminering utifrån de sju diskrimineringsgrunderna: kön, könsöverskridande identitet eller uttryck, etnisk tillhörighet, religion eller annan trosuppfattning, funktionsnedsättning, sexuell läggning, och ålder.

### **ETNISK TILLHÖRIGHET**

Etnicitet relaterar till begreppet etnisk grupp, folkgrupp - en grupp människor som har ett gemensamt ursprung, historia, kultur etc. Etnisk tillhörighet handlar om att identifiera sig med en viss etnisk grupp.

### **EXOTISERING**

Syftar på en stereotypiserande fascination för en kultur eller en person ifrån en kultur som inte är den egna. Även om fascinationen utger sig för att vara positiv, till exempel mystisk och spännande, är den ett uttryck för fördomar om andra kulturer. Den som exotiserar bidrar till sådana konserverande föreställningar. Den som exotiseras begränsas till att vara enbart bärare av en viss kultur.

### **FEMINISM**

Feminism är dels en övergripande teori (förklaringsmodell), dels en politisk rörelse. Feminismen utgår från att kvinnor i allmänhet har sämre ställning än män. Den situationen tycker feminismen behöver ändras. En person som håller med om detta kallas feminist.

### **FUNKTIONSHINDER, FUNKTIONSNEDSÄTTNING, FUNKTIONSVARIATION, FUNKTIONALITET**

Begreppet funktionshinder används inte längre när **92**

**27** det gäller människor. Det kan användas för att peka ut sådant som hindrar människor att till exempel röra sig på en viss plats, eller använda vissa saker – det är sakerna eller platserna som har eller skapar hinder.

Funktionsnedsättning definieras som tillfälliga eller varaktiga fysiska, psykiska, kognitiva eller intellektuella begränsningar av en persons funktionsförmåga till följd av en skada, sjukdom eller ålderdom. Uttrycket undviks allt mer eftersom det upplevs som utpekande och värderande.

Ett alternativ till funktionsnedsättning är funktionsvariation. Det utgår ifrån att alla människor har mer eller mindre varierande fysiska, psykiska och begåvningsmässiga funktioner. Funktionsvariation luckrar upp skillnaden mellan dem som annars anses som "friska" och dem som anses som funktionsnedsatta, och undviker värderingen som finns i begreppet funktionsnedsättning.

Funktionalitet används synonymt med funktionsvariation - alla människor har olika funktionalitet och funktionsvariation.

#### FÖRESTÄLLNING, FÖRSTÅELSE, FÖR- FÖRSTÅELSE, FÖRDOM

Ordet föreställning kan beskrivas som att vi har uppfattningar om sakers tillstånd – vi föreställer oss hur något är. Ett synonymt ord är förståelse – hur vi förstår att något är. Föreställningen eller förståelsen av samma fenomen skiljer sig ofta åt mellan människor. En anledning är att vi har med oss olika förförståelser – olika tolkningsramar som består av våra värderingar, vår kunskap och våra samlade erfarenheter.

När förståelser eller föreställningar om något bygger på stereotyper, förenklingar och generaliseringar som riskerar att stå i vägen för fördjupad eller ändrad förståelse talar vi om fördomar – att vi har dömt, eller bestämt oss i förväg hur något är – oftast hur

**28** människor är – och inte är mottagliga för att ändra vår förståelse.

#### **HETERONORM**

Utgångspunkten i heteronormen är att alla människor är, eller borde vara heterosexuella, det vill säga se sig som antingen man eller kvinna, och att alla som ser sig som kvinnor förväntas önska/ha sexuella och romantiska relationer med de som ser sig som män, och tvärtom.

#### **IDENTITET**

En människas uppfattning om vem hon är, något som påverkas av andras uppfattning om vem hon enligt dem är kallas för identitet.

