

GUIDE TIL: KAPACITETSSPILLET

- SKABELON OG INSTRUKS

INDHOLD

- Spillevejledning
- Spilleplade, A2
- Spillekort
- Rating-kort, A4

OBS! I kan printe selv, eller I kan få spillet trykt ved Grafisk Service hos ITK på Dokk1.

HVORDAN

1. Afgør, hvem der skal spille spillet sammen
2. Gør materialet klar ved at downloade dets tre dele
3. Gennemgå spillereglerne
4. Spil spillet igennem og husk at tage noter til jeres dialog undervejs
5. Udfyld rating-kortet sammen for diskutere de erfaringer I har gjort jer og hvad I gerne vil vide mere om eller afprøve
6. Når I har spillet spillet, er det vigtigt, at I følger op på, hvordan I kan bruge jeres nyerhvervede viden i jeres arbejde. Det kunne være ved at afholde et møde et par dage senere

SPILLEVEJLEDNING

INTRODUKTION

Kapacitetsspillet er et **dialogspil** med formålet om at skabe refleksion og gode drøftelser, der kan bruges til at øge jeres innovationskapacitet. I denne sammenhæng forstås innovationskapacitet som et begreb, der angiver hvorvidt organisationen, afdelingen eller medarbejderen er klædt på til at innovere - hvad er vores innovationsydeevne?

Spillet understøtter nogle reflekterende drøftelser, som 1) belyser hvordan jeres **nutidige** situation ser ud, 2) definerer hvordan jeres ønskede **fremtid** ser ud og 3) angiver retning og handlinger til at nå den **ønskede fremtid**.

Med inspiration fra det britiske innovationsagentur NESTA afdækkes jeres innovationskapacitet på forskellige niveauer i organisationen (hele Aarhus kommune, jeres afdeling, medarbejder/individniveau). Dialogen foregår ud fra seks parametre: mindset, adfærd, kompetencer, fælles sprog, roller og organisering samt rammer.

Sådan bliver I klar til at spille

Vælg om I vil have en tidsstyrer, så snakkene til det enkelte parameter ikke trækker i langdrag. Beslut evt. hvem der er tidsstyrer og lad personen finde sin mobil, som han/hun kan tage tid med.

Placer spillekortene på felterne på spillepladen, så der på hver kategori ligger et Nutidskort øverst, så et Fremtidskort og nederst et Vejen til fremtiden.

Find en stak post-its eller andet papir til at tage noter på undervejs.

Sådan spiller I

Yngste spiller får til opgave at starte ved at kaste terningen. Det antal øjne som terningen viser, angiver hvilket felt I skal starte i. Slår turhaver f.eks. 1 skal I drøfte parametret Mindset. Spilleren trækker det øverste Nutidskort og læser højt. **Inden** I sammen diskuterer spørgsmålene, skal turhaver vælge hvilket niveau (medarbejder-, afdeling- eller kommuneniveau), som er mest relevant at snakke om temaet ud fra. Turhaver placerer en spillebrik på det valgte niveau.

Nu sætter tidsstyren evt. timer til og I drøfter spørgsmålene på **Nutidskortet**. Når I har snakket om nutiden, trækker I det næste kort, **Fremtidskortet**, og drøfter spørgsmålene herpå. Til sidst diskuterer I, hvordan I kan skabe **Vejen til Fremtiden** (det tredje og sidste kort i bunken).

