

FESTIVAL EXPERIMENTATION WORKBOOK

EN ARBEJDSBOG
FOR BÆREDYGTIGE
INNOVATØRER
OM, HVORDAN
MAN DESIGNER,
IMPLEMENTERER
OG EVALUERER
EKSPERIMENTER PÅ
FESTIVALER.

*Denne projektmappe er en del af Festival
Experimentation Guide skrevet af Aranka Dijkstra &
Marije Boonstra*



FESTIVAL EXPERIMENTATION WORKBOOK

Kolofon

FESTIVAL EKSPERIMENTERING PROJEKTMAPPE

Denne projektmappe er baseret på Festival Experimentation Guide skrevet af Aranka Dijkstra & Marije Boonstra.

Layout | Studio Wouter van Tilborg

Illustrationer | Senne Trip

Dato | september 2022

Koordinering | Udviklingen af Festival Experimentation Guide blev koordineret af Open Innovation Research Group fra NHL Stenden University of Applied Sciences, Holland.



EU Interreg-finansieret projekt | Festival Experimentation Guide er et resultat af det europæiske Interreg North Sea Region-projekt Inno-Quarter. Støtten til produktionen af denne publikation fra Interreg-forvaltningsmyndighederne og Den Europæiske Union udgør ikke en godkendelse af indholdet, som kun afspejler forfatternes synspunkter, og Interreg-forvaltningsmyndighederne og Den Europæiske Union kan ikke holdes ansvarlige for evt. brug, der kan gøres af oplysningerne deri.



Projektpartnere | Aalborg Universitet (DK), Hogeschool West-Vlaanderen (BE), Innovatiepact Friesland (NL), LEMEX: Chair in Small Business and Entrepreneurship of University of 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).

Kreative fællesheder | Dette arbejde er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0. For at se en kopi af denne licens, besøg <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>



... for ALLE, der har lyst
brug en festival som et sted at eksperimentere
med bæredygtige innovationer!

Hvordan bruges denne projektmappe?

Denne projektmappe til festivaleksperimenter indeholder arbejdsarkene, der præsenteres i del 2 af Festival Experimentation Guide. Hvert trin på rejsen er introduceret, beskrevet og forklaret i festivalens eksperimentguide. Læs først guiden og tag derefter post-its, blyanter, tuscher, lim, billeder osv. for at udfylde arbejdsarkene og for at designe, forberede og evaluere dit festivaleksperiment.

Denne projektmappe starter med Festival Experimentation Design Canvas. Brug lærredet til at holde styr på samspillet mellem de forskellige byggeklodser og til at hjælpe dig med at designe et komplet og sammenhængende festivaleksperiment. Du kan bruge lærredet til at skrive dine beslutninger, spørgsmål og resultater ned for hver byggeklods. Mens du gør det, så glem ikke, at design er en iterativ proces. Du er velkommen til at blive ved med at ændre og justere dine indtastninger.



Festival Experiment Guide.
Tilgængelig på www.feguide.eu

TABLE OF CONTENTS

Indledning

Byggestenene	5
Oversigt over byggeklodserne	6
Dit festivaleksperimentlærred	8
Din rejse	10

**GOD FORNØJELSE
MED AT DESIGNE
DIT HELT EGET
FESTIVALEKSPERIMENT!**

Arbejdsark

Opgavearkene i denne projektmappe hjælper dig med at komme på rette spor. Arbejdsarkene er baseret på velkendte formater for at udfordre dig og hjælpe dig med at stille dig selv de rigtige spørgsmål, gøre tingene konkrete, præcisere dine tanker mv. Her finder du en oversigt over alle de arbejdsark, der er inkluderet i denne projektmappe.

Trin 1. Forstå 12

Arbejdsark Byggeblok 1: Identificer dine bæredygtige værdier	13
Arbejdsark Byggeblok 2: Identificer din innovations aspekter	14
Kontrolpunkt Trin 1. Bæredygtighedstjek	15

Trin 2. Definition 16

Arbejdsark Byggeblok 3: Identificer dine mål	17
Arbejdsark Byggeblok 4a: Identificer din udfordring	18
Arbejdsark Byggesten 4b: Kortlæg dine antagelser	19
Kontrolpunkt Trin 2. Festival Fit Find-out	20

Trin 3. Design 21

Arbejdsark Byggeblok 5: Identificer dine forsøgs personer	22
Arbejdsark Byggeklods 6: Visualiser din metode	23
Arbejdsark Byggeblok 7: Planlægning af din dataindsamling	24
BONUS Samtykkeformular for dummies	25

Arbejdsark Byggeklods 8a: Byg din historie	26
---	----

Arbejdsark Byggeklods 8b: Planlæg din historie	27
---	----

Kontrolpunkt Trin 3. Eksperimentdesignkontrol	28
--	----

Trin 4. Forberede 29

Arbejdsark Byggeblok 9a: Budgetter dine ressourcer	30
Arbejdsark Byggeblok 9b: Planlæg dit eksperiment	31
Arbejdsark Byggeblok 10: Identificer dit team	32
Kontrolpunkt Trin 4. Endelig produktionskontrol	33
BONUS Festivalpakkeliste	34

Trin 5. Do 35

Arbejdsark Trin 5: At føre noter	36
Kontrolpunkt Trin 5. Kør dit eksperiment	37

Trin 6. Opdage 38

Arbejdsark Trin 6a: Evaluer dit eksperiment	39
Arbejdsark Trin 6b: Formuler dine erfaringer	40
Kontrolpunkt Trin 6. Evaluer Pitch	41

Trin 7. Opfølgning 42

Arbejdsark Trin 7: Prioriter dine handlinger	43
Kontrolpunkt Trin 7. Afslutning af dit festivaleksperiment	44

Du kan downloade en printervenlig version af arbejdsarkene på www.feguide.eu.

Byggeklodserne

Hvert innovations- og festivaleksperiment er unikt. Designet af dit festivaleksperiment vil afhænge af, hvad din innovation går ud på, hvad du vil opnå ved at udføre dit eksperiment, festivalens placering og mange flere variabler. Som start-up kan du for eksempel teste en prototype af dit bæredygtige produkt eller implementere en bæredygtig service i festivalens infrastruktur. Og som forsker kunne man observere forskellige indgreb i et socialt system eller overvåge, hvordan forskellige tekniske systemer interagerer.

Eller måske er du en iværksætter eller festivalorganisation, der gerne vil være med til at skabe en ny bæredygtig løsning sammen med festivalpublikummet? Konklusionen: hvert festivaleksperiment er meget personligt, tidsbestemt og situationsbaseret.

Byggeklodserne



Men baseret på erfaringer fra praksis har vi identificeret 10 overordnede og væsentlige byggesten, der udgør et festivaleksperiment. Disse byggeklodser er de vigtigste ingredienser, som du bliver nødt til at planlægge og holde styr på. Byggestenene er:

Alle byggeklodserne fokuserer på et specifikt aspekt af dit festivaleksperiment og varierer fra at beskrive din innovations- og bæredygtighedsambition, til afgrænsning af din festivaludfordring, identifikation af forsøgs personer, beslutning om din eksperimentmetode og opremsning af nødvendige ressourcer. Hver byggeklods er indbyrdes forbundet og indbyrdes afhængig af de andre. De kan

revideres til enhver tid, men læg mærke til, at de vil påvirke hinanden ved at gøre det. For eksempel kan du have designet en fantastisk eksperimentopstilling, der involverer en stor teltkonstruktion, men pludselig er dit ønskede telt udsolgt, og du bliver nødt til at justere dine planer. Dette kan ske, og mere end én gang. Dette er en god ting, da design af dit festivaleksperiment simpelthen er en iterativ proces. I sidste ende er det bedste, mest effektive og mest effektive festivaleksperiment den optimale kombination af dine personlige byggeklodser.

OVERSIGT OVER BYGGEKLODSER

I denne del af vejledningen uddyber vi alle byggestenene og lister mulige fortolkninger eller muligheder for hver byggeklods. Du kan finde en oversigt over mulige fortolkninger nedenfor. Du kan bruge denne oversigt til hurtigt at scanne forskellige inspirationsmuligheder for hver byggeklods.



Byggeblok 1. Bæredygtig forandring

Vi beskriver forskellige bæredygtighedsemner, der kan eksperimenteres med på en festival, lige fra vand, energi, materialer, mad, sundhed til mobilitet. Hvordan vil du bidrage til bæredygtighed?

- ☐ Vand
- ☐ Energi
- ☐ Materialer
- ☐ Mad
- ☐ Sundhed
- ☐ Socialt
- ☐ Mobilitet
- ☐ Teknologi & konstruktion
- ☐ Økologi
- ☐ Andet: _____



Byggeblok 2. Din innovation

Vi skelner mellem fire typer eller aspekter af innovationer, disse er: produkter, tjenester, systemer eller infrastrukturer og social accept. Hvilket aspekt af din innovation vil du fokusere på under festivalen?

Produkter:

- ☐ Fysisk genstand
- ☐ Konstruktion
- ☐ Teknologi
- ☐ Materiale
- ☐ App
- ☐ Økonomisk produkt

Services:

- ☐ Tjenesteydelse
- ☐ Forretningsmodel

Systemer eller infrastrukturer:

- ☐ Smart gitter
- ☐ Politiske foranstaltninger
- ☐ Algorithme

Social accept:

- ☐ Adfærd
- ☐ Branding
- ☐ Netværk eller fællesskab
- ☐ Kursus eller workshop
- ☐ Andre: _____



Byggeklods 3. Din målsætning

For at give dig et forspring oplister vi forskellige typer af mulige festivalmål, så du kan definere, hvad du vil lave på festivalen, lige fra at udforske, skabe, teste, implementere, netværke, brande og mere. Hvad vil du lave på festivalen?