#### **INNOVATION**

Enligt OSLO Manual (2005): Något nytt med hög grad av originalitet, inom vilket område som helst, som också vinner insteg i samhället (nyttiggörs) och får betydande konsekvenser för människor (nytta). Innovationer kan vara Produktinnovationer (vara eller tjänst), Processinnovationer, Organisatoriska innovationer, Systeminnovationer, Strategisk policy-innovation.

#### **INTERSEKTIONALITET**

Att utgå från att normer och diskriminering utifrån flera diskrimineringsgrunder är sammanflätade i ett system av makt, där vissa människor är överordnade och andra är underordnade kallas för intersektionalitet. Ett exempel är att etnisk diskriminering kan samverka med och förstärkas av könsdiskriminering.

#### **JÄMSTÄLLDHET**

Målet för den svenska jämställdhetspolitiken är att kvinnor och män ska ha samma makt att forma samhället och sina egna liv.

## 29 JÄMLIKHET

Ett bredare begrepp än jämställdhet, som begränsas till kön och genus, är jämlikhet som omfattar alla människors lika värde och likhet inför lagen, samt lika möjligheter, rättigheter och skyldigheter.

### KULTURELL APPROPRIERING

Kulturell appropriering är när en kultur som är i maktmässigt överläge gentemot en annan kultur tar över delar av den underordnade kulturens uttrycksformer och symboler, förändrar dem för att förstärka den egna kulturens identitet och samtidigt förminskar ursprungskulturens identitet. Begreppet handlar inte om kulturellt utbyte, det vill säga ett utbyte mellan kulturer på lika villkor.

### KÖN OCH GENUS

Kön är ett sammanfattande begrepp för dels; det biologiska könet som hänvisar till den biologiska kroppen vi föds med, till exempel med snippa eller snopp; det sociala könet, också kallat genus som beskriver det vi lär oss och uppfostras till att göra, genom till exempel yrkesval och intressen men också genom beteenden som till exempel klädval, frisyrer och kroppspråk; samt det mentala könet, också kallat könsidentitet som handlar om hur en känner sig innerst inne (kan vara som kvinna, man, skiftande, blandat eller inget alls av dem.)

### NORMER

Normer håller tillsammans med värderingar ihop vår sociala samvaro. De är föreställningar, förväntningar och ideal om hur vi bör leva tillsammans. De anger vad som anses rätt och fel och hur vi bör bete oss i olika sociala sammanhang. En typisk norm är att en inte ska slå en annan människa, en annan att en vuxen arbetsför människa ska jobba åtta timmar

**30** per dag. Normer som bidrar till exkludering är diskriminerande, se diskrimineringsgrunder ovan.

#### **NORMKREATIVITET**

Ett förhållningssätt som utifrån normkritisk analys skapar inkluderande förändring och nya mer inkluderande, jämställda och jämlika lösningar och möjligheter.

#### **NORMKREATIV INNOVATION**

Innovation som bygger på tillämpningen av en normkritisk analys omsatt i resultat var syfte är att bidra till ett mer inkluderande, jämställt och jämlikt samhälle.

#### **NORMKRITIK**

Analys och ifrågasättande av normer och maktrelationer och maktstrukturer som kan kopplas till olika typer av diskriminering. Normkritik synliggör vad eller vilka som ingår i normer och vilka som utesluts/avviker.

#### **QUEER**

Ett ifrågasättande av heteronormen och en ambition att undvika kategoriseringar. Även en identifiering kopplad till sexualitet, att inkludera alla kön och sexualiteter eller att inte behöva identifiera/definiera sig.

#### **RASIFIERING**

Föreställningen om att människors utseende, såsom nyans på hud eller hår, kan säga något om den människans egenskaper - att till exempel tro att alla med samma hudfärg har gemensamma egenskaper. En person som rasifieras är någon som drabbas av fördomar utifrån rasism, det vill säga en föreställning om att mänskligheten består av olika raser, och att vissa sådana raser är bättre än andra.

## 31 STEREOTYP

Förenklad och ofta nedlåtande föreställning om en grupp människor, dess medlemmar och deras egenskaper. Förstärker ett "vi och dem" -förhållande.