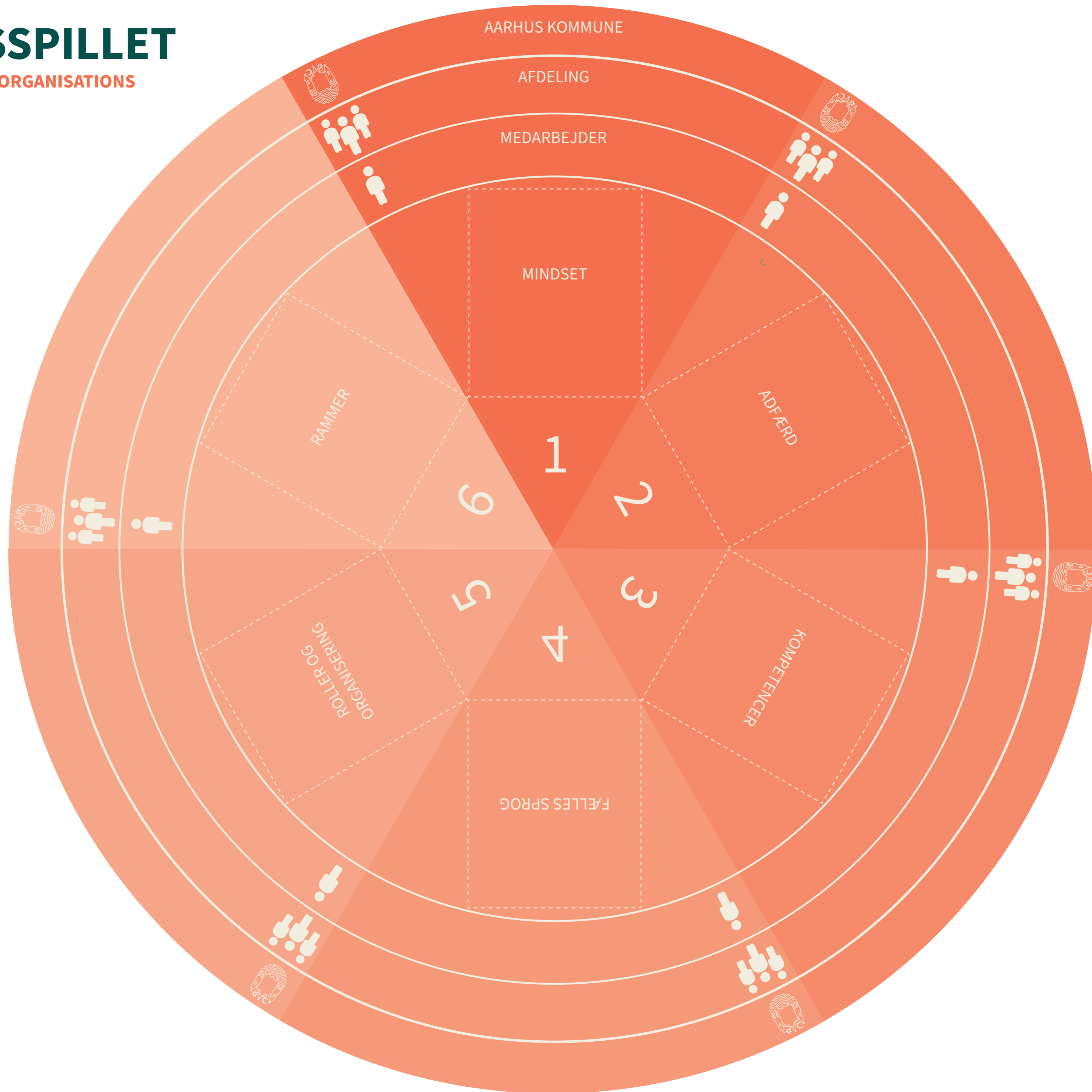
Spørgsmålene på kortene skal inspirere og initiere dialogen, men I er velkomne til at finde på jeres egne spørgsmål.

Når I føler, at I er færdige med det enkelte felt (eller uret ringer), går turen videre til næste spiller som kaster terningen. Slås der et tal, hvor feltet er spillet i gennem, må spilleren vælge, om feltet skal drøftes ud fra et nyt niveau (medarbejder, afdeling, kommune) eller om han/hun vil slå igen for at nå til et nyt felt.

God fornøjelse!

KAPACITETSSPILLET

- TAG TEMPERATUREN PÅ DIN ORGANISATIONS
INNOVATIONSKAPACITET



MINDSET

NUTID



NUTID

Hvordan er medarbejderens/afdelingens/kommunens mindset i forhold til innovation på nuværende tidspunkt? Hvorvidt og hvordan er jeres mindset fremmende eller hæmmende for at arbejde med innovation?

Et innovativt mindset kan fx handle om at kunne se værdien i tværfaglighed og kunne være i processer, der er meget iterative samt skiftevis meget åbnende og lukkende.

MINDSET

FREMTID



FREMTID

Hvilke(t) mindset har medarbejderen/afdelingen/kommunen i jeres ideelle fremtid? Fx om 1 år? Om 5 år? Hvordan understøtter de(t) mindset jeres arbejde med innovation?

Et innovativt mindset kan fx handle om at kunne se værdien i tværfaglighed og kunne være i processer, der er meget iterative samt skiftevis meget åbne og lukkede.

MINDSET

VEJEN TIL FREMTIDEN



VEJEN TIL FREMTIDEN

Hvad skal I hver især konkret gøre for at opnå de ønskede mindset?

Hvilke hjælpeforanstaltninger har I brug for?

