

Ida Bjørgum

# Workshopgjennomføring i et digitalt format

Masteroppgave i Industriell Design

Veileder: Brita Fladvad Nielsen

Januar 2021

**Hello There.**  
**Mitt navn er Hansen. Geir Hansen.**

Mitt oppdrag er å hjelpe deg gjennom denne mini-workshopen. Følg mine instruksjoner underveis.





Ida Bjørgum

# Workshopgjennomføring i et digitalt format

Du er rask - men ikke like rask  
som meg gresshoppe.



Masteroppgave i Industriell Design  
Veileder: Brita Fladvad Nielsen  
Januar 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Fakultet for arkitektur og design  
Institutt for design



Kunnskap for en bedre verden



# Oppsummering av prosjektet

---

I dette prosjektet har jeg utforsket og identifisert ulike utfordringer og muligheter fasilitatorer opplever i møte med fasilitering av digitale workshops. Jeg ønsket å finne ut hvordan metodikken, som vanligvis blir tatt i bruk under fysisk gjennomføring, endret seg når flere ble nødt til å gjennomføre digitalt. Det var også ønskelig å foreta et eksperiment basert på innsikten for å videre utfordre det digitale formatet og måten dette brukes til å gjennomføre workshops.

Underveis i oppgaven ble retning justert basert på innsikten jeg samlet inn. Initielt var jeg opptatt av metodikk, men etter hvert ble det tydelig for meg at utfordringer rundt struktur og rammeverk for gjennomføring førte til en høyere usikkerhetsgrad enn metodikken. På bakgrunn av dette, fokuserte jeg videre på struktureringen rundt digital workshopgjennomføring i stedet for metodikk.

Mot slutten av prosjektet gjennomførte jeg en test der jeg tok utgangspunkt i innsikten og identifiseringen av nøkkelfunn fra denne. Testen utfordret strukturen av en digital workshop ved blant annet å se på mulighetene for å fjerne tilstedeværelsen av fasilitator og kommunikasjon mellom deltagerne.

Som en konklusjon av dette prosjektet ser jeg konseptet jeg utviklet som et tilleggsværktøy i en større workshop eller som et godt alternativ i tilfeller der det er behov for "hjemmelekser" før, under eller etter workshopen. Fraværet av gruppeaktivitet og sparring med andre deltagere ble av fasilitatorene ansett som såpass viktig at de nok ikke ville erstattet egen nåværende struktur totalt med den jeg presenterte i dette prosjektet. Det ville derfor vært interessant for videre arbeid å se nærmere på mulighetene og utfordringene knyttet til gruppeaktivitet ved asynkron workshopgjennomføring (altså at deltagerne ikke gjennomfører samtidig).

Etter prosjektet sitter jeg igjen med en fornemmelse om at potensialet i digital workshopgjennomføring vil fortsette å vokse i tråd med teknologien og vår egen kreativitet. Jeg mener det er viktig å fortsette med å eksperimentere, stille spørsmål og "tøye strikken" når det kommer til rammene for gjennomføring for å sikre vekst og utvikling av eget fagfelt parallellt med bransjen som sådan.

# Sitater om digitale workshops fra innsikt

---

«Folk er ikke så digitale som man tror»

Fasilitator om hva som er det beste med å holde workshop:

“Å få folk til å gjøre ting som de ikke hadde trodd de skulle gjøre”

**“Om 5 år tror og håper jeg at analoge WS er noe vi ser tilbake på og ler av. Jeg tror vi bare har sett et lite glimt av hva det digitale kan tilby for WS og jeg tror det kommer til å få en voldsom utvikling i årene som kommer.”**

“Jeg er på god vei til å foretrekke digitale, men vet ikke hvordan det blir når koronaen løsner opp”

“Jeg har aldri ikke deltatt på deler av workshop når de har vært digitale. ah, med unntak av workshop X. Sant ass. Da følte jeg meg waste i ventetidene”

“Sparer også trær!”

“Livet har blitt bedre med hjemmekontor”

“Kanskje er det på tide at vi designere også for alvor digitaliserer egne prosesser!”

“Om det funker 100% er jeg ikke helt sikker på, men etter mange nok iterasjoner og læring – så tror jeg at man kan lande som funker relativt bra.”

«More effective than usually” (tilbakemelding fra en deltager)

# Innhold

---

Fremdriftsplan	s. 5
Original oppgavetekst	s. 6
Revidert oppgavetekst	s. 7
Metode	s. 8
Hva er en workshop?	s. 9
Potensielle feilkilder	s. 10
<b>Teori</b>	s. 12
<b>Spørreundersøkelse</b>	s. 14
<b>Intervjuer og retroprat</b>	s. 18
<b>Observasjon</b>	s. 26
<b>Definere</b>	s. 34
<b>Ideasjon</b>	s. 44
<b>Prototyping &amp; test</b>	s. 50
<b>Konklusjon</b>	s. 74
Kilder	s. 76
Bibliografi	s. 77

# Fremdriftsplan

September Oktober November Desember Januar

## Teori

## Spørreundersøkele

## Intervjuer

Intervju 1

Intervju 2

Intervju 3

Intervju 4

Retroprat: 2 WS deltagere

## Observasjon

Observasjon 1

Observasjon 2

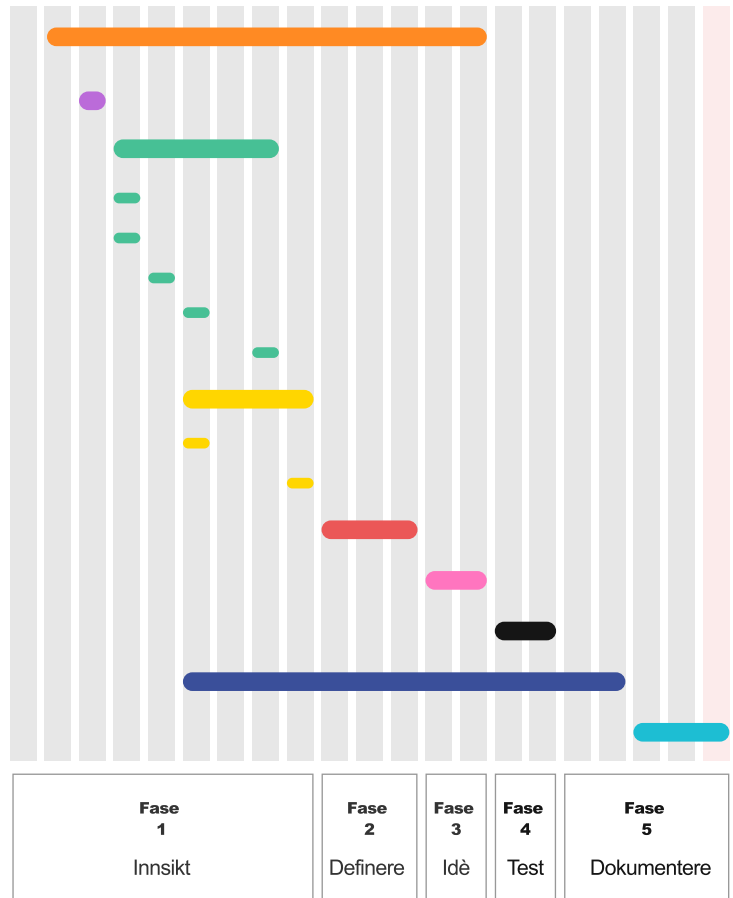
## Definere

## Ideasjon

## Prototyping & test

## Skrive rapport

## Ferdigstilling





# Original oppgavetekst

## August

---

Som en konsekvens av Covid-19 pandemien har store deler av arbeidsstyrken blitt tvunget over i det digitale formatet på rekordtid. Dette har blant annet ført til at måten vi arbeider på har måttet ikle seg en digital uniform for å overleve. Workshops har tidligere primært foregått ved fysiske sammenkomster, men da verden brått ble tvunget over på skjerm, fulgte metodikken etter. Hvilke utfordringer og muligheter melder seg i slike workshops når de plutselig forekommer i et annet format enn hva de ble skapt for? **Er det fordelaktig å fortsette med metodikken vi tidligere har tatt i bruk eller vil vi bli nødt til å se på nye måter å gjennomføre workshops på med et digitalt utgangspunkt?**

Oppgaven vil se nærmere på eksisterende workshopmetodikk for å skape forståelse rundt essensen av workshops og hvordan bevare denne. Videre vil interessenter med erfaring bli involvert for å gi et tydeligere bilde av utfordringer og muligheter vi står ovenfor i møte med det digitale formatet. **Det vil også bli gitt en anbefaling av hvordan vi fremover kan legge til rette for verdiskaping i slike digitale arbeidsmøter.**

Oppgaven kan blant annet inneholde:

- **Litteraturstudie**
- Observasjon av digitale og evt. fysiske workshops
- Kvantitativ spørreundersøkelse for kartlegging av behov
- Kvalitative intervjuer av deltager, kunde og/eller fasilitator av workshop
- **Analyse og evaluering av det digitale formatets egnethet for workshopgjennomføring**

# Revidert oppgavetekst

November

---

Som en konsekvens av Covid-19 pandemien har store deler av arbeidsstyrken blitt tvunget over i det digitale formatet på rekordtid. Dette har blant annet ført til at måten vi arbeider på har måttet ikle seg en digital uniform for å overleve. Workshops har tidligere primært foregått ved fysiske sammenkomster, men da verden brått ble tvunget over på skjerm, fulgte metodikken etter. Hvilke floker og muligheter melder seg i slike workshops når de plutselig forekommer i et annet format enn hva de ble skapt for? **Er det fordelaktig å se på nye måter å gjennomføre digitale workshops på?**

Oppgaven vil se nærmere på eksisterende workshopmetodikk for å skape forståelse rundt essensen av en workshop og hvordan bevare denne når formatet endres fra fysisk til digitalt. Videre vil interessenter med erfaring bli involvert for å gi et tydeligere bilde av floker og muligheter de står ovenfor i møte med det digitale formatet. **Basert på denne innsikten vil jeg konseptualisere rundt en digital workshop og gjennomføre en test rettet mot fasilitatorer.**

