
3. DECEMBER 2025

Det starter
med behovet



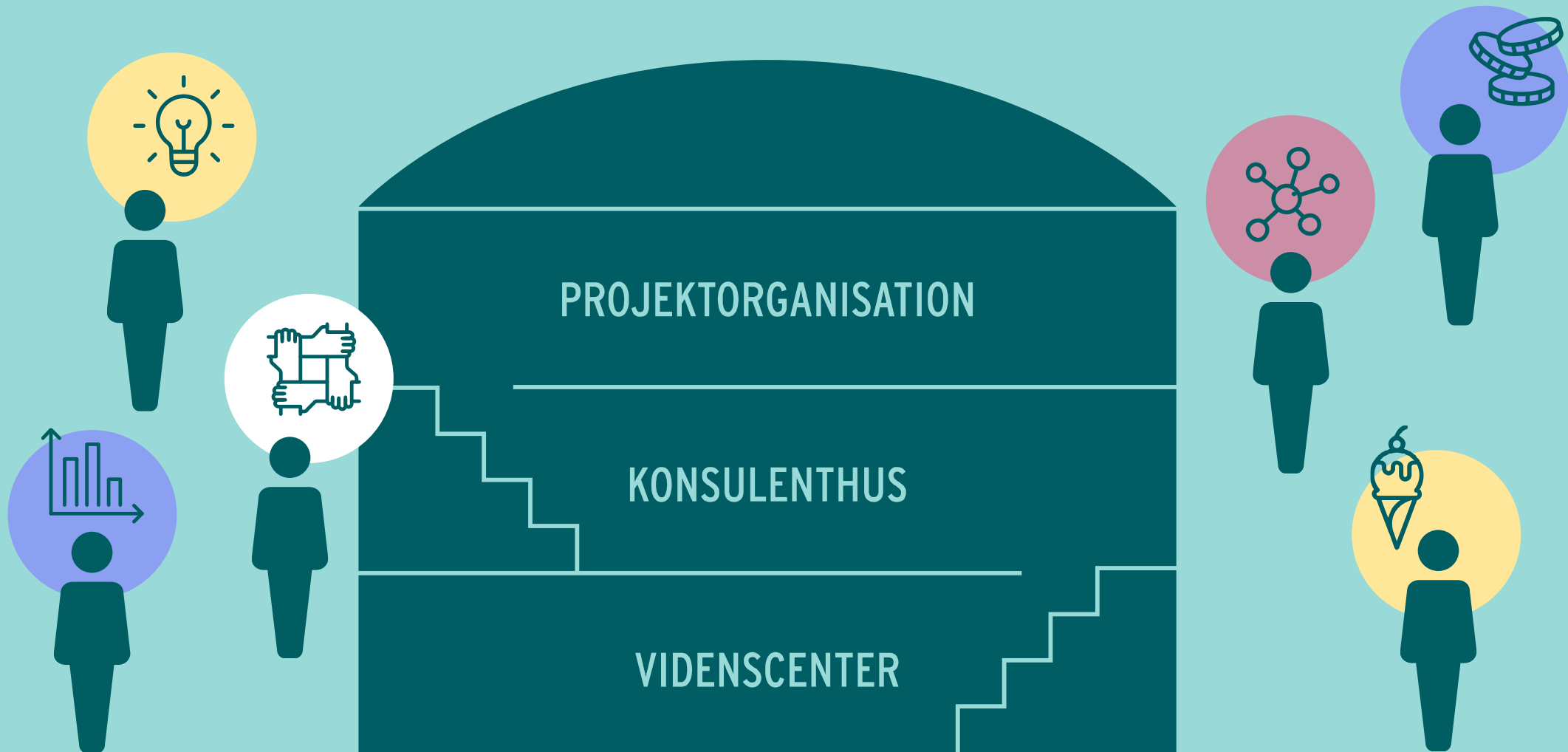


**60+ medarbejdere fysioterapeuter,
sygeplejersker, læger, bygnings-
konstruktører, designere, antropologer,
arkitekter, håndværkere, ingeniører,
kommunikation og sprog samt policy
og administration**



**60+ medarbejdere fysioterapeuter,
sygeplejersker, læger, bygnings-
konstruktører, designere, antropologer,
arkitekter, håndværkere, ingeniører,
kommunikation og sprog samt policy
og administration**

Innovationsstab



Vores tilgang



Det er
nødvendigt
at sætte
mennesket
i centrum



Det starter med behovet



Viden vs. antagelser

Forståelsesrammer
er som tandbørster



Vi har alle vores egen
og vi ville brække os,
hvis vi skulle bruge andres

Ægte nysgerrighed



Det 'rigtige' problem Hvordan finder vi det?



Living
in the
question

Ønsker

versus

Behov

Hvis jeg havde spurgt
mine kunder, hvad
de ville have,
havde de sagt
"en hurtigere hest"



