VAD Å FÖRNYELSE OCH INNOVATION?

Att göra skillnad
för dem vi är till för

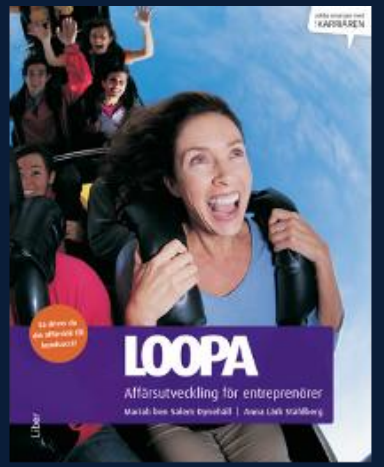


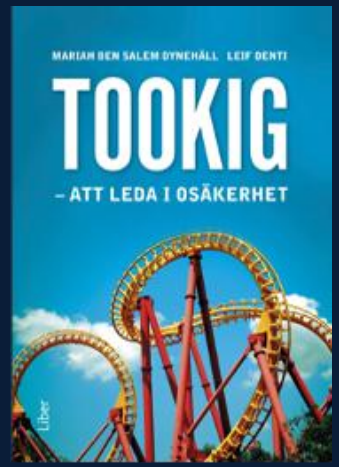
DRIVHUSET

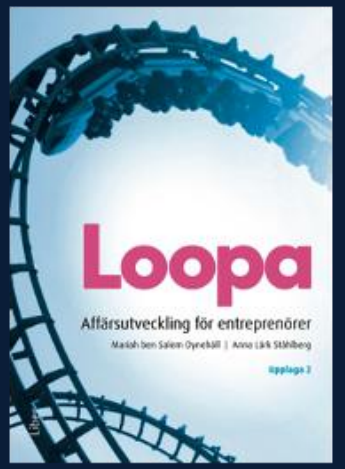
DRIVHUSET

MARIAH BEN SALEM DYNEHÄLL











DRIVHUSET

VAD ÄR INNOVATION?

Innovation = förnyelse: exempelvis nya (smartare) lösningar, nya arbetssätt, nya idéer.

→ NÅGOT NYTT

→ HUR NYTT?

LILLA i OCH STORA I.

→ SOM SKAPAR NYTTA!



DRIVHUSET

MÅLSTYRT VS MÅLSÖKANDE SITUATIONER

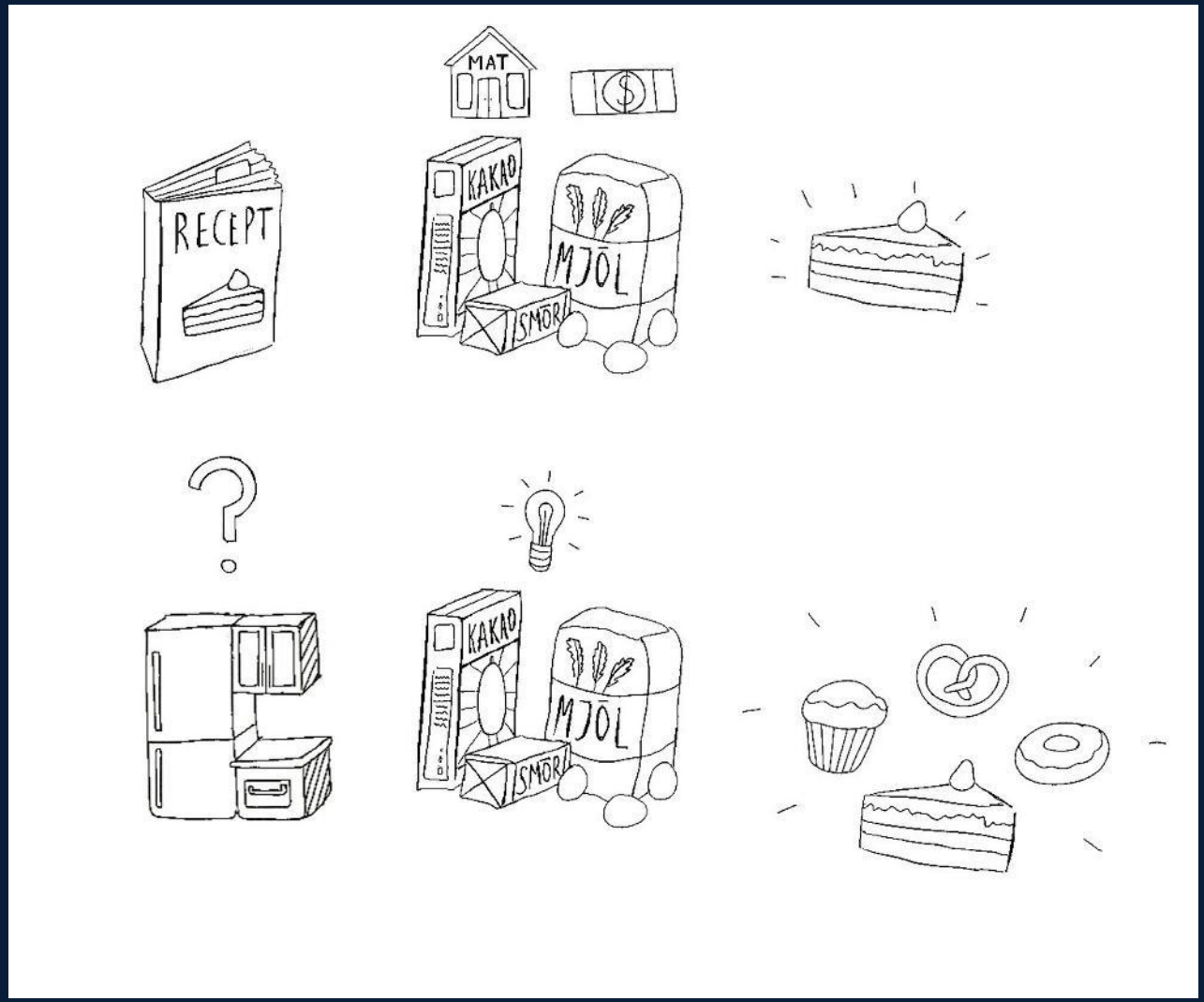
- Slutmålet och vad som ska uppnås är tydligt och definierat från början (känd lösning)
- Planen är styrmedlet för projektet/processen
- Agerar inte på förändringar
- Fokus på process och dokumentation