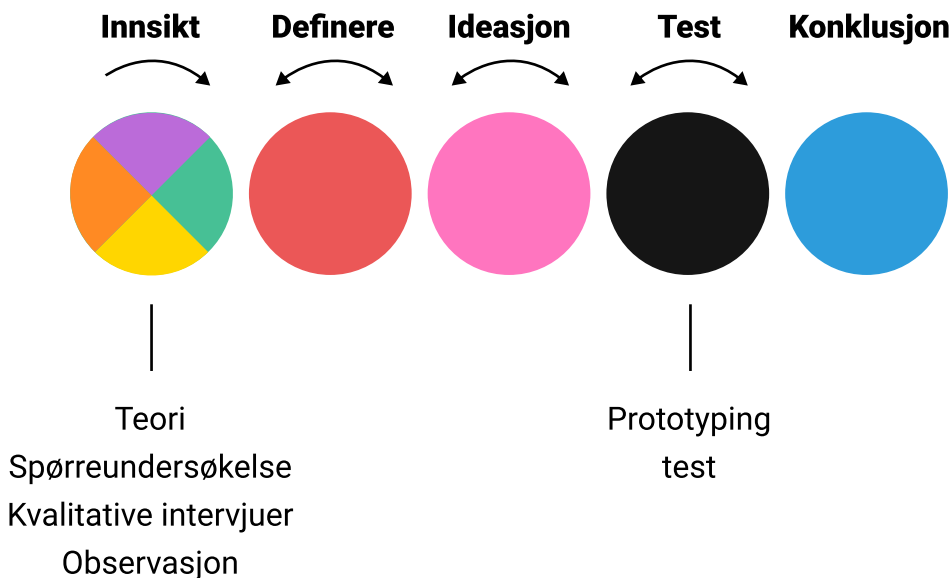
Oppgaven kan blant annet inneholde:

- **Relevant teori**
- Kvantitativ spørreundersøkelse for kartlegging av behov
- Kvalitative intervjuer av deltager, kunde og/eller fasilitator av workshop
- Observasjon av digitale workshops
- **Ideasjon, prototyping og test rundt en noe annerledes digital workshop**

# Metode

## Design Thinking

---



Underveis i prosjektet har jeg adoptert en menneskelig tilnærming der de initielle stadiene ble brukt til å tilegne meg innsikt i målgruppens problemstillinger. Jeg har undersøkt tendenser og mønstre som har tydeliggjort seg i de ulike intervjuene, trukket tråder mellom dem og konseptualisert på bakgrunn av dette. Design Thinking metodikk har dermed stått sentralt gjennomgående i oppgaven (IDEO, u.å) der jeg til enhver tid har jobbet for å minimere egen partiskhet, forbli åpen, nysgjerrig og lyttende i møte med målgruppen.

Under kvalitative studier vil det være umulig å se innsamlet data helt upartisk. Ved å holde meg til metodikken og underveis være klar over og reflektere rundt egen rolle, håper jeg å redusere denne innflytelsen noe og samtidig oppnå transparans.

Metodikken har sørget for fermdrift der jeg har balansert mellom en divergerende og konvergerende tilnærming (IDEO, u.å).

## Hva er en workshop?

---

Det finnes mange ulike definisjoner av hva en workshop er og det kunne nok vært skrevet en egen oppgave om nettopp denne definisjonen. Cambridge Dictionary definerer workshop som “a meeting of people to discuss and/or perform practical work in a subject or activity” (“Workshop”, u.å). En annen kilde fra Nielsen Norman Group definerer det noe annerledes: “Workshop facilitation is the act of providing unobtrusive, objective guidance to a group in order to collaboratively progress towards a goal” (Gibbons, 2020b). I begynnelsen av de innledende intervjuene spurte jeg de erfarne fasilitatore selv om hvordan de definerer en workshop. Disse har jeg valgt å bruke som utgangspunkt da jeg mener de er tilstrekkelige for å forstå det videre innholdet i oppgaven.

“Jeg ville på en måte tenkt at det var med noen eksterne. Flere enn 4 stykker. En ting som kjennetegner workshop er at det er fasilitert. Ikke så løst format. Det er satt opp et rammeverk man skal følge der man bør produsere noe og ikke bare prate.” - Fasilitator 1

“Et møte med flere personer der man skal igjennom en prosess. En definert prosess og antall personer er nøkkelord her. Altså en definert prosess i stedet for å bare snakke om noe – som er mer et møte.” - Fasilitator 2

“Litt enkelt – en gjeng med folk som jobber med en problemstilling der de diskuterer og gjennomfører oppgaver. Oppgaver de skal gjøre for å komme frem til løsninger eller idèer.” - Fasilitator 3

Fasilitatorene fokuserer altså på struktur og prosess i workshopen som skal sørge for fermdrift, ofte ledet av en fasilitator. Arbeidet rundt en eller flere felles problemstillinger blir også nevnt, der formålet er å komme frem til løsninger eller idèer i forbindelse med disse. Dette ble utgangspunktet for videre arbeid i prosjektet.

## Potensielle feilkilder i prosjektet

---

Da jeg selv har erfaring med å holde workshops, vil dette kunne øke sjansen for at jeg tar med såkalt partiskhet inn i prosjektet. Ved å holde meg til metodikken og være klar over egen partiskhet, håper jeg likevel å begrense denne påvirkningen noe. At jeg har erfaring kan også vise seg å ha positiv innvirkning på prosjektet da jeg hovedsaklig skal snakke med erfarne fagpersoner og vil raskere kunne sette meg inn i konteksten og følge tanketrådene underveis.

Det var ønskelig å gjennomføre flere digitale workshops i innsiktsfasen av dette prosjektet. Det har blitt gjort gjentatte forsøk på å få innpass hos ulike fasilitatorer for observasjon, men dette viste seg å være svært utfordrende. Ofte var tilbakemeldingene fra fasilitatorene at de gjerne vil stille opp, men at kunden de jobbet for var uvillig for å dele innholdet i workshopen (til tross for anonymitet og sensurering av sensitivt innhold). Vanskelighetene med rekruttering kan også hinte om at det kan oppleves mer inngripende å bli observert digitalt. Da alt foregår på individuelle skjermer er det vanskeligere å opprettholde kontroll. Videre er det fremdeles nokså tidlig i overgangen til digitale workshops og mange føler seg muligens ikke helt trygge på formatet enda. Dette kan medføre en motvillighet til å bli observert. Flere observasjoner av ulike workshops hadde gitt meg en bredere innsikt og muligheten til å se ytterligere tendenser.

I prosjektet har jeg kun snakket med respondenter som jeg mener har god peiling på workshops. Hovedsaklig har innsikten kommet fra fasilitatorene selv, men noen deltagere har også blitt involvert. Alle disse har deltatt på en rekke workshops tidligere. På denne måten har jeg fått informert innsikt, men samtidig hadde det vært interessant å involvere flere uten erfaring overhodet, samt de som ansetter fasilitatorer, for å høre mer om deres erfaringer, forventninger og kriterier for verdiskaping.

Da det viste seg utfordrende å få snakket med personer utenfor eget nettverk, er deler av prosjektet preget av innsikt fra personer jeg har en personlig og/eller profesjonell tilknytning til. Dette kan på den ene siden ha bidratt til at respondentene har følt seg mer trygge på å dele, men kan samtidig være en feilkilde da disse kan inneha et ønske om å behage meg for å opprettholde en god relasjon.

Jeg ønsker å nevne at fasilitatorene jeg har snakket med under samtlige faser av prosjektet kan beskrives både som portvoktere og superbrukere. Det er altså avgjørende å ha en god relasjon med disse for å få innsyn og tilgang på informasjonen jeg behøver, samt at de føler seg komfortable nok til å dele sin kunnskap og sine erfaringer med meg underveis. Videre er de eksperter på sitt felt, som gjør dem til superbrukere og må dermed også behandles som dette. Deres opplevelser og innspill underveis vil være basert på mange år med erfaring slik at de høyst sannsynlig vil gi ulike svar fra respondenter som ikke innehar denne erfaringen. Dette vil ikke nødvendigvis være en feilkilde, men er et viktig punkt å være klar over i forkant av videre arbeid.

# Teori

## Teori og refleksjon

---

I følge Sarah Gibbons fra Nielsen Norman group finnes det 7 ingredienser til enhver workshop: post up, affinity diagramming, landscape mapping, storyboarding, forced ranking, role playing og playback (Gibbons, 2020a):

**Post up:** Fange opp et bredt spekter av ideer/tanker/forslag fra deltagere, gjerne ved bruk av post-its.

**Affinity diagramming:** Kategorisere bidragene.

**Landscape mapping:** samle bidrag og sette dem i relasjon til hverandre (eks. matriser, tabeller, venn diagrammer).

**Storyboarding:** Utdype en (eller få) idèer og tilegne kontekst for å skape en dypere forståelse.

**Forced ranking:** Deltagerne stemmer over bidragene.

**Role playing:** Spille ut en situasjon fra eksempelvis en brukers perspektiv eller et systems perspektiv for å ytterligere utforske og oppdage.

**Playback:** Deltagerne deler med hverandre, gjerne på en stor, felles flate.

Ved å identifisere disse syv stegene ønsker Sarah Gibbons å skape forståelse rundt metodikk og struktur som kan brukes i en workshop. Hun mener at dersom en forstår, kan ta i bruk og forme disse syv stegene og tilpasse dem til situasjonen en befinner seg i, vil dette innholdet tilsvare en stor andel av workshops som blir gjennomført i dag. I denne oppgaven ønsket jeg å se nærmere på workshopmetodikk som faktisk brukes av fasilitatorer og blant annet sammenligne funnene mine med påstandene i denne artikkelen.

Spesialist på brukeropplevelser, Kate Kaplan, har videre kategorisert workshops ut ifra deres agenda og formål (Kaplan, 2019). Hun lister opp 5 typiske kategorier der prioriteringsworkshops og empatiworkshops er et par eksempler.

I forkant av prosjektet var jeg nysgjerrig på metodikk i gjennomføringen av workshops. Jeg ønsket å undersøke hvilket forhold fasilitatorer hadde til dette, samt hvordan dette eventuelt har endret seg i møte med et digitalt format. Vil det være mulig og fordelaktig å gå ut ifra de samme stegene og kategoriene dersom mediumet vi tar i bruk endrer seg og i tur bringer med seg egne utfordringer og muligheter? (i refleksjonen i slutten av “definere” kapittelet forteller jeg om hvordan og hvorfor jeg endret kurs underveis i prosjektet )



# Spørreundersøkelse

<b>15</b>	<b>Formål</b>
<b>16</b>	<b>Resultat</b>
<b>17</b>	<b>Refleksjon</b>

## Formål

---

Før gjennomføringen av de kvalitative intervjuene, ønsket jeg å ta temperaturen blant fasilitatorer i bransjen og identifisere noen av utfordringene og mulighetene de opplevde i forbindelse med overgangen mellom fysiske og digitale workshops.

I denne oppgaven skiller bruker jeg både begrepet “floker” og “utfordringer”. “Floker” bruker jeg for å beskrive noe som ikke stod i forhold til forventningene. Altså mindre avvik. “Utfordringer” bruker jeg når jeg kommuniserer med respondentene fordi det er et noe mer innarbeidet uttrykk. I oppgaven bruker jeg begrepet for å beskrive fenomener som blir sett på som noe grovere enn en floke.

For mange kom overgangen fra det fysiske formatet til det digitale svært plutselig da Covid-19-pandemien hindret dem i å møtes fysisk. For andre har dette kanskje vært et foretrukket format for workshopgjennomføring i lengre tid. Basert på svarene fra spørreundersøkelsen kunne jeg i etterkant utforme en kvalitativ intervjuguide.