~Henry Ford

SYDDANSK SUNDHEDSINNOVATION





Procesmodel

Vision
Plan



Research
Analyse



Idé
Koncept



Test
Kvalificering

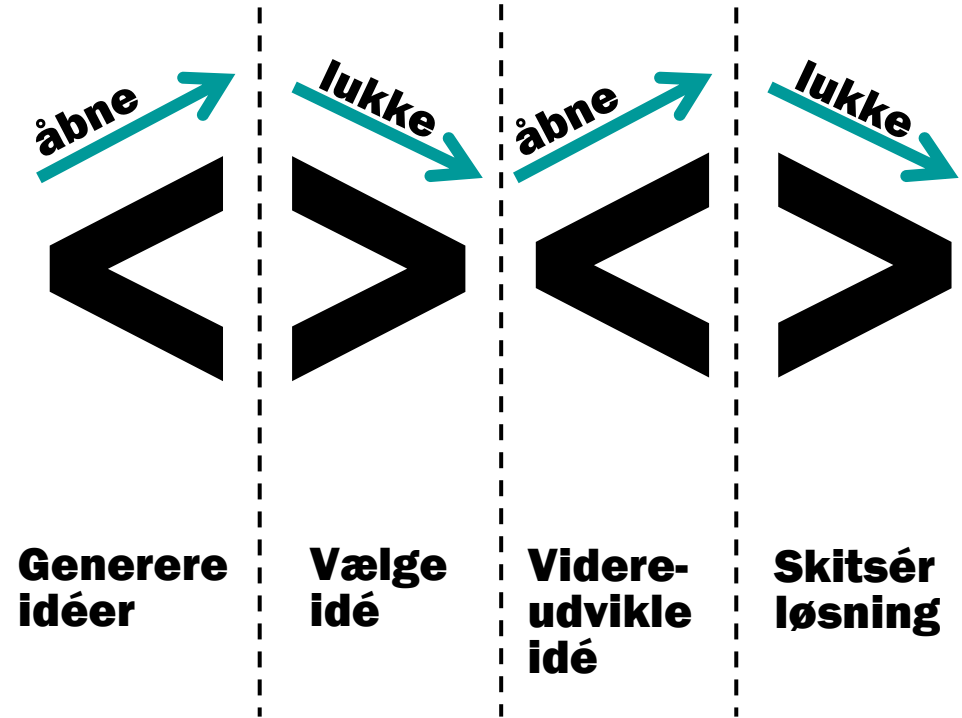


Implementering
Evaluering

Tænk i åbne- og lukkefaser

Tænk i faser, hvor vi er ÅBNE og giver plads til mange idéer

...og faser, hvor vi sorterer og kvalificerer - LUKKER.



20%

indlagt i over
30 dage

– Hidtil har
psykiatrien anvendt
senge fra somatikken,
som er designet til at
understøtte
somatikkens behov

Ny seng til
psykiatrien

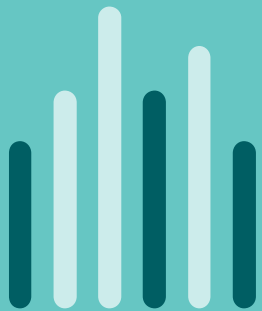
I forbindelse med byggerierne af nye psykiatriske afdelinger i hele landet, blev der sat fokus på behovet for en ny seng til psykiatrien



