

# Involvering

For at tackle udfordringer, der kan opstå ved implementering, kan man med fordel tage afsæt i agil udvikling og designprocesser, hvor man – snarere end at arbejde lukket og lineært – arbejder *iterativt* og *involverende* i alle projektets/processens faser.

Nytænkende løsninger og design, der reelt fungerer i praksis, står som regel på skuldrene af *samskabelse*. Når nye tiltag skal udvikles, afprøves og implementeres, er det nyttigt at inddrage de erfaringer og den viden, som brugerne bærer på, med henblik på at imødekomme behovene. At arbejde iterativt og involvere dem, der vil blive påvirket af forandringen, kan ske på forskellige måder fx i workshops, og ofte på baggrund af indhentede data fx fra brugernes egen hverdag.

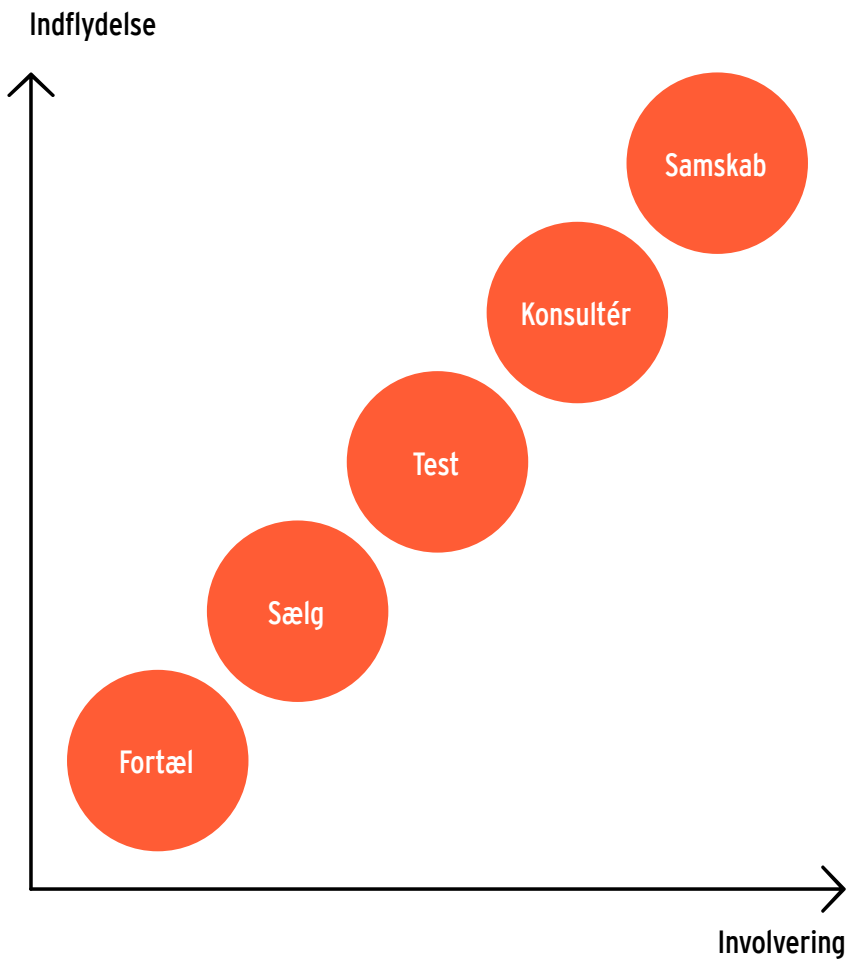
Brugerinvolvering hjælper med at se og imødekomme behovene, men samtidigt skaber den motivation og ejerskab for implementeringen, både hos den større kreds af interessenter og hos de enkelte brugere.

→ Arbejd iterativt og åbent.

→ Involver brugerne – både fagprofessionelle og borgere – i udviklingen, men involver kun brugerne i dét, som de reelt har indflydelse på.

## Spørgsmål

- Hvordan kan de traditionelle udfordringer ved implementering overkommes ved hjælp af samskabelse og brugerinvolvering?
- Hvilke perspektiver, metoder og fremgangsmåder er relevante for en iterativ og involverende proces?
- Hvad har brugerne reelt indflydelse på og dermed kan involveres i (og hvad har de ikke indflydelse på)?



Kilde: Syddansk Sundhedsinnovation pba. Peter M. Senge, "The Fifth Disciplin Fieldbook", 1998