

FESTIVAL EXPERIMENTATION WORKBOOK

EN ARBETSBOK
FÖR HÅLLBARA
INNOVATÖRER OM
HUR MAN DESIGNAR,
GENOMFÖR OCH
UTVÄRDERAR
EXPERIMENT PÅ
FESTIVALER.

*Denna arbetsbok är en del av
Festivalexperimentsguiden skriven av Aranka Dijkstra
& Marije Boonstra*



FESTIVAL EXPERIMENTATION WORKBOOK

Kolofon

ARBETSBOK FÖR FESTIVALEXPERIMENT

Denna arbetsbok är baserad på festivalexperimentguiden skriven av Aranka Dijkstra och Marije Boonstra.

Layout | Studio Wouter van Tilborg

Illustrationer | Senne Trip

Datum | September 2022

Koordinering | Utvecklingen av Festival Experiment Guide koordinerades av Open Innovation Research Group vid NHL Stenden University of Applied Sciences, Nederländerna.



EU Interreg-finansierat projekt | Festivalexperimentsguiden är ett resultat av det europeiska Interreg North Sea Region-projektet Inno-Quarter. Stödet för produktionen av denna publikation av Interregs förvaltningsmyndigheter och Europeiska unionen utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och Interregs förvaltningsmyndigheter och Europeiska unionen kan inte hållas ansvariga för eventuella användning som kan göras av informationen däri.



Projektpartner | Aalborg universitet (DK), Hogeschool West-Vlaanderen (BE), Innovatiepact Friesland (NL), LEMEX: lärostolen i småföretagande och entreprenörskap vid universitetet i Bremen (DE), M01N Startup Camp (DE), NHL Stenden University of Applied Sciences (NL), Nordic Surfers (SE), Province of Fryslân (NL), Region Halland (SE), Worldperfect (DK).

Creative Commons | Detta arbete är licensierat under CC BY-NC-SA 4.0. För att se en kopia av denna licens, besök <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>



...för ALLA som vill
använd en festival som en plats för att
experimentera med hållbara innovationer!

Hur använder man denna arbetsbok?

Denna arbetsbok för festivalexperiment innehåller arbetsbladen som presenteras i del 2 av Festivalexperimentsguiden. Varje steg på resan introduceras, beskrivs och förklaras i Festivalexperimentsguiden. Läs först guiden och ta sedan tag i post-it lappar, pennor, markörer, lim, bilder etc. för att fylla arbetsbladen och för att designa, förbereda och utvärdera ditt festivalexperiment. Den här arbetsboken börjar med Festivalexperimenterings Designduken. Använd duken för att hålla reda på interaktionen mellan de olika byggstenarna och för att hjälpa dig designa ett komplett och sammanhängande festivalexperiment. Du kan använda duken för att skriva ner dina beslut, frågor och resultat för varje byggsten. När du gör det, glöm inte att design är en iterativ process. Fortsätt gärna ändra och justera dina inlägg.



Festival Experimenteringsguide.
Tillgänglig på www.feguide.eu

TABLE OF CONTENTS

Introduktion

Byggstenarna	5
Översikt över byggstenarna	6
Din festivalexperimentduk	8
Din resa	10

HA KUL MED ATT
DESIGNA DITT
ALLDELES EGNA
FESTIVALEXPERIMENT!

Arbetsblad

Arbetsbladen i den här arbetsboken hjälper dig komma på rätt spår. Arbetsbladen är baserade på välkända format för att utmana dig och hjälpa dig att ställa rätt frågor till dig själv, göra saker konkreta, specificera dina tankar osv. Här hittar du en översikt över alla arbetsblad som ingår i denna arbetsbok.

Steg 1. Förstå 12

Arbetsblad Byggsten 1: Identifiera dina hållbara värden	13
Arbetsblad Byggsten 2: Identifiera din innovations aspekter	14
Kontrollpunkt Steg 1. Hållbarhetskontroll	15

Steg 2. Definiera 16

Arbetsblad Byggsten 3: Identifiera dina mål	17
Arbetsblad Byggsten 4a: Identifiera din utmaning	18
Arbetsblad Byggsten 4b: Kartlägg dina antaganden	19
Kontrollpunkt Steg 2. Festivalpassning	20

Steg 3. Design 21

Arbetsblad Byggsten 5: Identifiera dina försökskaniner	22
Arbetsblad Byggsten 6: Visualisera din metod	23
Arbetsblad Byggsten 7: Planera din datainsamling	24
BONUS Medgivandeformulär för dumstrutar	25
Arbetsblad Byggkloss 8a: Bygg din berättelse	26

Arbetsblad Byggsten 8b: Planera din berättelse	27
---	----

Kontrollpunkt Steg 3. Experimentdesignkontroll	28
---	----

Steg 4. Förbered 29

Arbetsblad Byggsten 9a: Budgetera dina resurser	30
Arbetsblad Byggsten 9b: Planera ditt experiment	31
Arbetsblad Byggsten 10: Identifiera ditt team	32
Kontrollpunkt Steg 4. Slutlig produktionskontroll	33
BONUS Festivalpaketlista	34

Steg 5. Gör 35

Arbetsblad Steg 5: Att föra anteckningar	36
Kontrollpunkt Steg 5. Kör ditt experiment	37

Steg 6. Upptäck 38

Arbetsblad Steg 6a: Utvärdera ditt experiment	39
Arbetsblad Steg 6b: Formulera dina lärdomar	40
Kontrollpunkt Steg 6. Utvärderingspitch	41

Steg 7. Uppföljning 42

Arbetsblad Steg 7: Prioritera dina åtgärder	43
Kontrollpunkt Steg 7. Avsluta ditt festivalexperiment	44

Du kan ladda ner en utskriftsvänlig version av arbetsbladen på www.feguide.eu.

Byggstenarna

Varje innovation och festivalexperiment är unikt. Utformningen av ditt festivalexperiment kommer att bero på vad din innovation handlar om, vad du vill uppnå genom att genomföra ditt experiment, platsen för festivalen och många fler variabler. Som nystartad företag kan du till exempel testa en prototyp av din hållbara produkt eller implementera en hållbar tjänst i festivalens infrastruktur. Och som forskare kunde man observera olika ingrepp i ett socialt system eller följa hur olika tekniska system samverkar. Eller kanske du är en entreprenör eller festivalorganisation som vill samskapa en ny hållbar lösning tillsammans med festivalpubliken? Slutsatsen: varje festivalexperiment är väldigt personligt, tidsbestämt och situationsbaserat.

Byggstenarna



Men baserat på erfarenhet från praktiken har vi identifierat 10 övergripande och väsentliga byggstenar som utgör ett festivalexperiment. Dessa byggstenar är nyckelingredienserna som du behöver planera och hålla reda på.

Byggstenarna är:



Alla byggstenar fokuserar på en specifik aspekt av ditt festivalexperiment och varierar från att beskriva din innovations- och hållbarhetsambition, till att avgränsa din festivalutmaning, identifiera försökskaniner, bestämma din experimentmetod och lista nödvändiga resurser. Varje byggsten är sammanlänkad och beroende av de andra. De kan revideras när som helst, men notera att de kommer att

påverka varandra genom att göra det. Du kanske till exempel har designat en fantastisk experimentuppställning som involverar en stor tältkonstruktion, men plötsligt är ditt önskade tält slut och du måste anpassa dina planer. Detta kan hända, och mer än en gång. Detta är bra eftersom designen av ditt festivalexperiment helt enkelt är en iterativ process. I slutändan är det bästa, mest effektiva och mest effektiva festivalexperimentet den optimala kombinationen av dina personliga byggstenar.

ÖVERSIKT ÖVER BYGGSTENARNA

I den här delen av guiden utvecklar vi alla byggstenar och listar möjliga tolkningar eller alternativ för varje byggsten. Du hittar en översikt över möjliga tolkningar nedan. Du kan använda den här översikten för att snabbt skanna olika inspirationsalternativ för varje byggsten.



Byggsten 1. Hållbar förändring

Vi beskriver olika hållbarhetsämnen som kan experimenteras med på en festival, från vatten, energi, material, mat, hälsa till rörlighet. Hur vill du bidra till hållbarhet?

- ☐ Vatten
- ☐ Energi
- ☐ Material
- ☐ Mat
- ☐ Hälsa
- ☐ Socialt
- ☐ Mobilitet
- ☐ Teknik & konstruktion
- ☐ Ekologi
- ☐ Övrigt: _____



Byggsten 2. Din innovation

Vi särskiljer fyra typer eller aspekter av innovationer, dessa är: produkter, tjänster, system eller infrastrukturer och social acceptans. Vilken aspekt av din innovation kommer du att fokusera på under festivalen?

Produkter:

- ☐ Fysiskt objekt
- ☐ Konstruktion
- ☐ Teknik
- ☐ Material
- ☐ App
- ☐ Ekonomisk produkt

Tjänster:

- ☐ Tillhandahållande av tjänster
- ☐ Affärsmodell

System eller infrastruktur:

- ☐ Smart rutnät
- ☐ Policyåtgärd(er)
- ☐ Algorithm

Social acceptans:

- ☐ Beteende
- ☐ Varumärke
- ☐ Nätverk eller community
- ☐ Kurs eller workshop
- ☐ Övrigt: _____



Byggsten 3. Ditt mål

För att ge dig ett försprång listar vi olika typer av möjliga festivalmål så att du kan definiera vad du vill göra på festivalen, allt från att utforska, skapa, testa, implementera, nätverka, skapa varumärke och mer. Vad vill du göra på festivalen?