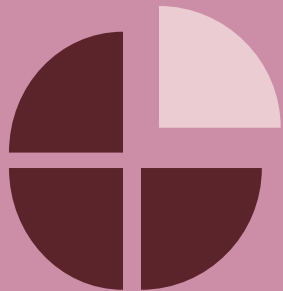
Hvordan lærer vi mere om brugerne

og finder det rigtige problem

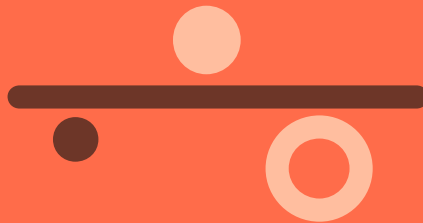
Desk research



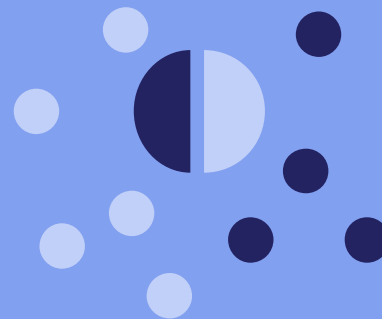
Prøvehandling



Brugerrejse



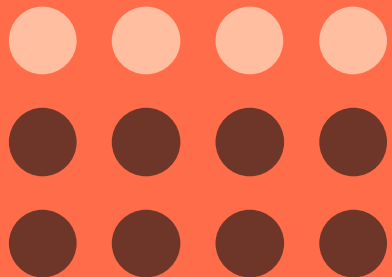
Brainstorm



Kvalitativt interview



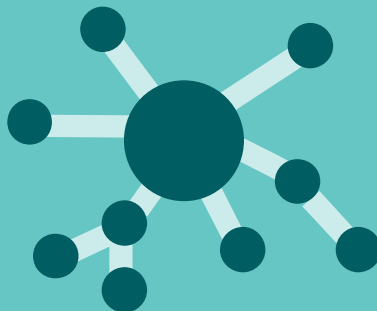
Service
Blueprint



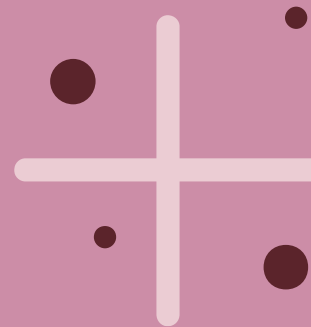
Mulighedsrum



Mindmap



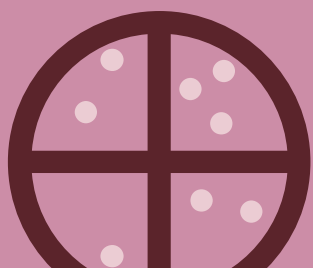
Prioriteringsmatrix



Persona



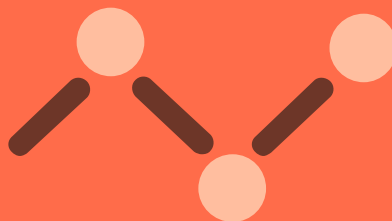
DOT Voting