- ☐ Udforsk din idé eller dit koncept
- ☐ Udforsk eller test politikforanstaltninger
- ☐ Udfør videnskabelig forskning
- ☐ Samskab din idé eller innovation
- ☐ Udvikl din idé eller innovation
- ☐ Find din kunde
- ☐ Valider dine antagelser
- ☐ Test din prototype
- ☐ Test din forretningsmodel

- ☐ Test adfærdsændring
- ☐ Implementer (eller integrer) din innovation
- ☐ Brand din innovation
- ☐ Sælg din innovation
- ☐ Udvid dit netværk
- ☐ Fremvis & boost social forandring
- ☐ Andre: _____



Byggeklods 4. Din udfordring

Denne "åbne" byggeklods handler om at specificere dit mål i en aktuel og ønsket situation før og efter festivaleksperimentet. Vi hjælper dig med at definere en meningsfuld og handlekraftig udfordring at arbejde med. Hvilken udfordring vil du tackle med dit eksperiment?

- ☐ Din udfordring: _____



Byggeklods 5. Dine forsøgs personer

Vi foreslår forskellige målgrupper, som du kan involvere i dit eksperiment, såsom festivalgæster, lokale beboere, kunstnere, festivalorganisationer eller frivillige. Hvem er emnet for dit eksperiment?

- ☐ Festivalbesøgende
- ☐ Frivillige & besætning
- ☐ Festivalorganisation
- ☐ Kreative hjerner (kunstnere og hovedtalere)
- ☐ Børn
- ☐ Leverandører
- ☐ Tjenesteudbydere
- ☐ Lokale myndigheder
- ☐ Lokale beboere
- ☐ Andet: _____



Byggeklods 6. Din metode

Fra en samskabelsessession til en A/B-test, fra et forsalg til en funktionel analyse. Vi foreslår mange, mange måder at udføre dit eksperiment på. Hvilken(e) metode(r) vil du bruge til at finde et svar på din udfordring?

Nederst til venstre: Tidlig stadie & teknisk orienteret

- ☐ Lo-fi prototyping
- ☐ Mock-up
- ☐ Minimal Viable Produkt (MVP)
- ☐ Co-kreativ prototyping
- ☐ Ekspertkontrol
- ☐ Andet: _____

Nederste højre: Tidligt stadie & menneskecentreret

- ☐ Session(er) til samskabelse
- ☐ Feedbacksamtale
- ☐ Kortsortering
- ☐ Pitch
- ☐ Anvendelighedstest
- ☐ Prøv
- ☐ Person
- ☐ Storyboarding
- ☐ Brochure
- ☐ Forudsalg
- ☐ Markedstest
- ☐ Matador penge
- ☐ Andet: _____

Midt: Metoder i midten:

- ☐ Pilot
- ☐ Eksperiment
- ☐ A/B test
- ☐ Trolldanden fra Oz
- ☐ Andet: _____

Øverst til højre: Senere stadie & menneskecentreret:

- ☐ I-market test
- ☐ Systemtest
- ☐ Crowdfunding i fællesskab
- ☐ Partnerskaber
- ☐ Andet: _____

Øverst til venstre: Senere stadie & teknisk orienteret:

- ☐ Teknisk test
- ☐ Stresstest
- ☐ Funktionsanalyse
- ☐ Andet: _____

Byggeklods 7. Din dataindsamling

For at hjælpe dig med at indsamle resultater under dit eksperiment giver vi et overblik over både kvalitative måder som tegninger og fotos og kvantitative måder som uldkortlægning og feedbackkort. Hvordan vil du indsamle dine data?

Kvalitativ dataindsamling:

- ☐ Observation
- ☐ Interview
- ☐ Fokusgruppe
- ☐ Billeder
- ☐ Lyd- eller videooptagelse
- ☐ Tegninger
- ☐ Selvvurdering
- ☐ Mind map
- ☐ Metafor
- ☐ Andet: _____

Kvantitativ dataindsamling:

- ☐ Undersøgelse
- ☐ Computersensorer
- ☐ Udkortlægning
- ☐ Feedback-kort
- ☐ Andet: _____



Byggeklods 8. Din historie

Vi lister en masse kreative muligheder for at kommunikere på en festival og nå ud til dine forsøgs personer og videre, for eksempel med en kunstinstitution, festivaltur, oplevelse, skiltning, udstilling og så videre... Hvordan vil du levere din historie på festivalen?

- ☐ (Online) festivalkanaler
- ☐ Festivalhæfte
- ☐ Ambassadører
- ☐ Underskrift
- ☐ Kunstinstitution
- ☐ Erfaring
- ☐ Festivalprogram
- ☐ Design for at skabe nysgerrighed
- ☐ Festivalrundvisning
- ☐ Stå eller fremvis
- ☐ Andet: _____



Byggeklods 9. Dine ressourcer

Fra viden og ekspertise til kontrakter og juridisk autorisation. I denne byggeklods sørger vi for, at du har tænkt på alle mulige ressourcer for at gøre dit eksperiment levedygtigt. Hvad skal du bruge for at realisere dit eksperiment på festivalen?

- ☐ I. Viden & ekspertise
- ☐ II. Budget
- ☐ III. Kontrakter & juridisk autorisation
- ☐ IV. Materialer & udstyr
- ☐ V. Festivalfaciliteter
- ☐ VI. Beliggenhed & logistik
- ☐ VII. Tid
- ☐ Andet: _____



Byggeklods 10. Dit hold

Sidst, men ikke mindst, beskriver vi potentielle teamroller, der kan være værdifulde for at hjælpe dig med at forberede og udføre dit festivaleksperiment. Har du alle ombord? Hvem har du brug for, for at realisere dit eksperiment på festivalen?

- ☐ Problemejeren(e)
- ☐ Problemløserne
- ☐ Eksperten(erne)
- ☐ Skaberen(erne)
- ☐ Koordinator(erne)
- ☐ Kommunikatoren(e)
- ☐ Klovn(erne)
- ☐ The Newby
- ☐ De(n) frivillig(e)
- ☐ Tillitsmanden(e)
- ☐ Andet: _____



DIT FESTIVAL-EKSPERIMENTLÆRERED

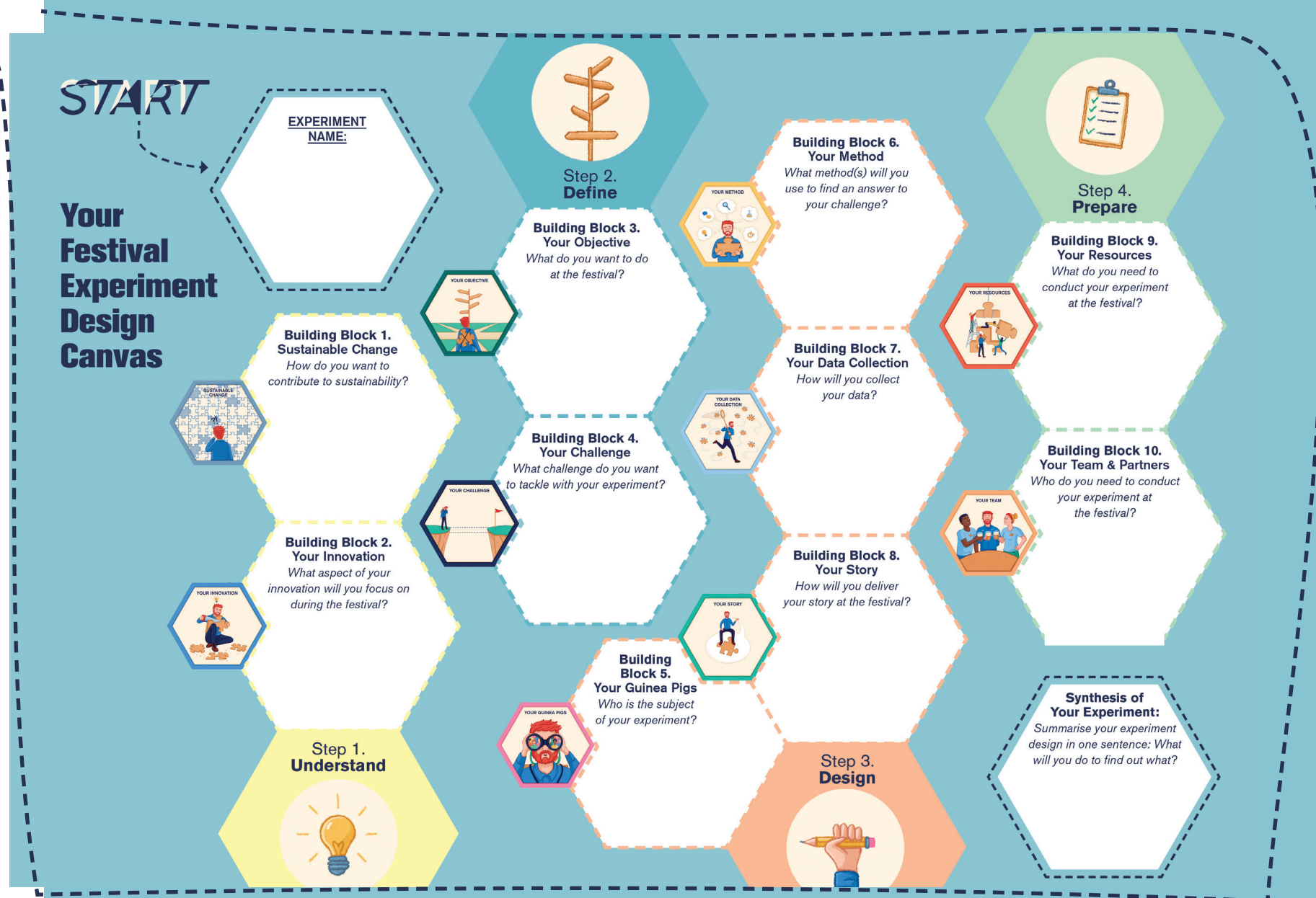
Som beskrevet før vil ændring af specifikke ting ved dit eksperimentdesign også påvirke andre aspekter af dit festivaleksperiment. For at holde styr på samspillet mellem de forskellige byggeklodser og for at hjælpe dig med at designe et komplet og sammenhængende festivaleksperiment, har vi lavet et lærer baseret på de 10 byggeklodser beskrevet i denne guide. Du kan bruge læreredit til at skrive dine beslutninger, spørgsmål og resultater ned for hver byggeklods. På den måde kan du holde styr på, om du har tænkt over alle de relevante ting til dit festivaleksperiment. Mens du gør det, så glem ikke, at design er en iterativ proces.