Spørsmålene i undersøkelsen var nokså generelle da jeg ønsket å lede respondentene så lite som mulig. Da jeg på dette tidspunktet kun var i fase 1, handlet det om å utforske. Jeg ville derfor øke sjansene for å få uforventede tilbakemeldinger som kunne prege den videre retningen av oppgaven.

I oppgaveteksten kommer det frem at jeg i forkant av innsikten ønsket å se nærmere på workshopmetodikken og hvordan denne blir brukt i både den fysiske og digitale gjennomføringen. Spesielt ville jeg se på hvordan denne metodikken endret seg og hvilke grep fasilitatorene måtte ta for å tilpasse seg.

## Resultat

---

11 respondenter

(alle var fasilitatorer med erfaring fra både digitale og fysiske workshops)

### Identifisert

16 fordeler forbundet med digital workshopfasilitering (listes opp i analysen)

27 utfordringer forbundet med digital workshopfasilitering (listes opp i analysen)

6/11 respondenter foretrekker å avholde digitale workshops fremfor fysiske.

7/11 ser det nødvendig å endre/tilpasse metodikken de bruker når de går fra en fysisk gjennomføring til en digital. Ulike måter de tilpasser seg:

- Avholder kortere workshop.
- Gir hjemmelekser der deltagerne blir kjent med verktøyet.
- "Mer bruk av gule lapper".
- Endrer struktur på oppgaver pga. teknologien (de må ikke bli for vanskelige).
- Deler opp workshopen mer for å gjøre det enklere.
  - Gir en større andel individuelle oppgaver, altså mindre felles skapeevne. (mener gruppeoppgaver krever mer tid og planlegging).
- Går fra en fasilitatorrolle til en mer deltagende rolle.
- Gir andre oppvarmingsoppgaver.
- Stiller spørsmål i chat for deretter å gå gjennom disse en etter en.
- Holder kortere oppvarming.
- Gir helt andre oppgaver digitalt.

# Refleksjon

---

I etterkant av spørreundersøkelsen ble det tydeligere for meg hvor spredte meninger det var forbundet med digital workshopfasilitering. Det var også veldig ulikt hva respondentene opplevde som mest utfordrende i gjennomføringen.

Jeg hadde nok håpet på å se et tydeligere mønster allerede her slik at jeg kunne rette de kvalitative intervjuene mer mot dette.

Blant de identifiserte utfordringene var det en høy andel av dem som dreiet seg om kommunikasjon og tekniske ferdigheter. Utfordringer forbundet med variasjon i teknisk ferdighetsnivå og det å nå gjennom til deltagerne over skjerm, var det flere som nevnte ulike varianter av.

Videre virket det også som om respondentene tolket dette med “metodikk” nokså forskjellig. Dette var også noe jeg ønsket å finne ut av ved å ikke definere begrepet på forhånd. Svarene dreide seg mer om hvordan gjennomføringen hadde endret seg enn hva jeg opprinnelig mente med “metodikk”. Jeg hadde sett for meg flere svar som navnga ulike teknikker og hvordan disse bevisst hadde blitt tilpasset. Det var det ingen som gjorde.

Etter fullført spørreundersøkelse ønsket jeg fremdeles å fokusere på workshopmetodikk og hvordan denne endrer seg ved digital gjennomføring.

# Kvalitative intervjuer og retroprat

<b>19</b>	<b>Formål</b>
<b>20</b>	<b>Intervju #1</b>
<b>21</b>	<b>Intervju #2</b>
<b>22</b>	<b>Intervju #3</b>
<b>23</b>	<b>Intervju #4</b>
<b>24</b>	<b>Retroprat</b>
<b>25</b>	<b>Refleksjon</b>

## Formål

---

Da det ikke fremkom særlige mønster fra spørreundersøkelsen, ønsket jeg å tillegge svarene mer fylde og forklaring ved å gjennomføre kvalitative intervjuer. Jeg ønsket å forstå mer av tankegangen bak de opplevde mulighetene og utfordringene, samt forstå mer av hvordan fasilitatorene forholdt seg til bruk av metodikk i møte med både fysisk og digital workshopfasilitering.

Respondentene fra spørreundersøkelsen var forskjellige fra respondentene i de kvalitative intervjuene.

Det ble avholdt 4 semistrukturerte, kvalitative intervjuer. De påfølgende sidene gir en oppsummert oversikt over de viktigste funnene jeg tar med meg videre fra hvert intervju, samt en refleksjon rundt disse og veien videre.

Intervjuguiden ble ikke endret mellom intervjuene, men da jeg la opp til en semistrukturert gjennomføring (Malt, 2020) utartet intervjuene seg noe ulikt basert på svarene jeg mottok. Jeg valgte en semistrukturert gjennomføring da jeg ønsket å fange opp svar og tendenser jeg kanskje ikke var klar over på forhånd. Jeg belaget meg derfor mye på oppølgings spørsmål av interessante utsagn underveis.

I slutten av dette kapittelet har jeg også inkludert en såkalt “retroprat” med to deltagere av en digital workshop. Med dette mener jeg en uformell, men noe strukturert prat der jeg stilte begge deltagerne de samme spørsmålene i etterkant av gjennomføringen. Deltagerne var ikke i samme rom da spørsmålene ble stilt. Jeg ønsket å inkludere denne praten da jeg opplevde tilbakemeldingene som interessante og fordi jeg ønsket å inkludere et element fra et annet perspektiv enn fasilitatorrollen.

# Intervju #1

## Tjenestedesigner / Konseptutvikler

---

Antall fysiske workshops fasilitert: over 500

Antall digitale workshops fasilitert: 7 (alle i 2020)

### Nøkkelfunn

- Etter mange års erfaring har fasilitatoren bygget seg opp et stort mentalt bibliotek der metodikk og idèer hentes fra. Hen mener det derfor er vanskelig å snakke om spesifikke metodikker isolert da de ofte blandes og kombineres.
- Fasilitatoren har med årene begynt å utforme en mal på forhånd som deltagerne fyller ut i løpet av workshopen. Dette gjør det enklere med dokumentasjon i etterkant og forsikrer at deltagerne bidrar på alle punktene som er planlagt.
- Det er vel så viktig, hvis ikke viktigere, å legge opp en god struktur på en digital workshop som på en fysisk. I tillegg burde det i starten informeres om regler for bruk av video og lyd, samt oppførsel generelt. En slik situasjon kan oppleves stressende dersom fasilitator ikke har møtt noen av deltagerne fra før.

### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Jeg opplever at definisjonen som brukes om workshops er veldig bred. Det kan være en tanke å næremere definere hva som menes med begrepet "workshop" i denne oppgaven slik at responsen blir mer samsvar. Samtidig er jeg redd dette blir vanskelig for intervjuobjektene å forholde seg til da de som regel jobber ut ifra sin egen definisjon. Holder jeg det åpent kan jeg la respondentene velge hvordan de definerer det og se hvor dette tar meg videre.

Det uttrykkes generelt mye bekymring rundt selve fasilitatorrollen digitalt. Det er ofte denne, og ikke selve innholdet i workshopen, som er mest bekymringsfullt. Dette innebærer kommunikasjon med deltagerne, hvordan/når man gir beskjeder, opplæring underveis m.m.

## Intervju #2

### Rådgiver

---

Antall fysiske workshops fasilitert: ca. 200

Antall digitale workshops fasilitert: 10 (mest i det siste)

### Nøkkelfunn

- Etterhvert som folk generelt får mer trening i å handle i videomøtesetting opplever fasilitatoren at gjennomføringen stadig går lettere.
- Avholder gjerne 1 til 1 intervjuer med deltagerne på forhånd av workshopen for å bekrefte/avkrefte påstander og pirke i ting som kanskje gjør "litt ekstra vondt". Denne anledningen kan også benyttes som en introduksjon og forberedelse på bruk av de digitale verktøyene.

### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Det kan virke til å være vel så mange "krav" som skal tilfredsstilles for at en fysisk workshopgjennomføring skal være vellykket som en digital. Krav til god ventilasjon, romløsning, oppfriskninger osv. byttes ut med krav til kamera, lyd, tekniske ferdigheter osv. Disse elementene vil forhåpentligvis forbedres i tråd med folks generelle tekniske ferdighetsnivå.

Det nevnes 1 til 1 intervjuer i forkant av workshopen for å lære opp deltagerne i det tekniske slik at dette ikke blir et tidkrevende problem når workshopen er i gang. Kan workshopen starte allerede her? Hva om deltageren her får en hjemmelekse som jobbes videre på selve workshopdagen?

Ettersom vi sannsynligvis bare er i startgropa når det gjelder det å jobbe digitalt kan det tenkes at måten vi gjennomfører workshops på også kan utvikles ytterligere. I denne sammenhengen snakker jeg spesielt om kunnskap rundt når det vil lønne seg å gjennomføre en digital workshop eller en fysisk.

Fasilitator melder i intervjuet om utfordringer rundt kommunikasjon og kroppsspråk. Det er mange som prøver å knekke koden "hvordan få til engasjement blant deltagerne?" Hva om vi snur på flisa og spør "hvordan kan vi redusere nødvendigheten av kommunikasjon og kroppsspråk under en digital workshop?"



## Intervju #3

### Tjenestedesigner

---

Antall fysiske workshops fasilitert: 30+

Antall digitale workshops fasilitert: 5

### Nøkkelfunn

- “En ting som kjennetegner en workshop er at det er fasilitert. Ikke så løst format. Det er satt opp et rammeverk man skal følge. Bør produsere noe. Ikke bare prate.”
- Fasilitatoren påpeker at en digital workshop kanskje ikke alltid er svaret når en ikke har mulighet til å gjennomføre den fysiske. Hen mener det kan være vi skal se på helt andre måter å nå målet på - som ikke er en workshop.

### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Hvorfor man skal ha en digital workshop er tydelig en viktig refleksjon å gjøre seg før man bruker det til å erstatte en fysisk. En digital gjennomføring vil by på andre utfordringer, samt bringe med seg muligheter som ikke er til stede fysisk.

Basert på innsikten er det tydeligvis mange vanskeligheter som melder seg i det digitale møtet mellom fasilitator og deltager. Dersom fasilitator på forhånd må ta en prat med hver enkelt deltager og gå gjennom det tekniske, vil en slik workshop fort bety mer arbeid for fasilitator enn hva som var tilfellet før. Teknologi blir ofte forbundet med det å gjøre prosesser enklere for folk. Derfor er det interessant å se hvordan teknologien i tilfellet av workshops av noen blir oppfattet som mer tungvint. Samtidig er det også viktig å huske på at det fortsatt er tidlig i den digitale tilvenningsfasen for workshops og noe friksjon bør medregnes. Intervjuobjektene så langt har hatt mye erfaring med fysiske gjennomføringer og det er derfor naturlig at disse opplever behov for noe ekstra tilvenning i denne fasen.