Cultural Probe



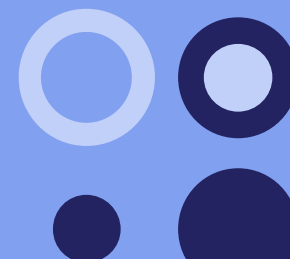
Kvalitativ analyse



Observation



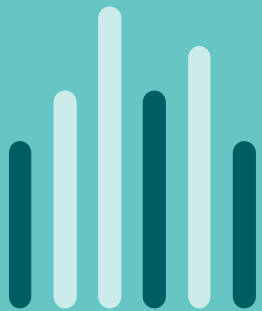
Prototyping



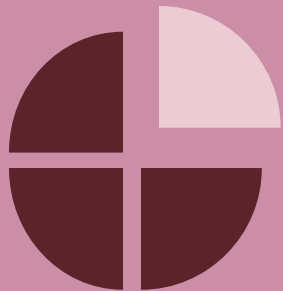
Kvalitativt interview



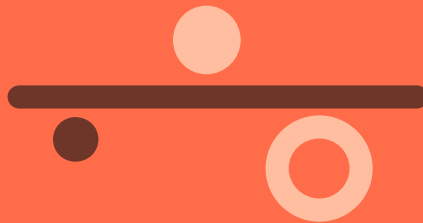
Desk research



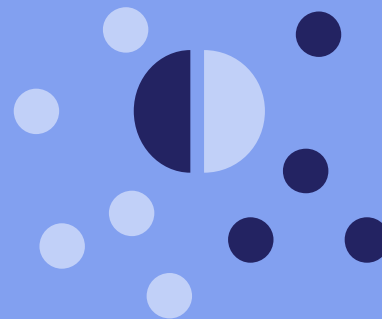
Prøvehandling



Brugerrejse



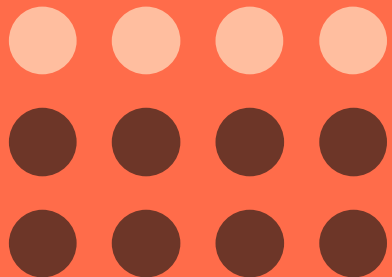
Brainstorm



Kvalitativt interview



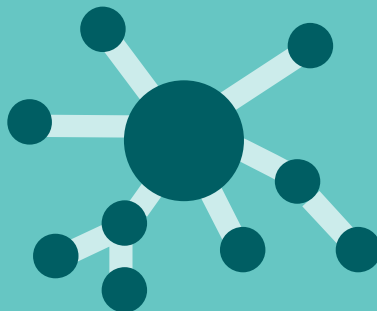
Service
Blueprint



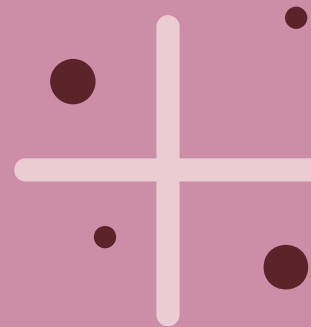
Mulighedsrum



Mindmap