- **Exempel: Förvaltande och myndighetsutövande verksamhet**

- Vad resultatet ska bli är otydligt eller okänt (okänd lösning)
- Målgruppen blir gps
- Fokus på lärande
- Dialog med målgrupp prioriteras framför dokumentation av processen
- Agerar på förändringar

- **Exempel: Utforskande innovationsarbete och förnyelsearbete**

DRIVHUSET



DRIVHUSET

Prata i er grupp!

När i ditt jobb är det tydligt vad du ska göra?
Det är **målstyrt**.

När i ditt jobb behöver du prova dig fram för att hitta vad ni ska göra och hur?
Det är **målsökande**.

Ge varandra exempel från era jobb.

DRIVHUSET

MÅLSÖKANDE = HÖG OSÄKERHET

- Det går inte att sätta smarta mål och syftet är ofta otydligt och möjligt att tolka på olika sätt.
- Osäkerhet inför att visa upp och testa något som är ofärdigt – rädsla för kritik
- Man upplever att man saknar all information man behöver för att komma till ett resultat – se upp för **förstudiefällan**!
- Man upptäcker ny information som ställer allt på ända och gör att man tvingas ändra riktning flera gånger under processens gång



DRIVHUSET

SÅ KÄNNER DU IGEN OSÄKERHET

Undvikande/flyktbeteenden

- Säger en sak men gör en annan
- Har svårt att leverera på avtalad tid, komma på avtalade möten
- Låter diskussionerna handla om något annat, undviker diskutera det som är jobbigt

Bortförklaringar/ursäkter

- Lägger över kontrollen på någon annan (chefer i den egna organisationen, samverkanspartners, etc)
- Har svårt att vara konkret - generaliserar om allmänna erfarenheter

Passiva beteenden

- Tystlåten, söker sällan hjälp
- Låg engagemangsnivå



DRIVHUSET

INTE BARA AV ONDO!

- Känslor (positiva & negativa)
- Engagemang
- Nyfikenhet
- Fokus



DRIVHUSET



DRIVHUSET

INNEHÅLLSOSÄKERHET

Vi vet inte vad resultatet av vårt arbete kommer att bli.



ACCEPTERA att vi inte vet resultatet – det är en naturlig del av innovationsarbete.