Du er velkommen til at blive ved med at ændre og justere dine indtastninger.

Instruktioner:

Brug læreredit ved at besvare spørgsmålene og udfylde svarene i de udpegede byggeklodser. Har du brug for mere hjælp til at udfylde de forskellige byggeklodser? Brug de forskellige arbejdsark i slutningen af hver byggeklods til at dykke ned i flere detaljer.

Du kan downloade en printvenlig version af læreredit på www.feguide.eu.



HOLD STYR PÅ DIT FESTIVALEKSPERIMENTDESIGN VED HJÆLP AF DIT FESTIVALEKSPERIMENTLÆRERED!

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?



Din rejse



Selvom hvert festivaleksperiment vil have sin egen fortolkning af de forskellige byggesten, er rejsen mod at designe og implementere et festivaleksperiment generelt meget ens. For hvert festivaleksperiment skal du først forstå og definere dit omfang og mål, før du korrekt kan vælge din eksperimenteringsmetode og forsøgs personer. Og før du kan begynde at implementere dine planer, skal du afstemme festivalorganisationen, om dine planer faktisk er levedygtige og gennemførlige. Og selvfølgelig skal du til sidst evaluere dit eksperiment og reflektere over dets resultater for at identificere dine opfølgende handlinger. For at hjælpe dig med at designe, implementere og evaluere dit festivaleksperiment har vi lagt en 7-trins rejse (inspireret af design tanke tilgangen), som du kan følge, og som danner grundlag for denne del af guiden. De syv trin er:

Trin 1. Forstå.

Dette trin handler om at forstå, hvilken bæredygtig forandring du ønsker at tage fat på, og hvordan din innovation relaterer sig til den. Byggeklodser, der er knyttet til dette trin, er:

Byggeklods 1. Bæredygtig forandring.
Byggeblok 2. Din innovation.

Trin 2. Definer.

Hvad vil du helt præcist finde ud af på festivalen? Dette trin udfordrer dig til at blive specifik med hensyn til, hvilken udfordring og målsætning du har. Byggeklodserne er:

Byggeklods 3. Dit mål.
Byggeblok 4. Din udfordring.

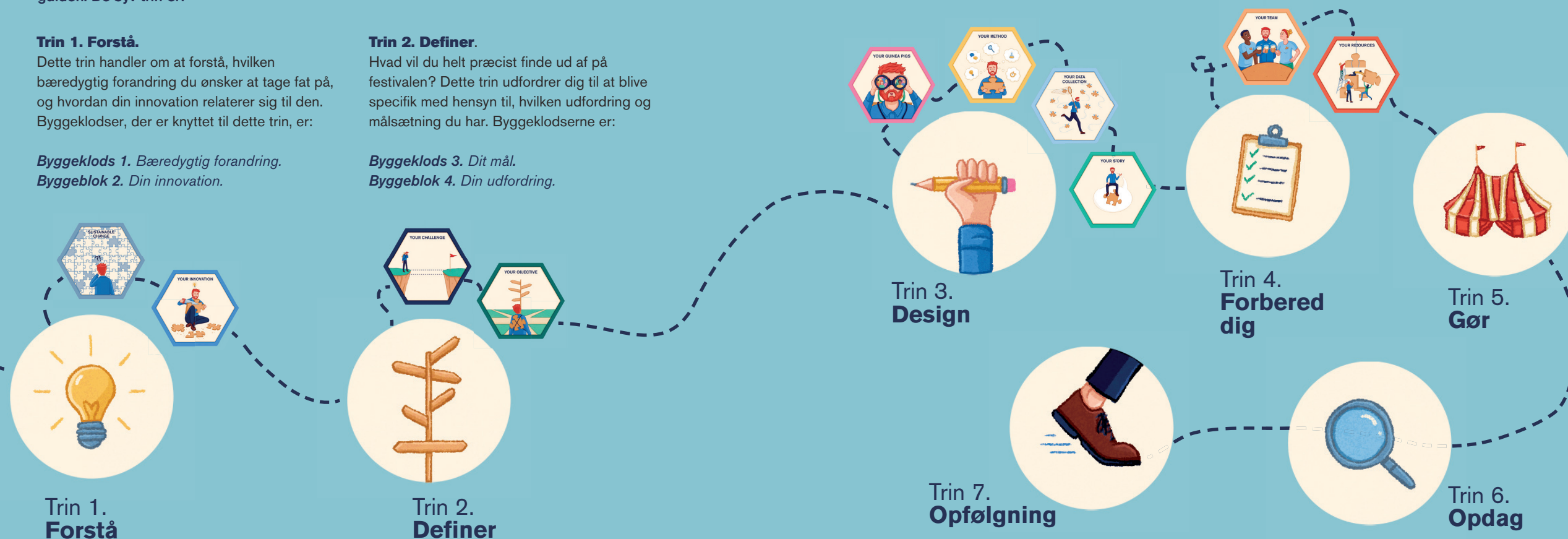
Trin 3. Design. Hvordan vil dit eksperiment se ud, så det løser din udfordring? I dette trin introducerer vi fire byggeklodser som ingredienser i et velforberedt eksperiment. Disse byggeklodser er:

Byggeklods 5. Dine forsøgs personer.
Byggeklods 6. Din metode.
Byggeklods 7. Din dataindsamling.
Byggeblok 8. Din historie.

Trin 4. Forberede.

Er dit eksperimentdesign klar? Så er det tid til at forberede sig. I dette trin giver vi nogle praktiske tips til at forberede og planlægge dit festivaleksperiment. Byggeklodserne er:

Byggeklods 9. Dine ressourcer.
Byggeklods 10. Dit team.



Trin 5. Do.

For alle innovatører, der aldrig har været på en festival før, fremhæver vi kort nogle praktiske festivalfakta, som du har brug for at kende, såsom festivaltilmelding, transport, interaktion med festivalen osv.

Trin 6. Opdag.

I dette tætnet på det sidste trin vil vi give dig trinene til at reflektere over dit festivaleksperiment og finde ud af, hvad det har bragt dig. Disse trin er: slap af, husk din udfordring, tilbage til dine forventninger, begynd at strukturere, fortolk, drag konklusioner og forhold dig.

Trin 7. Opfølgning.

Et festivaleksperiment er sjældent en alenestående handling. I dette trin identificerer vi nogle opfølgende handlinger baseret på dit festivaleksperiment. Vil du gentage, gå tilbage, gå fremad, pause eller afbryde din innovationsproces?

Selvom rejsen præsenteres lineært, er design af dit festivaleksperiment en iterativ proces. Der vil være en masse faktorer, som du vil støde på under din rejse, som vil omdefinere eller ændre dine tidligere trin. Samtidig har du måske allerede en klar idé om, hvad du vil vide, og kan derfor springe nogle trin over. Eller du leder måske efter inspiration til specifikke emner. Eller måske har du allerede gennemført dit festivaleksperiment og spekulerer på, hvordan du skal følge op, eller hvad du kunne have gjort bedre. Derfor er der ingen fast rækkefølge for at foretage din rejse. Baseret på dine personlige præferencer, dit omfang, de involverede interessenter osv. kan du starte denne guides rejse når som helst.

**TIP!**

Use the canvas on page 108 to keep track of your design process during steps 1 to 4 of your journey.

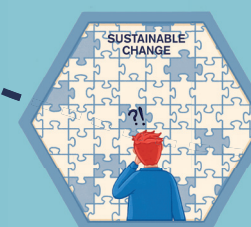
WORK SHEETS

TRIN 1: Forstå

ARBEJDSARK:
Byggeblok 1:
Identificer dine bæredygtige værdier

ARBEJDSARK:
Byggeblok 2:
Identificer din innovations aspekter

KONTROLPUNKT TRIN 1.
Bæredygtighedstjek



ARBEJDSARK: Byggeblok 1: Identificer dine bæredygtige værdier

Når vi taler om værdi, tænker folk ofte på økonomisk værdi, på økonomisk profit. Når du skaber bæredygtige produkter eller tjenester, kan dit fokus også være at skabe andre typer værdi. Hvilken type værdi skaber du? Angiv dine værdityper ved at besvare spørgsmålene i hver boks. Du vil sandsynligvis ikke være i stand til at skrive noget i hver boks, men prøv det!