- ☐ Utforska din idé eller ditt koncept
- ☐ Utforska eller testa policyåtgärder
- ☐ Genomföra vetenskaplig forskning
- ☐ Samskapa din idé eller innovation
- ☐ Utveckla din idé eller innovation
- ☐ Hitta din kund
- ☐ Verifiera dina antaganden
- ☐ Testa din prototyp
- ☐ Testa din affärsmodell

- ☐ Testa beteendeförändring
- ☐ Implementera (eller integrera) din innovation
- ☐ Varumärk din innovation
- ☐ Sälj din innovation
- ☐ Utöka ditt nätverk
- ☐ Visa upp & öka social förändring
- ☐ Övrigt: _____



Byggsten 4. Din utmaning

Denna "öppna" byggsten handlar om att specificera ditt mål i en aktuell och önskad situation före och efter festivalexperimentet. Vi hjälper dig att definiera en meningsfull och handlingskraftig utmaning att arbeta med. Vilken utmaning vill du ta dig an med ditt experiment?

- ☐ Din utmaning: _____



Byggsten 5. Dina försökskaniner

Vi föreslår olika målgrupper som du kan involvera i ditt experiment, som festivalbesökare, lokala invånare, artister, festivalorganisationer eller volontärer. Vem är föremålet för ditt experiment?

- ☐ Festivalbesökare
- ☐ Frivilliga & besättning
- ☐ Festivalorganisation
- ☐ Kreativa hjärnor (artister och huvudtalare)
- ☐ Barn
- ☐ Leverantörer
- ☐ Tjänsteleverantörer
- ☐ Lokal myndighet
- ☐ Lokalbor
- ☐ Övrigt: _____



Byggsten 6. Din metod

Från ett samskapande till ett A/B-test, från en förköp till en funktionsanalys. Vi föreslår många, många sätt att genomföra ditt experiment. Vilken/vilka metoder kommer du att använda för att hitta ett svar på din utmaning?

Nedre vänster: Tidig & tekniskt inriktad

- ☐ Lo-fi-prototyper
- ☐ Prototyp
- ☐ Minimal Livskraftig Produkt (MLP)
- ☐ Samskapande prototyper
- ☐ Expertkontroll
- ☐ Övrigt: _____

Nedre höger: Tidiga stadier & Människocentrerad

- ☐ Session(er) för samskapande
- ☐ Feedbackkonversation
- ☐ Kortsortering
- ☐ Pitch
- ☐ Användbarhetstest
- ☐ Pröva
- ☐ Persona
- ☐ Storyboarding
- ☐ Broschyr
- ☐ Förköp
- ☐ Marknadstest
- ☐ Monopolpengar
- ☐ Övrigt: _____

Mitten: Metoder i mitten:

- ☐ Pilot
- ☐ Experiment
- ☐ A/B test
- ☐ Trollkarlen från Oz
- ☐ Övrigt: _____

Överst till höger: Senare stadie & människocentrerad:

- ☐ Test på marknaden
- ☐ Systemtest
- ☐ Community crowdfunding
- ☐ Partnerskap
- ☐ Övrigt: _____

Överst till vänster: Senare steg och tekniskt inriktad:

- ☐ Tekniskt test
- ☐ Stresstest
- ☐ Funktionsanalys
- ☐ Övrigt: _____

Byggsten 7. Din datainsamling

För att hjälpa dig att samla in fynd under ditt experiment ger vi en översikt över både kvalitativa sätt som ritningar och foton och kvantitativa sätt som ullkartläggning och feedbackkort. Hur kommer du att samla in dina uppgifter?

Kvalitativ datainsamling:

- ☐ Observation
- ☐ Intervju
- ☐ Fokusgrupp
- ☐ Foton
- ☐ Ljud- eller videoinspelning
- ☐ Teckningar
- ☐ Självbedömning
- ☐ Tankekarta
- ☐ Metafor
- ☐ Övrigt: _____

Kvantitativ datainsamling:

- ☐ Enkät
- ☐ Datorsensorer
- ☐ Ullkartläggning
- ☐ Feedback-kort
- ☐ Övrigt: _____

Byggsten 8. Din Berättelse

Vi listar många kreativa möjligheter att kommunicera på en festival och nå ut till dina försökskaniner och vidare, till exempel med en konstinstallation, festivalturné, upplevelse, skyltning, showcase och så vidare... Hur ska du leverera din berättelse på festivalen?

- ☐ (Online) festivalkanaler
- ☐ Festivalhäfte
- ☐ Ambassadörer
- ☐ Underskrift
- ☐ Konstinstallation
- ☐ Erfarenhet
- ☐ Festivalprogram
- ☐ Designa för att skapa nyfikenhet
- ☐ Festivaltur
- ☐ Stånd eller monter
- ☐ Övrigt: _____

Byggsten 9. Dina resurser

Från kunskap och expertis till kontrakt och juridisk auktorisering. I den här byggstenen ser vi till att du tänkt på alla möjliga resurser för att göra ditt experiment genomförbart. Vad behöver du för att förverkliga ditt experiment på festivalen?

- ☐ I. Kunskap & expertis
- ☐ II. Budget
- ☐ III. Kontrakt & juridisk auktorisation
- ☐ IV. Material & utrustning
- ☐ V. Festivalanläggningar
- ☐ VI. Läge & logistik
- ☐ VII. Tid
- ☐ Övrigt: _____

Byggsten 10. Ditt team

Sist men inte minst beskriver vi potentiella teamroller som kan vara värdefulla för att hjälpa dig att förbereda och göra ditt festivalexperiment. Har du alla ombord? Vem behöver du för att genomföra ditt experiment på festivalen?

- ☐ Problemets ägare
- ☐ Problemlösare
- ☐ Expert(erna)
- ☐ Tillverkarna
- ☐ Koordinator(erna)
- ☐ Kommunikatör(erna)
- ☐ Clown(erna)
- ☐ Nybörjaren
- ☐ De frivilliga
- ☐ Förvaltarna
- ☐ Övrigt: _____



DIN FESTIVAL-EXPERIMENTDUK

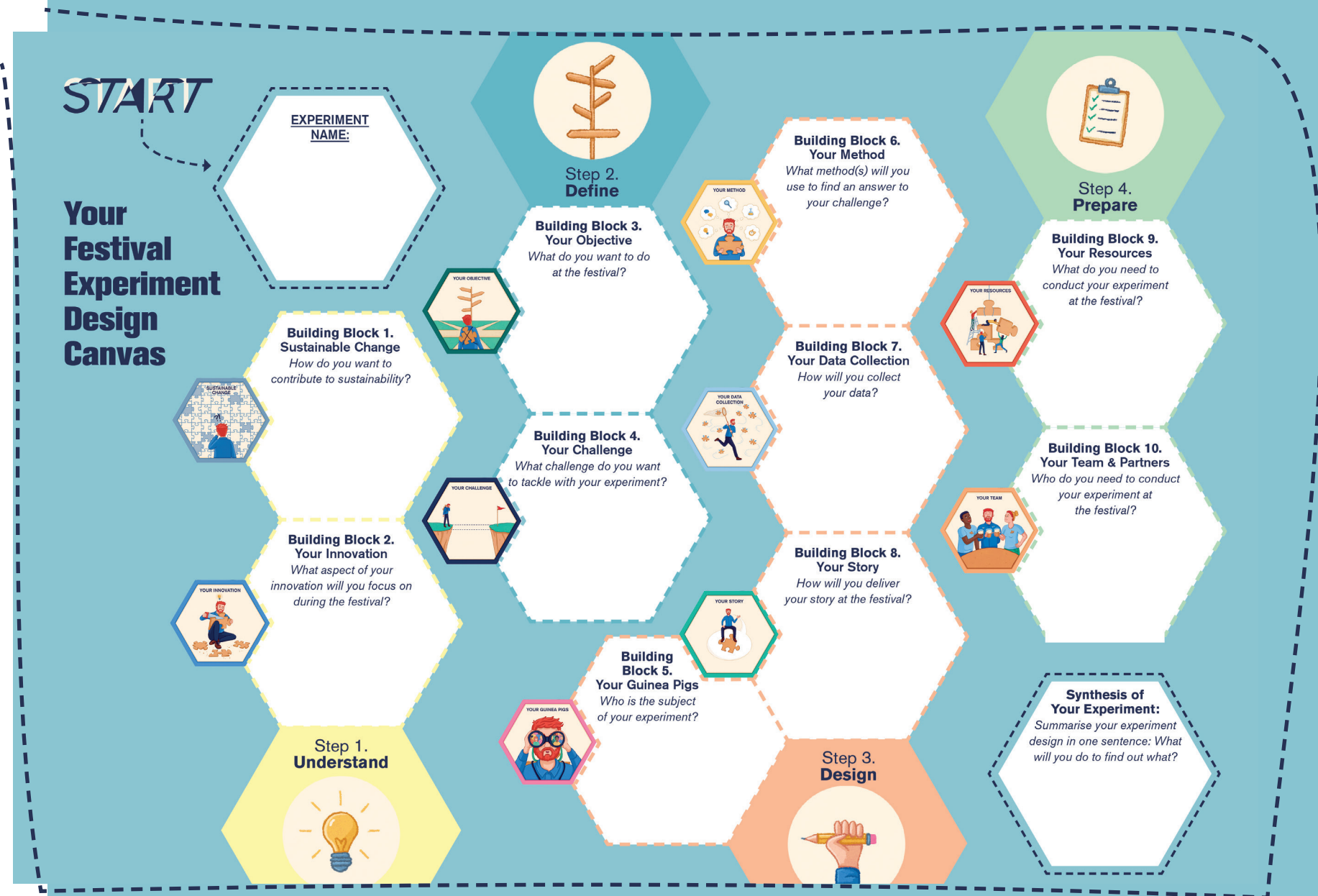
Som beskrivits tidigare kommer att ändra specifika saker i din experimentdesign också påverka andra aspekter av ditt festivalexperiment. För att hålla koll på samspelet mellan de olika byggstenarna och för att hjälpa dig designa ett komplett och sammanhängande festivalexperiment skapade vi en duk baserad på de 10 byggstenarna som beskrivs i den här guiden. Du kan använda duken för att skriva ner dina beslut, frågor och resultat för varje byggsten. På så sätt kan du hålla koll på om du har tänkt på alla relevanta saker för ditt festivalexperiment. När du gör det, glöm inte att design är en iterativ process.