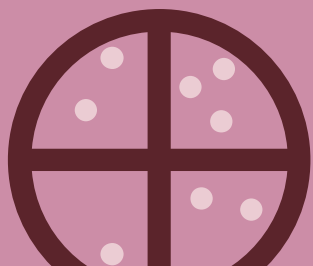
Prioriteringsmatrix



Persona



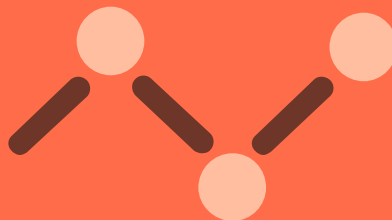
DOT Voting



Cultural Probe



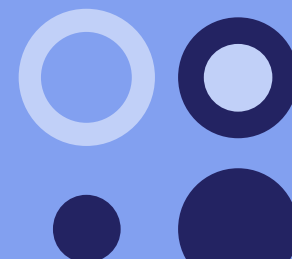
Kvalitativ analyse

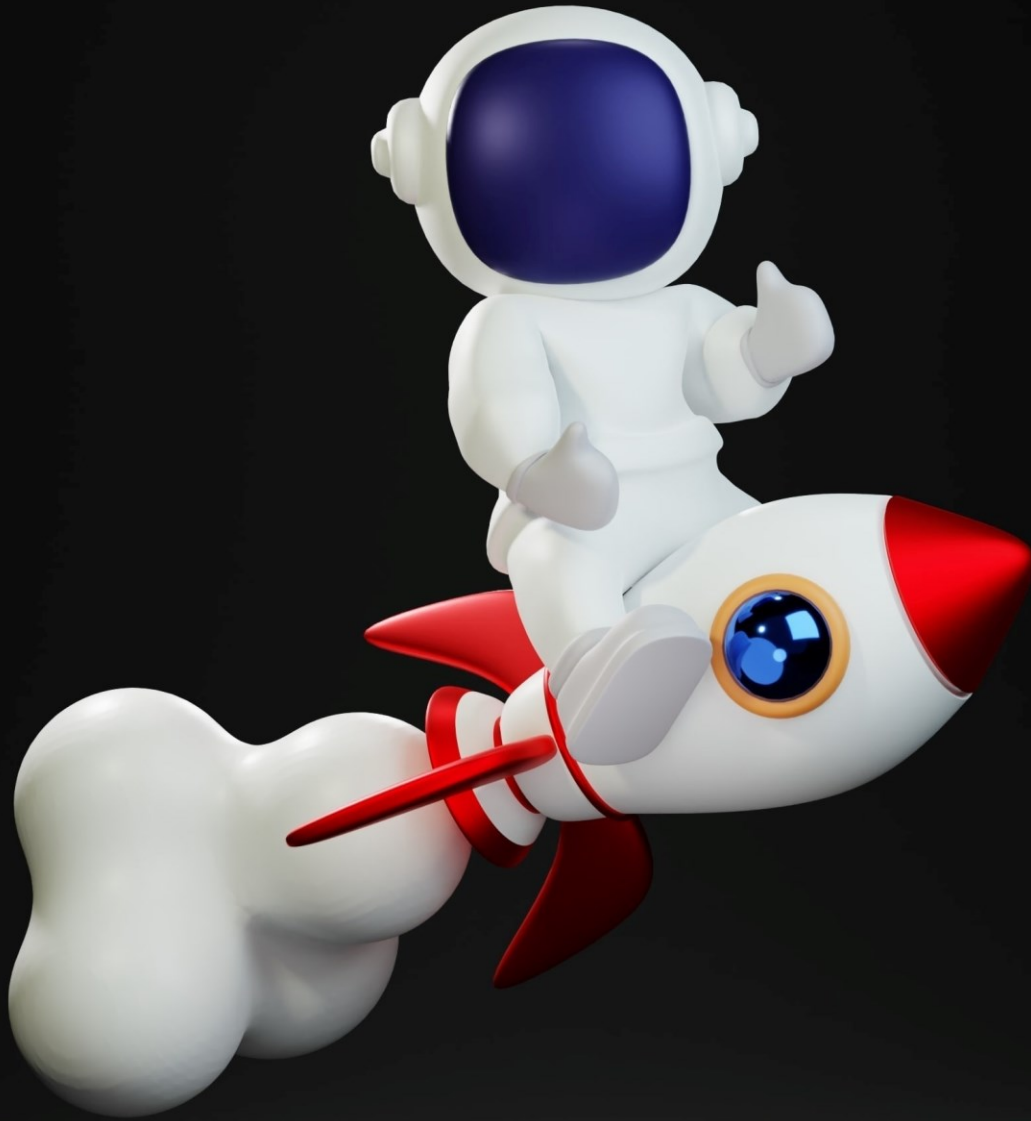


Observation



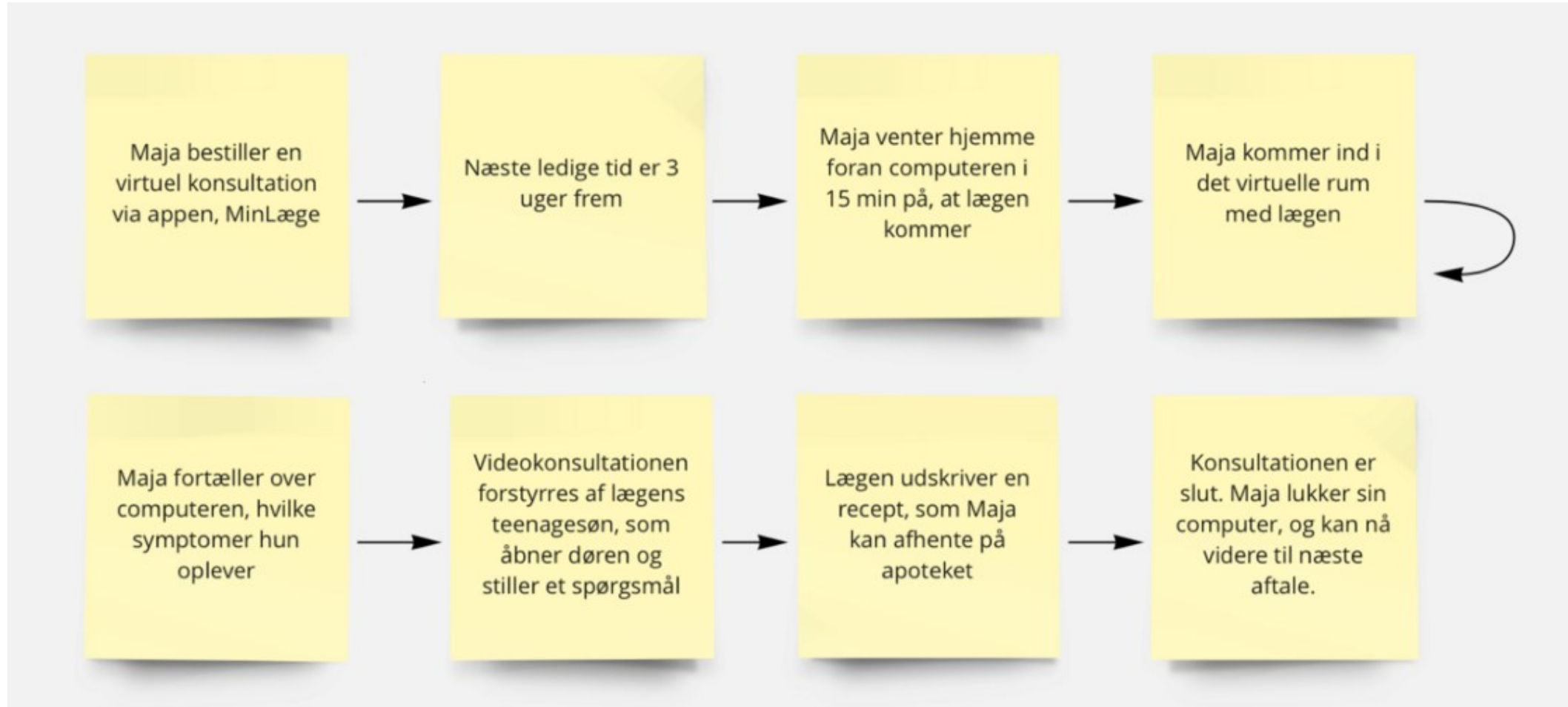
Prototyping





Brugerrejse

Eksempel på brugerrejse

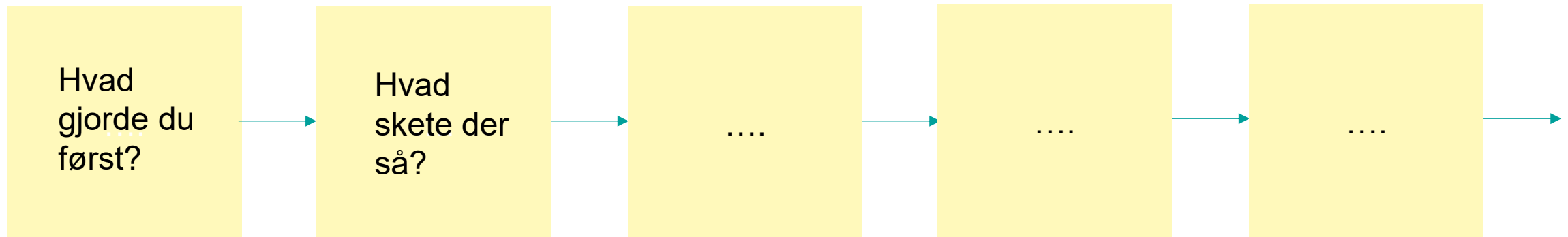


Eksempel på brugerrejse



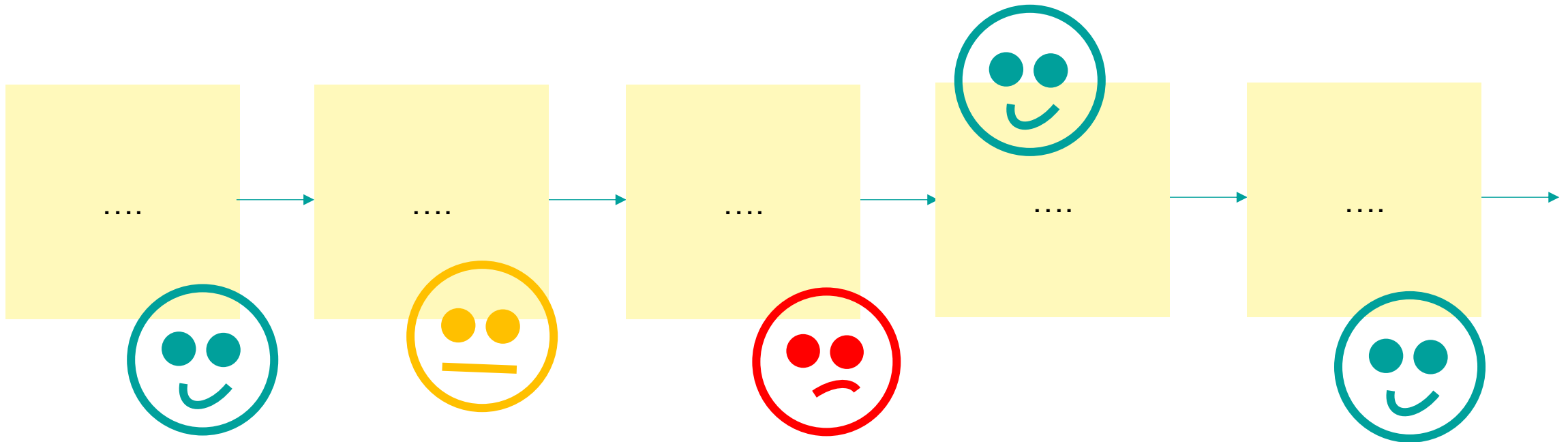
Værktøj: Brugerrejse

Hvordan ser "din rejse" ud fra du gik ud
ad døren i morges til du sidder her?