### VITHETSNORM

Att det ses som positivt, eftersträvansvärt och normalt att vara vit kallas för vithetsnorm. Begreppet belyser inte hudfärgen i sig utan att människor som läses som vita har en överordnad maktposition i samhället.

### VÄRDERINGAR

Värderingar tjänar som rationaliseringar för att försvara varför normer måste följas, och för att ordna normerna i ett logiskt system. Ett exempel på en värdering är att det är fel med våld. En annan är att jämställdhet är viktigt.

# FÖRSLAG PÅ 32 FÖRDJUPNING

Det finns mängder av litteratur och annan information om normkritik. Däremot inte så mycket om normkreativitet, innovation och normer i kombination. Här följer några förslag på användbara källor som både fördjupar och ger konkreta tips på verktyg, metoder och arbetssätt.

## OM NORMER OCH NORMKRITIK

**KAPITLET FEMINIST KILLJOY I BOKEN THE PROMISE OF HAPPINESS** av Sara Ahmed (Duke University Press, 2010) – om glädjedödarens roll och potential.

**INTERSEKTIONALITET - KRITISKA REFLEKTIONER ÖVER (O)JÄMLIKHETENS LANDSKAP** av Paulina de los Reyes och Diana Mulinari (Liber 2005) – om intersektionalitet.

**BOKEN VAD ÄR QUEER?** av Fanny Ambjörnsson (Natur och Kultur, 2006) – om queerbegreppet, dess historia och dagens aktivism.

**BOKEN BEHIND STRAIGHT CURTAINS: TOWARDS A QUEER FEMINIST THEORY OF ARCHITECTURE** av Katarina Bonnevier (Axl Books 2007) – om arkitektur som ifrågasätter sociala normer.

**BOKEN BORDERLANDS / LA FRONTERA: THE NEW MESTIZA** av Gloria Anzaldúa (Aunt Lute Books 2012) – om gränser och möjligheter.

**BOKEN ROSA: DEN FARLIGA FÄRGEN** av Fanny Ambjörnsson (Ordfront förlag, 2011) – om varför färgen rosa utmanar och vad det säger om vår samtid.

**HEMSIDAN WWW.JAMSTALL.NU** (Jämställ.nu) - fakta, metoder och nyheter om jämställdhetsarbete.

**HEMSIDAN WWW.DO.NU** (Diskrimineringsombudsmannen) - om den svenska diskrimineringslagstiftningen.



- blogg och information om normkritiska perspektiv på avbildning av människor.

**OM NORMKRITISKA OCH NORMKREATIVA FÖRÄNDRINGSPROCESSER OCH PROJEKT**  
**BOKEN NORMKREATIV** av Rebecca Vinthagen & Lina Zavalia (Premiss förlag, 2014) - om normkreativa arbetsprocesser, organisationer och ledarskap.

**BOKEN ALLT ÄR MÖJLIGT: HANDBOK I MEDIEKRITIK** (Mediekritiska nätverket Allt är möjligt, 2004) - om hur en normkritiskt granskar medier, reklam och andra publikationer.

**ARTIKELN MANÖVRERA RUNT & SLÅ SÖNDER:** Intervju med Alexandra Falagara och Brita Lindvall av Katarina Bonnevier, Mariana Alves & Thérèse Kristiansson (i tidskriften Bang, nr 2/2013) - om normer i grafisk form och normkritisk formgivning.

**BOKEN STADSDELSUTVECKLING - VAD ÄR DET?: 128 SIDOR ERFARENHETER OCH METODER** av Teresa Lindholm (Mångkulturellt centrum, 2011) - om dialogbaserad stadsutveckling.

**BOKEN BOENDEPROJEKTET** (GIL - Göteborgskooperativet för Independent Living, 2011) - idéer och exempel på hållbart boende i gemenskap för personer med personlig assistans.