Fortsätt gärna ändra och justera dina inlägg.

Instruktioner:

Använd duken genom att svara på frågorna och fylla i svaren i de angivna byggblocken. Behöver du mer hjälp med att fylla i de olika byggstenarna? Använd de olika arbetsbladen i slutet av varje byggsten för att dyka in i mer detaljer.

Du kan ladda ner en utskriftsvänlig version av duken på www.feguide.eu.



HÅLL KOLL PÅ DESIGNEN AV DITT FESTIVALEXPERIMENT MED HJÄLP AV DIN FESTIVALEXPERIMENTDUK!

START

Your Festival Experiment Design Canvas

EXPERIMENT NAME:

Step 2. Define

Building Block 3. Your Objective
What do you want to do at the festival?

Building Block 6. Your Method
What method(s) will you use to find an answer to your challenge?

Step 4. Prepare

Building Block 9. Your Resources
What do you need to conduct your experiment at the festival?

Building Block 7. Your Data Collection
How will you collect your data?

Building Block 10. Your Team & Partners
Who do you need to conduct your experiment at the festival?

Building Block 8. Your Story
How will you deliver your story at the festival?

Building Block 5. Your Guinea Pigs
Who is the subject of your experiment?

Synthesis of Your Experiment:
Summarise your experiment design in one sentence: What will you do to find out what?

Step 1. Understand

Building Block 1. Sustainable Change
How do you want to contribute to sustainability?

Building Block 2. Your Innovation
What aspect of your innovation will you focus on during the festival?

Building Block 4. Your Challenge
What challenge do you want to tackle with your experiment?

YOUR OBJECTIVE

YOUR METHOD

YOUR RESOURCES

YOUR DATA COLLECTION

YOUR CHALLENGE

SUSTAINABLE CHANGE

YOUR INNOVATION

YOUR STORY

YOUR GUINEA PIGS

YOUR TEAM



Din resa



Även om varje festivalexperiment kommer att ha sin egen tolkning av de olika byggstenarna, är resan mot att designa och genomföra ett festivalexperiment generellt sett väldigt lik. För varje festivalexperiment måste du först förstå och definiera ditt omfattning och mål innan du kan välja din experimentmetod och försökskaniner på rätt sätt. Och innan du kan börja implementera dina planer måste du anpassa dig till festivalorganisationen om dina planer faktiskt är rimliga och genomförbara. Och naturligtvis måste du i slutet utvärdera ditt experiment och reflektera över dess resultat för att identifiera dina uppföljningsåtgärder. För att hjälpa dig att designa, implementera och utvärdera ditt festivalexperiment har vi lagt ut en 7-stegsresa (inspirerad av designtänkande) som du kan följa, och som ligger till grund för denna del av guiden. De sju stegen är:

Steg 1. Förstå.

Det här steget handlar om att förstå vilken hållbar förändring du vill ta itu med och hur din innovation relaterar till den. Byggstenar som är kopplade till detta steg är:

Byggsten 1. Hållbar förändring.
Byggsten 2. Din innovation.

Steg 2. Definiera.

Vad exakt vill du ta reda på på festivalen? Detta steg utmanar dig att bli specifik på vilken utmaning och mål du har. Byggstenarna är:

Byggsten 3. Ditt mål.
Byggsten 4. Din utmaning.

Steg 3. Design.

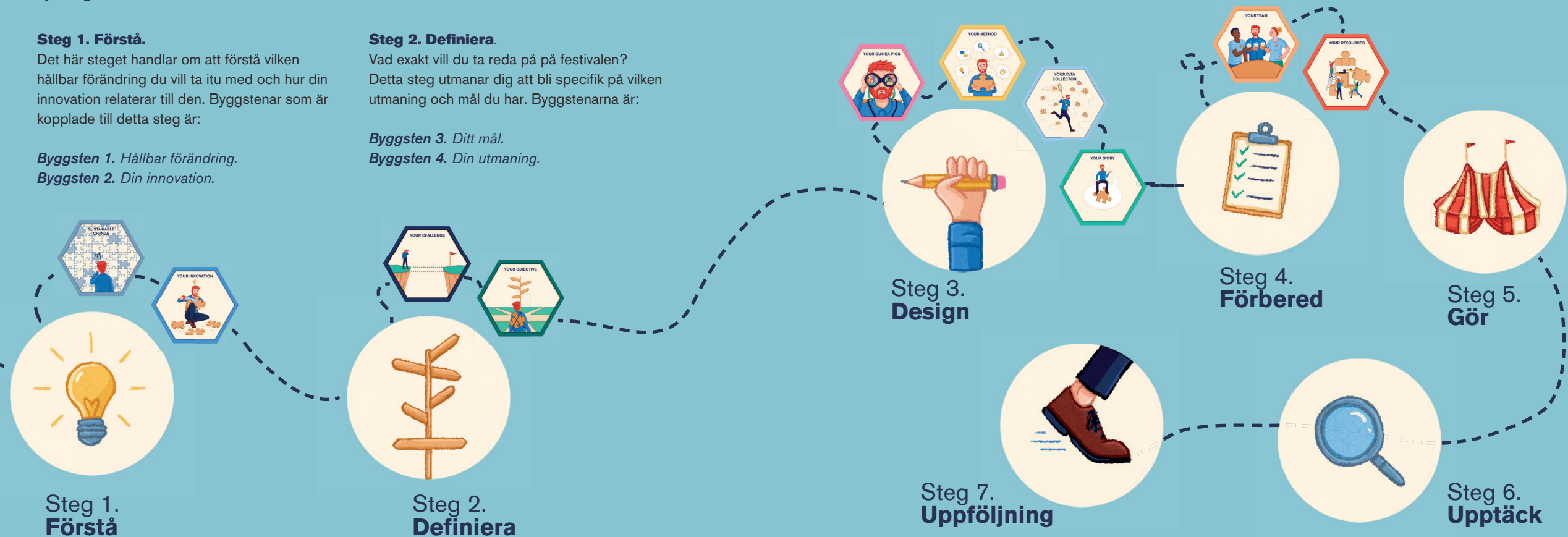
Hur kommer ditt experiment att se ut, så det löser din utmaning? I detta steg introducerar vi fyra byggstenar som ingredienserna i ett väl förberett experiment. Dessa byggstenar är:

Byggsten 5. Dina försökskaniner.
Byggsten 6. Din metod.
Byggsten 7. Din datainsamling.
Byggsten 8. Din berättelse.

Steg 4. Förbered.

Är din experimentdesign klar? Då, är det dags att förbereda sig. I det här steget ger vi några praktiska tips för att förbereda och planera ditt festivalexperiment. Byggstenarna är:

Byggsten 9. Dina resurser.
Byggblock 10. Ditt team.



Steg 5. Gör.

För alla innovatörer som aldrig har varit på en festival tidigare, lyfter vi kort fram några praktiska festivalfakta som du behöver känna till, som festivalregistrering, transport, interaktion med festivalen, etc.

Steg 6. Upptäck.

I detta nästan sista steg kommer vi att ge dig stegen för att reflektera över ditt festivalexperiment och ta reda på vad det har gett dig. Dessa steg är: slappna av, kom ihåg din utmaning, tillbaka till dina förväntningar, börja strukturera, tolka, dra slutsatser och relatera.

Steg 7. Uppföljning.

Ett festivalexperiment är sällan en ensamstående handling. I det här steget identifierar vi några uppföljningsåtgärder baserat på ditt festivalexperiment. Kommer du att upprepa, gå tillbaka, gå framåt, pausa eller avbryta din innovationsprocess?

Även om resan presenteras linjärt är utformningen av ditt festivalexperiment en iterativ process. Det kommer att finnas många faktorer som du kommer att stöta på under din resa som kommer att omdefiniera eller ändra dina tidigare steg. Samtidigt kanske du redan har en klar uppfattning om vad du vill veta och kan därför hoppa över några steg. Eller så kanske du letar efter inspiration om specifika ämnen. Eller kanske har du redan genomfört ditt festivalexperiment och undrar hur du ska följa upp eller vad du kunde ha gjort bättre. Det är därför det inte finns någon fast sekvens för att göra din resa. Baserat på dina personliga preferenser, ditt omfattning, de involverade intressenterna etc. kan du börja den här guidens resa när som helst.

**TIPS!**

Använd duken på sidan 108 för att hålla reda på din designprocess under steg 1 till 4 på din resa.

WORK SHEETS

STEG 1: Förstå

ARBETSBLAD:
Byggsten 1:
Identifiera dina hållbara värden

ARBETSBLAD:
Byggsten 2:
Identifiera din innovations aspekter

KONTROLLPUNKT STEG 1.
Hållbarhetskontroll



ARBETSBLAD: Byggsten 1: Identifiera dina hållbara värden

När vi pratar om värde tänker man ofta på ekonomiskt värde, på ekonomisk vinst. När du skapar hållbara produkter eller tjänster kan ditt fokus också vara att skapa andra typer av värde. Vilken/ vilka typer av värde skapar du? Lista dina typer av värde genom att svara på frågorna i varje ruta. Du kommer förmodligen inte att kunna skriva något i varje ruta, men ge det ett försök!