Problemstillingen om hvorvidt alle må enten være fysisk sammen eller digitale, er interessant og kunne vært et område å utforske videre da det etter pandemien nok vil bli mer vanlig at noen sitter på samme kontor fysisk mens andre er digitale.

## Intervju #4

### Entreprenør og kaospilot

---

#### Nøkkelfunn

- Dersom man legger opp en workshop eller deler av en workshop til å være asynkront så kan man spare inn en del til. Eksempelvis få deltagerne til å lese et skriv i forkant.
- Det kan fungere godt at alle i workshopen tar ansvar for å skape en god atmosfære. Det kan skje ved å gå gjennom regler for oppførsel, men det kan også løftes som et spørsmål som deltagerne sammen skal finne ut av.
- Fasilitatoren mener det er banalt hvor lite som skal til for å strukturere et godt møte, men at det likevel er mange som tar dette på sparket.

#### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Dette intervjuet er det første jeg hadde der intervjuobjektet navnga metodene hen tar i bruk under fasiliteringen. En metode kalt IDOART og en annen ved navn IGP ble nevnt og til dels diskutert. Mitt inntrykk er at mange av disse metodene går på det samme, nemlig å tenke, skrive ned og dele. Noen legger kanskje til noen elementer, men er etter min oppfatning i bunn og grunn det samme. Fasilitatoren mener at det i overgangen fra fysiske til digitale workshops ikke nødvendigvis er denne metodikken som kommer i fokus fordi den er såpass overførbar. Det er mer et fundament som de fleste med fasiliteringserfaring har i ryggmargen. Derfor er det heller dynamikken og samhandlingen mellom deltagerne som blir utfordringen når formatet går fra fysisk til digitalt.

Fasilitator nevner at i starten av en workshop er det mulig å sammen diskutere premissene for god samhandling underveis. Eksempelvis at alle tenner et stearinlys, rydder pulten, henter seg noe godt, lukker evt. mailvinduet på PCen osv.

## Retroprat

### Prat med to designere etter deltagelse på digital workshop

---

Jeg pratet med 2 designere som hadde deltatt på samme digitale workshop. Det var 14 deltagere, der alle var designere og hadde kjennskap til hverandre fra før. Jeg var ikke til stede under denne workshopen.

#### Nøkkelfunn

- Uforutsette utfordringer dukket opp da noen deltagere satt sammen på kontoret og andre digitalt. Det var også noen som ikke dukket opp. Dette resulterte i at mye tid ble kastet bort og ellers mye frustrasjon i starten av workshopen.
- En av designerne reflekterer over at hen følte seg mer fokusert og målrettet under workshopen og opplevde den som svært produktiv. Hen legger til at hele opplegget nok hadde tatt mer tid dersom alle disse skulle møtes da det ville ha gått mye tid med til småpratning før, under og etter gjennomføringen.

#### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Da gruppene omsider fant sammen, var det en gjeng som satt i samme rom på kontoret. Det er interessant hvordan dette også gikk helt fint (i følge disse to deltagerne). I dette scenario er altså fasilitatoren digital og noen av deltagerne fysisk sammen. Dette får meg også til å tenke over hva fasilitators rolle i dette er, når deltagerne som sitter fysisk sammen styrer seg selv.

Tema om tid kommer stadig opp under intervjuene og da gjerne i kontekst av at det ikke er nok av det. Samme kan nok bli sagt om mange fysiske workshops, men det kan være en tanke å se nærmere på utfordringen med tid. Dette ved for eksempel å gi deltagere mulighet til å jobbe i eget tempo.

Hypotesen om at “dersom deltagerne har satt seg selv på “mute” så tenker de kanskje to ganger før de deler noe”, er interessant. Det viser at denne deltageren kanskje har reagert på at det ofte går mye tid med til tomprat i fysiske workshoper. Det kan også hinte om at det folk nå faktisk deler i workshops er av noe høyere verdi enn tidligere.

Gjennom intervjuene ble en rekke utfordringer og muligheter identifisert. I tillegg opparbeidet jeg meg mer forståelse rundt hva som forårsaker disse utfordringene og hvorfor noen opplever dem som spesielt problematiske. utfordringene og mulighetene identifisert er samlet opp i kapittelet kalt “definere”.

I etterkant av intervjuene sitter jeg igjen med et inntrykk av optimisme fra fasilitatorene omkring digitale workshops som et konsept. De anerkjenner et potensiale selv om flere fortsatt foretrekker fysisk gjennomføring. Bare underveis i de månedene jeg har avholdt intervjuer har jeg lagt merke til en positiv utvikling i folks generelle tanker om digitalisering av workshops. Mye kan tyde på at blant annet gode erfaringer, nye verktøy og et stødigere teknisk ferdighetsnivå har bidratt til at digitale workshops oppfattes mer som et verktøy enn et hinder. Sannsynligvis har mange opplevd det som noe negativt da det nå har skjedd i forbindelse med en nedstengning av samfunnet som sådan og at også arbeidsdagen ellers foregår på skjerm. Trolig vil dette endre seg ytterligere dersom hverdagen omsider glir tilbake til den tidligere normalen og vi heller kan være digitale når det passer oss best og benytte det ved ønske fremfor nødvendighet.

Som tidligere nevnt, ble det gjennom alle intervjuene snakket og fokusert mest på strukturen i gjennomføringen. Med dette mener jeg blant annet hvordan skape kontakt med deltagerne, hvordan skal folk stille spørsmål, kamera av/ på osv. Metodikk for gjennomføring havnet, etter min mening, i baksetet da fasilitatorene jeg pratet med plutselig måtte gjennomføre de planlagte workshopene digitalt. En hypotese på dette er at fasilitatorene jeg har pratet med føler seg stødige på bruk av metodikk. Derfor er det ikke dette som får oppmerksomheten når gjennomføringen skal foregå digital, men heller alle rammene rundt som legger til rette for at metodikken og workshopen i sin helhet skal gi noe verdi overhodet.

# Observasjon

<b>27</b>	<b>Formål</b>
<b>28</b>	<b>Observasjon #1</b>
<b>31</b>	<b>Observasjon #2</b>
<b>33</b>	<b>Refleksjon</b>

## Formål

---

I tillegg til intervjuene ønsket jeg å delta på noen digitale workshops som observatør. Dette så jeg nødvendig for å sette innsikten i kontekst og selv oppleve atmosfæren under en digital workshop i stedet for å kun reflektere rundt andres erfaringer.

I prosjektet observerte jeg altså to workshops der den andre observasjonen var deltagende. I begge tilfellene kjente jeg fasilitator fra før som var en fordel da fasilitator muligens følte seg mer komfortabel med å bli observert av meg og dermed underveis glemte at jeg var til stede. Dersom jeg som observatør klarer å “forsvinne i mengden”, vil sannsynligheten også øke for at jeg får en mer ekte observasjon og dermed unngår potensielle feilkilder som eksempelvis “Hawthorne effekten” (Cherry, 2020). Denne refererer til tendensen mange har til å endre sin oppførsel dersom de er klar over at de blir observert. Dette kan i stor grad påvirke observasjonen.

Underveis i prosjektet forstod jeg hvor vanskelig det var å få bli med som observatør på en digital workshop. En hypotese på dette kan være at det oppleves mer nakent å bli observert digitalt. I tillegg har de fleste jeg pratet med langt mer erfaring med fysisk gjennomføring slik at det da er tryggere å bli observert innenfor disse rammene. Videre fikk jeg flere tilbakemeldinger på at kunden som betalte for workshopfasiliteringen ikke ønsket en observatør utenfra da det ville bli fermlagt sensitiv informasjon.

## Observasjon #1 (intern workshop)

Tema: forbedring av teamsamarbeid på tvers av landegrenser

---

**Fasilitator** Antall fysiske workshops fasilitert: mellom 25 og 50

Antall digitale workshops fasilitert: mellom 10 og 25

**Workshop** 6 designere fra to ulike land. Alle kjente hverandre fra før.

### Nøkkelfunn

- Deltagerne i workshopen ble tildelt oppgaver som å holde tiden og lese opp det andre har skrevet. På denne måten kunne fasilitator bli med på gjennomføringen.
- Noen deltagere jobber mye raskere enn andre
- En deltager skulle holde tiden og annonserte den høyt ved jevne mellomrom selv om den er synlig for alle. Er dette et forstyrrende element?

### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Da deltagerne kjente hverandre godt og var vant til å jobbe med digitale verktøy, var ikke fasilitators tilstedeværelse like innlysende. Hva er egentlig fasilitators rolle i denne workshopen? Med en godt strukturert workshop som denne er det kanskje også muligheter for at fasilitator kan være 100% deltager i stedet? (dersom det gir mening)

I denne workshopen var det også tydelig at deltagerne ikke rakk alt de skulle innenfor de gitte tidsrammene. Mye tid gikk også bort til at alle skulle forstå oppgavene og dele. I tillegg var det en som ikke dukket opp til avtalt tid som forsinket workshopen noe (dette er et problem flere respondenter har nevnt). Med en godt strukturert workshop kunne kanskje deltagerne satt av tid og gjennomført workshopen på egen hånd?

Dersom et av de implisitte målene her var å møte hverandre og få til noe sosialt sammen så vil nok ikke asynkront samarbeid være løsningen, men i tilfeller der deltagerne jobber mye sammen så kan det være en interessant løsning.


# Skjermbilder fra observasjon #1

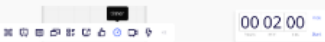
Etter avtale med fasilitator har jeg anonymisert og sladdet deler av workshopen

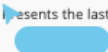
Task 1: Who does what


## Task 1: Who does what

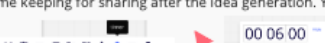
See your task for task 1 =)


 Time keeping for board shifting, idea generation. You can use timer in Miro. 2 min for each board


 00 02 00



 After idea generation - Presents the last board they are on


 Time keeping for sharing after the idea generation. You can use timer in Miro


 00 06 00

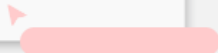
 After idea generation - Presents the last board they are on

 After idea generation - Presents the last board they are on

 When others share:  
Look after: Something we can  dent on something outside us? Help us make sure we are specific and tag/mark the different ideas somehow. Ideas on how to mark: Use tags or emojis

 After idea generation - Presents the last board they are on

 After idea generation - Presents the last board they are on



Deltagerne fikk fasiliteringsoppgaver  
(Alle tilhører en frukt)



Task 2: Impact mapping

Task 2: Effort mapping

Task 2: Impact mapping

Vote all the ideas on your initial board  
You got 4 different impacts for your board.  
Spread out the different ones based on how much impact you believe the ideas would have. If no impact, no vote =)

Some    Quite a lot    WOW!