**BOKEN NORMKRITISK PEDAGOGIK: MAKT LÄRANDE OCH STRATEGIER FÖR FÖRÄNDRING** av Janne Bromseth & Frida Darj (red) (Uppsala universitet, 2010) - om normer och hur normkritik kan användas för förändring.

**BOKEN BRYT!:** ett metodmaterial om normer i allmänhet och heteronormen i synnerhet (Forum för levande historia/RFSU Ungdom, 2013) - en handbok med information och metoder för att synlig-

**34** göra normer och motverka diskriminering med fokus på kön, sexualitet och etnicitet.

**FORSKNINGSARTIKELN VISUALISING GENDER NORMS IN DESIGN: MEET THE MEGA HURRICANE MIXER AND THE DRILL DOLPHIA** av Karin Ehrnberger, Minna Räsänen, Sara Ilstedt (International Journal of Design, 2012, Vol 6, No 3) - om hur normer reproduceras i formgivning.

**KAPITLET BLONDA HUS, VITA DRÄKTER** av Katarina Bonnevier (i boken Mode - en introduktion : En tvärvetenskaplig betraktelse, Raster förlag, 2010) - om mode och arkitektur och den vita normen.

**FUNKTIONEN WWW.LIX.SE** - kan användas för att få uppfattning om hur lätt eller svår en text är att läsa

**BOKEN KREATIVA METODER FÖR GRUPPUTVECKLING OCH HANDLEDNING** av Katrin Byréus (Liber 2012) – om metoder och förhållningssätt.

#### **OM NORMKRITISK INNOVATION**

**VINNOVA INFORMATIONEN INNOVATION & GENDER** av Inger Danilda & Jennie Granat Thorslund (red) (VI 2011:03, Vinnova) - visar hur företag kan tjäna på genusperspektiv i innovationsutveckling.

**VINNOVARAPPORTEN JÄMSTÄLLDHET PÅ KÖPET, MARKNADSFEMINISM, INNOVATION OCH NORMKRITIK** av Magdalena Petersson McIntyre (VR 2014:02, Vinnova) - en belysning av det komplexa förhållandet mellan genus, lönsamhet och innovation.

**VINNOVARAPPORTEN FRÅN HANTVERKSKILT TILL HÄSTFÖRETAG: GENUSPERSPEKTIV PÅ INNOVATION OCH JÄMSTÄLLDHET** av Ulrika Lorentzi (VR 2009:20, Vinnova) - exempel på innovationsprojekt med fokus på jämställdhet.

**KATALOGEN GENUSDRIVEN SOCIAL INNOVATION** av Anna Berg Jansson & Malin

**35** Lindberg (red) (Luleå tekniska universitet, 2015)  
- ger konkreta exempel på vad genusdriven social innovation kan handla om.

**RAPPORTEN DESIGNLABB FÖR SOCIAL INNOVATION: EN FÖRSTUDIE AV MÖTESPLATS SOCIAL INNOVATION** av Per-Anders Hillgren & Louisa Szücs Johansson (red) (MSI - Mötesplats Social Innovation, 2015) - beskriver det växande området social innovation och hur design och labbformatet kan gynna samverkan.

**FORSKNINGSKAPITLET THE DE-DESCRIPTION OF TECHNICAL OBJECTS** av Madeleine Akrich (i boken *Shaping Technology / Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, 1992, MIT Press) - om hur tekniska objekt och system formas i spelet mellan utvecklare och brukare.

**OM NÅGRA AV METODERNA I NOVA METODEN BOLLA TILLBAKA FRÅGAN** (ofta kallad why-why-why) beskrivs mer detaljerat i bland annat boken *Design Methods* av J., C. Jones (Wiley, 1992).

**METODEN TA STÄLLNING OCH LIKANDE VÄRDERINGSÖVNINGAR** beskrivs bland annat på: [www.jamstall.nu/verktygslada/varderingsovningar/](http://www.jamstall.nu/verktygslada/varderingsovningar/)

**METODEN DRA SIG TILL MINNES** beskrivs bland annat i forskningsartikeln *Memory Work: Exploring Family Life and Expanding the Scope of Family Research* av K. Widerberg (*Journal of Comparative Family Studies*, vol 42, nr 3).