Hvilken værdi skaber du med din innovation?

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



ØKONOMISK VÆRDI

Hvad finansierer produktionen af varer eller leveringen af tjenester, du opretter eller opnår? (f.eks. gæld, egenkapital, tilskud)

FREMSTILLET VÆRDI

Hvilke fysiske objekter eller aktiver, som du kan sælge eller bruge til at levere en tjeneste, opretter du? (f.eks. bygninger, udstyr, infrastruktur).

INTELLEKTUEL VÆRDI

Hvilken viden eller intellektuel ejendom skaber du? (f.eks. patenter, software, procedurer, protokoller)

NATURVÆRDI

Hvordan bidrager du til at redde eller vedligeholde verdens naturressourcer og/eller økosystemer? (f.eks. bionedbrydelige materialer, genbrugsteknologier, opretholdelse af biodiversitet)

MENNESKEVÆRDI

Hvilke ting som kompetencer, evner og motivation blandt mennesker skaber du? (f.eks. viden, færdigheder, erfaring)

SOCIAL VÆRDI

Hvilke relationer mellem organisationer og/eller mennesker for at forbedre individuelt og kollektivt velvære skaber du? (f.eks. fælles normer, fælles værdier og adfærd, partnerskaber)

ARBEJDSARK: Byggeblok 2: Identificer din innovations aspekter

Din innovation har brug for forskellige ting for at blive implementeret. Du skal bruge et fysisk produkt, og du skal også bruge en form for service til at give folk dit produkt. Men din innovation skal også fungere inden for de eksisterende tekniske, økonomiske, sociale og/eller lovgivningsmæssige infrastrukturer, vores verden

består af. Der skal også være en form for social accept af din innovation. Kortlægning af alle disse aspekter af din innovation vil hjælpe dig med at finde ud af, hvilken del af din innovation du ønsker at fokusere på, på festivalen. Besvar spørgsmålene i boksene for at kortlægge dine innovationsaspekter.

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



PRODUKT

Hvad er det produkt, du tilbyder?
(f.eks. shampoo, maskinkomponent, vedvarende materiale, social forbindelse)

SERVICE

Hvordan giver du folk dit produkt?(f.eks. butik, webshop, platform, levering, app)

Hvilke aspekter af din innovation vil du fokusere på med dit eksperiment?

SOCIAL ACCEPT

Hvilke normer, værdier og/eller adfærd er vigtige for, at din innovation bliver vedtaget? (f.eks. opmærksomhed på madspild, genbrug af materialer, en specifik kontorkultur)

SYSTEM ELLER INFRASTRUKTUR

Hvad skal dit produkt bruge for at fungere enten teknisk, økonomisk eller lovgivningsmæssigt? (f.eks. internet, tilladelser, teknisk system)

Kontrolpunkt Trin 1. Bæredygtighedstjek



Før du går til trin 2, kan du forklare, hvordan og hvorfor din innovation bidrager til at skabe en mere bæredygtig verden?

Før du går til trin 2; Kan du udfylde de tomme felter?

Min innovation er _____ og bidrager til en mere bæredygtig verden, fordi _____.

Den effekt, jeg vil skabe med min innovation, er _____.

Det bidrager derfor til følgende SDG'er: _____.

At realisere min innovation er levedygtig og i min direkte rækkevidde, fordi _____.



Lad os ændre verden!

WORK SHEETS



TRIN 2: Definer

ARBEJDSARK:
Byggeblok 3:
Identificer dine mål

ARBEJDSARK:
Byggeblok 4a:
Identificer din udfordring

ARBEJDSARK:
Byggeblok 4b:
Kortlæg dine antagelser

KONTROLPUNKT TRIN 2.
Festival Fit Find-out



ARBEJDSARK: Byggeblok 3: Identificer dine mål

Du kan have så lidt som ét stort mål, eller så mange som hundrede små mål ved at eksperimentere på en festival. Fra indsamling af data til at finde investorer. Hvad er dine mål? Skriv dem ned i boksene. Prøv at formulere dem som klare mål og tilføj flere kasser, hvis det er nødvendigt!



TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.

Hvad vil du opnå på festivalen?

MIT MÅL ER...

MIT MÅL ER...

MIT MÅL ER...

MIT MÅL ER...

MIT MÅL ER...

ARBEJDSARK: Byggeblok 4a: Identificer din udfordring



TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.

Hvad er din Festival Udfordring?

Inden du begynder at designe dit festivaleksperiment, er det vigtigt at gøre din festivaludfordring konkret. Hvad er det præcis, du vil finde ud af på festivalen? Besvar spørgsmålene i felterne startende med 1) din ønskede situation, derefter 2) din nuværende situation og sidste 3) din udfordring.

Skriv dine svar ned i boksene. Bemærk, at din udfordring kan ændre sig, mens du fortsætter med at designe dit festivaleksperiment. Tøv ikke med at vende tilbage til din udfordring på et senere tidspunkt og redefinere den. Design er en iterativ proces!

DIN NUVÆRENDE SITUATION

Tænk over de ting i din nuværende situation, der holder dig tilbage fra at nå den ønskede situation.
(f.eks. ...)



SPØRGSMÅLET OM DIN UDFORDRING

Der vil sandsynligvis være forhindringer at tage for at komme fra din nuværende situation til den ønskede situation. Hvad er den udfordring, du vil fokusere på under festivalen?

DIN ØNSKEDE SITUATION

Tænk over din ønskede situation:
Hvor vil du hen? Hvad vil du vide?
(f.eks. ...)



ARBEJDSARK: Byggeblok 4b: Kortlæg dine antagelser

Hvilke antagelser ligger til grund for din Festival Udfordring?

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



For at forbedre din festivaludfordring kan du bruge en antagelsesmatrix til at identificere, om der er nogle antagelser eller skævheder skjult eller underliggende for din udfordring. En antagelse er noget, du accepterer som sandt uden spørgsmål eller bevis.

Antagelsesmatrixen hjælper dig med at prioritere, hvilke antagelser du skal undersøge, teste eller evaluere, før du fortsætter arbejdet med din udfordring.

Kritiske

antagelser, der er meget vigtige
for din innovation.

Usikre Antagelser
baseret på ting, du
ikke ved endnu.

Sikker

Antagelser baseret på ting,
du ved er sande.

SÅDAN BRUGER DU ANTAGELSESMATRIXEN:

1. Skriv alle mulige antagelser ned, du måtte have om din udfordring på post-its. Tip: Du kan starte dine sætninger med: 'Jeg håber, at...', 'Mine kunder tror på, at...', 'Vi er næsten sikre på at...' osv.
2. Placer hver post-it langs den vandrette akse ved at score hvordan sikker på, at du er, at antagelsen om post-it er sand. Tilbage er de antagelser, du er meget usikker på og til højre er dem, du er helt sikker på.
3. Derefter skal du score hver post-it langs den lodrette akse. Over vandret linje er antagelser, som er meget vigtige for din innovation og antagelser under den vandrette linje er mindre eller knap så kritiske for din innovation.
4. Baseret på dette plot, de antagelser, du bør fokusere på udforskning vil blive placeret øverst til venstre. Disse er forudsætninger, du bør undersøge, før du begynder at designe dit eksperiment. Eller! En af disse antagelser kunne være ting, som hele dit eksperiment kommer til at handle om.

Ikke kritiske

Antagelser, der er mindre vigtige
for din innovation.

Kontrolpunkt Trin 2. Festival Fit Find-out



Inden du går videre til trin 3 og begynder at tænke over, hvad du vil lave på festival, er det altid godt at genoverveje, om en festivalsammenhæng er det rette sted for dig at tackle din udfordring? Udfyld de tomme felter for at vurdere, om dit mål, din udfordring og festivalkonteksten er et (godt nok) match. Har du brug for inspiration? Se mulighederne og udfordringerne ved at eksperimentere i festivalsammenhæng på side 32.

Før du går til trin 3; Kan du udfylde blancerne?

Min udfordring er _____.

For at løse Min Udfordring på festivalen vil jeg

_____.

En festival er et relevant sted at gøre dette pga

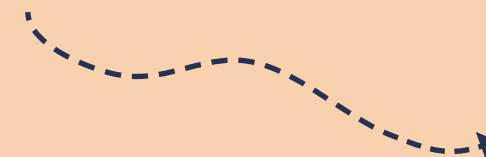
_____.

Derfor en festival er en ...