Vilket värde skapar du med din innovation?

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av
detta arbetsblad på www.feguide.eu.



EKONOMISKT VÄRDE

Vad finansierar produktionen av varor eller tillhandahållandet av tjänster du skapar eller erhåller? (t.ex. skulder, eget kapital, bidrag)

TILLVERKAT VÄRDE

Vilka fysiska objekt eller tillgångar som du kan sälja eller använda för att tillhandahålla en tjänst skapar du? (t.ex. byggnader, utrustning, infrastruktur).

INTELLEKTUELLT VÄRDE

Vilken kunskap eller immateriell egendom skapar du? (t.ex. patent, programvara, procedurer, protokoll)

NATURVÄRDE

Hur bidrar du till att rädda eller underhålla världens naturresurser och/ eller ekosystem? (t.ex. biologiskt nedbrytbara material, återvinningsteknik, upprätthållande av biologisk mångfald)

MÄNNISKOVÄRDE

Vilka saker som kompetens, förmågor och motivation bland människor skapar du? (t.ex. kunskaper, färdigheter, erfarenhet)

SOCIALT VÄRDE

Vilka relationer mellan organisationer och/ eller människor för att förbättra individuellt och kollektivt välbefinnande skapar du? (t.ex. delade normer, gemensamma värderingar och beteenden, partnerskap)

ARBETSBLAD: Byggsten 2: Identifiera din innovations aspekter

Din innovation behöver olika saker för att implementeras. Du kommer att behöva en fysisk produkt, och du kommer också att behöva någon form av tjänst för att förse människor med din produkt. Men din innovation måste också fungera inom de befintliga tekniska, ekonomiska, sociala och/eller lagstiftningsmässiga infrastrukturerna som vår

värld består av. Det kommer också att behöva finnas någon form av social acceptans för din innovation. Att kartlägga alla dessa aspekter av din innovation hjälper dig att peka ut vilken del av din innovation du vill fokusera på på festivalen. Svara på frågorna i rutorna för att kartlägga dina innovationsaspekter.

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



PRODUKT

Vilken produkt erbjuder du?
(t.ex. schampo, maskinkomponent, förnybart material, social anslutning)

SERVICE

Hur förser du människor med din produkt?(t.ex. butik, webbshop, plattform, leverans, app)

Vilken/vilka aspekter av din innovation vill du fokusera på med ditt experiment?

SOCIAL ACCEPTANS

Vilka normer, värderingar och/eller beteende är viktiga för att din innovation ska antas? (t.ex. medvetenhet om matsvinn, materialåtervinning, en specifik kontorskultur)

SYSTEM ELLER INFRASTRUKTUR

Vad behöver din produkt för att fungera antingen tekniskt, ekonomiskt eller lagstiftningsmässigt? (t.ex. internet, tillstånd, tekniskt system)

Kontrollpunkt Steg 1. Hållbarhetskontroll



Innan du går till steg 2, kan du förklara hur och varför din innovation bidrar till att skapa en mer hållbar värld?

Innan du går till steg 2; Kan du fylla i tomrummen?

Min innovation är _____ och bidrar till en

mer hållbar värld eftersom _____.

Effekten jag vill skapa med min innovation är

_____. Det bidrar därför

till följande SDG: _____,

_____.

Att inse min innovation är lönsamt och inom min direkta

räckvidd eftersom _____.



**Låt oss förändra
världen!**

WORK SHEETS



STEG 2: Definiera

ARBETSBLAD:
Byggsten 3:
Identifiera dina mål

ARBETSBLAD:
Byggsten 4a:
Identifiera din utmaning Din utmaning

ARBETSBLAD:
Byggsten 4b:
Kartlägg dina antaganden

KONTROLLPUNKT STEG 2.
Festivalpassform



ARBETSBLAD: Byggsten 3: Identifiera dina mål

Du kan ha så lite som ett stort mål, eller så många som hundra små mål genom att experimentera på en festival. Från att samla in data till att hitta investerare. Vilka är dina mål? Skriv ner dem i rutorna. Försök att formulera dem som tydliga mål och lägg till fler rutor om det behövs!



TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av
detta arbetsblad på www.feguide.eu.

Vad vill du uppnå på festivalen?

MITT MÅL ÄR...

MITT MÅL ÄR...

MITT MÅL ÄR...

MITT MÅL ÄR...

MITT MÅL ÄR...

ARBETSBLAD:

Byggsten 4a:

Identifiera din utmaning



TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.

Vad är din Festival Challenge?

Innan du börjar designa ditt festivalexperiment är det viktigt att göra din festivalutmaning konkret. Vad är det egentligen du vill ta reda på på festivalen? Svara på frågorna i rutorna som börjar med 1) din önskade situation, sedan 2) din nuvarande situation och sist 3) din utmaning.

Skriv ner dina svar i rutorna. Observera att din utmaning kan ändras medan du fortsätter att designa ditt festivalexperiment. Tveka inte att återkomma till din utmaning i ett senare skede och om(definiera) den. Design är en iterativ process!

DIN NUVARANDE SITUATION

Tänk på de saker i din nuvarande situation som hindrar dig från att uppnå din önskade situation.
(t.ex. ...)



FRÅGAN OM DIN UTMANING

Det kommer förmodligen att finnas hinder att ta för att komma från din nuvarande situation till din önskade situation. Vilken är utmaningen du vill fokusera på under festivalen?

DIN ÖNSKADE SITUATION

Tänk på din önskade situation:
Vart vill du komma? Vad vill du veta?
(t.ex. ...)



ARBETSBLAD: Byggsten 4b: Kartlägg dina antaganden

Vilka antaganden ligger bakom din Festivalutmaning?

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av
detta arbetsblad på www.feguide.eu.



För att förbättra din festivalutmaning kan du använda en antagandematrix för att identifiera om det finns några antaganden eller fördomar dolda eller bakom din utmaning. Ett antagande är något som du accepterar som sant utan frågor eller bevis. Antagandematriken hjälper dig att prioritera vilka antaganden du behöver undersöka, testa eller utvärdera innan du fortsätter arbeta med din utmaning.

Kritiska

Antaganden som är
mycket viktiga för din
innovation.

Osäkra

Antaganden baserade
på saker du inte vet
ännu.

Säker

Antaganden baserade på
saker du vet är sanna.

SÅ HÄR ANVÄNDER DU ANTAGANDEMATRISEN:

1. Skriv ner alla möjliga antaganden du kan ha om din utmaning på post-it lappar. Tips: Du kan börja dina meningar med: 'Jag hoppas att...', 'Mina kunder tror att...', 'Vi är nästan säkra på att...' osv.
2. Placera varje post-it längs den horisontella axeln genom att poängsätta hur säker på att du är att antagandet om post-it är sant. Kvar finns de antaganden du är väldigt osäker på och till höger är de du är ganska säker på.
3. Sätt sedan varje post-it längs den vertikala axeln. Ovanför horisontell linje är antaganden som är mycket viktiga för din innovation och dina antaganden under den horisontella linjen är mindre eller inte så kritiska för din innovation.
4. Baserat på denna handling, antagandena du bör fokusera på att utforska kommer att placeras längst upp till vänster. Dessa är antaganden du bör titta närmare på innan du börjar designa ditt experiment. Eller! Ett av dessa antaganden kan vara saken som hela ditt experiment kommer att handla om.

Inte kritiska

Antaganden som är mindre
viktiga för din innovation.

Kontrollpunkt Steg 2. Festivalpassform



Innan du går vidare till steg 3 och börjar fundera på vad du vill göra på festival är det alltid bra att (om)överbäga om ett festivalsammanhang är rätt plats för dig att ta dig an din utmaning? Fyll i tomrummen för att utvärdera om ditt mål, din utmaning och festivalsammanhang är en (tillräckligt bra) matchning. Behöver du lite inspiration? Kolla in möjligheterna och utmaningarna med att experimentera i festivalsammanhang på sidan 32.

Innan du går till steg 3; Kan du fylla i tomrummen?

Min utmaning är _____.

För att ta itu med Min utmaning på festivalen kommer
jag att _____.

En festival är en relevant plats att göra detta eftersom
_____.

Det för en festival är en ...