Værktøj: Brugerrejse

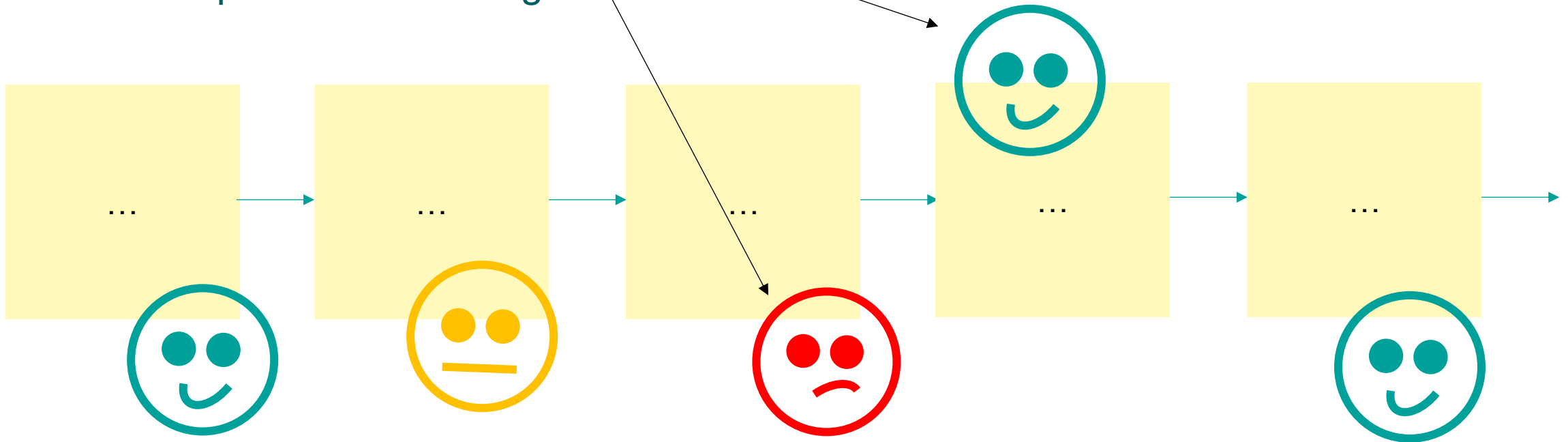
Hvordan var dit humør i de pågældende situationer?



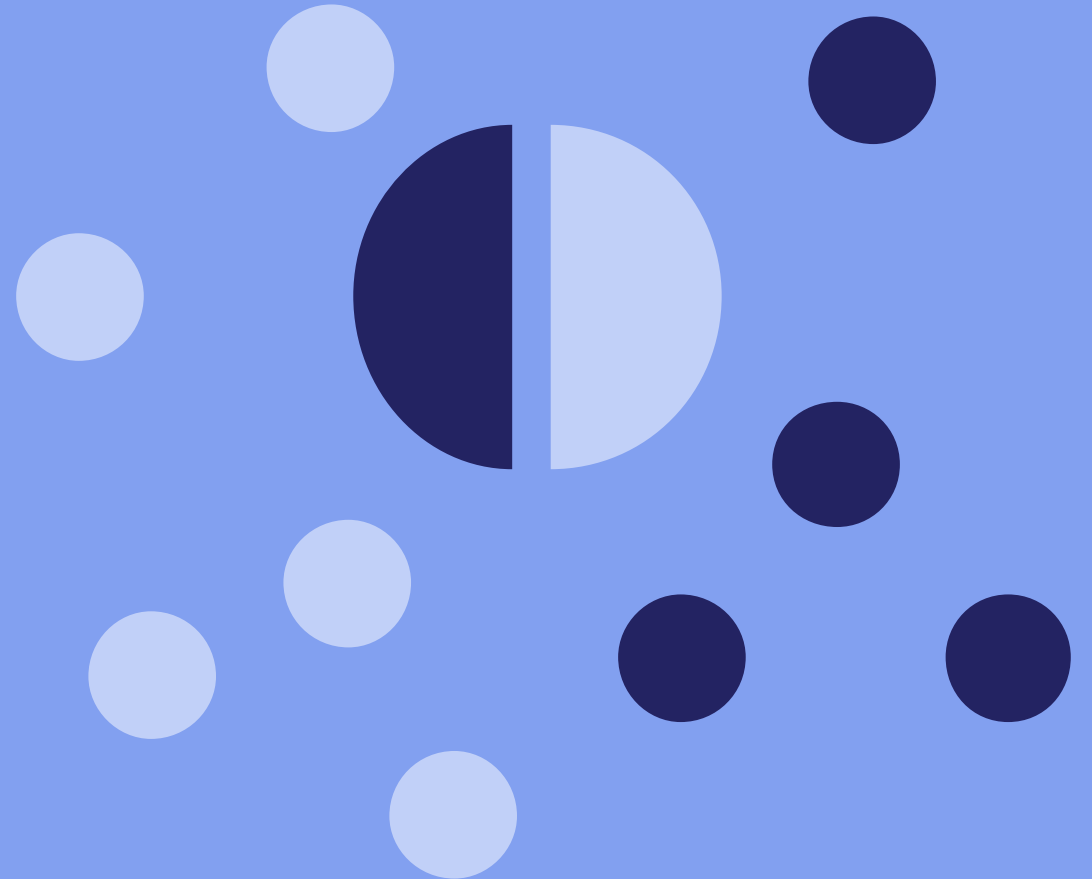
Værktøj: Brugerrejse

Hvad gjorde din oplevelse god?

Hvor er der plads til forbedringer?