**METODEN KLIVA FRAM BESKRIVS MER DETALJERAT I BOKEN BRYT!** (där metoden heter Ett steg fram), se ovan.

**METODEN PROVOTYP** beskrivs i forskningsartikeln *Challenging Industry Conceptions with Prototypes* av L. Boer et al (*CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, vol. 9, nr. 2).

**36** **METODEN FATTA POÄNGEN** beskrivs mer detaljerat i boken BRYT! (där metoden heter Poängjakten), se ovan.

**METODEN FÅNGA BLICKEN** beskrivs mer detaljerat i boken Allt är Möjligt! (där metoden heter Bildanalys), se ovan.

**METODEN LÄSA MELLAN RADERNA** beskrivs mer detaljerat i boken Allt är Möjligt! (där metoden heter Textanalys), se ovan.

**METODEN GRÄVA DÄR VI STÅR** beskrivs mer detaljerat i bland annat boken Stadsutveckling (där metoden heter SWOT), se ovan.

**METODEN FÖLJA SINA DRÖMMAR** (vanligtvis kallad backcasting) beskrivs bland annat på: [www.thenaturalstep.org/sustainability/backcasting/](http://www.thenaturalstep.org/sustainability/backcasting/)

**METODEN TA EN SAMLAD FIKA** beskrivs mer detaljerat i bland annat boken Stadsutveckling (där metoden heter Cafémetoden), se ovan.

**METODEN TÄNKA MED KROPPEN** beskrivs mer detaljerat i boken Delft Design Guide: Design Strategies and Methods (BIS Publishers, 2016).

**METODEN LÄMNA ÖVER ORDET** (oftast kallad Cultural Probes) beskrivs bland annat i avhandlingen Design Probes av T. Mattelmäki. Tillgänglig här: <https://shop.aalto.fi/media/attachments/55d58/mattelmaki.pdf>

**METODEN FÅNGA DAGEN** bygger på metoden Dérive utvecklad av den politiska och konstnärliga sammanslutningen Situationisterna, och finns bland annat beskriven här: [www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html](http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html)

**METODEN SÄTTA BOLLEN I RULLNING** (oftast kallad Experience Prototyping) beskrivs mer detaljerat här: [www.ideo.com/images/uploads/news/pdfs/Fulton-SuriBuchenau-Experience\\_PrototypingACM\\_8-00.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/news/pdfs/Fulton-SuriBuchenau-Experience_PrototypingACM_8-00.pdf)