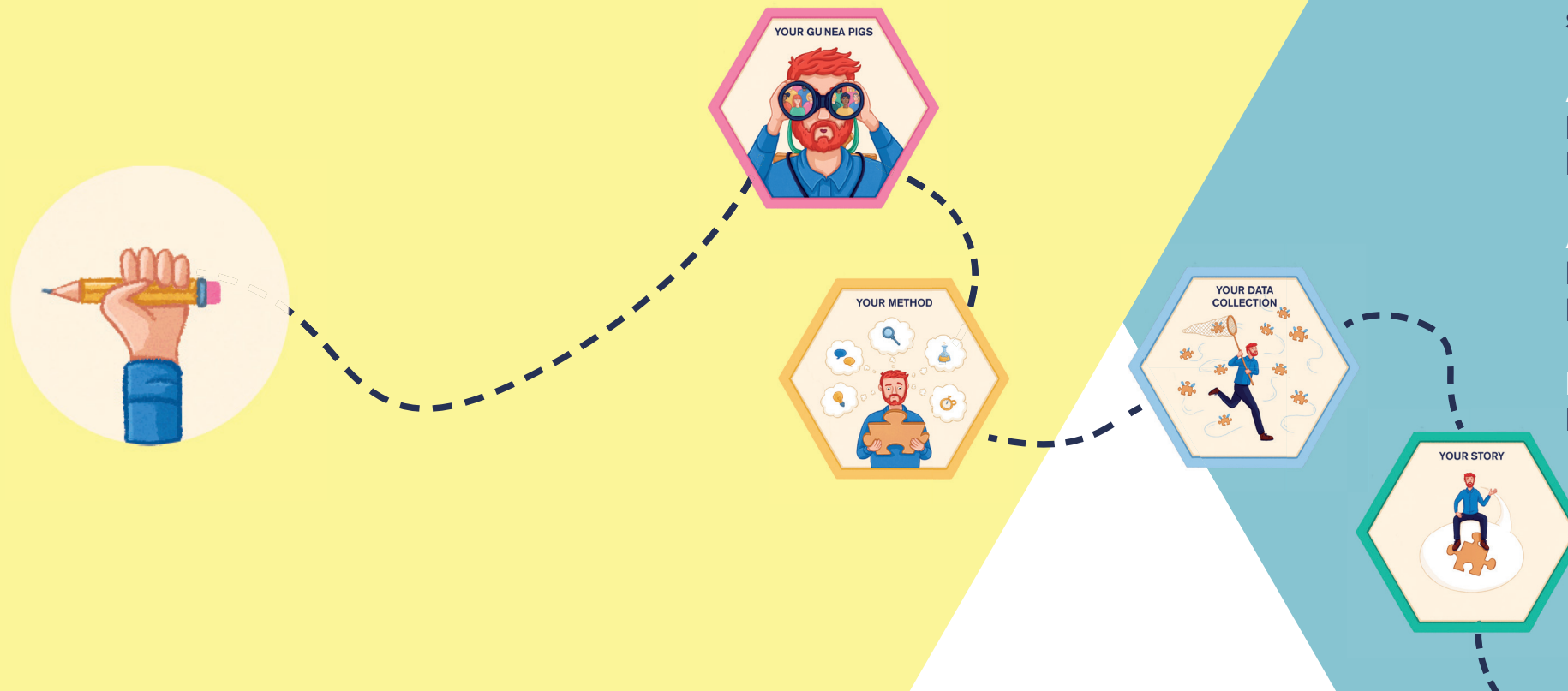


... sammanhang för att jag tacklade Min utmaning!

Hittade du en festivalpassning? Låt oss börja designa ditt festivalexperiment!

RINGA IN DITT SVAR

WORK SHEETS



STEG 3: Design

ARBETSBLAD:
Byggsten 5:
Identifiera dina försökskaniner

ARBETSBLAD:
Byggsten 6:
Visualisera din metod

ARBETSBLAD:
Byggsten 7:
Planera din datainsamling

BONUS
samttyckesformulär för dumstrutar

ARBETSBLAD:
Byggsten 8a:
Bygg din berättelse

ARBETSBLAD:
Byggsten 8b:
Planera din berättelse

KONTROLLPUNKT STEG 3.
Experimentdesignkontroll

ARBETSBLAD:

Byggsten 5:

Identifiera dina försökskaniner



TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.

Vem är din försvarskanin?

Om du inte är säker på vem dina försökskaniner ska vara, bara har ett antagande eller vill specificera dem ytterligare kan det hjälpa att skapa en eller flera 'personas'. Personas är fiktiva karaktärer som du skapar för att förstå dina försökskaniners beteende, behov och erfarenhet.

Det finns många egenskaper som du kan använda för att beskriva dem. Skapa en persona av dina försökskaniner genom att fylla i varje ruta.

(Sub)kultur

Är din försökskanin en del av en (sub)kultur? En subkultur är en uppsättning delade värderingar och traditioner kring en viss livsstil, kulturscen, sport, mode eller andra gemensamma intressen för en grupp.

Demografi

Vad är ditt försökskanins ålder, kön, religion, inkomst, familjestatus, utbildning etc.?

Innovationsberedskap

Hur öppen förväntar du dig att din försökskanin ska vara för din innovation? Riktad du dig mot personer som vågar ta risker och vill testa de nyaste prylarna, smakerna, applikationerna? Eller vill du hellre rikta in dig på eftersläntrade som vägrar att förbättra sig? (se även djupdykningen i Roger's Innovationsanvändningskurva på sidan 182).

Festivalbehov

Vad letar din försökskanin efter på festivalen? Vad behöver din försökskanin i form av tid, pris, erfarenhet, utseende, status, effektivitet, tillförlitlighet, användbarhet, kvalitet, etik, hållbarhet och så vidare...?

Festivalaktivitet

Vad gör din försökskanin på festivalen? Är de en besökare, festivalbesättning, volontär, tekniker, artist, ...?

ÖVRIGT

ARBETSBLAD:

Byggsten 6:

Visualisera din metod

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av
detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Att välja metod för sitt experiment kan ibland kännas något abstrakt. Att visualisera ditt experiment hjälper dig att göra din metod konkret och placera den i ett sammanhang. Använd rutorna för att rita två scenarier av ditt experiment: ett soligt och regnigt scenario. Tänk på saker som upplägget av ditt experiment, vad du och dina marsvin kommer att göra, var kommer ditt experiment att äga rum, vilka saker du behöver, etc. Använd de nedre rutorna för att skriva ner de resurser du behöver för ditt experiment. När du är färdig med att rita, utvärdera om du kan nå ditt mål med experimentet som du har ritat. Behöver ditt experiment några ändringar, justeringar eller tillägg? Lägg till dem i din ritning eller skapa en ny.

Soligt scenario

Rita ditt experiment om solen skiner.

TIPS!
Istället för att rita ett soligt och regnigt scenario kan du också rita ett scenario med låg och hög budget, ett dag- eller nattsenario, ett scenario med vuxna och barn osv.

Vad ska du göra på festivalen?

Regnigt scenario

Rita ditt experiment om det regnar.

Resurser som behövs när det är soligt

Lista alla resurser du behöver för att utföra ditt experiment om det är soligt.

Resurser som behövs i båda scenarierna

Lista alla resurser du behöver för att utföra ditt experiment oavsett scenario.

Resurser som behövs när det regnar

Lista alla resurser du behöver för att utföra ditt experiment om det regnar.

ARBETSBLAD:

Byggsten 7:

Planera din datainsamling

Vilken typ av data behöver du samla in och hur kommer du (se till att du kan) lagra den? Hur kommer du att säkerställa att sättet du planerar att samla in dina uppgifter överensstämmer med vad du har i åtanke? Försök att svara på frågorna i rutorna för att skapa en översikt över din datainsamlingsplan.

TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Hur kommer du att samla in din data?

1. Utmaning

Vad vill du veta eller ta reda på?

(t.ex. Jag vill ta reda på hur festivalbesökare gillar smaken på min tångburgare och hur mycket de är villiga att betala för den.)

2. Operationalisering

Hur kommer du att mäta variablerna i dina utmaningar eller frågor?

(t.ex. jag mäter smak på en 5-gradig skala från 1=blä till 5=smaskigt!

Och jag har någon som observerar reaktioner. Och jag kommer att be dem att "betala vad de vill" med en anonym minimipris på 4,50 €.)

3. Typ av data

Vilken typ av data (kvalitativ/kvantitativ/båda) behöver du för att svara på din fråga?

(t.ex. kvantitativa data (5-gradig skala) och kvalitativa data

(observationer av reaktioner) om smak och kvantitativa data om pris.

4. Datainsamling

Hur kommer du att samla in din data?

(t.ex. feedback från papperskorgen, observationer, foton och anteckningar.)

5. Analysera

Hur kommer du att analysera dina data?

(t.ex. jag kommer att räkna kvantitativa data och analysera dessa med hjälp av excel för att beräkna medelvärden, median och standardavvikelse (öva min matte). För kvalitativa data som foton och anteckningar kommer jag att använda nedladdning, mätta & gruppera (se tips i steg 6. Upptäck på sidan 290).

6. Datalagring och sekretess

Hur kommer du att lagra dina data? Och hur säkerställer du integriteten för de uppgifter du samlar in och lagrar?

(t.ex. jag kommer att använda en QR-kod på min foodtruck för att folk ska ge sitt samtycke.

Jag kommer inte att samla in några personliga uppgifter och mina undersökningar är anonyma.)



Samtyckesformulär för Dumstrutar

Använd gärna detta exempel på ett samtyckesformulär för att be försökskaniner i ditt experiment om samtycke.

Samtyckesformulär

Experimentets arbetstitel:

Namn på innovatör(er):

Syftet med detta experiment är att samla in insikter och input till:

Resultatet av detta projekt kommer att vara:

Detta experiment kommer att involvera ditt deltagande i en intervju/observation/konversation/.... det tar ungefär ____minuter.

1. Jag/Vi samtycker till att video/ljudband/ anteckningar blir gjorda av dessa sessioner och att användas för att hjälpa arbetet.
2. Jag/vi samtycker till_____.
3. Jag/Vi kan välja att kliva ur experimentet vid vilken tid som helst och när som helst.

ARBETSBLAD: Byggsten 8a: Bygg din berättelse

Du känner säkert till de 20 minuter långa föredragen från TEDx-konferenserna som handlar om "idéer värda att sprida". De är ofta fantastiska, inspirerande samtal och får dig på fötter och applåderar. Svara på frågorna i rutorna för att skapa din egen perfekta berättelse!

TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Vad kommer du att berätta för din publik?

TIPS!

Delar av bra berättelser är:
Passion / äkthet / humor / vädja till publiken /
verkliga världen / känsla / enkelhet / personlig
erfarenhet / originalitet / specifikt sammanhang

1. Kontexten

Beskriv sammanhanget för din innovation. Börja med en anekdot, personlig upplevelse, nyhet eller faktisk situation som illustrerar dina önskemål.

TIPS! Lagg till känslor för att göra dina önskemål starkare.

2. Den huvudsakliga "konflikten"

Vilken är den huvudsakliga konflikten eller utmaningen som ligger bakom din innovation? Nämn de hinder och hinder som hindrar dina önskemål från att gå i uppfyllelse.