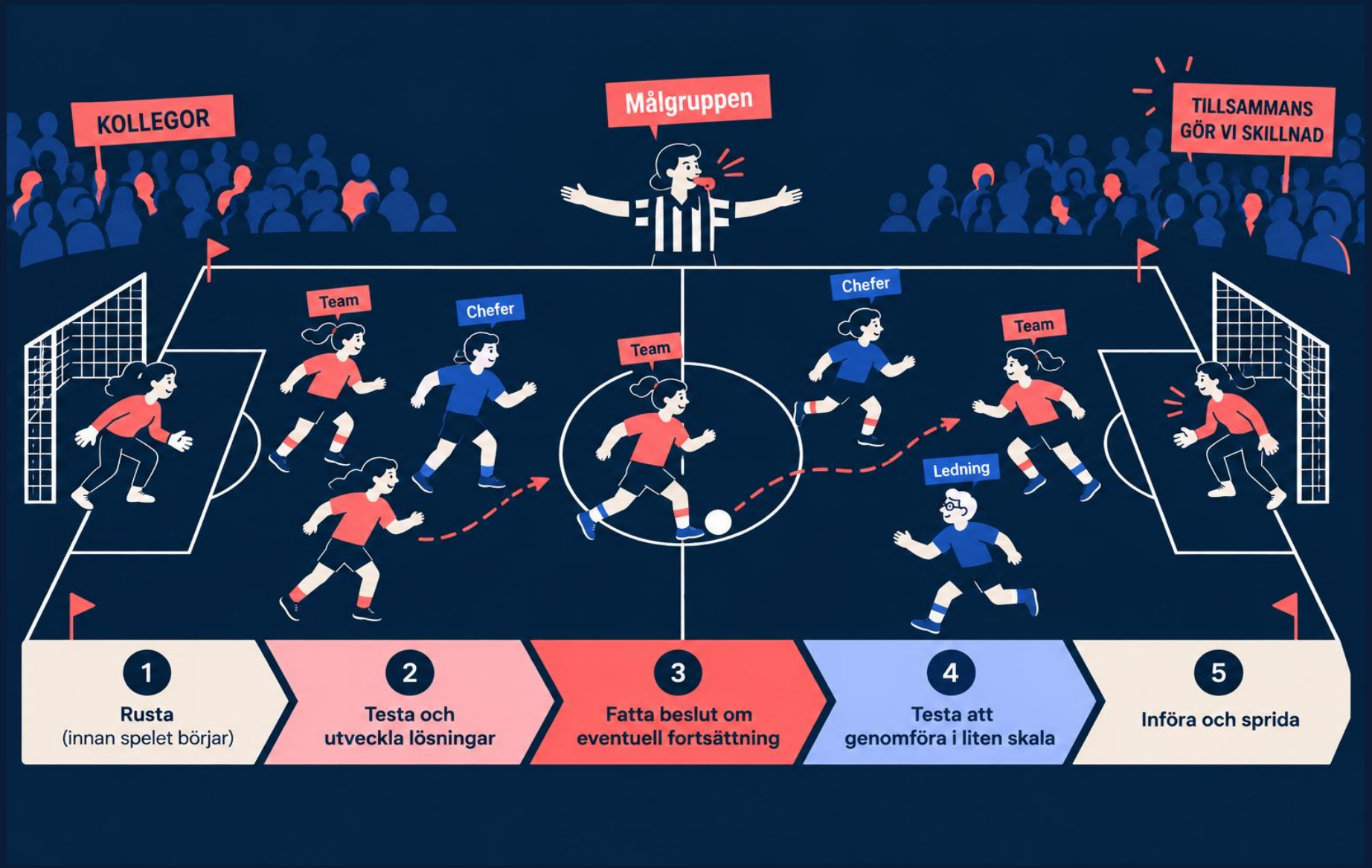
PROCESSOSÄKERHET

Vi vet inte hur vi ska arbeta för att ta oss framåt.



SÄNK processosäkerheten genom att använda en tydlig och flexibel arbetsprocess.