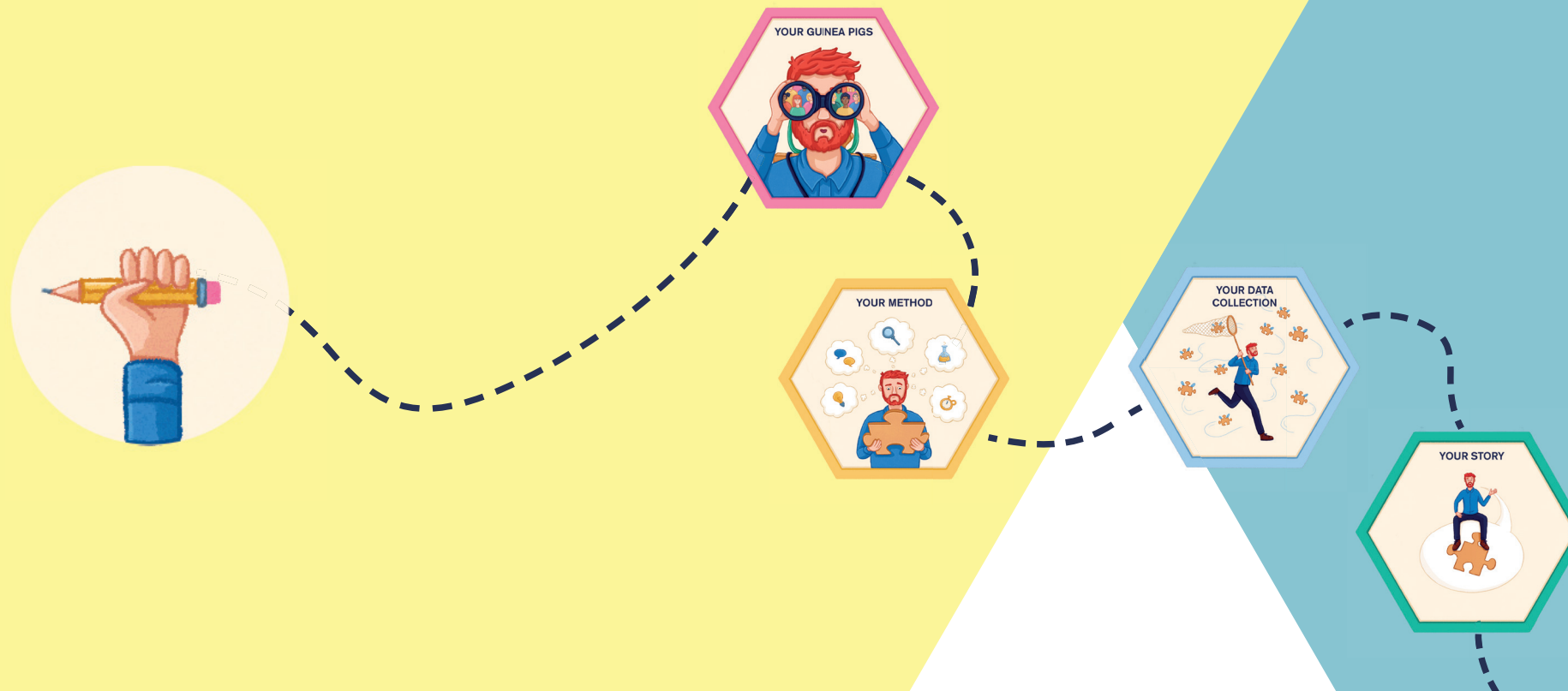
... kontekst for min håndtering af Min Udfordring!

Festivalpasning fundet? Lad os begynde at designe dit festivaleksperiment!



SÆT EN RING OM DIT SVAR

WORK SHEETS



TRIN 3: Design

ARBEJDSARK:
Byggeblok 5:
Identificer din(e) forsøgs person(er)

ARBEJDSARK:
Byggeblok 6:
Visualiser din metode

ARBEJDSARK:
Byggeblok 7:
Planlægning af din dataindsamling

BONUSSamtykkeformular til Dummies

ARBEJDSARK:
Byggeblok 8a:
Byg din historie

ARBEJDSARK:
Byggeblok 8b:
Planlæg din historie

KONTROLPUNKT TRIN 3.
Tjek af eksperimentdesign

ARBEJDSARK: Byggeblok 5: Identificer din(e) forsøgs person(er)



TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.

Hvem er din forsøgs person?

Hvis du ikke er sikker på, hvem dine forsøgs personer skal være, kun har en antagelse eller ønsker at specificere dem yderligere, kan det hjælpe at skabe en eller flere 'personas'. Personas er fiktive karakterer, som du skaber for at forstå dine forsøgs personers adfærd, behov og erfaring.

Der er mange egenskaber, som du kan bruge til at beskrive dem. Opret en persona af dine forsøgs personer ved at udfylde hver boks.

Subkultur

Er din forsøgs person en del af en subkultur? En subkultur er et sæt fælles værdier og traditioner omkring en bestemt livsstil, kulturscene, sport, mode eller andre fælles interesser for en gruppe.

Demografi

Hvad er dit marsvins alder, køn, religion, indkomst, familiestatus, uddannelse osv.?

Innovationsberedskab

Hvor åben forventer du, at din forsøgs person er over for din innovation? Målrætter du mod folk, der tør løbe en risiko og gerne vil prøve de nyeste gadgets, smagsvarianter, applikationer? Eller vil du hellere målrette mod efternøler, der nægter at forbedre sig? (se også det dybe dyk, Roger's Innovation Adoption Curve på side 182).

Festival behov

Hvad leder din forsøgs person efter på festivalen? Hvad har din forsøgs person brug for med hensyn til tid, pris, erfaring, udseende, status, effektivitet, pålidelighed, brugervenlighed, kvalitet, etik, bæredygtighed og så videre...?

Festivalaktivitet

Hvad laver din forsøgs person på festivalen? Er (er) han en besøgende, festivalbesætning, frivillig, tekniker, kunstner, ...?

ANDET

ARBEJDSARK:

Byggeblok 6:

Visualiser din metode

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



At vælge metoden til dit eksperiment kan nogle gange føles noget abstrakt. Visualisering af dit eksperiment hjælper dig med at gøre din metode konkret og placere den i kontekst. Brug boksene til at tegne to scenarier af dit eksperiment: et solrigt og et regnfuldt scenarie. Tænk på ting som opsætningen af dit eksperiment, hvad du og dine forsøgs personer vil gøre, hvor vil dit eksperiment finde sted, hvilke ting du skal bruge osv. Brug de nederste felter til at skrive de ressourcer ned, du skal bruge til dit eksperiment. Når du er færdig med at tegne, skal du vurdere, om du kan nå dit mål med det eksperiment, du har tegnet. Har dit eksperiment brug for ændringer, justeringer eller tilføjelser? Tilføj dem til din tegning eller lav en ny.

Solrigt scenarie

Tegn dit eksperiment, hvis solen skinner.

TIP!
I stedet for at tegne et solrigt og regnfuldt scenarie, kan du også tegne et lav- og højbudgetscenarie, et dag- eller natscenarie, et scenarie med voksne og børn osv.

Hvad skal du lave på festivalen?

Regnfuldt scenarie

Tegn dit eksperiment, hvis det regner.

Nødvendige ressourcer, når det er solskin

Angiv alle de ressourcer, du skal bruge for at udføre dit eksperiment, hvis det er solskin.

Nødvendige ressourcer i begge scenarier

Angiv alle de ressourcer, du skal bruge for at udføre dit eksperiment, uanset scenariet.

Nødvendige ressourcer, når det regner

Angiv alle de ressourcer, du skal bruge for at udføre dit eksperiment, hvis det regner.

ARBEJDSARK:

Byggeblok 7:

Planlægning af din dataindsamling

Hvilken type data skal du indsamle, og hvordan vil du (sørge for at du kan) gemme dem? Hvordan sikrer du, at den måde, du planlægger at indsamle dine data på, stemmer overens med det, du har i tankerne? Prøv at besvare spørgsmålene i boksene for at lave en oversigt over din dataindsamlingsplan.

TIP!
Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvordan vil du indsamle dine data?

1. Udfordring

Hvad vil du vide eller finde ud af?

(Jeg vil f.eks. finde ud af, hvordan festivalgæster kan lide smagen af min tangburger, og hvor meget de er villige til at betale for den.)

2. Operationalisering

Hvordan vil du måle variablerne i dine udfordringer eller spørgsmål?

(Jeg vil f.eks. måle smag på en 5-punkts skala fra 1=blech til 5=lækker!

Og jeg har nogen til at observere reaktioner. Og jeg vil bede dem om at "betale hvad de vil" med en anonym minimumspris på 4,50 €.)

3. Datatype

Hvilken type data (kvalitativ/kvantitativ/begge) har du brug for, for at besvare dit spørgsmål?

(f.eks. kvantitative data (5-punkts skala) og kvalitative data (observationer af reaktioner) om smag og kvantitative data om pris.

4. Dataindsamling

Hvordan vil du indsamle dine data?

(f.eks. feedback fra skraldespanden, observationer, billeder og notetagning.)

5. Analyser

Hvordan vil du analysere dine data?

(Jeg vil f.eks. tælle de kvantitative data og analysere disse ved hjælp af excel, der beregner middelværdier, median og standardafvigelse (øv mig i min matematik). Til de kvalitative data som fotos og noter vil jeg bruge Download, Saturate & Group (Se tip i trin 6. Opdag på side 290).

6. Datalagring og privatliv

Hvordan vil du gemme dine data? Og hvordan vil du sikre privatlivets fred for de data, du indsamler og opbevarer?

(Jeg vil f.eks. bruge en QR-kode ved min foodtruck, så folk kan give samtykke.

Jeg vil ikke indsamle personlige data, og mine undersøgelser er anonyme.)



