

Tænk det radikale ind i morgendagens kommune

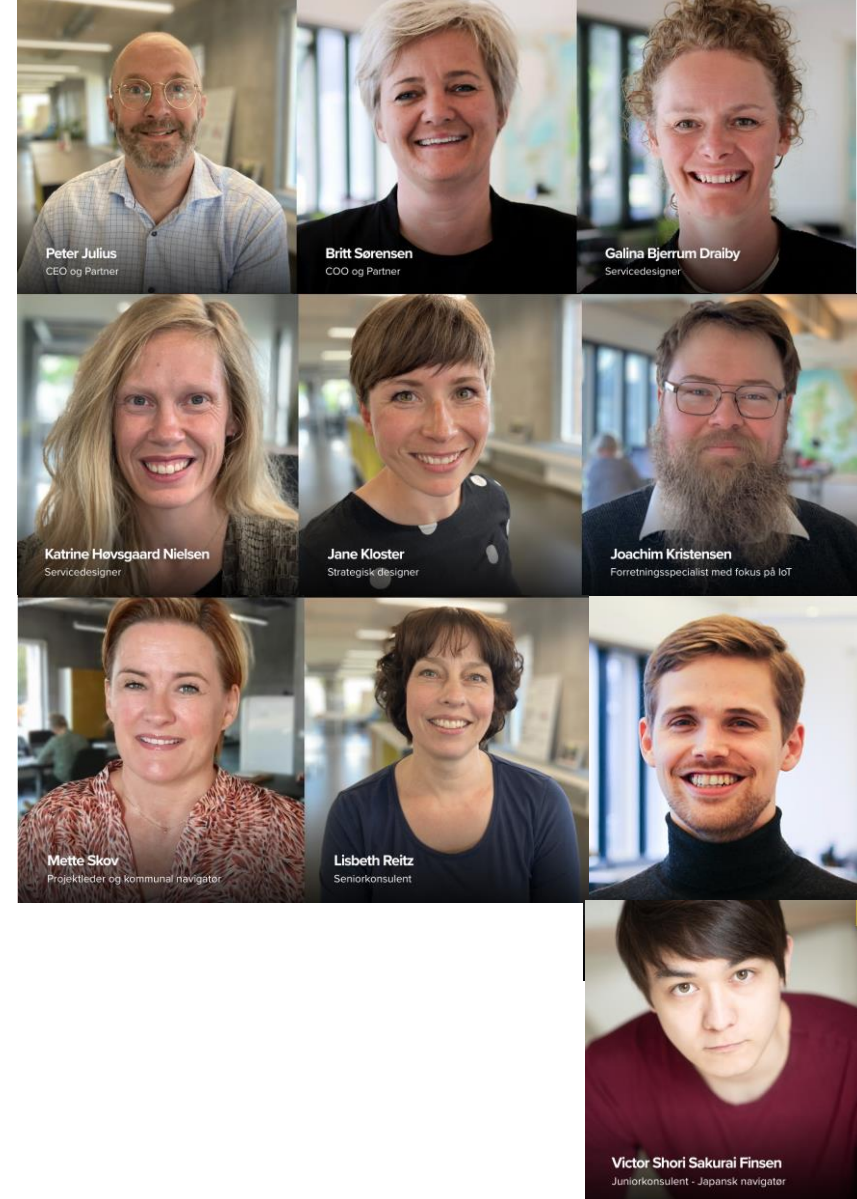
Inspiration fra Public Intelligence 2022

Public Intelligence har arbejdet med teknologiunderstøttet velfærd siden 2007

Public Intelligence er et konsulenthus, der arbejder med at udvikle morgendagens sundhed og velfærd. Det gør vi i tæt samspil med kommuner, hvor værktøjskassen er samskabelse, energi og stærke relationer. Derudover tester og udvikler vi teknologi for en række forskellige teknologivirksomheder fra forskellige lande.

Vi har mere end 14 års erfaring med at arbejde tæt sammen med kommuner og ved, hvor de næste udviklingsarenaer er. Vi kan se mere fremtid end de fleste og er med til at tegne udviklingen inden for det eneste felt, der interesserer os; fremtidens sundhed og velfærd. Vi inspirer til radikal tænkning i kommunale direktioner og ledelser.

Vi har samarbejdet med 41 kommuner. Lavet test med virksomheder fra 15 lande og har i 2019 åbnet datterselskab i Japan. Vi elsker vores arbejde og er altid på udkig efter det næste, der skal flytte os videre mod bedre velfærd og sundhed eller andet godt.



Fremtiden kalder på det radikale

- Demografien er mere end udfordret
- Der er ikke hænder nok
- Der er teknologi nok på hylden
- Hvorfor kan vi ikke blive bedre til teknologi?
- Kan vi forbedre os til kvalitet?
- Stop lige op og tænk over om jagten på eksterne konsulenter er ved at skabe en velfærdskatastrofe



Teknologien skal ikke være i fokus. Problemet skal.

Problemet er udgangspunktet

Hvad er det centrale og væsentlige problem?

Hvad er visionen, der kan tegne en radikal retning?

Vi prøvehandler os til et bæredygtigt design

Hvordan kan vi designe bud på fremtidens løsninger?