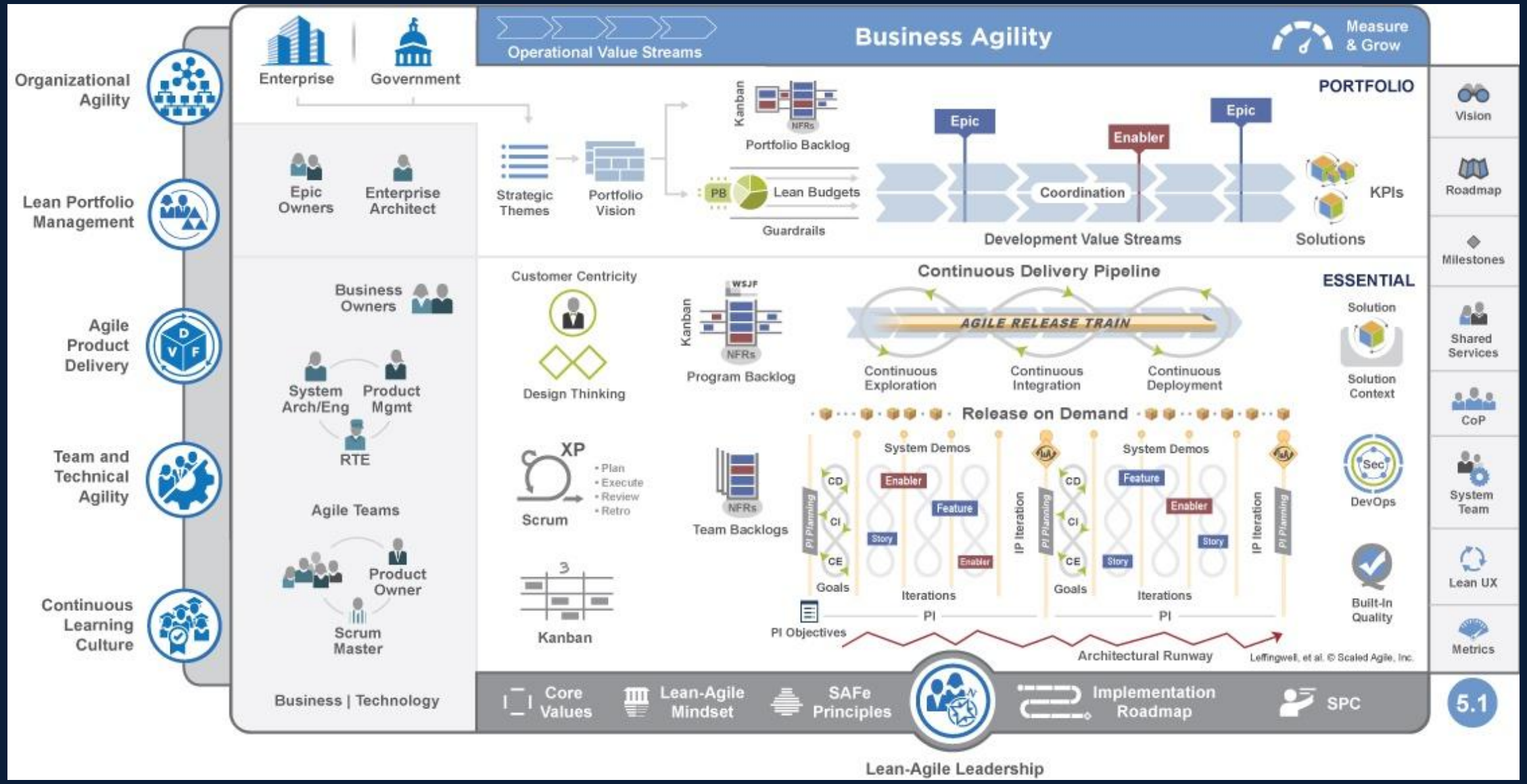
DRIVHUSET


KOLLEGOR
Målgruppen
TILLSAMMANS GÖR VI SKILLNAD
Team
Chefer
Team
Chefer
Team
Ledning
1
Rusta
(innan spelet börjar)
2
Testa och utveckla lösningar
3
Fatta beslut om eventuell fortsättning
4
Testa att genomföra i liten skala
5
Införa och sprida