TIPS! Du kan öka relevansen och brådskan genom att ange en tidsgräns.

3. Din huvudidé

Vad är din huvudidé, din innovativa lösning, för att lösa konflikten eller utmaningen?

TIPS! Det här bör vara en enkel mening.

4. Utarbetande av din idé

Nämn mer information om hur din huvudidé fungerar. Hur utvecklades det? Hur kommer du att implementera det?

TIPS! Undvik jargong och fokusera på olika typer av värde.

5. Uppfyllelse av din önskan

Hur uppfyller din innovation de ursprungliga önskemålen i din konflikt eller utmaning? Vad är din prestation?

TIPS! Gör det personligt.

6. Sista uttalande

Avsluta med ett kort och kraftfullt sista uttalande.

TIPS! Detta kan vara en "uppmaning" eller CTA för din publik.

ARBETSBLAD: Byggsten 8b: Planera din berättelse

När man berättar en historia är upprepning nyckeln. Använd det här arbetsbladet för att fundera över vad du ska berätta för vem och på vilket sätt före, under och efter festivalen. Gör det genom att svara på frågorna i rutorna. Rita gärna ditt svar också!

TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Vad kommer du att kommunicera hur och när?

Under

Vad kommer du att kommunicera till vem och hur under festivalen?

Efter

Vad kommer du att kommunicera till vem och hur efter festivalen?

Innan

Vad kommer du att kommunicera till vem och hur innan festivalen?



Kontrollpunkt Steg 3. Experimentdesignkontroll



Innan du börjar produktionen, se om du har designat ett sammanhängande experiment genom att tänka på följande ...

Innan du går till steg 4; kan du markera rutorna?

- ☐ Jag vet vilka mina försökskaniner är och de är med på festivalen.
- ☐ Metoden/metoderna jag har valt kommer att förse mig med de uppgifter jag letar efter.
- ☐ Graden av komplexitet i min metod är i linje med den typ av data jag letar efter.
- ☐ Jag vet vilken typ av data jag vill samla in på festivalen och att göra det är genomförbart.
- ☐ Sättet jag kommer att samla in min data på festivalen är i linje med integritetsbestämmelserna.

- ☐ Jag är medveten om mina potentiella fördomar (se sidan 166).
- ☐ Jag har en plan på hur jag ska behandla min data efter festivalen.
- ☐ Jag kan förklara hur min innovation bidrar till hållbar förändring.
- ☐ Jag har en tydlig och begriplig berättelse med en tydlig uppmaning till handling.
- ☐ Jag har en plan på hur jag ska leverera min berättelse före, under och efter festivalen.

Redo?
**Låt oss förvandla idéer
till verklighet!**

WORK SHEETS



STEG 4: Förbered dig

ARBETSBLAD:
Byggsten 9a:
Budgetera dina resurser

ARBETSBLAD:
Byggsten 9b:
Planera ditt experiment

ARBETSBLAD:
Byggsten 10:
Identifiera ditt team

KONTROLLPUNKT STEG 4.
Slutlig produktionskontroll

BONUS
Festivalpacklista



ARBETSBLAD:

Byggsten 9a:

Budgetera dina resurser

När man berättar en historia är upprepning nyckeln. Använd det här arbetsbladet för att fundera över vad du ska berätta för vem och på vilket sätt före, under och efter festivalen. Gör det genom att svara på frågorna i rutorna. Rita gärna ditt svar också!

TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Vilka resurser behöver du och vad kostar de?

Så här fyller du i formatet:

1. Börja med att summera dina inkommande medel för att veta din tillgängliga budget.
2. Lista alla resurser som du behöver per kategori och inkludera deras pris. Även om enheter kan vara olika (t.ex. pris/styck, pris/kg, pris/timme, etc.) försök att översätta allt till en valuta.
3. Summera priserna på alla dina resurser. Detta resulterar i dina totala kostnader. Du kan använda delsummakostnaderna för att summera priset per kategori.
4. Subtrahera de totala kostnaderna från dina inkommande medel och se om du har råd med alla de resurser du har listat eller - om det blir negativt - hur mycket ytterligare budget du behöver.

TIPS!

Kvantifiera även kostnader i natura. Ange saker som tid som partners, leverantörer eller festivalorganisationen bidrar gratis till ditt projekt eller material som du får sponsrat. På så sätt får du veta det verkliga priset på ditt experiment. Bra att veta om du vill genomföra ditt experiment igen.

Resurs	Mängd	Pris/enhet	Totalt pris
+ Inkommande medel (t.ex. från crowdfunding, fonder, etc.)			
Subtotal för inkommande medel:			
- Material- och utrustningskostnader (t.ex. ved, surfplattor, vattentankar, belysningsarmaturer, etc.)			
Subtotala M&E-kostnader:			
- Platskostnader (t.ex. tillstånd, elkablar, belysning, etc.)			
Subtotala platskostnader:			
- Transportkostnader (t.ex. biluthyrning, lastbilsuthyrning, reseersättningspersonal etc.)			
Subtotala transportkostnader:			
- Kommunikationskostnader (t.ex. skyltar, fotograf, bildbanker, t-shirts, etc.)			
Subtotala kommunikationskostnader:			
- Personalkostnader { 19>(t.ex. inhyrd expertis, volontärer, etc.)			
Subtotala platskostnader:			
- Andra kostnader (t.ex. oförutsedd buffert, teamdrinkar, tackgåvor, etc.)			
Delsumma andra kostnader:			
TOTALA KOSTNADER:			
YTTERLIGARE BUDGET SOM BEHÖVS:			

ARBETSBLAD:

Byggsten 9b:

Planera ditt experiment



TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.

Vad är din plan före, under och efter festivalen?

Vilka är viktiga milstolpar och/eller deadlines? När kommer de att hända? Vad är de beroende av? Vilka är kritiska händelser som kan hindra ditt experiment från att hända? För att vara helt förberedd på ditt experiment är det klokt att göra en plan som anger dig och din partners viktiga deadlines. Använd de tre raderna för att skapa en tidslinje för var och en av faserna i ditt experiment: före, under och efter

festivalen. Ställ in start- och slutdatum för varje fas och inkludera viktiga milstolpar, produktions- och kommunikationsdeadlines, helgdagar, kommunikationsevenemang som (press)intervjuer, etc. Du kan använda olika skalor för varje tidslinje. Använd till exempel veckor för förberedelseperioden och timmar för när du genomför ditt experiment.

Före festivalen

Skapa en plan för att förbereda ditt experiment innan festivalen genom att rita alla viktiga händelser, milstolpar och (festival och kommun) deadlines på tidslinjen.



Under festivalen

Skapa en plan för att genomföra ditt experiment under festivalen genom att rita upp dina anläggningsaktiviteter, dina experimentaktiviteter, avkopplings- och feststunder på tidslinjen.



Efter festivalen

Skapa en plan för att utvärdera ditt experiment efter festivalen genom att rita ut dina utvärderingsmöten, dataanalys och uppföljningsaktiviteter (kommunikation) på tidslinjen.



ARBETSBLAD: Byggsten 10: Identifiera ditt team

Använd det här arbetsbladet för att identifiera vem du behöver för att designa, implementera och följa upp ditt experiment. Börja med att lista de olika rollerna och ansvarsområdena i rutorna med hänsyn till alla faser. Tänk på aktiviteter som att designa experimentupplägget, ansöka om tillstånd, ordna transporter, skapa ett flygblad, rådgöra med

festivalorganisationen, bygga prototypen etc. Du kan göra din lista så detaljerad som du vill. Lista sedan dina teammedlemmar och partners och börja koppla rutorna till dem. Lägg gärna till mystiska personer till ditt team: personer som du vet att du kommer att behöva men som inte är klart ännu vilka de är. Till exempel festivalproducenten, en sponsor eller volontärer.

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Vem behöver du för att designa, implementera och utvärdera ditt experiment?

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Anslut!

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Beskriv rollen, ansvaret, uppgiften eller aktiviteten:

Fas(er): ☐ Uppföljning av ☐ design ☐ produktions ☐ experiment

Kontrollpunkt Steg 4. Slutlig produktionskontroll



En festival är en fantastisk plats där många saker är möjliga, men det kan också vara en väldigt utmanande miljö. Kontrollera om du har övervägt alla saker nedan för att vara fullt förberedd för att genomföra ditt experiment på festivalen. Om saker fortfarande är oklart; justera, skärp eller omforma ditt festivalexperiment.

Innan du går till steg 5; kan du markera alla rutorna?

Innan jag går till festivalen ser jag till att:

- ☐ Jag känner till (begränsningarna för) min **budget**.
- ☐ Jag har alla formulär för **tillstånd** och/eller **samtycke** jag behöver.
- ☐ Jag diskuterade **ansvar, ansvar och immateriella rättigheter** med festivalorganisationen och alla relevanta partners och intressenter.
- ☐ Jag har alla nödvändiga **resurser** för mitt experiment.

- ☐ Allt jag tar med är **väder- och idiotsäkert**.
- ☐ Jag har min **planering** anpassad till festivalorganisationens och alla mina partners och/eller leverantörer.
- ☐ Jag har ett **team** som är medvetna om sina uppgifter och ansvar.
- ☐ Jag har **bjudit in** alla relevanta partners, intressenter och/eller investerare till festivalen.
- ☐ Jag och mitt team har fått **entrébiljetter till festivalen**.
- ☐ Alla mina teammedlemmar kommer att berätta samma **berättelse**.
- ☐ Jag packade **silvertejp**.

Och viktigast av allt!

- ☐ Jag har anpassat alla mina **slutliga planer** med festivalorganisationen som de välkomnar!