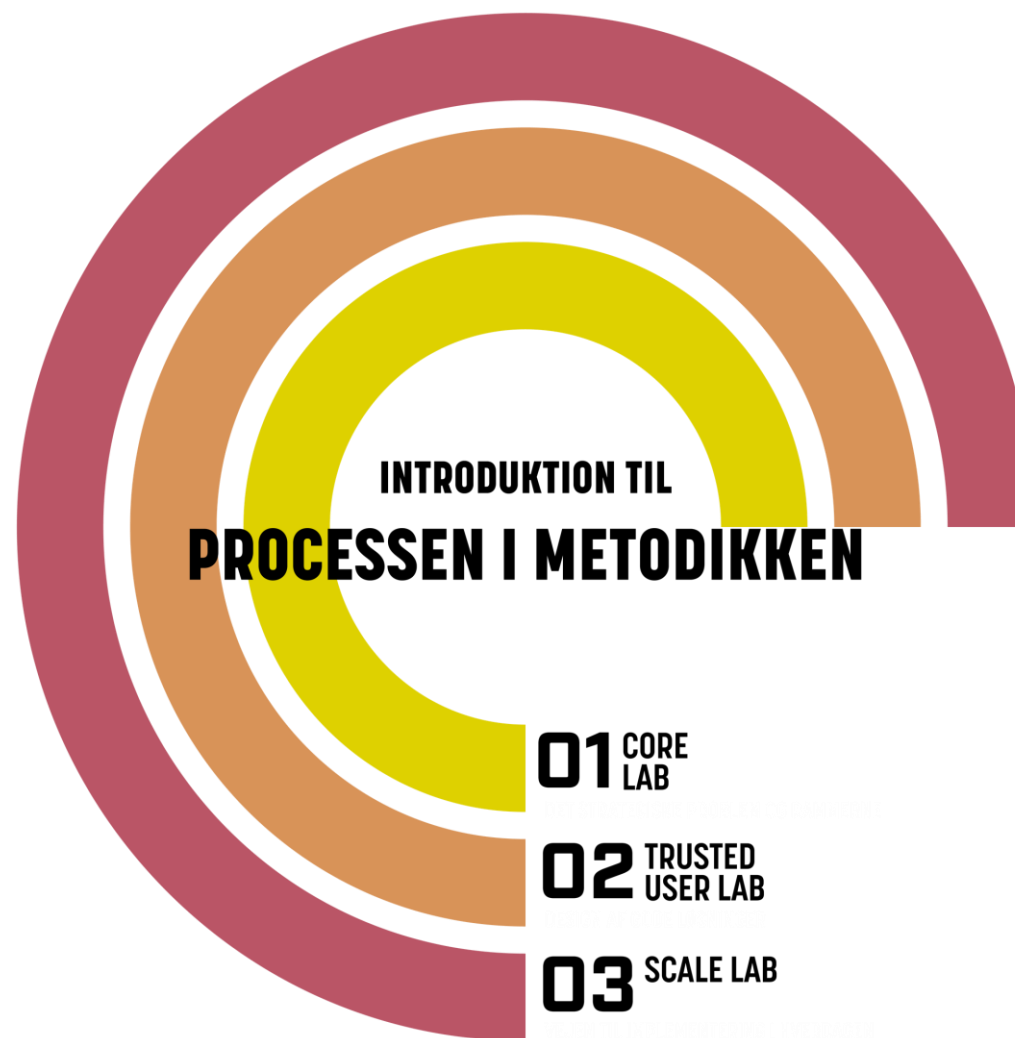
Hvordan kan vi prøvehandle for at måle effekten?

Vi skalerer i rul

Vi designer en ydelse

Vi tester på en lille del af målgruppen

Vi stabiliserer på en større del og ophæver til gældende standard.

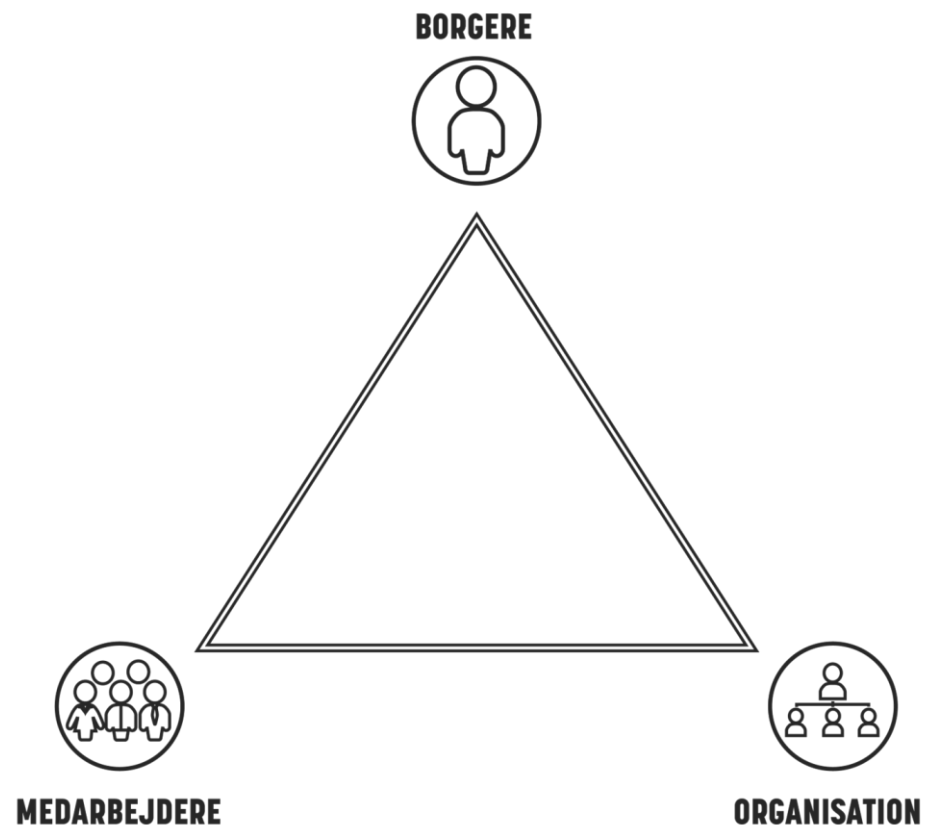


Værdifuld bruger- og medarbejderinvolvering starter med et kik på organisationen. Men I kommer lige efter.