Task 2: Effort mapping

Range all the ideas, still at your board  
You got three different impact votes for your board.  
Spread out the different ones based on how much effort you believe the ideas would need. If impossible - no vote

Easy    Some effort    A lot of effort

Deltagerne stemmer

Board 1

Task 1: The idea you like best from all the possibilities is to take the best one

After the board presentation

Language

1 - A lot of older

2 - Valuable feedback from

3 - All sites on jameda.gov no that are part of the

4 - It is difficult to keep track of the

5 - Translations

6 - Onboarding and familiarizing

1

2

3

4

5

6

1

2

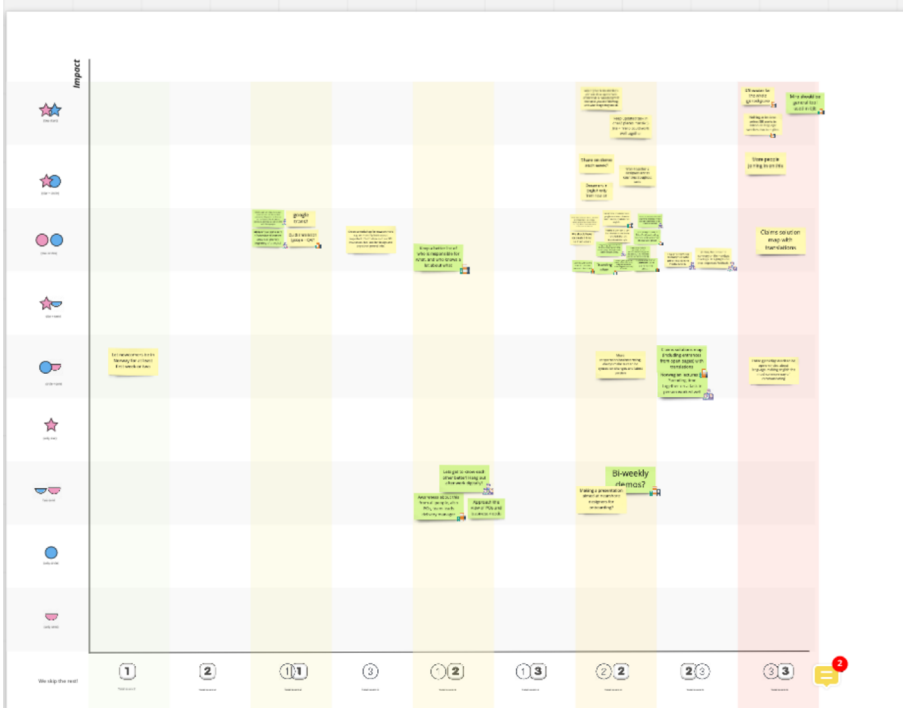
3

4

5

6

Task 2 - Impact effort



Deltagerne plasserer forslagene med stemmer på matrisen



## Observasjon #1 (intern workshop)

Tema: forbedring av teamsamarbeid på tvers av landegrenser

---

**Fasilitator** fasilitert over 200 fysiske og over 10 digitale.

**Medfasilitator** fasilitert 3-5 digitale workshops og et ukjent antall fysiske (ca. 10).

**Workshop** 15 designere og 1 utvikler deltok. Jeg både deltok og observerte.

### Nøkkelfunn

- Det å dukke opp med et valgfritt hodeplagg i workshopen opplevde jeg at fungerte mer splittende enn samlende da noen dukket opp uten.

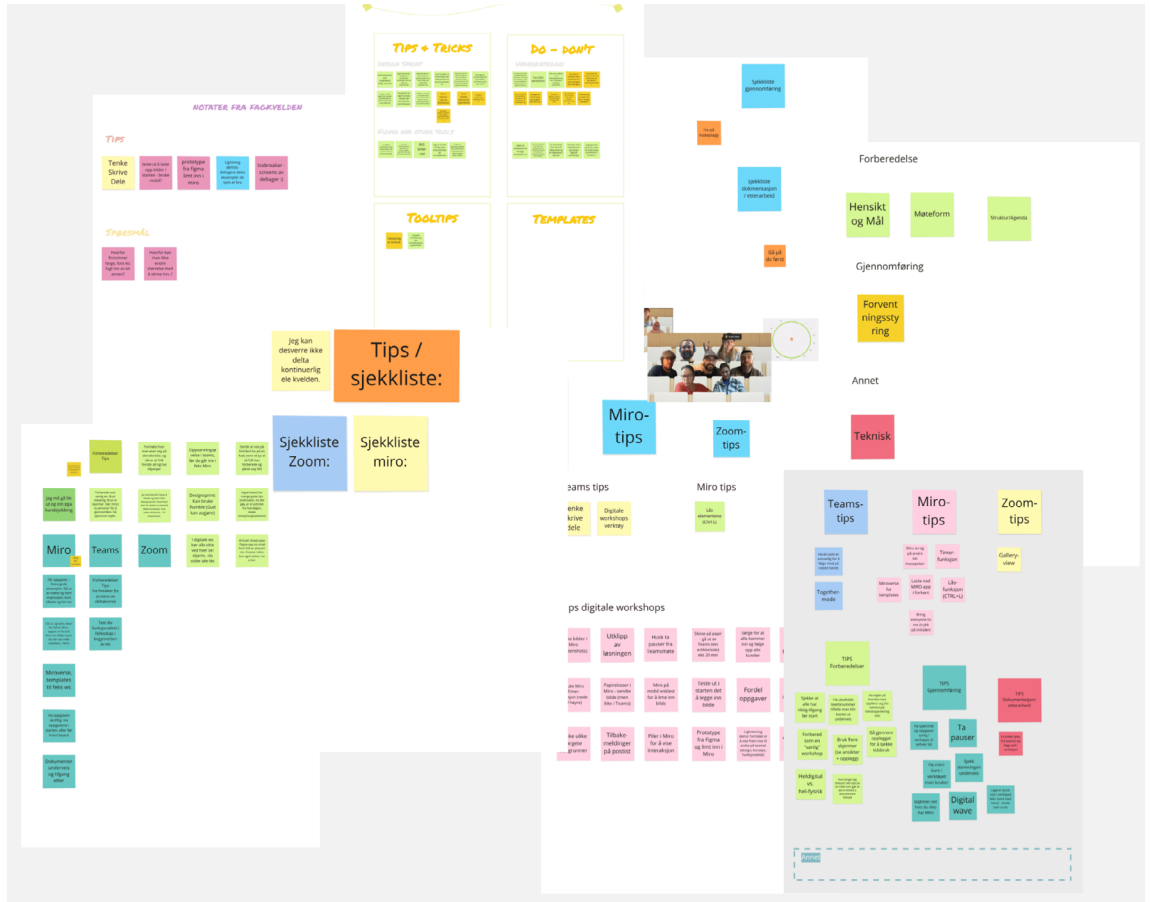
### Egen refleksjon etter innsikten så langt

Deltagerne var godt vant med å bruke digitale verktøy og klarte å gjennomføre oppgavene de fikk underveis uten problemer. Under observasjon av dette kom det tydelig frem de ulike deltagernes ferdighetsnivå når det kom til både programvaren og det å venne seg til å jobbe i et nytt digitalt verktøy. Jeg synes dette ga et godt illustrert bilde på hvor store forskjeller det ofte er blant deltagerne i digitale workshops. Dette var en workshop med hovedsaklig teknisk oppgående deltagere, men selv her var det flere som brukte betydelig lenger tid enn andre. I oversikten over de individuelle "brettene" kan man tydelig se hvordan noen utbroderer og designer grafikken mens andre har nok med å finne ut hvordan post-it funksjonen fungerer (se skjermbilder på neste side).

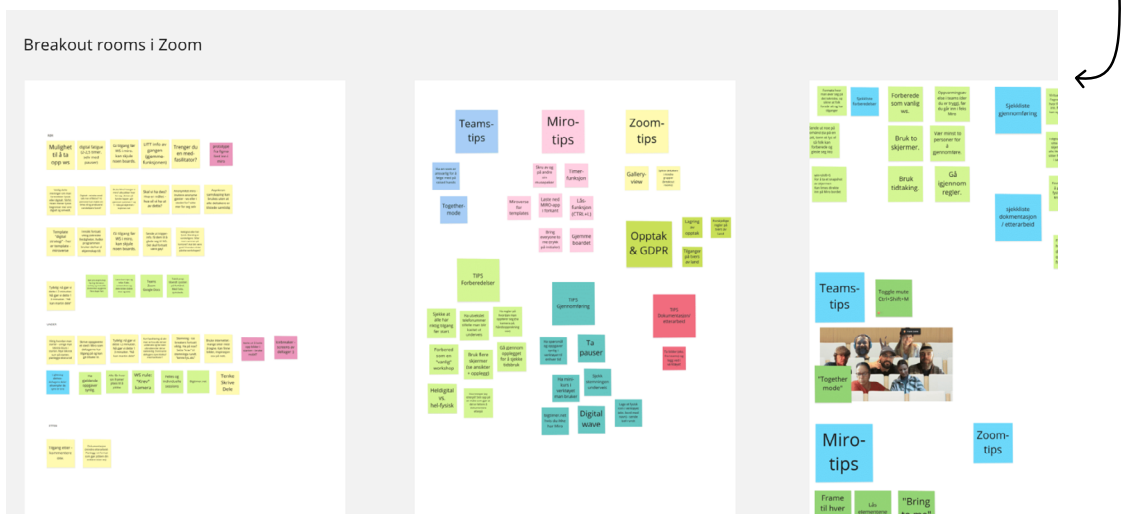
I forkant at workshopen hadde jeg også lyst til å utføre et mini-eksperiment. I innkallelsen ble det lagt til et punkt som ba deltagerne stille med et ønsket hodeplagg. Tanken bak dette kom fra intervju #4 der det ble foreslått bruk av et spesifikt plagg eller en farge for å gi følelsen av samhold blant deltagerne. Det kunne også fungere som en "ice-breaker". Da fagkvelden startet var det cirka 6 stk. som hadde på hodeplagg. Noen hadde glemt det, andre sa de ikke hadde fått det med seg og noen oppga ingen grunn. I stedet for at hodeplagget brakte folk sammen i en morsom diskusjon rundt hattene så ble starten heller brukt på å snakke om hvem som hadde hatt og ikke. De uten hatt opplevde seg kanskje da på utsiden av fellesskapet og selv observerte jeg at fagkvelden begynte med et noe subtilt skille grunnet dette.

# Skjermbilder fra observasjon #2

Etter avtale med fasilitator har jeg anonymisert og sladdet deler av workshopen



Et utvalg av de individuelle Brettene der ferdighetsnivå i Miro kommer nokså tydelig frem ↗  
 Samlet oss i break-out rooms og jobbet gruppevis. Fasilitator hoppet uproblematisk fra rom til rom ↘



Gjennom observasjon fikk jeg mulighet til å sette noen av temaene diskutert under intervjuene, i en virkelig kontekst. Jeg fikk selv kjenne på noen av flokene beskrevet og fikk et tydeligere bilde av disse. Basert på dette kan jeg også utarbeide noen hypoteser på hva disse flokene skyldes og hvordan de evt. kan håndteres. Dette vil jeg jobbe videre med i de neste fasene der jeg i en test skal eksperimentere med nettopp dette.