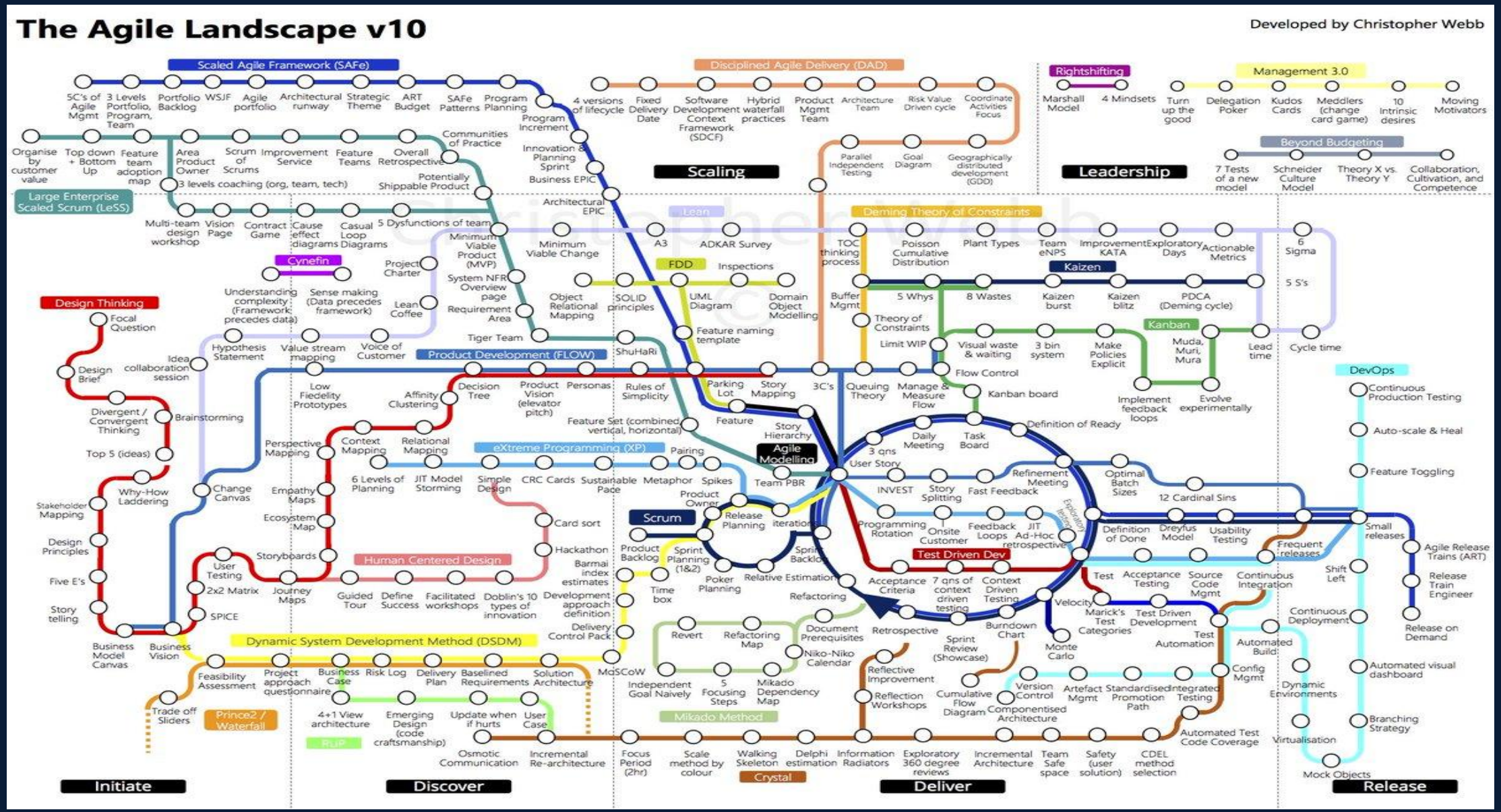
DRIVHUSET

MÅLSÖKANDE ARBETE KRÄVER AGILA ARBETSSÄTT!




Organizational Agility
Lean Portfolio Management
Agile Product Delivery
Team and Technical Agility
Continuous Learning Culture
Enterprise
Government
Operational Value Streams
Business Agility
Measure & Grow
PORTFOLIO
Epic Owners
Enterprise Architect
Strategic Themes
Portfolio Vision
Kanban
NFRs
Portfolio Backlog
PB
Lean Budgets
Guardrails
Epic
Enabler
Epic
Coordination
Development Value Streams
KPIs
Solutions
Vision
Roadmap
Milestones
Shared Services
CoP
System Team
Lean UX
Metrics
Business Owners
Customer Centricity
Design Thinking
Continuous Delivery Pipeline
AGILE RELEASE TRAIN
Continuous Exploration
Continuous Integration
Continuous Deployment
ESSENTIAL
Solution
Solution Context
WSJF
Kanban
NFRs
Program Backlog
System Arch/Eng
Product Mgmt
RTE
Release on Demand
System Demos
CD
CI
CE
Enabler
Feature
Story
PI Planning
IP Iteration
Goals
Iterations
PI
PI Objectives
Architectural Runway
DevOps
Built-In Quality
XP
Plan
Execute
Review
Retro
Scrum
Agile Teams
Product Owner
Scrum Master
Team Backlogs
Kanban
Business | Technology
Core Values
Lean-Agile Mindset
SAFe Principles
Implementation Roadmap
SPC
Lean-Agile Leadership
5.1
Leffingwell, et al. © Scaled Agile, Inc.