Samtykkeformular for Dummies

Brug gerne dette eksempel på en samtykkeerklæring til at bede forsøgs personerne i dit eksperiment om samtykke.

Samtykkeformular

Eksperimentets arbejdstitel:

Navn på innovator(er):

Formålet med dette eksperiment er at indsamle indsigt og input til:

Resultatet af dette projekt vil være:

Dette eksperiment involverer din deltagelse i et interview/observation/samtale/.... det vil tage mere eller mindre ____ minutter.

- 1. Jeg/Vi giver samtykke til, at video/lydbånd/noter bliver vist lavet af disse sessioner og til at blive vant til at hjælpe arbejdet.**
- 2. Jeg/vi giver samtykke til_____.**
- 3. I/Vi kan vælge at træde ud af forsøget til ethvert tidspunkt og ethvert øjeblik.**

ARBEJDSARK: Byggeblok 8a: Byg din historie

Du kender sikkert de 20 minutter lange foredrag fra TEDx-konferencerne, der handler om 'ideer værd at sprede'. De er ofte fantastiske, inspirerende foredrag og får dig på benene og applauderer. Besvar spørgsmålene i boksene for at skabe din egen perfekte historie!



TIP!

Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.

Hvad vil du fortælle dit publikum?

TIP!

Elementer i gode historier er:

Passion | autenticitet | humor | appellere til publikum | virkelige verden | følelser | enkelhed | personlig erfaring | originalitet | specifik kontekst

TIP!

Hav en exit-strategi. Ikke enhver samtale med hver person på en festival er nyttig. Der er altid en mulighed for at støde på særlinge, fulde mennesker, selverklærede eksperter... Derfor er det godt at have en exit-strategi for at afslutte den slags samtaler, så der er tid tilbage til bedre samtaler!

1. Konteksten

Beskriv konteksten for din innovation. Start med en anekdote, personlig oplevelse, nyhedsindslag eller faktisk situation, der illustrerer dine ønsker.

TIP! Tilføj følelser for at gøre dine ønsker stærkere.

2. Den vigtigste 'konflikt'

Hvad er den største konflikt eller udfordring, der ligger til grund for din innovation? Nævn de forhindringer og forhindringer, der forhindrer dine ønsker i at gå i opfyldelse.

TIP! Du kan øge relevansen og det haster ved at angive en tidsgrænse.

3. Din hovedidé

Hvad er din hovedidé, din innovative løsning, for at løse konflikten eller udfordringen?

TIP! Dette skal være en enkelt linje.

4. Udarbejdelse af din idé

Nævn flere detaljer om, hvordan din hovedidé fungerer. Hvordan udviklede det sig? Hvordan vil du implementere det?

TIP! Undgå jargon og fokuser på forskellige typer værdi.

5. Opfyldelse af dit ønske

Hvordan opfylder din innovation de oprindelige ønsker fra din konflikt eller udfordring?

Hvad er din præstation?

TIP! Gør det personligt.

6. Sluterkklæring

Afslut med en kort og kraftfuld afsluttende udtalelse.

TIP! Dette kan være en "opfordring til handling" til dit publikum.

ARBEJDSARK: Byggeblok 8b: Planlæg din historie

Når du fortæller en historie, er gentagelse nøglen. Brug dette arbejdsark til at tænke over, hvad du vil fortælle til hvem og på hvilken måde før, under og efter festivalen. Gør det ved at besvare spørgsmålene i boksene. Tegn også gerne dit svar!

TIP!
Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvad vil du kommunikere hvordan og hvornår?

I løbet af

Hvad vil du kommunikere til hvem og hvordan under festivalen?

Efter

Hvad vil du kommunikere til hvem og hvordan efter festivalen?

Før

Hvad vil du kommunikere til hvem og hvordan før festivalen?



Kontrolpunkt Trin 3. Tjek af eksperimentdesign



Før du starter produktionen, skal du se, om du har designet et sammenhængende eksperiment ved at tænke på følgende ...

Før du går til trin 4; kan du tjekke boksene?

- ☐ Jeg ved, hvem mine forsøgs personer er, og de er til stede på festivalen.
- ☐ De(n) metode(r), jeg har valgt, vil give mig de data, jeg leder efter.
- ☐ Graden af kompleksitet af min metode er i overensstemmelse med den type data, jeg leder efter.
- ☐ Jeg ved, hvilken type data jeg vil indsamle på festivalen, og det er muligt at gøre det.
- ☐ Den måde, jeg vil indsamle mine data på, på festivalen, er i overensstemmelse med reglerne om privatliv.

- ☐ Jeg er opmærksom på mine potentielle skævheder (se side 166).
- ☐ Jeg har en plan for, hvordan jeg vil behandle mine data efter festivalen.
- ☐ Jeg kan forklare, hvordan min innovation bidrager til bæredygtig forandring.
- ☐ Jeg har en klar og forståelig historie med en klar opfordring til handling.
- ☐ Jeg har en plan for, hvordan jeg skal levere min historie før, under og efter festivalen.

Klar?
Lad os gøre ideer til virkelighed!

WORK SHEETS



TRIN 4: Forbered

ARBEJDSARK:
Byggeblok 9a:
Budgetter dine ressourcer

ARBEJDSARK: Byggeblok 9b:
Planlæg dit eksperiment

ARBEJDSARK:
Byggeblok 10:
Identificer dit team

KONTROLPUNKT TRIN 4.
Endelig produktionskontrol

BONUS
Festivalpakkeliste



ARBEJDSARK: Byggeblok 9a: Budgetter dine ressourcer

Når du fortæller en historie, er gentagelse nøglen. Brug dette arbejdsark til at tænke over, hvad du vil fortælle til hvem og på hvilken måde før, under og efter festivalen. Gør det ved at besvare spørgsmålene i boksene. Tegn også gerne dit svar!

TIP!
Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvilke ressourcer har du brug for, og hvad koster de?

Sådan udfyldes formatet:

1. Start med at opsummere dine indgående midler for at kende dit tilgængelige budget.
2. Angiv alle de ressourcer, du har brug for pr. kategori, og inkluder deres pris. Selvom enheder kan være forskellige (f.eks. pris/styk, pris/kg, pris/time osv.) prøv at oversætte alt til én valuta.
3. Opsummer priserne på alle dine ressourcer. Dette resulterer i dine samlede omkostninger. Du kan bruge subtotalomkostningerne til at opsummere prisen pr. kategori.
4. Træk de samlede omkostninger fra dine indgående midler og se, om du har råd til det hele de ressourcer du har angivet eller - hvis det går negativt - hvor meget yderligere budget, du skal bruge.

TIP!
Antal også omkostninger i naturalier. Angiv ting som tid, som partnere, leverandører eller festivalorganisationen bidrager gratis til dit projekt eller materialer, som du får sponsoreret. På denne måde vil du lære den reelle pris på dit eksperiment at kende. Godt at vide, hvis du gerne vil udføre dit eksperiment igen.

Ressource	Beløb	Pris/enhed	Samlet pris
+ Indgående midler (f.eks. fra crowdfunding, fonde osv.)			
Subtotal indgående midler:			
- Materiale- & udstyrsomkostninger (f.eks. træ, tabletter, vandtanke, lysarmaturer osv.)			
Subtotale M&E-omkostninger:			
- Placeringsomkostninger (f.eks. tilladelser, elkabler, belysning osv.)			
Subtotale placeringsomkostninger:			
- Transportomkostninger (f.eks. billeje, lastbilleje, rejsegodtgørelsespersonale osv.)			
Subtotale transportomkostninger:			
- Kommunikationsomkostninger (f.eks. skiltningstavler, fotograf, stockfotos, t-shirts osv.)			
Subtotale kommunikationsomkostninger:			
- Personaleomkostninger { 19> (f.eks. lejet ekspertise, frivillige osv.)			
Subtotale placeringsomkostninger:			
- Andre omkostninger (f.eks. uforudset buffer, holddrinks, takkegaver osv.)			
Subtotal Andre omkostninger:			
SAMLEDE OMKOSTNINGER:			
EKSTRA BUDGET NØDVENDIG:			

ARBEJDSARK:

Byggeblok 9b:

Planlæg dit eksperiment

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvad er din plan før, under og efter festivalen?

Hvad er vigtige milepæle og/eller deadlines? Hvornår vil de ske? Hvad er de afhængige af? Hvad er kritiske hændelser, der kan forhindre dit eksperiment i at ske? For at være fuldt forberedt til dit eksperiment er det klogt at lave en plan, der angiver dig og din partners vigtige deadlines. Brug de tre linjer til at oprette en tidslinje for hver af faserne af dit eksperiment: før, under og efter festivalen. Indstil start- og

slutdatoer for hver fase og inkluder vigtige milepæle, produktions- og kommunikationsfrister, ferier, kommunikationsbegivenheder som (presse) interviews osv. Du kan bruge forskellige skalaer for hver tidslinje. Brug for eksempel uger til forberedelsesperioden og timer, når du udfører dit eksperiment.

Før festivalen

Opret en plan for forberedelse af dit eksperiment inden festivalen ved at plotte alle vigtige begivenheder, milepæle og (festival og kommune) deadlines på tidslinjen.



Under festivalen

Opret en plan for gennemførelse af dit eksperiment under festivalen ved at plotte dine opsætningsaktiviteter, dine eksperimenterende aktiviteter, afslapnings- og festøjeblikke på tidslinjen.