I woskshopene jeg har observert har deltagerne vært nokså teknisk oppegående, samt kjent med det å være deltager i en workshops. Dette vil sannsynligvis prege det videre arbeidet mitt og dermed bli et premiss for utviklingen i den eksperimentelle fasen. Altså vil jeg trolig fokusere mer på de workshopsituasjonene der begrepet workshop ikke er helt fremmed for deltagerne.

Etter observasjonene sitter jeg personlig igjen med et optimistisk bilde av fremtiden for digitale workshops. Underveis i de månedene jeg har jobbet med dette har det blitt utarbeidet nye, sofistikerte funksjonaliteter for samarbeid både i Miro, Teams og Zoom (som de fleste bruker i dag). Utviklingen går raskt og fasilitatorene følger nøye med på disse utviklingene for å sørge for at workshopene stadig forbedrer seg. Det er et poeng (som også ble nevnt i intervju #3) at mer funksjonalitet ikke nødvendigvis alltid er bra. Det kan også oppleves mer komplekst. Dersom vi skal få med "alle" på digitale workshops vil det trolig bli avgjørende å sile ut den mest nødvendige funksjonaliteten og gjøre denne forståelig.

# Definere

<b>35</b>	<b>Formål</b>
<b>36</b>	<b>Samling av muligheter</b>
<b>38</b>	<b>Samling av floker</b>
<b>40</b>	<b>Samling av nøkkelfunn</b>
<b>43</b>	<b>Refleksjon</b>

## Formål

---

Etter innsiktsfasen satt jeg med mye informasjon. Ved å konvergere og strukturere denne videre, samt trekke frem noen hovedpunkter jeg ser som ekstra interessante, håper jeg å oppdage noen interessante tendenser underveis. En strukturerende fase som denne vil øke sjansene for at utfordringene jeg forsøker å løse er de rette utfordringene. Det vil også hjelpe meg med å utvikle et konsept for videre test og eksperimentering.

## Samling av muligheter fra innsikt

### Muligheter forbundet med fasilitering av digitale workshops

---

#### Deltagelse

Mulighet for anonym gjennomføring (selv med flere deltagere).

Krever mindre planlegging av logistikk for at alle skal komme seg frem.

Slipper kjedsomme elementer forbundet med reisetid. (dårlig vær, mange på bussen, kø osv.).

Sparer penger på å slippe å reise til/fra workshop

Kan spare miljøet og lommeboka ved å slippe å fly til andre byer for å fasilitere

Lett å samle folk fra hele landet

Enklere å få med folk utenfor kontoret

Enklere å samle folk på tvers av organisasjonen

Lettere å få folk til å delta på korte seanser eller deler av en workshop.

Foregår som regel et sted der man føler seg komfortabel – spesielt på hjemmekontor.

Deltagere melder om at de følte seg mer fokusert og målretta på digital workshop fordi det var så tydelig i Miro hva de skulle gjøre.

#### Fasilitators rolle

Enklere med dokumentasjon i etterkant da alt er digitalt allerede.

Får bedre oversikt over alt de ulike deltagerne skriver på lapper som kan føre til at deltagere skriver mer. Fysisk skrives det kanskje bare et par ord.

Finnes et økosystem med artifakter og ferdig lagede og utprøvde workshops (eks. Miroverse) som man kan bruke og dermed bruke mindre tid på å gjøre det selv fra bunnen av.

Fasilitator får tid til å jobbe med resultatet mellom workshopene

Forstår bedre hva alle har skrevet enn på fysiske lapper.

## Kommunikasjon

Kan ta bilde av noe eller finne illustrasjoner på nettet som legges inn i workshopen.

Deltagere har tilgang på workshopen i etterkant slik at de kan legge til ting som evt. ble glemt. De kan også da gå tilbake og hente ut info flere år i etterkant.

Ettersom at folk må holde seg på «mute» så tenker de muligens to ganger før de deler ting. Dette kan være en ulempe, men også en fordel da det som faktisk blir delt kan være av høyere verdi. Altså har man tenkt seg om to ganger før man deler.

Effektivt. Ingen småpratting og man får gjort veldig mye på kortere tid enn ved fysiske workshops.

Mulighet for å kommentere elementer i workshopen i etterkant. Kan da invitere nøkkelpersoner til å kommentere som i utgangspunktet ikke var med.

Lettere med parallellt samarbeid i grupper eller på egen hånd da det er mange "brett" i et workshopdokument.

## Teknologi

Et digitalt whiteboard er tusenvis av ganger større enn tavla på kontoret

## Tid

Klokka kan være godt synlig for alle deltagere slik at man selv kan disponere minuttene på best mulig vis.



## Samling av utfordringer fra innsikt

### Utfordringer forbundet med fasilitering av digitale workshops

---

#### Deltagelse

Kan være forstyrrelser på hjemmekontor.

Vanskeligere å få med deltagere da det er nytt for mange å delta digitalt.

Deltagere møter ikke opp eller møter opp for sent uten å gi beskjed.

Ser ikke hva folk gjør underveis (eksempelvis om noen sjekker mail eller sitter på mobilen).

Deltagere kommuniserer på chat ved siden av workshopen

Ikke sikkert alle har tilgang på de digitale midlene.

#### Fasilitators rolle

Kommer ikke like tett på deltagerne.

Utfordring å få til dynamikken og samspillet blant deltagerne.

Vanskelig å lese hva folk tenker digitalt.

Får noen ganger ingen respons fra deltagerne. Vet da ikke om man i det hele tatt har truffet på opplegget.

Mer opplevd stress. Spesielt i møte med nye folk.

Vanskelig å stunte ting.

Utfordrende å gjennomføre en workshop med store grupper.

Ofte liten forståelse for tiden som har blitt satt av til diskusjon av fasilitator. Dette noen ganger på tross for at tiden allerede har blitt utvidet.

Får ikke fulgt opp gode poeng underveis.

Engasjement smitter ikke like mye fra fasilitator.

Fasilitator må jobbe mer for å holde praten i gang.

Kan være vanskelig å gjennomføre uten medfasilitator.

Dersom noen dominerer er det vanskeligere å identifisere hvem dette er og håndtere det.

## Kommunikasjon

Vanskelig å lese kroppsspråket. Er de formelle, bakoverlente osv.?

Mer synlig når noen deltakere ikke får til oppgavene eller det tekniske. Kan oppleves som flaut og utleverende.

Umulig å hviske en beskjed. Sier man noe er det veldig tydelig for alle deltagerne. Dette gjelder tilbakemelding fra fasilitator, men også dersom en deltager har et spørsmål.

Noen deltagere sitter sammen på kontoret mens andre er digitale.

Deltagerne ser ikke hverandres ansikt/kroppsspråk da de har nesa i tavla.

Deltagere prater og deler generelt mindre. Dette kan medføre at innhold blir mistet som ville blitt plukket opp ved en fysisk workshop.

Deltagere kommuniserer på chat ved siden av workshopen.

Grupper - ikke like lett å se hvem som bidrar mye/lite.

Hierarki blant ansatte kan gjøre det skummelt å si noe.

Gode diskusjoner faller fra.

Vanskeligere å bli kjent ved digitale enn ved fysiske møter.

## Teknologi

Teknologi som feiler (nettforbindelse, PC, Mac).

Noen deltagere er ikke så teknisk oppegående.

Deltagere sitter på VPN osv. som potensielt kan gjøre den tekniske gjennomføringen mer utfordrende.

Tidkrevende med utfordringer knyttet til teknologi eller programvare.

Vanskelig å dele/organisere en stor gjeng i separate sesjoner.

Der fasilitator ved fysiske workshops har et helt rom å spille på er man nå begrensa til det som skal skje på en liten skjerm (evt. flere skjermer).

## Tid

Deltagerne blir fortere rastløse.

Deltagere blir fortere slitne.

## Samling av nøkkelfunn fra innsikt

---

- Etter mange års erfaring har fasilitatoren bygget seg opp et stort mentalt bibliotek der metodikk og idèer hentes fra. Hen mener det derfor er vanskelig å snakke om spesifikke metodikker isolert da de ofte blandes og kombineres.

At fasilitatorene følte seg trygge på metodikk ble tydeligere underveis i innsiktsfasen og styrte meg mer i retning rammene og strukturen rundt digitale workshops da dette virket som er mer usikkert moment for mange.

- Fasilitatoren har med årene begynt å utforme en mal på forhånd som deltagerne fyller ut i løpet av workshopen. Dette gjør det enklere med dokumentasjon i etterkant og forsikrer at deltagerne bidrar på alle punktene som er planlagt.

Dersom man bruker en ferdiglaget mal som fylles ut i løpet av workshopen, er det da nødvendig at deltagerne sitter sammen og fyller ut denne? Evt. i hvilke settinger burde en slik struktur fasiliteres og når er det ikke nødvendig? Det kan være at det digitale dokumentet som brukes i workshopen kan utarbeides på en måte som ligner den malen fasilitatoren refererer til i intervjuet.

- Etterhvert som folk generelt får mer trening i å handle i videomøtesetting opplever fasilitatoren at gjennomføringen stadig går lettere.

Dette gir grunn til å tro at vi over tid kan overlate større deler av workshopen til deltagerne. Kanskje friksjonen mange fasilitatorer nå opplever vil avta noe siden deltagerne stadig blir mer vant til verktøyene. Tiden kan da disponeres annerledes uten å bruke for mye av det på opplæring.

- Fasilitatoren påpeker at en digital workshop kanskje ikke alltid er svaret når en ikke har mulighet til å gjennomføre den fysiske. Hen mener det kan være vi skal se på helt andre måter å nå målet på - som ikke er en workshop.

Fasilitatoren utfordret meg til å tenke på **når** en fysisk workshop bør erstattes med en digital. Hva er fordelene/ulempene? Vil en digital workshop egentlig tilfredsstillende målet? Kan vi endre på måten vi gjennomfører den digitale workshopen slik at den passer formålet bedre?

- “En ting som kjennetegner workshop er at det er fasilitert. Ikke så løst format. Det er satt opp et rammeverk man skal følge. Bør produsere noe. Ikke bare prate.”

Dette utsagnet fikk meg til å tenke over rollen til fasilitatoren. Hva vil det si at en workshop er fasilitert? Må det være en person som forteller hva som skal gjøres? Kan det være en oppdiktet person? Kan deltagerne lese seg frem til hva de skal gjøre og på den måten skape et rammeverk?

- Dersom man legger opp en workshop eller deler av en workshop til å være asynkront så kan man spare inn en del tid. Eksmepelvis få deltagerne til å lese et skriv i forkant.