**Kryssat i alla rutor?
Låt oss packa!**

BONUS

Festival Packlista

Innan du lämnar huset; Har du packat allt?

Det fina med en festival är att den ofta byggs från grunden.

Det plötsliga uppkomsten och försvinnandet är en av deras magiska aspekter. Det betyder också att du generellt sett verkligen måste ta med ALLT du kan behöva. Från kablar, kaffekoppar och solkräm till reservdelar, verktyg och tejp. Se till att kolla med festivalorganisationen att allt du kan tänkas behöva finns på plats, ordnat åt dig eller ta med dem själv.

Bra förberedelser kommer att göra ditt festivalliv mycket roligare, så vi har gjort en checklista med några av de viktigaste festivalerna:

När du gör en dagsutflykt till festivalen:

Absolut nödvändigt

- ☐ Värmebeständig kopp och/eller vattenflaska
- ☐ Solglasögon/hatt
- ☐ Solskydd
- ☐ Snacks
- ☐ Bankkort *(du behöver inte kontanter på plats)*
- ☐ Öronpropp
- ☐ Och min _____

Elektronik

- ☐ Smartphone
- ☐ Telefon laddare
- ☐ Laptop och/eller surfplatta
- ☐ Laddare för bärbar dator och/eller surfplatta
- ☐ Bärbar laddare för din elektronik
- ☐ Och min _____

Kontorsaker

(T.ex. anteckningsblock, pennor, kamera, dator, prototyper, kommunikationsmaterial eller inte, incitament för deltagande).

- ☐ Anteckningsblock
- ☐ Penna/Pennor
- ☐ Kamera
- ☐ Prototyp
- ☐ Dator
- ☐ Och min _____

Material och utrustning

- ☐ Förlängningssladd
- ☐ Reservdelar
- ☐ Silvertejp
- ☐ Rep
- ☐ Buntband
- ☐ Alla vanliga eller elverktyg
- ☐ Lite trä för att jämna ut golvet
- ☐ Kartong eller trä för skyltning
- ☐ Och min _____
- ☐ Och min _____
- ☐ Och min _____
- ☐ Och min _____
- ☐ Och min _____

När du tillbringar natten lägg till:

Kläder

- ☐ Jacka/tröja för när det blir kallt eller regnigt *(det svalnar ofta på natten)*
- ☐ Lämpliga kläder *(kolla väderprognosen!)*
- ☐ Underkläder, skjortor, byxor och strumpor *(ta med lite extra)*
- ☐ Skor
- ☐ Flipflops *(för i duschen)*
- ☐ Badkläder
- ☐ Och min _____

Toalettartiklar (överdriv inte!)

- ☐ Toalettartiklar och sanitetsprodukter *(schampo, duschtvål, hårgelé, smink, deodorant/parfym)*
- ☐ Alla mediciner du kan behöva
- ☐ Linsvätska *(om du har linser på dig)*
- ☐ Och min _____

Sömn

- ☐ Tält *(låna ett istället för att köpa ett för engångsbruk)*
- ☐ Sovsäck
- ☐ (Luft)madrass
- ☐ Kudde *(du kan alltid fylla på den med kläder för att spara utrymme)*
- ☐ Handdukar *(fler än 1 om vädret är blött)*
- ☐ Ficklampa för i ditt tält/under natten
- ☐ Och min _____

Följande saker är inte nödvändiga och inte praktiska:

- ☐ Superdyra prylar/bling
- ☐ Bowlingklot
- ☐ Ljus
- ☐ Högklackade skor
- ☐ Och min _____

Följande saker är inte nödvändiga, men roliga:

- ☐ Onesies
- ☐ Vattenpistoler för vattenkrig!
- ☐ Uppblåsbara krokodiler eller flamingos för simning
- ☐ Glitter eller ansiktsmålning *(ett bra sätt att få festivalvänner)*
- ☐ Och min _____

Redo?
**Låt oss starta
festen!**



WORK SHEETS

STEG 5: GÖR

ARBETSBLAD:
Steg 5:
Att föra anteckningar

KONTROLLPUNKT STEG 5.
Kör ditt experiment



ARBETSBLAD:

Steg 5:

Att föra anteckningar

Alla samtal, alla nya ansikten, alla nya idéer, alla möjligheter, all feedback. Festivaler kan vara ganska överväldigande. Så hur minns du allt du upplever på festivalen? Vilka anteckningar ska du ta? Tja, du bör åtminstone göra anteckningar om saker du behöver komma ihåg och om saker du behöver göra. Att använda det här anteckningssystemet kan hjälpa dig. Skriv ut den i stort eller kopiera den på en stor bit kartong.

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Vad behöver jag komma ihåg?

SAKER ATT GÖRA

Att göra på festivalen:

Att göra efter festivalen:

SAKER ATT PLANERA

Viktiga datum eller milstolpar du behöver komma ihåg:

Människor att få kontakt med (inkludera för att nämna varför):

SAKER ATT KOMMA IHÅG

Personliga insikter, idéer eller lärdomar du lärt dig om din innovation:

Nya frågor eller uppföljningsfrågor eller idéer som rör din innovation:

Feedbackpunkter och idéer från andra personer om din innovation (oavsett om du håller med dem eller inte):

Utvärderingspunkter angående designen och processen för ditt experiment:

Kontrollpunkt Steg 5. Kör ditt experiment



Det finns några viktiga saker som du ALLTID bör ta hänsyn till när du genomför ditt experiment. För att göra livet enkelt skapade vi en checklista som du kan skriva ut och hänga eller hålla nära ditt experiment!

När du är på festivalen; kom alltid ihåg att:

- ☐ ... **HÅLL ANMÄRKNINGAR** så att du kommer att kunna komma ihåg dina nya insikter, ansluta till nyligen träffade människor och följa upp löften du ger,
- ☐ **Säkerställ INTEGRITETEN** för dina försökskaniner,
- ☐ **GÖR BILDER** för att fånga din experimentuppställning och den övergripande atmosfären,
- ☐ **Notera dina FÖRVÄNDIGHETER** (se sidan 166),
- ☐ **Se till att alla berättar samma BERÄTTELSE,**

- ☐ **Se till att ditt experiment alltid är BEMANNAD,**
- ☐ **Kolla VÄDERPROGNOSEN** och var beredd på sol, regn, stormar osv.
- ☐ **Glöm inte att äta, dricka och använda SOLSKYDDSFAKTOR,**
- ☐ **Ha KUL!**

**Låt oss se vad du har fått
reda på...**



WORK SHEETS

STEG 6: Upptäck

ARBETSBLAD:

Steg 6a:

Utvärdera ditt experiment

ARBETSBLAD:

Steg 6b:

Formulera dina lärdomar

KONTROLLPUNKT STEG 6.

Utvärderingspitch



ARBETSBLAD:

Steg 6a:

Utvärdera ditt experiment

När du utvärderar ditt experiment finns det många saker som du kan utvärdera. Fungerade upplägget av ditt experiment? Lyckades du samla relevant och värdefull data? Hur samarbetade du, ditt team och dina partners? Förstod folk vad du sa till dem? Och så vidare. Svara på frågorna i rutorna som rör de olika byggstenarna för att utvärdera ditt festivalexperiment.

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Hur gick ditt experiment?

Ge varje ämne
ett slutresultat!
(1 av 10)

Poäng!



1. Hållbar förändring

Vilka saker lärde du dig om hållbarheten i din innovation?



2. Din innovation

Vad har du lärt dig om de olika aspekterna av din innovation?
Om din produkt, tjänst, infrastruktur eller system och om dess samhällelig acceptans?



3. Ditt mål

Nådde du (alla) dina mål på festivalen? Varför ja eller nej?



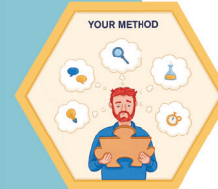
4. Din utmaning

Klarade du din utmaning? Var det tillräckligt konkret?
Var det möjligt att ta sig an på festivalen?



5. Dina försökskaniner

Vad har du lärt dig av dina försökskaniner om din innovation?
Var de rätt försökskaniner för ditt experiment?



6. Din metod

Var din valda metod(er) effektiv för att hitta ett svar på dina utmaning(ar)? Varför ja eller nej? Vad kunde ha fungerat (ännu) bättre?



7. Din datainsamling

Lyckades du samla tillräckligt med rätt data på festivalen?
Varför ja eller nej?



8. Din Berättelse

Hur reagerade folk på din berättelse? Var det tillräckligt tydligt och var det levererat på ett effektivt sätt? Vad kan du göra bättre nästa gång?



9. Dina resurser

Hade du allt du behövde för ditt festivalexperiment i tid?
Fanns det några saker du skulle göra annorlunda nästa gång?



10. Ditt team & dina partners

Hade du alla som du behövde för att genomföra ditt experiment inblandade?
Hade du rätt team och/eller partners eller saknades det folk?

Vad är poängen för din
totala erfarenhet av
festivalexperiment? (1 av 10)

ARBETSBLAD:

Steg 6b:

Formulera dina lärdomar

TIPS!
Ladda ner en utskrivbar version av
detta arbetsblad på www.feguide.eu.



Vad du har lärt dig?

Att utvärdera hur ditt experiment gick bra är naturligtvis mycket relevant, men oavsett om det var en stor framgång eller ett enormt misslyckande, kommer du att ha lärt dig saker. Att reflektera över vad du har lärt dig och formulera lärdomar för en nästa gång är också mycket värdefullt. Svara på frågorna i rutorna för att identifiera de lärdomar du lärt dig av din erfarenhet av festivalexperiment och ta med dem till nästa gång!