For at skabe succesfuld innovation er det vigtigt, at en løsning skaber værdi på følgende tre områder:

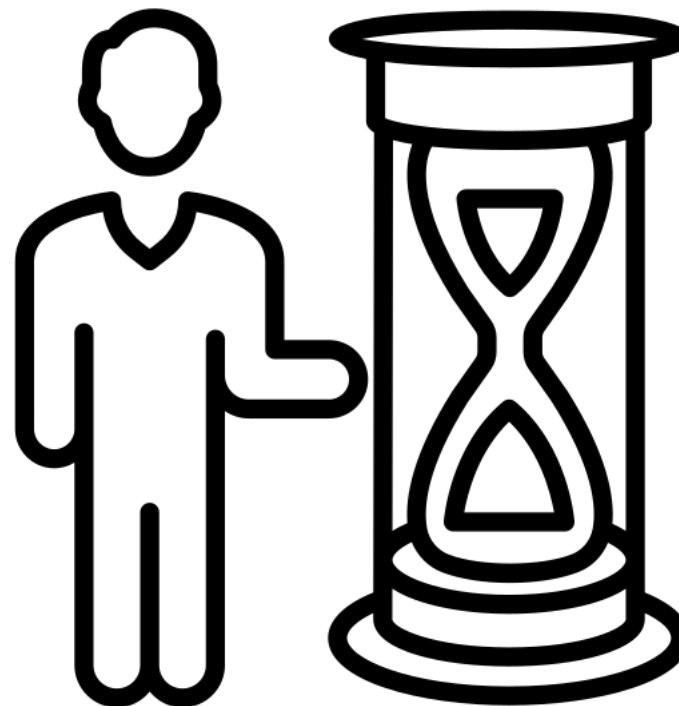
1. **Organisationen**
2. **Borgeren**
3. **Medarbejderen.**

Hvis vi ikke skaber kvalitet, så lykkes vi ikke med det nye.



Dilemma: Mange kommunerne tror stadig det handler om teknologi

1. Der sættes midler af til teknologi.
Ikke omlægning af services.
2. Man ved ikke nok om innovation.
3. Der kommer aldrig tid til udvikling.
Innovation skal ledes for at fungere.



Created by Shakesai Ch.
from the Atom Project

Hvad nu hvis vi bygger et plejehjem i eget hjem?

Case: Plejehjem i eget hjem

Plejehjemmet åbnede i sommeren 2021

Problem: vi sender borgere på plejehjem, som ikke ønsker det!



Hvordan kan borgere - som i dag er nødt til at komme på plejehjem - få mulighed for at blive længere i eget hjem, hvis de ønsker det?



Kan vi skabe et plejehjem med HJÆLP OG TRYGHED i borgernes eget hjem!

Der er behov for et nyt tilbud i plejekæden

Plejhjem i eget hjem kombinerer fysiske besøg, virtuelle besøg og ny teknologi.

Murstene er hjemme. Services leveres af et skræddersyet team som kører den daglige drift.



Hjemmepleje

Plejhjem i eget hjem

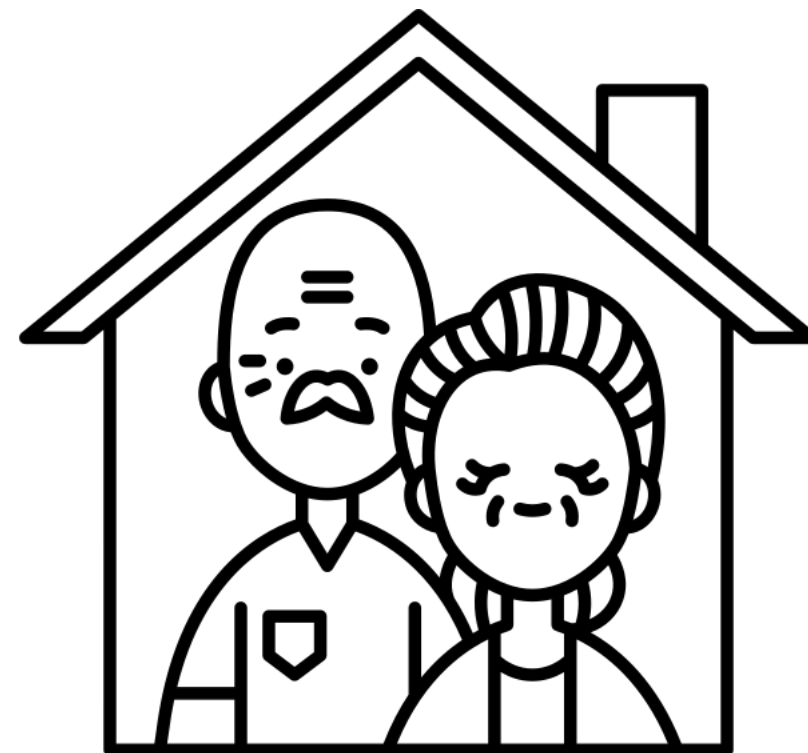
Plejhjem

- koordination
- kontinuitet
- sammenhæng
- helhedssyn

Vi analyserede hvorfor man ender med en plads på et traditionelt plejehjem

De udløsende faktorer er:

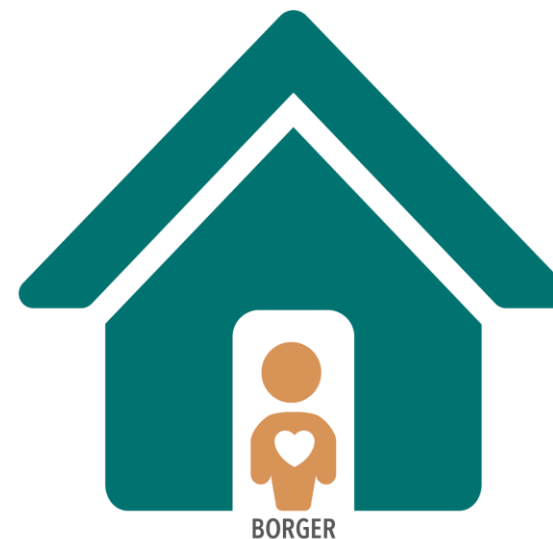
1. Borgeren er utryg
2. Borgeren er kognitivt svækket
3. Borgeren kan ikke selv spise og drikke nok
4. Pårørende ægtefæller vil gerne have borgeren på plejehjem
5. Pårørende voksne børn vil gerne have borgeren på plejehjem