DRIVHUSET


The Agile Landscape v10
Developed by Christopher Webb
Scaled Agile Framework (SAFe)
5C's of Agile Mgmt
3 Levels Portfolio, Program, Team
Portfolio Backlog
WSJF
Agile portfolio
Architectural runway
Strategic Theme
ART Budget
SAFe Patterns
Program Planning
Program Increment
Innovation & Planning Sprint
Business EPIC
Architectural EPIC
Disciplined Agile Delivery (DAD)
4 versions of lifecycle
Fixed Delivery Date
Software Development Context Framework (SDCF)
Hybrid waterfall practices
Product Mgmt Team
Architecture Team
Risk Value Driven cycle
Coordinate Activities Focus
Parallel Independent Testing
Goal Diagram
Geographically distributed development (GDD)
Scaling
Rightshifting
Marshall Model
4 Mindsets
Management 3.0
Turn up the good
Delegation Poker
Kudos Cards
Meddlers (change card game)
10 Intrinsic desires
Moving Motivators
Beyond Budgeting
7 Tests of a new model
Schneider Culture Model
Theory X vs. Theory Y
Collaboration, Cultivation, and Competence
Leadership
Organise by customer value
Top down + Bottom Up
Feature team adoption map
Area Product Owner
Scrum of Scrums
Improvement Service
Feature Teams
Overall Retrospective
Communities of Practice
3 levels coaching (org, team, tech)
Potentially Shippable Product
Large Enterprise Scaled Scrum (LeSS)
Multi-team design workshop
Vision Page
Contract Game
Cause effect diagrams
Casual Loop Diagrams
5 Dysfunctions of team
Lean
A3
ADKAR Survey
Deming Theory of Constraints
TOC thinking process
Poisson Cumulative Distribution
Plant Types
Team eNPS
Improvement KATA
Exploratory Days
Actionable Metrics
6 Sigma
5 S's
Kaizen
Buffer Mgmt
5 Whys
8 Wastes
Kaizen burst
Kaizen blitz
PDCA (Deming cycle)
Cynefin
Understanding complexity (Framework precedes data)
Sense making (Data precedes framework)
Lean Coffee
Project Charter
Minimum Viable Product (MVP)
System NFR Overview page
Requirement Area
Minimum Viable Change
FDD
Inspections
Object Relational Mapping
SOLID principles
UML Diagram
Domain Object Modelling
Feature naming template
Theory of Constraints
Limit WIP
Visual waste & waiting
3 bin system
Make Policies Explicit
Kanban
Muda, Muri, Mura
Lead time
Cycle time
Flow Control
Kanban board
Implement feedback loops
Evolve experimentally
Design Thinking
Focal Question
Design Brief
Idea collaboration session
Hypothesis Statement
Value stream mapping
Voice of Customer
Tiger Team
Product Development (FLOW)
ShuHaRi
Divergent / Convergent Thinking
Brainstorming
Top 5 (ideas)
Why-How Laddering
Change Canvas
Low Fiedelity Prototypes
Affinity Clustering
Decision Tree
Product Vision (elevator pitch)
Personas
Rules of Simplicity
Parking Lot
Story Mapping
3C's
Queuing Theory
Manage & Measure Flow
Feature
Feature Set (combined vertical, horizontal)
Story Hierarchy
Agile Modelling
Definition of Ready
3 qns
Daily Meeting
Task Board
User Story
Refinement Meeting
Optimal Batch Sizes
12 Cardinal Sins
INVEST
Story Splitting
Fast Feedback
DevOps
Continuous Production Testing
Auto-scale & Heal
Feature Toggling
Stakeholder Mapping
Design Principles
Five E's
Story telling
Perspective Mapping
Context Mapping
Relational Mapping
eXtreme Programming (XP)
Pairing
Empathy Maps
Ecosystem Map
Storyboards
6 Levels of Planning
JIT Model Storming
Simple Design
CRC Cards
Sustainable Pace
Metaphor
Spikes
Team PBR
Card sort
Hackathon
Barmai index estimates
Development approach definition
Delivery Control Pack
Scrum
Product Owner
Release Planning
iteration
Product Backlog
Sprint Planning (1&2)
Sprint Backlog
Time box
Poker Planning
Relative Estimation
Refactoring
Programming Rotation
Onsite Customer
Feedback Loops
JIT Ad-Hoc retrospective
Exploratory testing
Test Driven Dev
Acceptance Criteria
7 qns of context driven testing
Context Driven Testing
Definition of Done
Dreyfus Model
Usability Testing
Frequent releases
Small releases
Agile Release Trains (ART)
Release Train Engineer
Release on Demand
Shift Left
Continuous Deployment
Automated visual dashboard
Branching Strategy
Mock Objects
Test
Acceptance Testing
Source Code Mgmt
Continuous Integration
Velocity
Marick's Test Categories
Test Driven Development
Test Automation
Automated Build
Config Mgmt
Dynamic Environments
Virtualisation
Automated Test Code Coverage
Human Centered Design
User Testing
2x2 Matrix
SPICE
Journey Maps
Guided Tour
Define Success
Facilitated workshops
Doblin's 10 types of innovation
Business Model Canvas
Business Vision
Dynamic System Development Method (DSDM)
Feasibility Assessment
Project approach questionnaire
Business Case
Risk Log
Delivery Plan
Baselined Requirements
Solution Architecture
MoSCoW
Trade off Sliders
Prince2 / Waterfall
4+1 View architecture
RUP
Emerging Design (code craftsmanship)
Update when if hurts
User Case
Osmotic Communication
Incremental Re-architecture
Revert
Refactoring Map
Document Prerequisites
Niko-Niko Calendar
Retrospective
Sprint Review (Showcase)
Burndown Chart
Monte Carlo
Reflective Improvement
Reflection Workshops
Cumulative Flow Diagram
Version Control
Componentised Architecture
Artefact Mgmt
Standardised Promotion Path
Integrated Testing
Independent Goal Naively
5 Focusing Steps
Mikado Dependency Map
Mikado Method
Focus Period (2hr)
Scale method by colour
Walking Skeleton
Delphi estimation
Information Radiators
Exploratory 360 degree reviews
Incremental Architecture
Team Safe space
Safety (user solution)
CDEL method selection
Crystal
Initiate
Discover
Deliver
Release