Brainstorm



Værktøj: Omvendt brainstorm

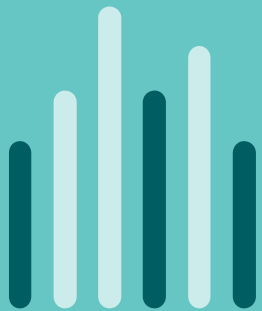
I stedet for at brainstorme på, hvordan man kan nå målet og skabe løsninger brainstormer man på alle de måder, man sikrer, at man IKKE når målet

*Hvordan kan vi gøre de nybagte mødre **trygge**, når de kommer hjem fra hospitalet?"*

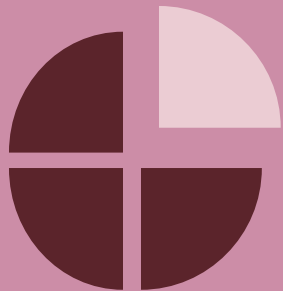
*"Hvordan kan vi gøre de nybagte mødre **utrygge**, når de kommer hjem fra hospitalet?"*



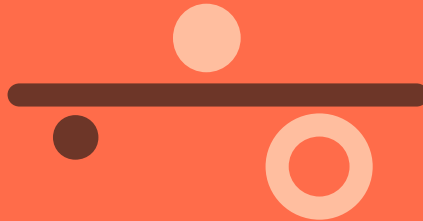
Desk research



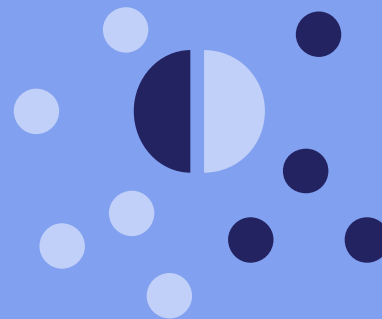
Prøvehandling



Brugerrejse



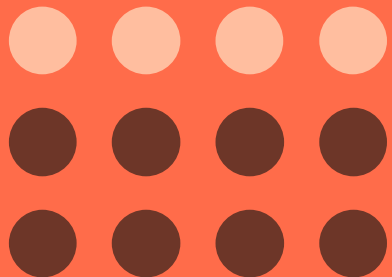
Brainstorm



Kvalitativt interview



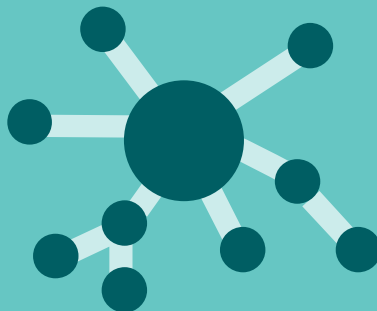
Service
Blueprint



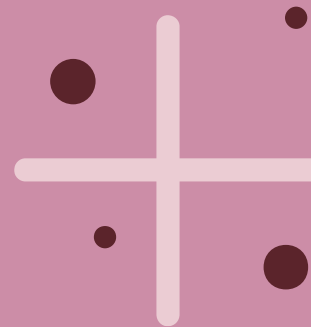
Mulighedsrum



Mindmap



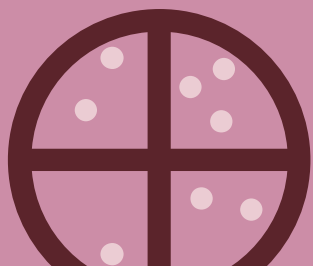
Prioriteringsmatrix



Persona



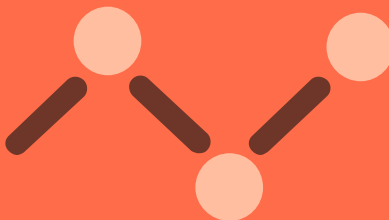
DOT Voting



Cultural Probe



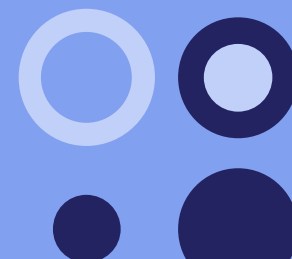
Kvalitativ analyse



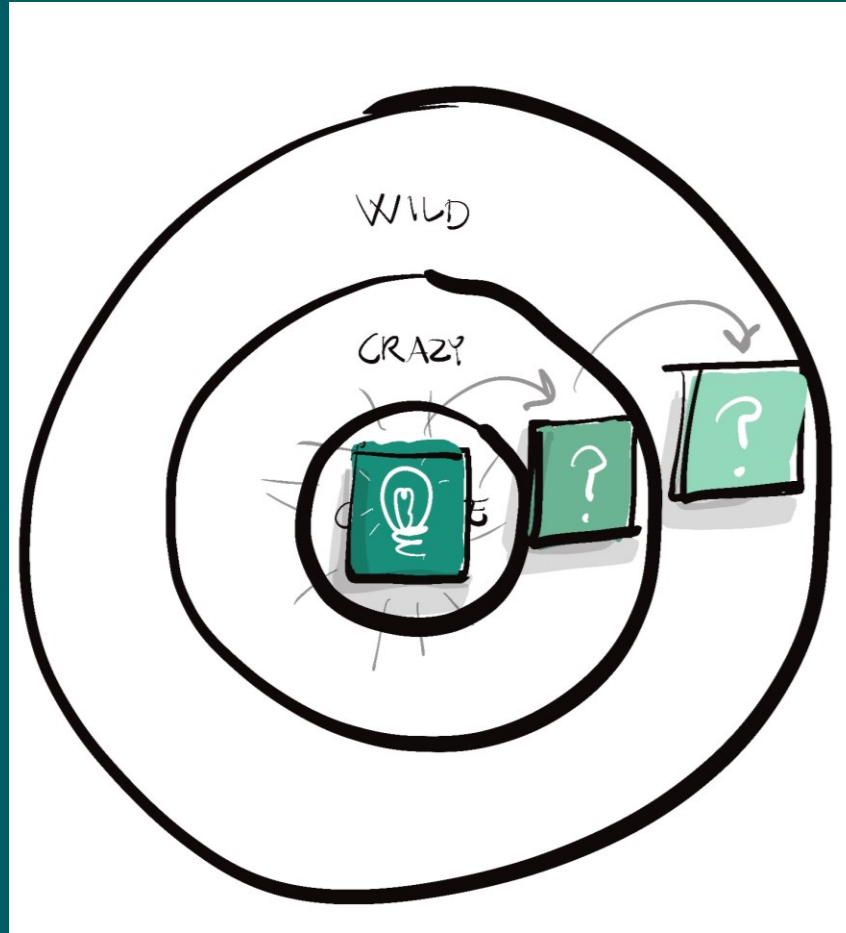
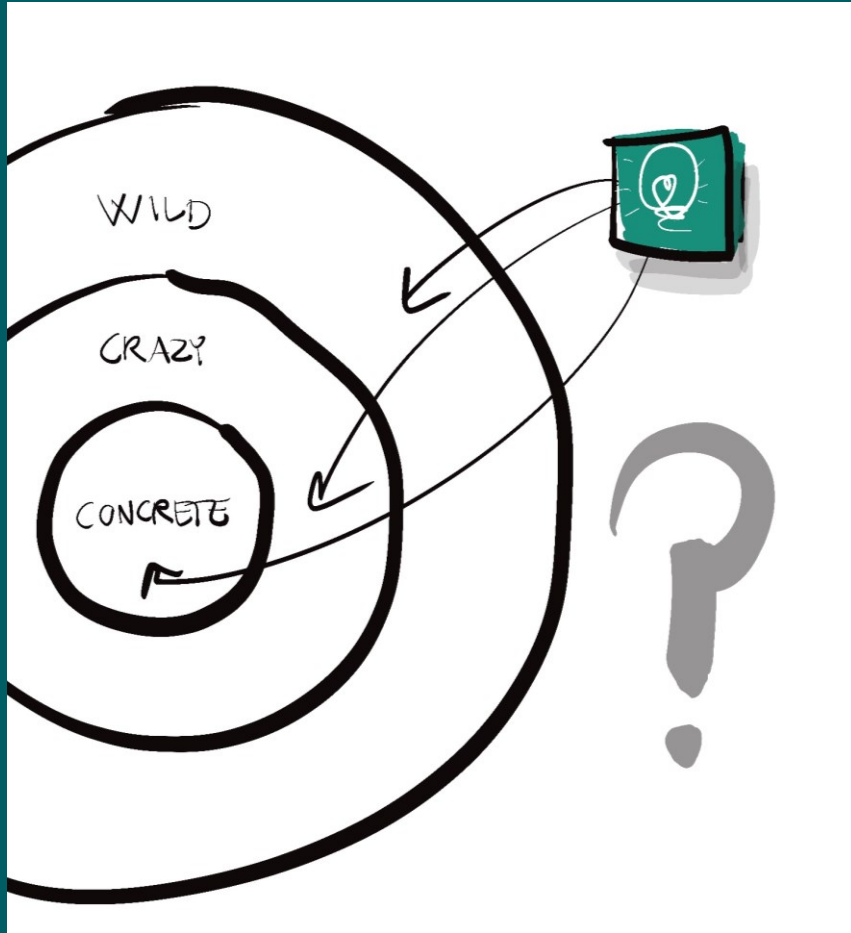
Observation