Created by Amethyst Studio
From the Brain Project

Status i dette øjeblik

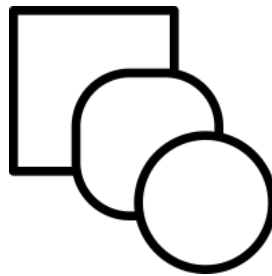
1. Plejehjem i eget hjem kører i dette øjeblik
2. Indtil videre har 20 ældre mennesker boet på plejehjem i deres eget hjem frem for det kommunale plejehjem
3. Plejehjem i eget hjem er forlænget ind i 2022 med henblik på at skalere op til 16 ældre mennesker
4. Vi har udviklet en del services til konceptet allerede og det er planen at vi fortsætter serviceudviklingen, for på den måde at holde konceptet bæredygtigt.



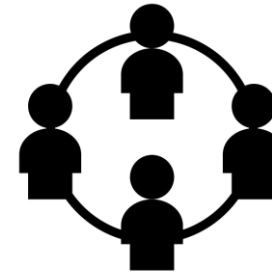
Designgreb på Plejehjem i eget hjem



Faste teams



Blended
Service



Beboerne er et
fælleskab

Pause



Skab nye standarder og ikke flere
pilotprojekter: eksemplificeret på
e-Distriktet

Slå piloterne ihjel

1. Slå 80 procent af projekterne ihjel
2. Byg en organisation, der kan og vil arbejde med forandring
3. Lav en systematik, der styrer udviklingen



Created by Lars Meiertoberens
from the Noun Project

Eksempel: Hvad nu hvis vi laver et e-Distrikt?

Case: e-Distrikt
Vinter 2021

Problem: Vi mangler teknologi i hjemmeplejen



Fremtidens pleje og rehabilitering vil i mange tilfælde ikke kunne leveres alene som fysisk hjælp

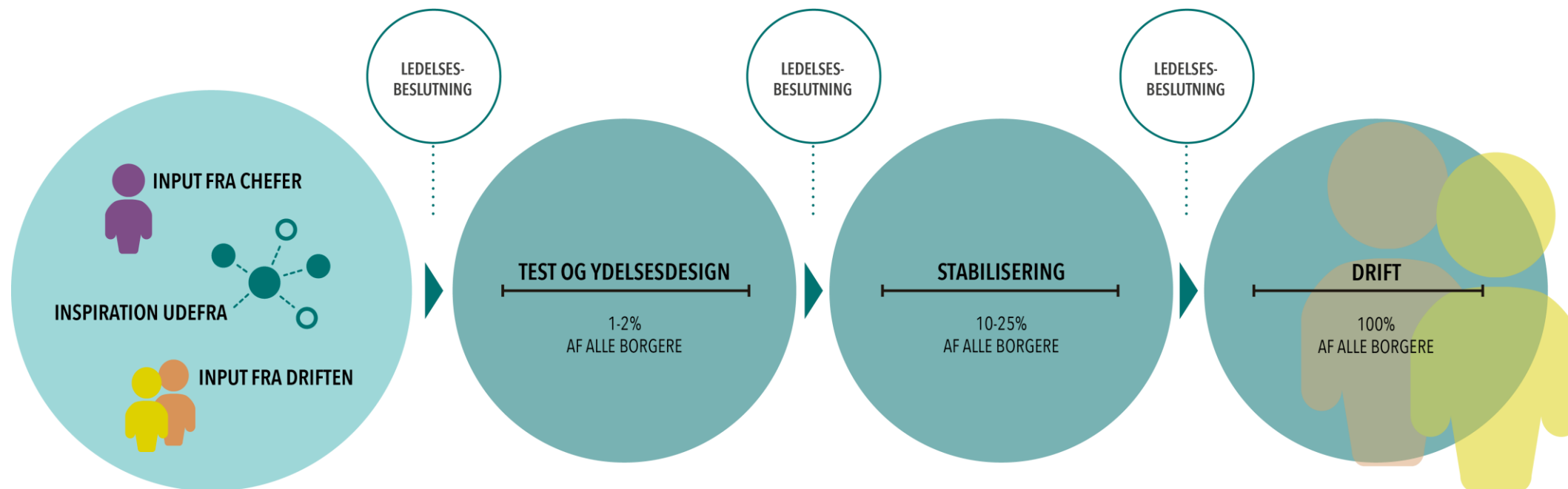


Altid 'e'

Fremtidens hjælp leveres som virtuelle eller digitale ydelser, hvor kernen udgøres af velfærdsteknologier i borgernes hjem. Udgangspunktet er ingen hjælp uden teknologi.