MÅLSÖKANDE ARBETSSÄTT - 4 PRINCIPER!



DRIVHUSET

UPPDRAG!

- Vad har personen för hobby?
- Hur många syskon har personen?
- I vilken stad är personen född?
- Vad har personen för dold talang?
- Vad är personen bäst på inom sitt nuvarande eller tidigare arbete?
- Vad är personens högsta dröm?
- Vad är personens favoriträtt?
- Vad är personen beroende av?
- Vad är det första och sista personen gör varje dag?
- Varför är personen här?



DRIVHUSET

FRÅN PRINCIP TILL PRAKTIK!

Identifiera problem. Det kan till exempel vara **något som tar onödig tid, en rutin som ofta krånglar, information som är svår att hitta eller något som gör ett vanligt problem onödigt svårt att lösa.**

Det är ert lilla i.



Från att prata om principer till att testa dem i liten skala!

DRIVHUSET

Från problem till lilla i!

DRIVHUSET

1 HITTA PROBLEM

Vad borde vi göra bättre?
Skriv ner problem, behov eller sådant som skaver i din vardag.



2 VÄLJ ETT

Välj ett problem som du skulle vilja göra något åt.

Vad är problemet och för vem är det ett problem?



3 KLÄCK IDÉER

Hur skulle ni kunna göra på ett nytt eller bättre sätt?

Kom på flera idéer.
Tänk enkelt, smått och görbart.



4 VÄLJ NÅGOT NI KAN TESTA DIREKT

Vilken idé skulle ni kunna **prova redan imorgon,** utan ett stort projekt, lång planering eller massa resurser?