Hva mer kan spare tid? Jeg begynte videre å tenke på hvilke tidstyver som ofte befant seg i workshops (opplæring i verktøy, deltagere som ikke møter opp og som må ventes på, en som ikke forstår oppgavene osv.). Asynkront arbeid er interessant å se nærmere på da det kan avlaste den digitale anstrengelsen som mange føler på. Det kan åpne for at flere får mulighet til å bli med og muligens lette på følelsen av stress som noen opplever ved å måtte produsere noe verdifullt innenfor noen få minutter.

- Uforutsette utfordringer dukket opp da noen deltagere satt sammen på kontoret og andre digitalt. Det var også noen som ikke dukket opp. Dette resulterte i at mye tid ble kastet bort og ellers mye frustrasjon i starten av workshopen.

Her blir nok en tidstyv presentert. Denne utfordringen oppstod da ansatte smått ble tillatt tilbake på kontoret igjen (ifm. Covid-19). I noen måneder ble det tatt for gitt at alle deltagerne var digitale og denne situasjonen ble ikke predikert. I etterkant av denne oppgaven er det høyest sannsynlig at det blir mer vanlig at noen sitter på hjemmekontor og andre sammen på kontoret. Skal vi da tvinge alle inn på det digitale formatet eller skal vi tilrettelegge for en måte å utnytte at noen sitter sammen og andre ikke?

- En deltager skal holde tiden og annonserer den høyt ved jevne mellomrom selv om den er synlig for alle.
- Deltagerne i workshopen ble tildelt oppgaver som å holde tiden og lese opp det andre har skrevet. På denne måten kunne fasilitator bli med på gjennomføringen.

Dette var en observasjoner jeg gjorde under innsikten. Generelt i denne workshopen reflekterte jeg mye rundt fasilitators rolle da deltagerne var såpass selvgående og erfarne. Jeg opplevde at mye tid gikk med til å forstå hvilket fasiliteringsansvar deltagerne hadde fått, dele det alle hadde skrevet på post-it lappene sine og det å styre tiden. Klokka er stor og synlig for alle. Personlig opplevde jeg annonseringen av tiden som mer forstyrrende og avbrytende enn hjelpsom. Da fasilitator var en del av teamet kunne kanskje hele fokuset heller vært på å delta?

Etter å ha samlet sammen utfordringer, muligheter og nøkkelfunn fra innsikten har det begynt å dukke opp ideer til hvordan jeg kan eksperimentere med det digitale workshopformatet. Denne fasen av prosjektet har hjulpet meg med å se noen tendenser og mønster som går igjen hos flere, spesielt rettet mot kommunikasjon og fasilitatorrollen som sådan. Disse vil utforskes videre i neste fase av prosjektet, nemlig idèfasen.

Etter å ha samlet inn relevant innsikt og definert nøkkelfunn, har jeg sett det nødvendig og mer interessant å endre retning på oppgaven. Initielt hadde jeg planlagt å fokusere på workshopmetodikk og hvordan fasilitatorene potensielt endret denne i møte med det digitale formatet. Slik jeg oppfatter innsikten, er fasilitatorene i første omgang med interessert i hvordan strukturen og rammene rundt selve gjennomføringen endrer seg når formatet endrer seg. Det virker til å være såpass bred erfaring og trygghet rundt bruk av metodikk at dette ikke er den største bekymringen, men da heller selve gjennomføringen. På bakgrunn av dette ønsker jeg å endre den opprinnelige oppgaveteksten til prosjektet og bruke resterende tid til å utforske strukturen rundt digitale workshops. Jeg vil konseptualisere og teste ut en gjennomføring basert på innsamlet innsikt for å utfordre eksisterende struktur med utgangspunkt i utfordringer og muligheter identifisert av respondentene.

# Ideasjon

- 45 **Formål**
- 46 **Konsept 1**
- 47 **Konsept 2**

## Formål

---

I denne fasen ønsket jeg å bruke innsikten til å utvikle et eller flere konsepter for gjennomføring av en digital workshop. Ved å sette sammen nøkkelfunn, trekke tråder mellom disse og tilføre en dose kreativitet, ønsket jeg å utfordre måten jeg observerte at noen digitale workshops ble gjennomført på.

Under den første observasjonen la jeg merke til hvor mye tid så ble brukt på å presentere innsikt, organisering av deltagere osv. Det var ikke opplagt for meg hvorfor workshopen var fasilitert da deltagerne selv hadde oppgaver underveis som gikk ut på å selv styre workshopen videre. Det var heller ikke noe gruppearbeid og ingen deling på slutten (annet enn at en deltager leste opp det som stod på de digitale post-it lappene). En hypotese basert på denne observasjonen er at det ofte gjennomføres workshops av lignende karakter. Altså der deltagerne både kjenner hverandre og verktøyet fra før og kun samles for å skrive ned tankene de har rundt et gitt tema. I slike settinger tror jeg det finnes et potensiale for å videre øke effektiviteten og verdien ved å iverksette ulike tiltak. Noen av disse tiltakene ble konseptualisert rundt og videre testet.



## Konsept 1

### “Hybrid mellom fysisk og digital workshop”

Jeg samlet punkter fra innsikten som jeg så spesielt interessante og viktige. Fra bildet over plukket jeg blant annet ut:

**Belønne hverandre:** Under observasjon #2 var det en deltager som fortalte om en digital workshop der det ble sendt ut Smil sjokolade i posten på forhånd. Denne brukte de til å belønne hverandre for innspill og bidrag underveis. Jeg så dette som en interessant måte å motivere og skape samhold på.

**Skal vi ha Digital workshop?:** La målet bestemme om en digital workshop er riktig måte å komme dit på.

**Asynkront samarbeid:** Må deltagerne jobbe samtidig?

**Lage et fysisk rom:** Det har blitt gjort flere forsøk på å lage fysisk tilstedeværelse i det digitale rommet. Enten ved funksjonaliteter der alle settes i samme rom (eks. together mode på Teams), der et fysisk rom tegnes opp og deltagerne plasseres inn i det osv.

**Pre-workshop** Sette i gang noe før selve workshopen. Skape trygge rammer for de som ikke er kjent med verktøyet og få forberedte deltagere under selve gjennomføringen.

**Fortsatt ha det gøy:** Digitale workshops ble av mange sett på som et ork etter en ellers lang digital arbeidsdag. Det er viktig å ta vare på det som er gøy.

Konseptet jeg først jobbet med gikk ut på at første del var fysisk der jeg skulle sende deltagerne noe i posten på forhånd. Et lite workshop-kit. Dette skulle skape entusiasme, lære opp deltagerne, forberede dem på tema og ta dem gjennom en liten seanse i forkant. Her kunne de også få utdelt noe som kunne brukes under workshopen (kanskje et plagg, noe å drikke/spise, stearinlys osv.).



## Konsept 2

### “Heldigital workshop uten fysisk fasilitator til stede”

---

Etter å ha jobbet litt med konsept 1, ble jeg mer overbevist om at dette ville kreve en del forarbeid. Det å sende noe hjem til alle deltagere og ikke minst lage det opplegget som skal sendes rundt, vil være krevende. Likevel tror jeg det avhenger mye av prioriteringer og ressurser tilgjengelig.

Jeg ønsket et konsept som var noe enklere å skalere, samt noe som ville gjøre det litt lettere for fasilitatorene, i hvert fall i noen situasjoner.

#### **1. Deltagerne kan gjennomføre workshopen når det passer dem (asynkront) innenfor en gitt tidsramme (eks. 3 døgn).**

Deltagere får tiden de trenger til å lese gjennom og forstå målet for workshopen, samt spørsmålene og oppgavene underveis. De får også bedre tid til å tenke gjennom hva de ønsker å svare. Da de potensielt får mer tid kan det også føre til at deltagerne skriver mer utfyllende svar slik at det blir lettere med dokumentasjon i etterkant (som har vært en bekymring flere fasilitatorer har uttrykt). I tillegg kan sannsynligheten for deltagelse øke da det ikke er avgjørende at samtlige deltagere gjennomfører samtidig. Tidsrammen kan settes så bred man selv ønsker som kan åpne for at flere kan delta, selv de som ikke vanligvis har tid. Det kan også gjøre det enklere med deltagelse på tvers av landegrensener og tidssoner.

#### **2. Ingen fasilitator til stede under selve gjennomføringen av workshopen.**

I en digital workshop opplever jeg ofte at fasilitator står i sentrum. Med det mener jeg at deltagere forventer å bli “underholdt”, holdt i gang og “holdt i hånda” om du vil. Hvorvidt dette fører til noe senere deltagere er uvisst, men det er en hypotese jeg ønsker å teste ut. Dersom det ikke er en fasilitator til stede til å forklare hva som skal gjøres til enhver tid krever det mer av deltageren selv (på godt og vondt). Dette kan potensielt føre til at noen detter av, men også at noen tar mer eierskap og bidrar mer. Fra fasilitators side kan en slik gjennomføring potensielt fjerne eller redusere flere av flokene identifisert rundt kommunikasjon og begrensninger tilknyttet det digitale formatet (skape engasjement, dynamikk i samtalen, stress med nye folk osv.).

### **3. Ingen form for kommunikasjon mellom deltagerne underveis.**

Et forsøk på å unngå de mellommenneskelige og tekniske utfordringene og forstyrrelsene mange opplever under selve gjennomføringen. I stedet for å forsøke å fikse de opplevde flokene, ønsker jeg nå å teste hva som skjer når jeg i stedet eliminerer noe av det jeg ser som opphavet til floken. Et eksempel er hvordan engasjement og samhold mellom deltagerne under gjennomføringen, kan skapes. I stedet for å utforske mulighetene for dette forsøker jeg heller å eliminere tilstedeværelsen av verbal kommunikasjon mellom deltagerne overhodet.

Videre kan det i visse tilfeller være et problem med såkalt “gruppetenkning” når mennesker jobber sammen (“Groupthink”, u.å.). Med et ønske om å opprettholde harmoni og god stemning i gruppa kan noen komme til å holde igjen på viktige innspill og tilbakemeldinger. Ved å eliminere kommunikasjonen, vil sannsynligheten for gruppetenkning også reduseres.

### **4. Det blir satt en gitt varighet for workshopen i forkant (eks. 45 minutter)**

Hypotesen er at dersom jeg setter av en tidsramme både i forkant og pr. oppgave under gjennomføringen, vil det være lettere for deltagerne å både planlegge tid i forkant, men også å forstå hvor mye jeg har sett for meg de skal bruke på oppgavene underveis. På denne måten kan de lettere disponere tiden de har satt av og forstå hvor jeg ønsker at de skal legge størst fokus underveis. Håpet er også at dersom workshopen er engasjerende nok (ikke nødvendigvis den jeg nå presenterer) så vil de som ikke fikk fullført komme tilbake til dokumentet og fortsette senere.