Målgruppen er de borgere der har lyst og evner at få e-yde
- det samme gælder medarbejdere

Man skaber nye standarder gennem tre trin og lidt god styring



Model: Public Intelligence

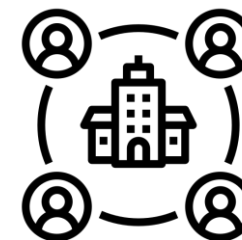
Designgreb på radikale leverancer



Re-design



Stabilisering &
skalering



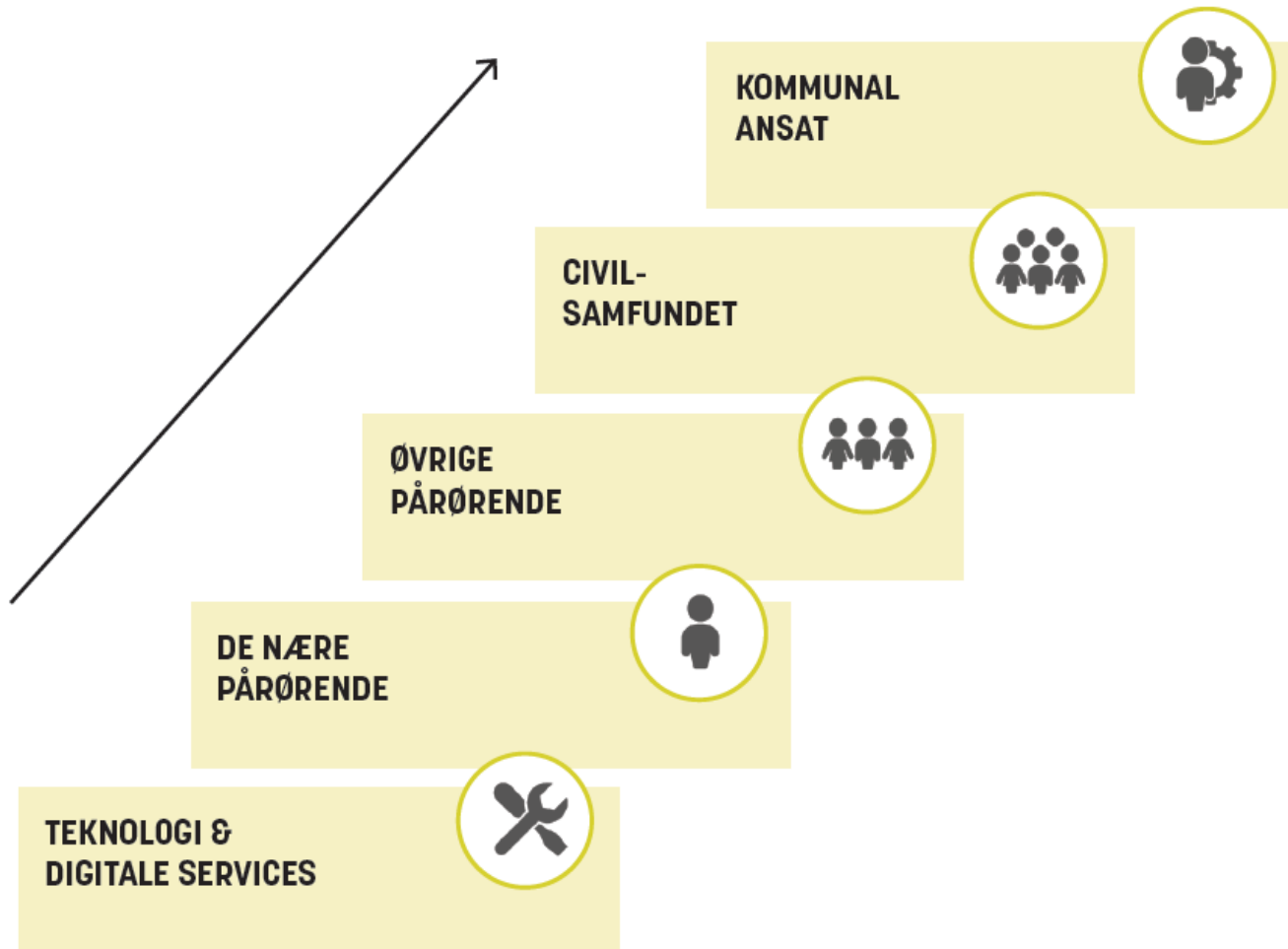
Organisation der kan
og vil

Lidt til fremtiden

#1 Idé: Den kommunale hånd er den sidste I skal bruge

1. Vi kommer til at mangle kommunale borgernære hænder

Designgrundlag: Den antikommunale trappe



#2 Idé: Byg en virtuel handicap-forvaltning

Borgerere, der lever med et handicap oplever mange forvaltningsskift i deres liv.

Hvorfor ikke bygge en virtuel forvaltning, der tilpasser sig i takt med behovet hos borgerne ændre sig.