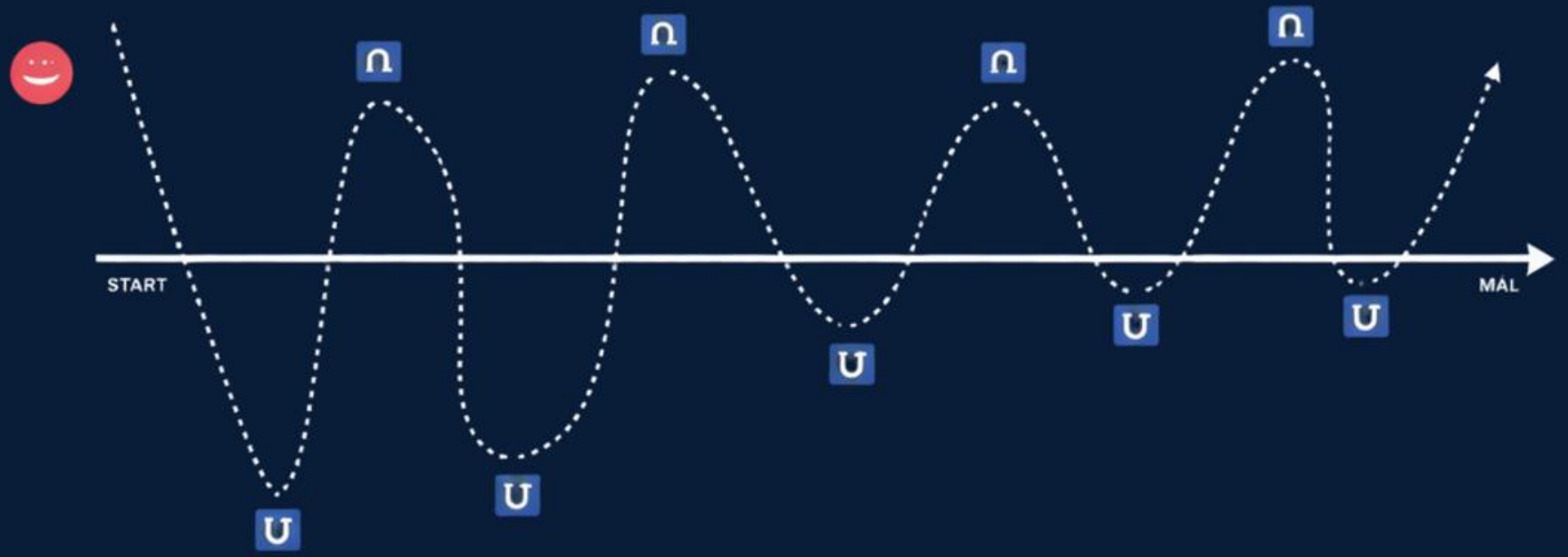
DRIVHUSET

DEN KREATIVA PROCESSEN



DRIVHUSET

KÄNSLO-BERG-OCH-DAL-BANAN I EN MÅLSÖKANDE PROCESS



DRIVHUSET

Frågor & funderingar



Vilka nya tankar tar du med dig från idag?

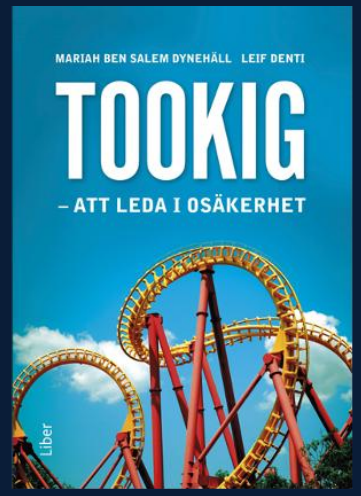
Är det något du ska våga testa?

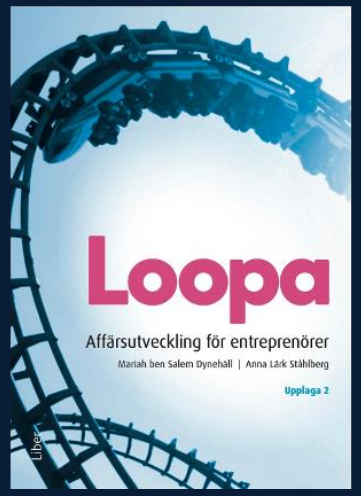
Är det något du ska göra annorlunda?

DRIVHUSET

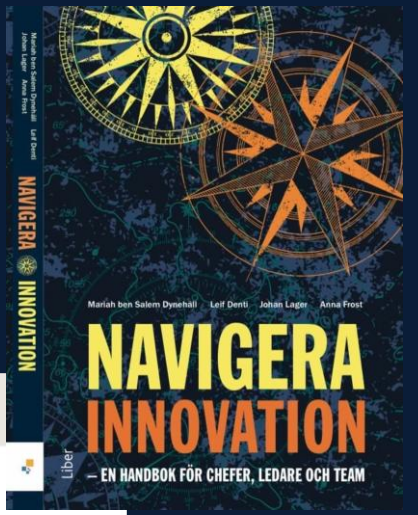
TACK!

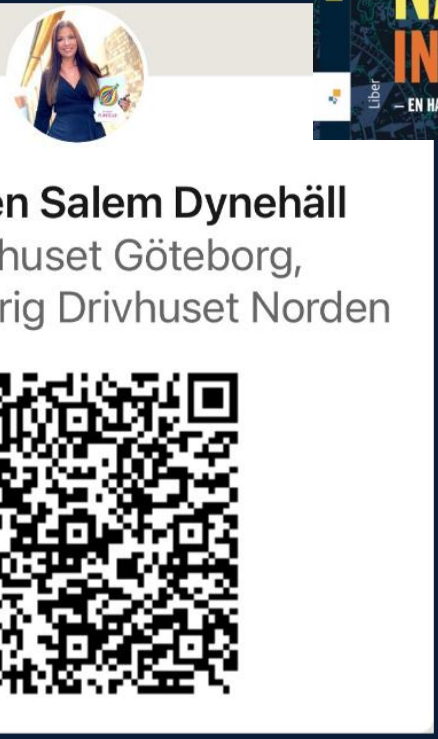












DRIVHUSET