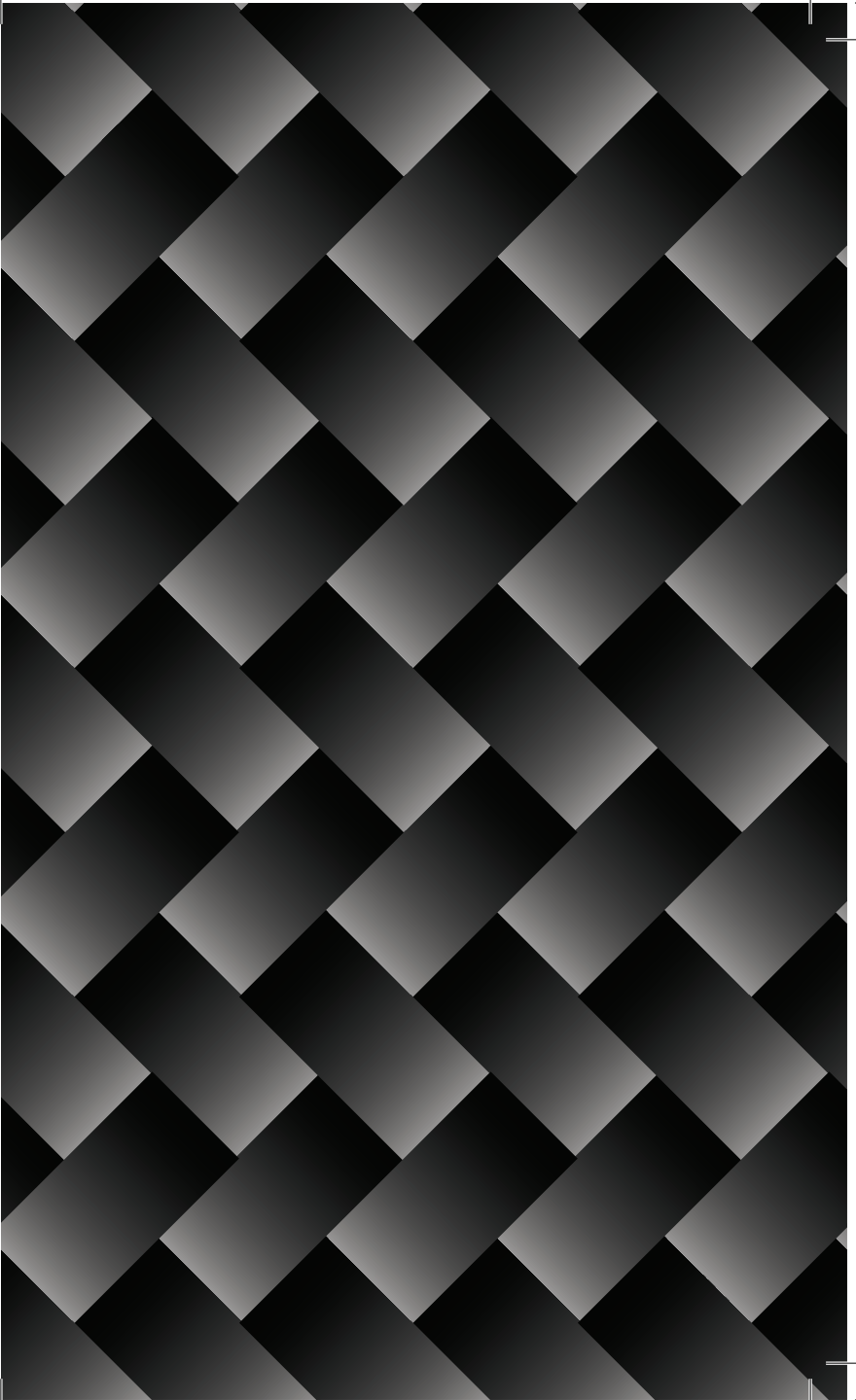
## 37 VI SOM SKAPAT NOVA

Mariana Alves forskar på Centrum för Arkitektur och Design i Stockholm och är universitetslärare på Konstfack. Mariana är utbildad designer och trähantverkare och har en masterexamen i Design vid HDK, Högskolan för Design och Konsthantverk, i Göteborg samt en kandidatutbildning i Möbelformgivning och snickeri vid HDK Steneby. Marianas praktik fokuserar på intersektionella och normkritiska perspektiv på design, konsthantverk och arkitektur. Mariana är del av konst-, design- och arkitekturgruppen MYCKET som bland annat driver forskningsprojektet Clubscenen som undersöker (natt)klubbens betydelse som rum och aktivitet för ett queert och feministiskt arbete. Tidigare bland annat medlem i konstgruppen Ful och medverkade i projektet Design, Genus och organisation, 2005 till 2007, vid CFK, Centrum för Konsumtionsvetenskap vid Göteborgs universitet.