#3 Idé: Gå dybt med data

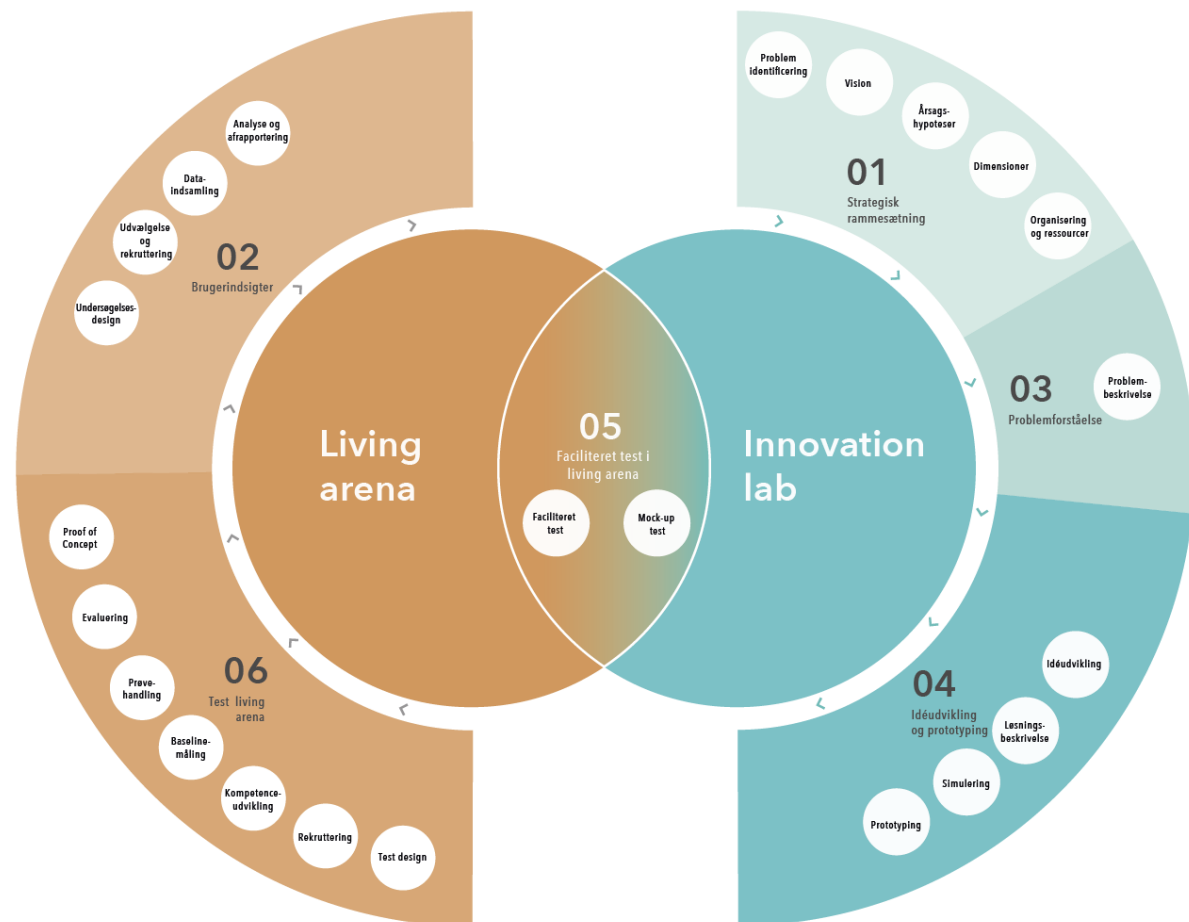
Data ændrer vores verden

1. Tidlig opsporing
2. Forebyggelse
3. Behandling

For at behandle borgerne ens, skal vi behandle dem forskelligt.

#4 Idé: Lav hele kommunen om til et Living Lab

Adgang til borgere, virksomheder, hospitaler og kommune kommer til at være en ressource til fremtidens innovation. Gå forrest og skab et enestående miljø til udvikling.



Sådan bygger man et

Living Lab

Alle taler om det !

I løbet af det sidste årti er Living Labs, som innovationsmetode, blevet mere og mere populært inden for sundheds- og velfærdssektoren. Både lokalt og internationalt arbejdes der med Living Labs som en unik metode til at inddrage brugerne i udviklingen og afprøvningen af nye løsninger.

Mens mange taler om Living Labs, arbejder færre systematisk og bæredygtigt med dem.

De næste par slides er inspiration til hvordan man praktisk bygger og arbejder med Living Labs som et systematisk grundlag for arbejdet med innovation.



**Et Living Lab er en systematisk
tilgang til brugercentreret
innovation i naturlige omgivelser.**

- PUBLIC INTELLIGENCE

Fire generationer af Living Labs

Når vi ser tilbage på udviklingen af Living Labs, har vi identificeret fire forskellige generationer. De fire generationer er alle med til at bidrage til den forståelse, som vi arbejder med i dag.



Første generation

- **Fokus:** Branding og inspiration
- **Design:** Show room
- **Innovationsmetode:** Top down innovation
- **Innovationseffekt:** Lav

Anden generation

- **Fokus:** Øg brugen af tilgængelige hjælpemidler
- **Design:** Funktionelt rum
- **Innovationsmetode:** Medarbejderdrevet
- **Innovationseffekt:** Lav

Tredje generation

- **Fokus:** Innovation inden for sundhed og velfærd
- **Design:** Tæt på virkeligheden
- **Innovationsmetode:** Brugerdrevet
- **Innovationseffekt:** Medium

Fjerde generation

- **Fokus:** : Innovation inden for sundhed og velfærd
- **Design:** Opdelt i Living og Lab med hver sit design-perspektiv
- **Innovationsmetode:** Strategisk innovation kombineret med brugercentreret innovation
- **Innovationseffekt:** Høj

Living Labs er både 'living' og 'lab'

Fjerde generations Living Labs er den første generation, hvor man opdeler innovationsarbejdet i to dele. Én del, der er et laboratorium, hvor der afdækkes problemer, løsninger skitseres og simuleres for at bekræfte eller tilpasse en idé. Og en anden del, hvor løsninger afprøves i den virkelighed, der er løsningens kommende hjemmebane.