Et innovativt mindset kan fx handle om at kunne se værdien i tværfaglighed og kunne være i processer, der er meget iterative samt skiftevis meget åbnende og lukkende.

ADFÆRD

NUTID



NUTID

Hvad bruger medarbejderen / afdelingen/ kommunen tiden på nu? Hvor meget tid bruger I på innovationsarbejde?

Adfærd handler fx om, hvordan I rent faktisk bruger jeres tid, herunder hvilke aktiviteter I laver og prioriterer samt hvilke I ikke prioriterer.

ADFÆRD

FREMTID



FREMTID

Hvordan løser medarbejderen/afdelingen/ kommunen opgaver eller udfordringer, der kalder på en innovativ tilgang om 1 år? Om 5 år? Hvilken adfærd kan i se? Bliver der prioriteret tid til de opgaver, som understøtter innovationsarbejdet?

Adfærd handler fx om, hvordan I rent faktisk bruger jeres tid, herunder hvilke aktiviteter I laver og prioriterer samt hvilke I ikke prioriterer.

ADFÆRD

VEJEN TIL FREMTIDEN



VEJEN TIL FREMTIDEN

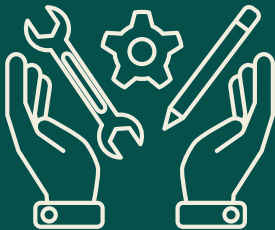
Hvad skal I konkret gøre for at opnå den ønskede adfærd, som understøtter innovation?

Hvem skal gøre hvad? adfærd kan i se? Bliver der prioriteret tid til de opgaver, som understøtter innovationsarbejdet?

Adfærd handler fx om, hvordan I rent faktisk bruger jeres tid, herunder hvilke aktiviteter I laver og prioriterer samt hvilke I ikke prioriterer.

KOMPETENCER

NUTID



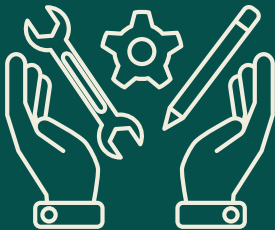
NUTID

Hvilke innovationsmetoder og værktøjer kender og bruger medarbejderen/ afdelingen/ kommunen allerede? Hvordan eller hvornår oplever I at mangle kompetencer til at arbejde med innovation?

Kompetencer handler om at have de rette værktøjer, metoder og procesforståelser til at indgå kvalificeret i innovationsprocesser.

KOMPETENCER

FREMTID



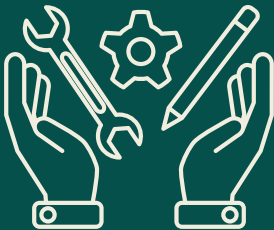
FREMTID

Hvilke innovationskompetencer ser I gerne, at medarbejderen/ afdelingen/ kommunen i fremtiden? Hvordan løser I opgaver eller udfordringer, der kalder på en innovativ tilgang? Hvordan kan I se/høre/mærke, at de nye kompetencer understøtter jeres arbejde?

Kompetencer handler om at have de rette værktøjer, metoder og procesforståelser til at indgå kvalificeret i innovationsprocesser.

KOMPETENCER

VEJEN TIL FREMTIDEN



VEJEN TIL FREMTIDEN

Hvad skal I hver især gøre for at opnå og vedligeholde de ønskede kompetencer?

Vær konkret og beskriv hvem, der skal gøre hvad.

Kompetencer handler om at have de rette værktøjer, metoder og procesforståelser til at indgå kvalificeret i innovationsprocesser.

FÆLLES SPROG

NUTID



NUTID

Har I et sprog, der understøtter innovation? Har I en fælles forståelse af innovation?

Et fælles sprog og en fælles forståelse af, hvad innovation er og hvordan man arbejder med det, ses fx ved, at man bruger de samme begreber og har let ved at forstå hinanden både i det talte og skriftlige sprog.

FÆLLES SPROG

FREMTID



FREMTID

Hvorvidt har I opnået et fælles sprog og en fælles forståelse for innovation og innovationspraksis om 1 år? Om 5 år? Hvordan understøtter det jeres arbejde med innovation?

Et fælles sprog og en fælles forståelse af, hvad innovation er og hvordan man arbejder med det, ses fx ved, at man bruger de samme begreber og har let ved at forstå hinanden både i det talte og skriftlige sprog.

FÆLLES SPROG

VEJEN TIL FREMTIDEN



VEJEN TIL FREMTIDEN

Hvad skal der konkret gøres for at opnå den ønskede fælles forståelse og det fælles sprog?