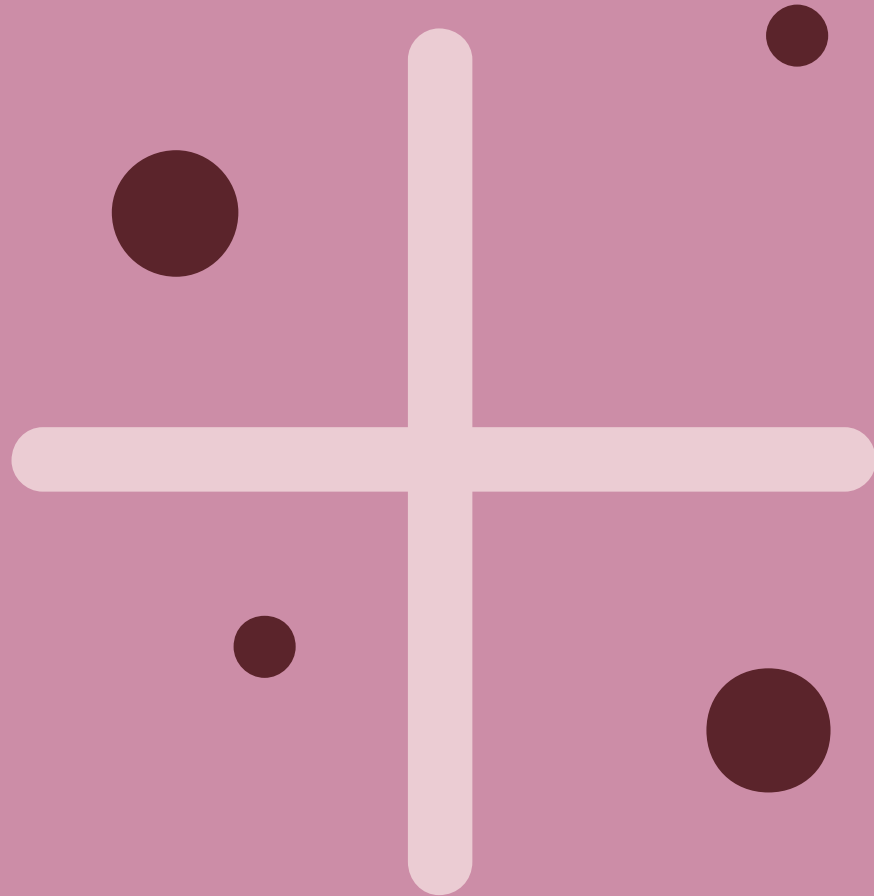
Prototyping



Værktøj: Idécirkler



Prioriteringsmatrix

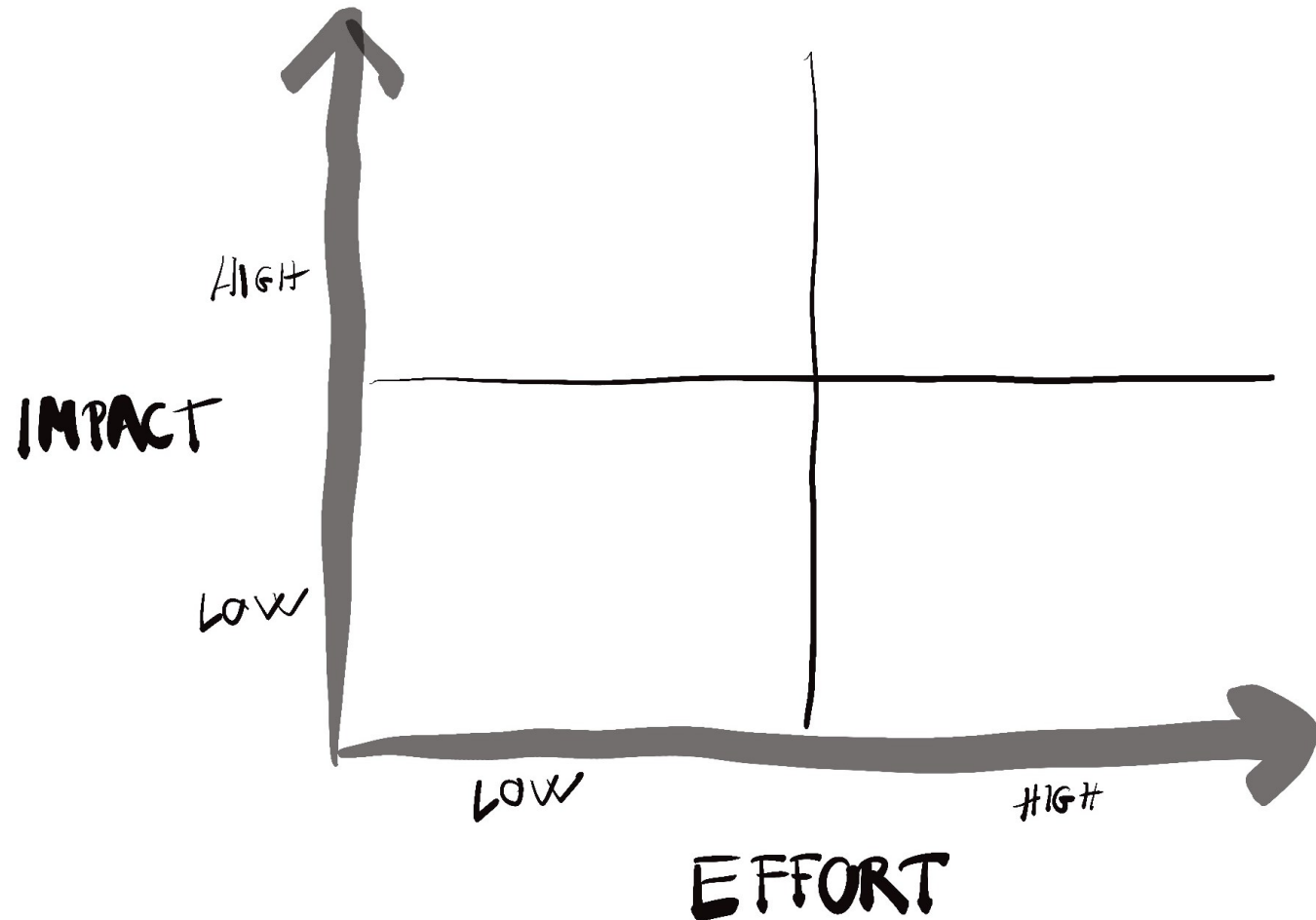


Værktøj: Prioriteringsmatrix

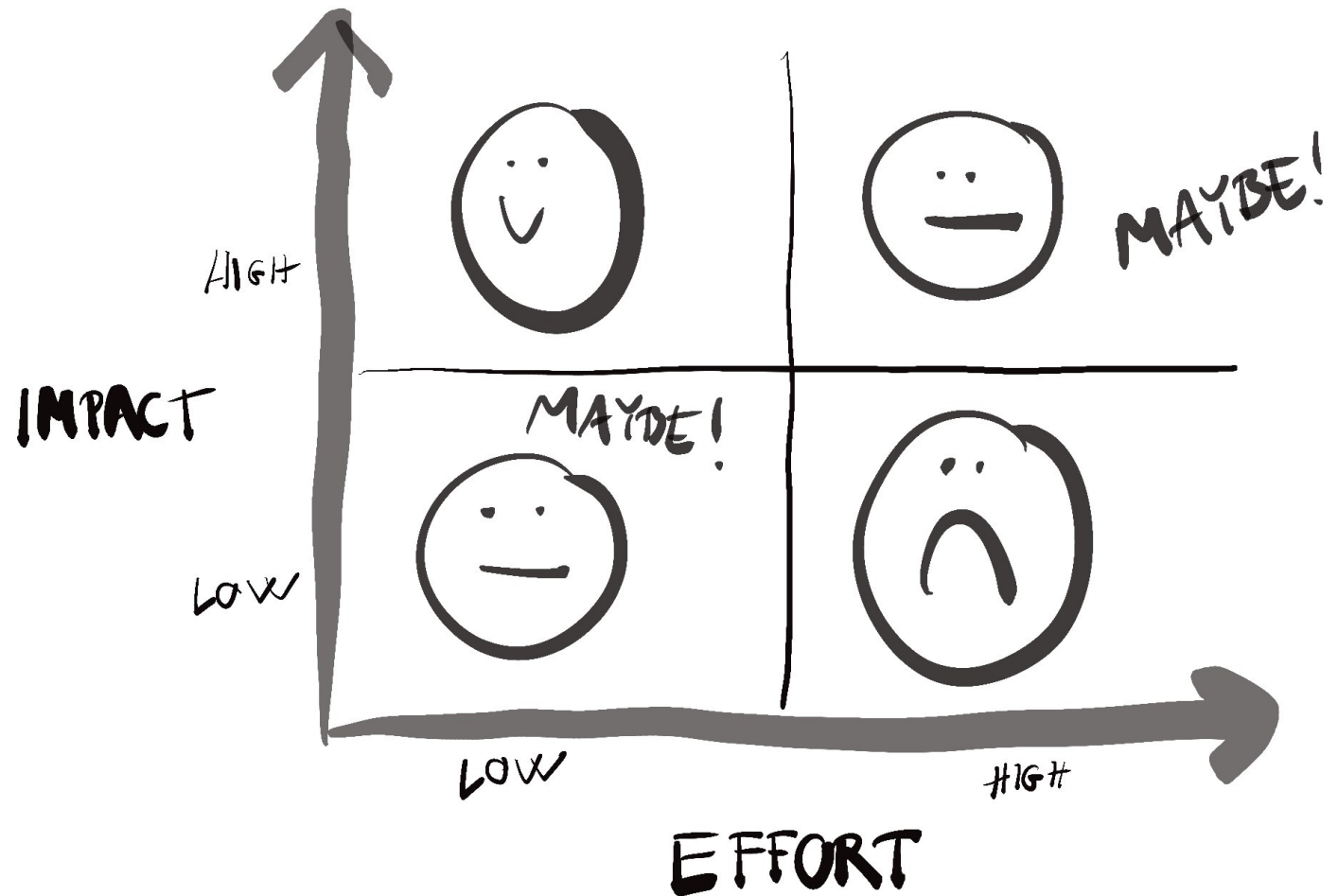
Et værktøj til at sortere idéer
i en matrix ud fra værdi og
indsats

Lukke

værktøj



Værktøj: Prioriteringsmatrix



Tre pointer

1. Du skal finde det rigtige problem, for at finde den rigtige løsning.
2. Du må udholde ikke at kende løsningen med det samme.
3. Brugere kender måske deres ønsker, men ikke deres behov.





Hvis du vil vide mere



Hjemmeside