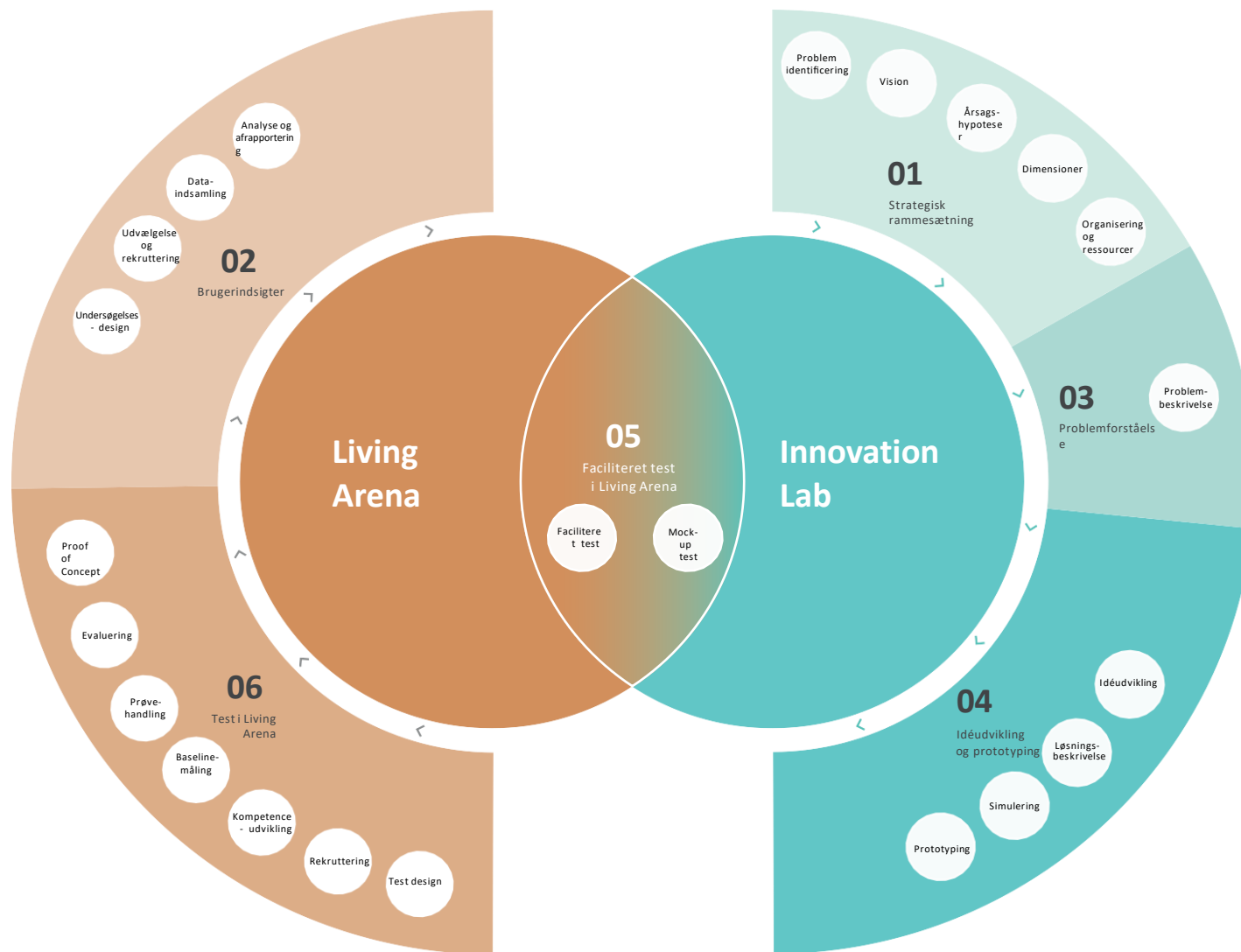
En Living Arena er:

Et fysisk sted, hvor alle relevante brugere i sagens natur er til stede og interagerer naturligt med deres omgivelser.

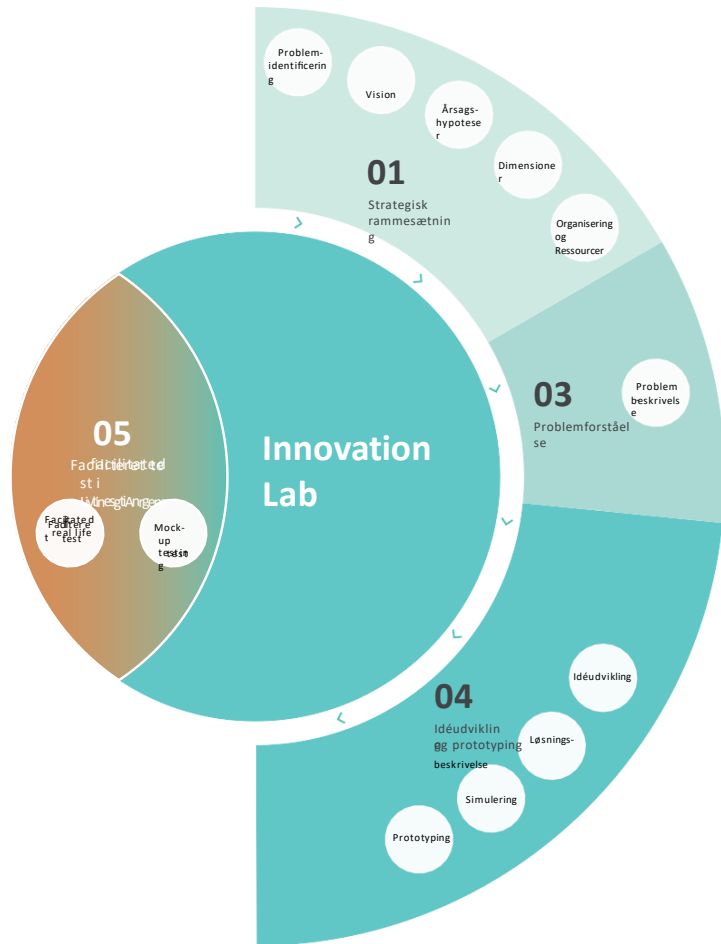
Et Innovation Lab er:

Systematiske eksperimenter, der udvikler løsninger for at løse problemer for både brugere, medarbejdere og organisationen.

Vi skaber et miljø, hvor der er udveksling mellem tænkning og handling



Aktiviteter i Innovation Lab



Model: Public Intelligence

Udgangspunktet er en strategisk forholde sig til et problem. Man går dybt i problemforståelsen og baggrunden.