Hvilke hjælpeforanstaltninger har I brug for?

Et fælles sprog og en fælles forståelse af, hvad innovation er og hvordan man arbejder med det, ses fx ved, at man bruger de samme begreber og har let ved at forstå hinanden både i det talte og skriftlige sprog.

ROLLER OG ORGANISERING

NUTID



NUTID

Hvordan organiserer I og sammensætter teams til innovationsprojekter nu? Hvem har hvilke roller og hvorfor? Hvem har hvilke ansvar? Hvornår og hvordan inddrages relevante partnere?

Roller og organisering kan fx handle om, hvorvidt man har mulighed for at sammensætte et tværfagligt og tværorganisatorisk team i et projekt, eller hvor meget beslutningskraft, der er i/tæt på projektteamet i en innovationsproces.

ROLLER OG ORGANISERING

FREMTID



FREMTID

Hvad vil I gerne opnå i forhold til at kunne sammensætte et stærkt innovationsteam i fremtiden? Er I blevet styrket i at aktivere jeres netværk og inddrage relevante partnere?

Roller og organisering kan fx handle om, hvorvidt man har mulighed for at sammensætte et tværfagligt og tværorganisatorisk team i et projekt, eller hvor meget beslutningskraft, der er i/tæt på projektteamet i en innovationsproces.

ROLLER OG ORGANISERING

VEJEN TIL FREMTIDEN



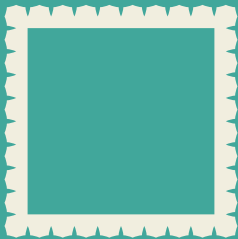
VEJEN TIL FREMTIDEN

Hvad skal der konkret gøres for at opnå de ønskede mål for organisering og rollefordeling i innovationsprojekter? Hvordan sikrer I jer, at I får brugt den optimale organisering og rollefordeling og ikke

Roller og organisering kan fx handle om, hvorvidt man har mulighed for at sammensætte et tværfagligt og tværororganisatorisk team i et projekt, eller hvor meget beslutningskraft, der er i/tæt på projektteamet i en innovationsproces.

RAMMER

NUTID



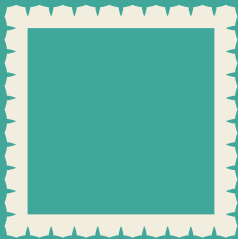
NUTID

Er det tydeligt for jer, hvornår I lykkes med jeres innovationsprojekt? Understøtter succeskriterierne jeres arbejde med innovation? Hvordan er strukturerne om jeres innovationsprojekter - understøtter beslutningsprocesserne fx de iterative innovationsprocesser?

Rammer for innovation handler fx om beslutningsprocesser, hvilke incitament (eller mangel på samme) der er for at innovere og hvilke (u)sagte succeskriterier der sættes op for jeres innovationsprojekter.

RAMMER

FREMTID



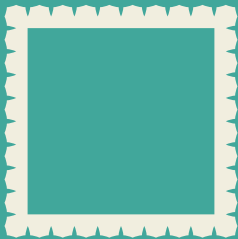
FREMTID

Hvordan er/ser jeres rammer for innovation ud om 1 år? Om 5 år? Hvordan styrker de arbejdet med innovation?

Rammer for innovation handler fx om beslutningsprocesser, hvilke incitamentter (eller mangel på samme) der er for at innovere og hvilke (u)sagte succeskriterier der sættes op for jeres innovationsprojekter.

RAMMER

VEJEN TIL FREMTIDEN



VEJEN TIL FREMTIDEN

Hvad skal der gøres for at opnå de ønskede rammer for innovation? Hvem skal gøre hvad? Prøv at blive så konkrete som muligt.

Rammer for innovation handler fx om beslutningsprocesser, hvilke incitamentter (eller mangel på samme) der er for at innovere og hvilke (u)sagte succeskriterier der sættes op for jeres innovationsprojekter.

RATING-KORT

Vurdér udsagnene på en skala fra 1-5, hvor 1 betyder jeg skal klædes meget bedre på og 5 betyder jeg er klædt rigtig godt på. Når du har vurderet et udsagn skal du markere din rating med et kryds på cirklen (fx en vurdering på 2 sættes på cirkel 2 fra centrum).

Når du har sat dine seks krydser forbinder du dem med streger, så de danner en komplet figur. Sammenlign jeres ratingsfigurer, for at se hvad I hver især har erfaret gennem Kapacitetsspillet og hvor I evt. gerne vil vide mere.