Efter festivalen

Opret en plan for evaluering af dit eksperiment efter festivalen ved at plotte dine evalueringsmøder, dataanalyse og opfølgende (kommunikations)aktiviteter på tidslinjen.



ARBEJDSARK: Byggeblok 10: Identificer dit team

Brug dette arbejdsark til at identificere, hvem du skal designe, implementere og følge op på dit eksperiment. Start med at liste de forskellige roller og ansvarsområder i boksene med tanke på alle faser. Tænk på aktiviteter som at designe forsøgsopstillingen, ansøge om tilladelser, arrangere transport, oprette en flyer, rådføre sig med festivalorganisationen, bygge

prototypen osv. Du kan lave din liste så detaljeret som du ønsker. Angiv derefter dine teammedlemmer og partnere, og begynd at forbinde boksene til dem. Du er velkommen til at tilføje mystiske personer til dit team: personer, du ved, du får brug for, men som endnu ikke er klar over, hvem de er. For eksempel festivalproducenten, en sponsor eller frivillige.

TIP!
Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvem har du brug for til at designe, implementere og evaluere dit eksperiment?

Opret forbindelse!

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Beskriv rollen, ansvaret, opgaven eller aktiviteten:

Fase(r): ☐ Design ☐ Produktion ☐ Udfør eksperiment ☐ Opfølgning

Kontrolpunkt Trin 4. Endelig produktionskontrol



En festival er et fantastisk sted, hvor mange ting er mulige, men det kan også være et meget udfordrende miljø. Tjek, om du har overvejet alle nedenstående ting for at være fuldt forberedt til at gennemføre dit eksperiment på festivalen. Hvis tingene stadig er uklare; justere, skærpe eller redesigne dit festivaleksperiment.

Før du går til trin 5; kan du markere alle felterne?

Før jeg tager til festivalen, sørger jeg for at:

- ☐ Jeg kender (rækkevidden af) mit *budget*.
- ☐ Jeg har alle *tilladelser* og/eller *samtykke-formularer*, som jeg har brug for.
- ☐ Jeg diskuterede *ansvarlighed, ansvar* og *intellektuel ejendomsret* med festivalorganisationen og alle relevante partnere og interessenter.
- ☐ Jeg har alle nødvendige *ressourcer* til mit eksperiment.

- ☐ Alt, hvad jeg medbringer, er *vejr- og idiotsikkert*.
- ☐ Jeg har min *planlægning* tilpasset festivalorganisationens og alle mine partnere og/eller leverandører.
- ☐ Jeg har et *team*, der er bevidste om deres opgaver og ansvar.
- ☐ Jeg har *inviteret* alle relevante partnere, interessenter og/eller investorer til festivalen.
- ☐ Mig og mit team har modtaget *entrébilletter til festivalen*.
- ☐ Alle mine teammedlemmer vil fortælle den samme *historie*.
- ☐ Jeg har pakket *gaffatape*.
- Og vigtigst af alt!
- ☐ Jeg har tilpasset alle mine *endelige planer* med festivalorganisationen, som de hilser velkommen!

**Sat kryds i alle
felterne? Lad os
pakke!**

BONUS

Festival Pakkeliste

Før du forlader huset; Har du pakket alt?

Det fantastiske ved en festival er, at den ofte er bygget fra bunden.

Den pludselige optræden og forsvinden er et af deres magiske aspekter.

Det betyder også, at du generelt virkelig skal medbringe ALT, du måtte have brug for. Fra kabler, kaffekopper og solcreme til reservedele, værktøj og tape. Sørg for at tjekke med festivalorganisationen, at alle de ting, du har brug for, vil være til stede, arrangeret for dig eller medbring dem selv.

God forberedelse vil gøre dit festivalliv meget sjovere, så vi har lavet en tjekliste med nogle af festivalens væsentligste ting:

Når du tager på en dagstur til festivalen:

Absolut nødvendigt

- ☐ Varmeresistent kop og/eller vandflaske
- ☐ Solbriller / hat
- ☐ Solcreme
- ☐ Snacks
- ☐ Debetkort *(du behøver ikke kontanter på stedet)*
- ☐ Ørepropper
- ☐ Og min _____

Elektronik

- ☐ Smartphone
- ☐ Telefonoplader
- ☐ Bærbar og/eller tablet
- ☐ Oplader til bærbar og/eller tablet
- ☐ Bærbar oplader til din elektronik
- ☐ Og min _____

Kontorting

(F.eks. noteblokke, kuglepenne, kamera, computer, prototyper, kommunikationsmateriale eller ej, incitamenter til deltagelse).

- ☐ Noteblok(e)
- ☐ Kuglepenne
- ☐ Kamera
- ☐ Prototype
- ☐ Computer
- ☐ Og min _____

Materialer & udstyr

- ☐ Forlængerledning
- ☐ Reservedele
- ☐ Gaffertape
- ☐ Reb
- ☐ Slips revner
- ☐ Ethvert almindeligt eller elværktøj
- ☐ Noget træ til at udjævne gulve
- ☐ Pap eller træ til underskrift
- ☐ Og min _____
- ☐ Og min _____
- ☐ Og min _____
- ☐ Og min _____
- ☐ Og min _____

Når du overnatter tilføj:

Tøj

- ☐ Jakke/trøje til, når det bliver koldt eller regnfuldt *(det køler ofte ned om natten)*
- ☐ Passende påklædning *(tjek vejrudsigten!)*
- ☐ Undertøj, skjorter, bukser og sokker *(medbring lidt ekstra)*
- ☐ Sko
- ☐ Klip-klapper *(til under bruseren)*
- ☐ Badetøj
- ☐ Og min _____

Toiletartikler (ikke overdrive!)

- ☐ Toiletartikler og sanitetsprodukter *(Shampoo, shower gel, hårgelé, makeup, deodorant/parfume)*
- ☐ Enhver medicin, du måtte have brug for
- ☐ Kontaktvæske *(hvis du har kontakterlinser på)*
- ☐ Og min _____

Sover

- ☐ Telt *(lån et i stedet for at købe et engangstelt)*
- ☐ Sovepose
- ☐ Luftmadras
- ☐ Pude *(du kan altid fylde den med tøj for at spare plads)*
- ☐ Håndklæder *(mere end 1, hvis vejret bliver vådt)*
- ☐ Lommelygte til dit telt/om natten
- ☐ Og min _____

Følgende ting er ikke nødvendige og ikke praktiske:

- ☐ Super dyre ting/bling
- ☐ Bowling bolde
- ☐ Stearinlys
- ☐ Høje hæle
- ☐ Og min _____

Følgende ting er ikke nødvendige, men sjove:

- ☐ Onesies
- ☐ Vandpistoler til vandkampe!
- ☐ Oppustelige krokodiller eller flamingoer til svømning
- ☐ Glitrer eller ansigtsmaling *(en fantastisk måde at få festivalvenner på)*
- ☐ Og min _____

Klar?
Lad os sætte gang
i festen!



WORK SHEETS

TRIN 5: GØR

ARBEJDSARK:

Trin 5:
At føre noter

KONTROLPUNKT TRIN 5.
Kør dit eksperiment



ARBEJDSARK:

Trin 5:

At føre noter

Alle samtalerne, alle de nye ansigter, alle de nye ideer, alle mulighederne, al feedbacken. Festivaler kan være ret overvældende. Så hvordan husker du alt det, du oplever på festivalen? Hvilke noter skal du tage? Nå, du bør i det mindste tage noter om ting, du skal huske, og om ting, du bliver nødt til at gøre. Brug af dette notesystem kan måske hjælpe dig. Print det stort ud eller kopier det på et stort stykke pap.

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvad skal jeg huske?

TING AT GØRE

At gøre noget ved festivalen:

At gøre noget efter festivalen:

TING, DU SKAL PLANLÆGGE

Vigtige datoer eller milepæle, du skal huske:

Personer at forbinde med (inkluder for at nævne hvorfor):

TING AT HUSKE

Personlig indsigt, ideer eller erfaringer, du har lært om din innovation:

Nye spørgsmål eller opfølgende spørgsmål eller ideer vedrørende din innovation:

Feedbackpunkter og ideer fra andre mennesker om din innovation (uanset om du er enig med dem eller ej):

Evalueringspunkter vedrørende designet og processen for dit eksperiment:

Kontrolpunkt Trin 5. Kør dit eksperiment



Der er nogle vigtige ting, som du **ALTID** bør **TA HENSYN** til, når du udfører dit eksperiment. For at gøre livet nemt, har vi lavet en tjekliste, som du kan udskrive og hænge eller holde tæt på dit eksperiment!

Når du er på festival; husk altid at:

- ☐ ... **HOLD NOTER**, så du vil være i stand til at huske din nye indsigt, oprette forbindelse til nyligt mødte mennesker og følge op på løfter, du giver,
- ☐ **Sørg for, at dine forsøgs personers privatliv er fortrolige,**
- ☐ **LAV BILLEDER** for at fange din eksperimentopsætning og den overordnede atmosfære,
- ☐ **Bemærk dine FORORDNINGER** (se side 166),
- ☐ **Sørg for, at alle fortæller den samme HISTORIE,**

- ☐ **Sørg for, at dit eksperiment altid er BEMANDET,**
- ☐ **Tjek VEJRUDVALGET og vær forberedt på sol, regn, storm mv.**
- ☐ **Glem ikke at SPISE, DRIKKE og bruge SOLBLOK,**
- ☐ **Hav det sjovt!**

Lad os se, hvad du har fundet ud af...