Karin Ehrnberger är doktorand i Produktdesign på Kungliga Tekniska Högskolan (KTH) i Stockholm. Karin har en Magisterexamen i Industridesign vid Konstfack i Stockholm. Karins forskning fokuserar på det normkritiska perspektivet inom design och utveckling av olika designmetoder för att göra detta synligt. Tidigare har Karin arbetat som Designforskare på Interaktiva Institutet i AWARE projektet med forskning om människors energibeteende och hur de kan förändras genom ett normkritiskt designtänkande i utvecklingsprocessen av energisystemets artefakter. Karin är flitigt anlitaad som föreläsare inom näringsliv och offentlig sektor och har undervisat designstudenter på bland annat KTH, Konstfack, Beckmans Designhögskola, Bergs School of Communication, Forsbergs skola, Stockholms universitet i Stockholm och på HDK, Högskolan för Design och Konsthantverk vid Göteborgs universitet.

**38** Marcus Jahnke är Filosofie doktor i design och forskare vid SP Sveriges Tekniska Forskningsinstitut inom normkritisk innovation, innovationsprocesser i stadsutveckling och designdriven innovation. Marcus är utbildad utvecklingsingenjör med fokus på miljöteknik, och arbetade på 90-talet med integrering av miljöledningssystem inom Volvokoncernen och som miljöchef för NCCs entreprenadbolag. Marcus är även utbildad designer MFA (2005). Designprojektet TROTS, en kollektion barnkläder som utmanade det könsstereotypa utbudet i handeln, och hantverksskiltan har uppmärksammats i medierna. Marcus medverkade som biträdande forskare i projektet Design, Genus och organisation vid CFK, Centrum för Konsumtionsvetenskap vid Göteborgs universitet 2005-2007. Marcus disputerade 2013 med studien Designmetodiken som grund för multidisciplinära innovationsprocesser. Mellan 2012 och 2014 var Marcus universitetslektor på HDK, Högskolan för design och konsthantverk vid Göteborgs universitet.

Åsa Wikberg Nilsson är Teknologie doktor och universitetslektor i industridesign vid Luleå tekniska universitet. Åsa har undervisat och forskat i designmetodik och designprocesser under 15 år och praktiserat designarbete i olika former och projekt under mer än 20 år. Åsa har bland annat medverkat i innovationsprojekt med fokus på utveckling av normkritiska designmetoder; exempelvis Arbetsmiljö i industrin, Framtidsfabriken, Daring Gender, Att mäta jämt, Genovate och Kvinnor i civilingenjörsprogram. Åsa har varit med i utveckling av allt från design av rivningsrobotar till grafisk formgivning och interaktionsdesign av produkter för e-hälsa. Åsa har även skrivit böcker och artiklar om designmetoder, lärande och normkritiska innovationsmetoder och brinner för socialt hållbar design via användarcentrerade designmetoder.





Verktyg och metoder för  
**NORMKREATIV  
INNOVATION**



**NOVA** - Verktyg och metoder för  
normkreativ innovation

**FÖRFATTARE** Mariana Alves, Karin Ehrnberger,  
Marcus Jahnke, Åsa Wikberg Nilsson

**REDAKTÖR** Marcus Jahnke

**KONTAKT** [marcus.jahnke@sp.se](mailto:marcus.jahnke@sp.se)

**HEMSIDA** [www.tumblr.com/blog  
/normkreativinnovation](http://www.tumblr.com/blog/normkreativinnovation)

**FORMGIVNING** Bastion – Agency Studio Lab

**TYPSNITT** Futura NOVA,

Bastion – Agency Studio Lab

**FORMASSISTENT** Aurora Bergmark

**FOTO** Patriez Van der Wens, The Treasure Factory

**ISBN** 978-91-87537-43-1

**ISSN** 1650-3104

**SERIE/NR** Vinnova Rapport VR 2016:03

**UTGIVARE** Vinnova – Verket för  
innovationssystem, [www.vinnova.se](http://www.vinnova.se)

**UTGIVEN** Februari 2016

**TRYCK** E-Print, Stockholm, [www.eprint.se](http://www.eprint.se)

**FÖRSÄLJNING** Wolters Kluwer,  
[www.wolterskluwer.se](http://www.wolterskluwer.se)

**COPYRIGHT** Författarna