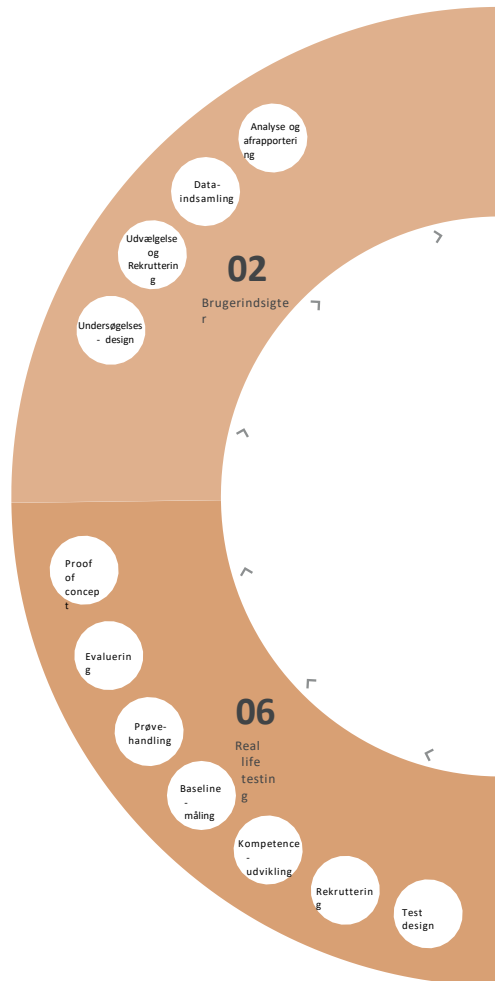
Derudover er det et sikkert rum til eksperimenter og afprøvning af idéer, koncepter og løsninger, der måske aldrig fungerer i det virkelige liv, men kan hjælpe med at udvikle bæredygtige nye løsninger. Et trygt rum, men ikke det virkelige liv. I Innovation Lab er det en forudsætning, at det virkelige liv sættes på pause for at give plads til helt nye tanker og mulige løsninger.

Aktiviteterne kan efterligne det virkelige liv, være tæt på virkeligheden og involvere brugere og fagpersonale, men det er altid en faciliteret ramme, der er konstrueret til lejligheden.

Aktiviteterne i Living Arenaen

Living Arenaen, i et Living Lab, er et fysisk sted, hvor alle relevante brugere i sagens natur er til stede og interagerer naturligt med deres omgivelser. Det er det virkelige liv i sin helhed med alle dets erfaringer, udfordringer, handlinger og behov.

For at udnytte Living Arenaen skal den være formbar i forhold til formålet med testen og typen af løsning. Derfor er der to forskellige typer af Living Arenaer:



Model: Public Intelligence

En geografisk Living Arena

En geografisk Living Arena defineres ved at være et geografisk område. Fx:

- Et værelse
- Et hjem
- En boligblok
- En gade
- En by

En fokuseret Living Arena

En fokuseret Living Arena er ikke en sammenhængende geografisk arena, men i stedet flere og separate fysiske arenaer, der i deres helhed udgør virkeligheden. Fx:

- Et lille antal familiers hjem med børn i alderen 3-6 år
- Klasseværelse til et lille antal 8.-9.-klasser
- Mælkeafdelingen i et lille antal købmandsforretninger

Rekruttering af brugere til Living Labbet

Rekruttering af brugere er aldrig let. Det er altid en udfordring, men gevinsten er stor, når det lykkes.

Generelt; jo mere personligt du møder potentielle brugere, jo lettere bliver det at rekruttere dem.

Når du møder potentielle brugere, får du mulighed for at forklare vigtigheden af deres deltagelse for projektet og især; hvad der er i det for dem.

Inspiration til måder at rekruttere brugere på:

- 1 Brugercaféen: Lav brugercaféer for at lokke potentielle brugere til at komme og høre om dit projekt, hvorfor du har brug for dem, og hvor spændende det bliver. Servér kaffe, te, kage og få brugerne til at tilmelde sig caféen - så kan man også kontakte dem ved en senere lejlighed.
- 2 Dør-til-dør: Hvis de potentielle brugere på en eller anden måde er defineret geografisk, er det en god tilgang at gå fra dør til dør. Tal med så mange potentielle brugere som muligt og gør det både interessant og værdifuldt for dem at være en del af Living Labbet.
- 3 Brugere, der rekrutterer brugere: Den bedste måde at rekruttere brugere på er gennem andre brugere. Når brugerne føler, at det er så givende at være en del af Living Labbet, at de er villige til at finde andre, relevante brugere til dig, så er din motivationsstrategi lykkedes.
- 4 Sociale medier: Hvis de potentielle brugere er svære at henvende sig til personligt, bliver sociale medier en relevant rekrutteringskanal.

Intet engagement, ingen brugere

Når du har rekrutteret brugere, er det vigtigt at holde dem engagerede. Man skal pleje deres deltagelse undervejs i projektet eller forløbet. De skal til enhver tid føle, at de spiller en aktiv og vigtig rolle. Engagement indebærer, at brugerne kan bidrage aktivt til Living Labbet og projekterne i det.

1: EN FØLELSE AF FÆLLESSKAB

Skab en følelse af stolthed og fællesskab blandt de rekrutterede brugere ved at:

- Indsamle løbende indsigter fra brugerne
- Invitere dem til specifikke sociale arrangementer med emner, der er relevante for dem
- Give dem særlig og direkte adgang til nøglemedarbejdere i Living Labbet

2: SPECIFIK PROJEKTDELTAGELSE

Engager brugerne i konkrete projekter for at gøre det spændende, interessant og vigtigt for dem ved at:

- Involvering af dem i fokuseret brugerforskning
- Informere dem om aktuelle projekter i Living Labbet, der giver dem mulighed for at være en del af fællesskabet
- Kommunikér! Fortæl de gode historier og fortæl de små ting, der lige minder brugeren om Living Labbet



Tanker?

Skab det radikale gennem et Living Lab



PETER JULIUS

CEO Public Intelligence
M: peter@publicintelligence.dk
T: +45 3070 8593