----->

WORK SHEETS

TRIN 6: Opdag

ARBEJDSARK:
Trin 6a: Evaluer dit eksperiment

ARBEJDSARK:
Trin 6b: Formuler dine erfaringer

CHECKPOINT TRIN 6.
Evaluering Pitch



ARBEJDSARK:

Trin 6a:

Evaluer dit eksperiment

Når du evaluerer dit eksperiment, er der mange ting, du kan evaluere. Fungerede opsætningen af dit eksperiment? Formåede du at indsamle relevante og værdifulde data? Hvordan samarbejdede du, dit team og dine partnere? Forstod folk, hvad du fortalte dem? Og så videre. Besvar spørgsmålene i boksene vedrørende de forskellige byggeklodser for at evaluere dit festivaleksperiment.

TIP!
Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvordan gik dit eksperiment?

Giv hvert emne en endelig score!
(1 ud af 10)

Score!



1. Bæredygtig forandring

Hvilke ting lærte du om bæredygtigheden af din innovation?



2. Din innovation

Hvad har du lært om de forskellige aspekter af din innovation? Om dit produkt, service, infrastruktur eller systemer og om dets samfundsmæssig accept?



3. Din målsætning

Nåede du (alle) dine mål på festivalen? Hvorfor ja eller nej?



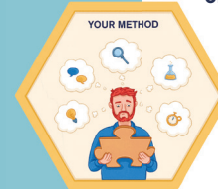
4. Din udfordring

Klaredes din udfordring? Var det konkret nok? Var det muligt at håndtere på festivalen?



5. Dine forsøgs personer

Hvad har du lært af dine forsøgs personer om din innovation? Var de, de rigtige forsøgs personer til dit eksperiment?



6. Din metode

Var din(e) valgte metode(r) effektive til at finde et svar på dine udfordringer? Hvorfor ja eller nej? Hvad kunne have fungeret (endnu) bedre?



7. Din dataindsamling

Formåede du at indsamle nok af de rigtige data på festivalen? Hvorfor ja eller nej?



8. Din historie

Hvordan reagerede folk på din historie? Var det klart nok og var det leveret på en effektiv måde? Hvad kan du gøre bedre næste gang?



9. Dine ressourcer

Havde du alt, hvad du skulle bruge til dit festivaleksperiment i tide? Var der nogle ting, du ville gøre anderledes næste gang?



10. Dit team & partnere

Havde du alle de involverede, du havde brug for til at udføre dit eksperiment? Havde du det rigtige team og/eller partnere, eller manglede der folk?

Score!

Hvad er resultatet af din samlede oplevelse med festivaleksperimentet?
(1 ud af 10)

ARBEJDSARK:

Trin 6b:

Formuler dine erfaringer

TIP!
Download en printbar version af dette
arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvad har du lært?

At evaluere, hvordan dit eksperiment gik godt, er selvfølgelig meget relevant, men uanset om det var en stor succes eller en enorm fiasko, vil du have lært ting. Det er også meget værdifuldt at reflektere over, hvad du har lært, og at formulere erfaringer til en næste gang. Besvar spørgsmålene i boksene for at identificere de erfaringer, du har lært af din erfaring med festivaleksperimenter, og tag dem med til næste gang!

+POSITIVE

Hvad gik (virkelig) godt? Angiv dine positive oplevelser:

Kan du uddrage generelle erfaringer fra dine positive oplevelser? Du kan formulere dem som ting, du helt sikkert ville gøre igen! Eller som ting, du synes er værd at dele med andre.



- NEGATIVT

Hvad gik (virkelig) dårligt? Liste over dine negative oplevelser:

Kan du uddrage generelle erfaringer fra dine negative oplevelser? Du kan formulere dem som ting, du ville gøre anderledes næste gang, ellers bør du eller nogen aldrig gøre igen!



ERFARINGER:

ERFARINGER:

Kontrolpunkt Trin 6. Evalueringspitch



Mange mennesker vil spørge dig om din festivaloplevelse og hvad du har lært. Brug formatet nedenfor til at tilpasse dine tanker!

Før du går til trin 7; kan du udfylde blancerne?

For at håndtere Min Udfordring er jeg _____ på festivalen.

Mine forventninger var _____.

Jeg fandt ud af det _____ og lærte det

_____.

Derfor, har jeg _____.

Lad os runde af!

WORK SHEETS

TRIN 7: Opfølgning

ARBEJDSARK:
Trin 7: Prioriter dine handlinger

KONTROLPUNKT TRIN 7.
Afslutning af dit festivaleksperiment



ARBEJDSARK:

Trin 7:

Prioriter dine handlinger

Så mange spørgsmål, så mange ideer! Du vil sandsynligvis have identificeret en masse (opfølgende) handlinger. For faktisk at gøre dem handlingsdygtige kan det hjælpe at prioritere de forskellige handlinger, du har identificeret. Hvad skal du virkelig gøre ASAP, og hvad er en mere langsigtet handling? Brug Action Priority Matrix til at identificere dine hurtige gevinster, større projekter, udfyldninger og utaknemmelige opgaver.

TIP!
Download en printbar version af dette arbejdsark på www.feguide.eu.



Hvad skal man så gøre?

INSTRUKTIONER TIL, HVORDAN DU BRUGER PRIORITETSMATRIXEN:

- Start med at angive alle dine nødvendige handlinger.
- Score hver handling ved at plotte den på det rigtige sted i den efterfølgende matrix akserne for høj/lav påvirkning og indsats.
- Prioriter de handlinger, som du (og dit team) ønsker at handle på.
- Opdel opgaver og ansvar.
- Begynd med at gøre!

TIP!

Du kan også bruge denne matrix til at prioritere andre typer handlinger! For eksempel, når du designer dit eksperiment eller planlægger noget andet.



Kontrolpunkt Trin 7. Afslutning af dit festivaleksperiment



Inden du endegyldigt afslutter dit festivaleksperiment, skal du bruge nogle tanker og kræfter på at kommunikere om dine resultater og takke dit team og partnere.

TIP!

Brug visuel historiefortælling. Testning på en festival tager i gennemsnit 2 dage. Brug af billeder er en meget effektiv måde at fortælle et publikum om dit eksperiment. Du kan for eksempel bruge en video til at fortælle om din eksperimenteringsproces og dine resultater på kun 2 minutter. Ved at navngive de tidligere videoer i den anden og tredje video, kan du oprette en historie. Sammen kan disse vise dine forbedringer og erfaringer fra de tidligere tests. Dette kan gøre merværdien af dine festivaleventyr synlig for forbrugeren.

Og sidst; har du fulgt op på følgende?

☐ Administrer dit netværk

Med så mange mennesker, der bevæger sig rundt på festivalen, har du sikkert mødt nogle meget interessante personer at udvide dit netværk med. Vent ikke for længe med at nå ud til nye mennesker, du har mødt, men tak også de mennesker, du har arbejdet med. Prøv at holde disse kontakter varme ved at oprette forbindelse til dem via sociale medieplatforme, lav nye aftaler, og måske vil disse nye forbindelser, du har oprettet, ende i nye samarbejder!

☐ Følg op på dine forsøgs personer

Hvis du har involveret (masser af) forsøgs personer, enten publikum, festivalarrangører, frivillige, leverandører eller ethvert kreativt sind. Vi foreslår at følge op med dem, dele dine resultater, kommunikere, hvad deres bidrag bragte dig, og hvordan du vil udvikle din innovation yderligere. Måske får du brug for dem på et senere tidspunkt i din udvikling. Det er altid godt at have et fællesskab omkring dig (af potentielle kunder), der støtter dig og spreder budskabet om dig og din innovation!

☐ Kommuniker dine resultater!

Det kan være meget gavnligt at dele det, du har lært, og alle de oplevelser, du havde under festivalen, til et større publikum. Ikke kun med hensyn til omtale, men også for at inspirere andre! Selvom det gik helt galt, kan det være nyttigt og sjovt at dele, fordi eksperimenter også handler om fiaskoer: andre mennesker kan også lære af det! Og positive historier er altid gode at dele. Det kan være en video, en Instagram-historie, en rapport, et kunstværk. Vær kreativ!

Vi ses næste gang!





Denne arbejdsbog er udviklet inden for Interreg North Sea Region-projektet Inno-Quarter.

Interreg
North Sea Region
Inno-Quarter

European Regional Development Fund



EUROPEAN UNION

For at bevæge os mod et mere bæredygtigt samfund har vi brug for alternative produkter, praksisser og systemer. Som et midlertidigt minisamfund er festivaler en perfekt legeplads til at eksperimentere med disse alternativer. De tilbyder en kontekst i det virkelige liv med ligheder med den virkelige verden, hvor folk kan eksperimentere med bæredygtige innovationer i en ret sikker, sjov og afslappet atmosfære. Festival Experiment Guide giver bæredygtige innovatører, start-ups, inkubatorer, festivalarrangører, forskere, studerende, regeringsrepræsentanter og alle andre, der ønsker at bidrage til bæredygtig innovation, indsigt i, hvordan en festival kan bruges som et sted for bæredygtig innovation. Denne projektmappe er fyldt med arbejdsark, der hjælper dig med at designe, implementere og evaluere dit helt eget festivaleksperiment og vil give dig alle de rigtige værktøjer til selv at begynde at eksperimentere på en festival!