+ POSITIVT

Vad gick (riktigt) bra? Lista dina positiva upplevelser:

Kan du abstrahera allmänna lärdomar från dina positiva erfarenheter? Du kan formulera dem som saker du definitivt skulle göra igen! Eller som saker du tycker är värda att dela med andra.



- NEGATIVA

Vad gick (riktigt) dåligt? Lista dina negativa upplevelser:

Kan du abstrahera allmänna lärdomar från dina negativa upplevelser? Du kan formulera dem som saker du skulle göra annorlunda nästa gång, eller som du eller någon aldrig bör göra igen!



LÄRDOMAR:

LÄRDOMAR:

Kontrollpunkt Steg 6. Utvärderings Pitch



Många kommer att fråga dig om din festivalupplevelse och vad du har lärt dig. Använd formatet nedan för att anpassa dina tankar!

Innan du går till steg 7; kan du fylla i tomrummen?

För att ta mig an Min Utmaning _____
på festivalen.

Mina förväntningar var _____.

Jag fick reda på _____ och lärde mig at

_____.

Därför _____.

Låt oss avsluta!

WORK SHEETS

STEG 7: Uppföljning

ARBETSBLAD:
Steg 7:
Prioritera dina handlingar

KONTROLLPUNKT STEG 7.
Avsluta ditt festivalexperiment



ARBETSBLAD:

Steg 7:

Prioritera dina åtgärder

Så många frågor, så många idéer! Du kommer förmodligen att ha många (uppföljande) åtgärder identifierade. För att verkligen göra dem handlingsbara kan det hjälpa att prioritera de olika åtgärder du har identifierat. Vad behöver du egentligen göra snarast och vad är en mer långsiktig åtgärd? Använd Prioritetsmatrisen för att identifiera dina snabba vinster, större projekt, fyllningar och otacksamma uppgifter.

TIPS!

Ladda ner en utskrivbar version av detta arbetsblad på www.feguide.eu.



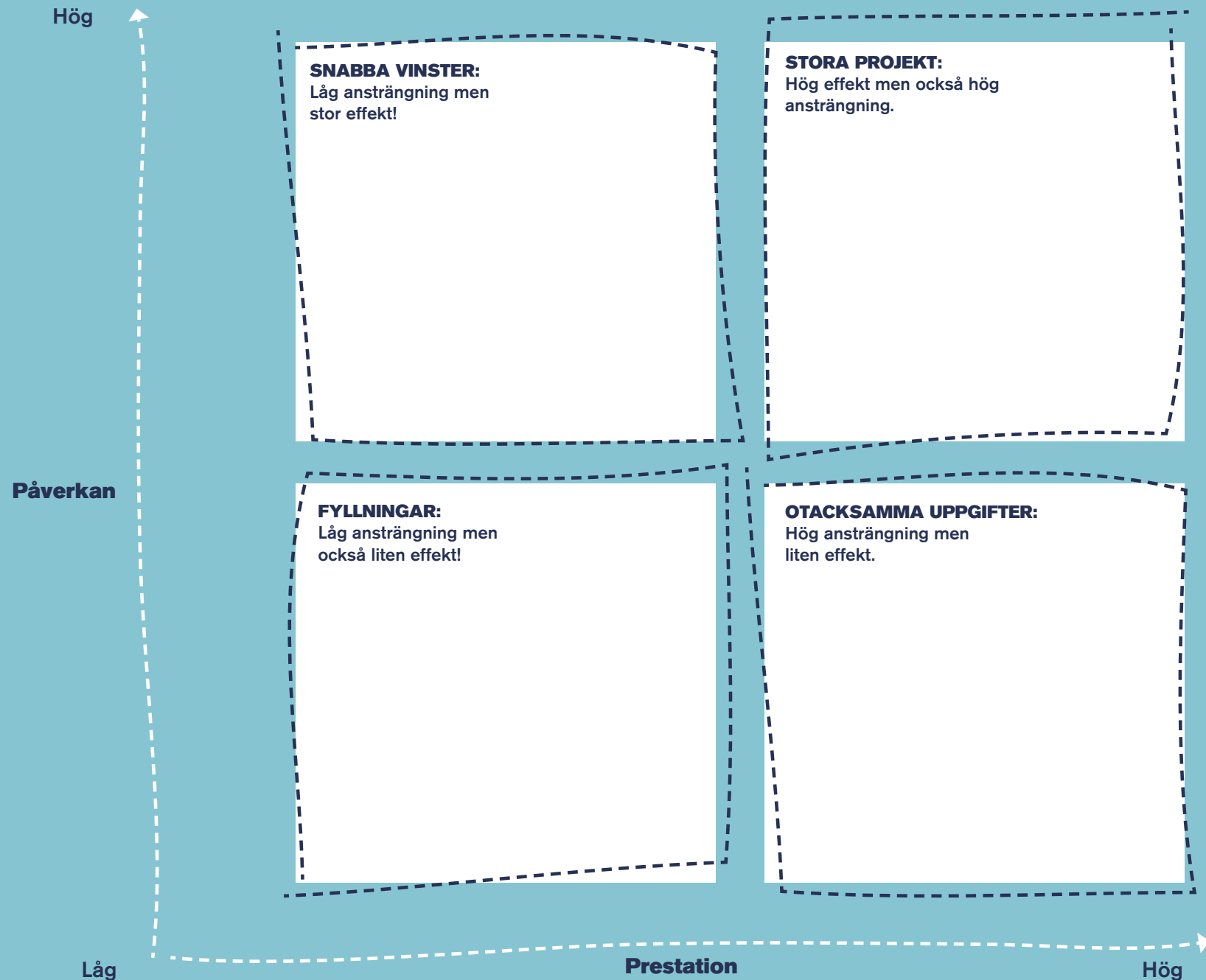
Vad bör du göra härnäst?

INSTRUKTIONER OM HUR DU ANVÄNDER PRIORITETSMATRISEN:

- Börja med att lista alla nödvändiga åtgärder.
- Sätt betyg på varje åtgärd genom att rita den på rätt plats i matrisen som följer axlarna för hög/låg påverkan och ansträngning.
- Prioritera de åtgärder som du (och ditt team) vill vidta åtgärder mot.
- Dela upp uppgifter och ansvar.
- Börja göra!

TIPS!

Du kan också använda denna matris för att prioritera andra typer av åtgärder! Till exempel när du designar ditt experiment eller planerar något annat.



Kontrollpunkt Steg 7. Avsluta ditt festivalexperiment



Innan du slutgiltigt avslutar ditt festivalexperiment, lägg lite eftertanke och ansträngning på att kommunicera om dina resultat och tacka ditt team och dina partners.

TIPS!

Använd visuellt berättande. Att testa på en festival tar i genomsnitt 2 dagar. Att använda bilder är ett mycket kraftfullt sätt att berätta för en publik om ditt experiment. Du kan till exempel använda en video för att berätta om din experimentprocess och dina resultat på bara 2 minuter. Genom att namnge de tidigare videorna i den andra och tredje videon kan du skapa en berättelse. Tillsammans kan dessa visa dina förbättringar och lärdomar från de tidigare testerna. Detta kan göra mervärdet av dina festivaläventyr synligt för konsumenten.

Och sist; följde du upp följande?

☐ Hantera ditt nätverk

Med så många människor som rör sig runt festivalen har du förmodligen träffat några mycket intressanta personer att utöka ditt nätverk med. Vänta inte för länge med att nå ut till nya människor du har träffat utan tacka också de personer du har arbetat med. Försök att hålla dessa kontakter varma genom att koppla upp dig till dem via sociala medieplattformar, boka nya tider och kanske kommer dessa nya kontakter du har knutit att hamna i nya samarbeten!

☐ Följ upp med dina försökskaniner

Om du har involverat (många) försökskaniner, antingen publiken, festivalarrangörer, volontärer, leverantörer eller något kreativt sinne. Vi föreslår att du följer upp dem, delar med dig av dina resultat, kommunicerar vad deras bidrag gav dig och hur du kommer att utveckla din innovation ytterligare. Kanske kommer du att behöva dem i ett senare skede av din utveckling. Det är alltid bra att ha en community runt sig (av potentiella kunder) som stöttar dig och sprider budskapet om dig och din innovation!

☐ Kommunicera dina resultat!

Det kan vara mycket fördelaktigt att dela det du har lärt dig och alla upplevelser du hade under festivalen till en större publik. Inte bara när det gäller publicitet utan också för att inspirera andra! Även om det gick helt fel kan det vara nyttigt och roligt att dela med sig av eftersom experiment också handlar om misslyckanden: andra människor kan också lära av det! Och positiva historier är alltid bra att dela med sig av.

Det kan vara en video, en Instagram-story, en rapport, ett konstverk. Var kreativ!

Vi ses nästa gång!





Denna arbetsbok har utvecklats inom Interreg North Sea Region-projektet Inno-Quarter.

Interreg
North Sea Region
Inno-Quarter

European Regional Development Fund



EUROPEAN UNION

För att gå mot ett mer hållbart samhälle behöver vi alternativa produkter, metoder och system. Som ett tillfälligt minisamhälle är festivaler en perfekt lekplats för att experimentera med dessa alternativ. De erbjuder ett verkligt sammanhang med likheter med den verkliga världen där människor kan experimentera med hållbara innovationer i en ganska säker, rolig och avslappnad atmosfär. Festivalexperimentguiden ger hållbara innovatörer, nystartade företag, inkubatorer, festivalarrangörer, forskare, studenter, regeringsrepresentanter och alla andra som vill bidra till hållbar innovation, insikt i hur en festival kan användas som en plats för hållbar innovation. Den här arbetsboken är fylld med arbetsblad som hjälper dig att designa, implementera och utvärdera ditt alldeles egna festivalexperiment och kommer att ge dig alla rätt verktyg för att själv börja experimentera på en festival!