### **5. Anonym gjennomføring**

Da tema for denne workshopen ikke er spesielt sensitivt er det ikke en åpenbar grunn til hvorfor deltagelsen skal være anonym. Likevel er hverandres deltagelse mulig å observere selv om deltagerne ikke prater sammen. De som da gjennomfører sent vil kunne lese hva resten har skrevet. Det kan også forekomme at to personer jobber samtidig og jeg ønsker da ikke at disse personene skal kjenne hverandre igjen og potensielt påvirke hverandres svar eller begynne kommunikasjon (dette kunne dog vært interessant ved en senere test).

Videre kjenner jeg flere av deltagerne fra før, som kan føre til at visse synes det er ubehagelig å være ærlig. Da det er veldig viktig at jeg får ærlige svar tror jeg anonymitet er viktig her. Dersom de sitter igjen med en følelse av at denne typen gjennomføring ikke er liv laga så er det viktig at de tør å informere om dette uten å være bekymra for at det skal påvirke vårt forhold. Invitasjon og kommunikasjon med deltagerne i forkant av workshop har dermed foregått separat via mail slik at de ikke har kunnskap om hverandres deltagelse. Da alle er anonyme inne i dokumentet vil de derfor ikke vite hvem de andre deltagerne er og hvem som har avgitt hvilke svar. Det vil heller ikke være mulig for meg å identifisere hvem som ikke har deltatt om dette skulle forekomme. På den måten kan det potensielt også bli lett å droppe å delta overhodet.

## **Annet**

Videre ønsker jeg å eksperimentere med historiefortelling i prototypingen. Dette er inspirert at en workshop tilrettelagt av AJ&Smart (AJ&Smart, u.å.) der de brukte en filmkarakter til å lære opp fasilitator i forkant og brukte denne til å hjelpe fasilitator sette opp workshopen. Jeg ønsker å gjøre dette elementet mer sentralt og bruke det som en slags digital fasilitator underveis som styrer workshopen videre. Historiefortellingen håper jeg også bidrar til å gi deltager følelsen av å fullføre med noen i tillegg til å spre glede underveis.

I workshopen ønsker jeg å introdusere elementer av interaktivitet. Jeg vil unngå at det kun blir et "spørsmål og svar"- format, men heller gjøre det mer spennende og uformelt. Dermed vil jeg inkludere noen overraskende elementer og elementer som deltager må flytte på for å komme videre.

Det vil bli lagt opp til noe opplæring i starten av workshopen for å forventningsstyre, introdusere mål, agenda osv.

# Prototyping & test

<b>51</b>	<b>Formål</b>
<b>52</b>	<b>Hvordan utnytte identifiserte muligheter?</b>
<b>53</b>	<b>Potensielle feilkilder ved testen</b>
<b>54</b>	<b>Prototyping</b>
<b>61</b>	<b>Hvordan evaluere testen?</b>
<b>62</b>	<b>Resultat</b>
<b>71</b>	<b>Refleksjon</b>

# Formål

---

## Utvalg

Testen utføres på 6 personer der 3 av disse har vært involvert i prosjektet tidligere (før ideasjonsfasen). Av de 6 deltagerne på testen så har 5 solid fasiliteringserfaring og 1 ikke fasiliteringserfaring overhodet.

Jeg gjennomfører en slik test hovedsaklig på fasilitatorer fordi disse har et bredt referansegrunnlag og derfor gode forutsetninger for å komme med tilbakemeldinger som gir verdi for testen.

I tillegg til de 5 personene med fasiliteringserfaring ønsket jeg også å invitere en "joker", altså personen uten fasiliteringserfaring. Dette fordi jeg ønsket å se hvordan denne personen opplevde gjennomføringen i forhold til fasilitatorene. Dersom det fermstod store sprik i opplevelsen ville dette være interessant for evalueringen av resultatet og refleksjonen i etterkant av testen. Vedkommende har vært med på et par digitale workshops tidligere, samt noen fysiske, da alltid som deltager. Vedkommende er digital designer av yrke.

## Mål med testen

Jeg ønsker å teste konseptet jeg utarbeidet i ideasjonsfasen (konsept 2). Konseptet vil kun bli testet i grove trekk der det ikke vil være spesielt fokus på detaljer. Det er en overordnet test som går på selve opplevelsen av hele og deler av gjennomføringen. Etter endt test ønsker jeg å sitte igjen med velinformerte meninger og konstruktive tilbakemeldinger fra fasilitatorene rundt potensialet av et slikt konsept.

## **Hvordan utnytte identifiserte muligheter?**

(Muligheter med digitale workshops identifisert i innsikten)

---

### **Anonymitet**

6 av 7 deltagerer i workshopen kjenner meg fra før. Flere av deltagerne kjenner også hverandre og da jeg ikke ønsker at dette skal påvirke tilbakemeldingene, velger jeg å anonymisere. Da det hellet ikke er viktig for gjennomføringen at deltagerne ser hverandres navn, ønsker jeg å utelate dette for mest mulig ærlige tilbakemeldinger. Likevel vil jeg ha en muligheten til å senere kunne spørre oppfølgingsspørsmål rundt mer interessante tilbakemeldinger og evt. plukke ut noen til et oppfølgingsintervju. Derfor må alle deltagerne velge en farge som de følger gjennom workshopen. Når deltagerne er inne i det digitale dokumentet vil de se ut som "gjest" for andre som måtte sitte i samme dokument til samme tid.

### **Dokumentasjon**

Da jeg ønsker å minimere tid på oppfølgingsspørsmål i etterkant av workshopen, vil jeg forsøke å legge opp selve workshopen med sluttdokumentasjon i bakhodet. Jeg vil konstruere en nokså strikt mal som deltagerne skal følge. Dette vil gjøre jobben med å få dokumentert dette i etterkant mye enklere.

### **Asynkront arbeid**

Selve workshopen er satt til å vare mellom 30-45 minutter. Hvor deltageren befinner seg under gjennomføringen har de styring på selv og da de ikke vil være avhengig av å være på kamera med lyd så kan de sitte i sitt foretrukne antrekk i foretrukne omstendigheter. En hypotese er at dette vil kunne oppleves som friere og mer komfortabelt for mange.

### **Varighet på workshop**

Da jeg tidligere har lagt merke til at folk jobber i veldig ulikt tempo, ønsker jeg ikke å legge for strenge rammer på tid. Samtidig vil jeg gi deltageren en indikasjon på cirka hvor lang tid jeg forventer at en oppgave tar. På den måten er det enklere å holde seg innenfor tiden jeg har estimert for gjennomføring samtidig som at de som ønsker å bruke lenger tid har mulighet til det. På dette måten utnytter jeg fordelene med asynkron gjennomføring ytterligere.

## Potensielle feilkilder ved testen

---

Det var ingen observatør til stede under gjennomføringen. Det vil derfor være mye tolkning i etterkant da jeg hverken har fulgt med eller pratet med deltagerne underveis. Altså vil innsikten i etterkant av testen i stor grad basere seg på antagelser trukket ut ifra besvarelsene. Dermed vil det også være større rom for feiltolkning og upartiskhet som kommer i veien for resultatet.

Deltagerne ser hva hverandre har skrevet. Dette kan være med på å påvirke hverandres svar og eventuelt komme i veien for unike i tilbakemeldinger.

Samtlige jeg har testet på er designere og/eller teknologier av ulike slag. Det er altså en nokså homogen gruppe mennesker selv om de har ulike stillingsbeskrivelser, kjønn, alder og erfaringsnivå.

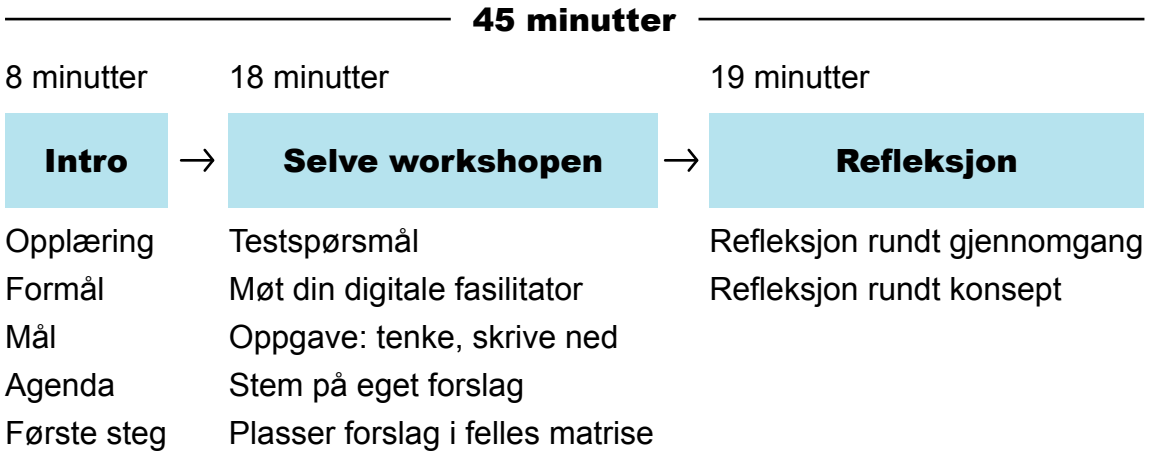
6 av 7 deltagere kjenner meg fra før. Videre kjenner flere av deltagerne også hverandre. Jeg har forsøkt å komme rundt dette ved å anonymisere deltagelsen slik at jeg ikke får sett hvem de er i tillegg til at de ikke har fått vite om hverandre. Jeg har sendt ut separate mail og invitert alle til deltagelse som "gjester". Likevel kan dette fremkomme som en feilkilde i oppgaven.





## Inspirasjon fra observert workshop

Som et oppsummert bilde av hvordan tiden ble disponert i workshopen har jeg i grove trekk visualisert prosessen under:



### Tenke, skrive, dele

Først ønsket jeg at fasilitatorene skulle bruke noen minutter å gjennomføre workshopen før de på slutten skulle kommentere på opplevelsen. I den forbindelse trengte jeg et tema. Når en workshop planlegges er det viktig å ha et mål, men i dette tilfellet var det noe utfordrende da det var strukturen som skulle testes og ikke innholdet. Jeg valgte derfor at workshopen skulle omhandle noe alle deltagerne (utenom “jokeren”) hadde til felles, nemlig fasilitering.

Selve “kjernen” av workshopen var i 3 deler der de to første var like. Der delte jeg inn i to kategorier: “deltagelse” og “kommunikasjon”. Jeg plukket ut tre utfordringer som jeg tidligere hadde identifisert fra innsikten og la opp til at deltagerne skulle tenke selv på måter å unngå/løse disse utfordringene. Etter forslagene skulle de stemme på hvilket de hadde mest tro på. Til slutt skulle disse plasseres i en felles matrise.

Jeg klargjorde så mye jeg kunne av post-it lapper og tekstfelter på forhånd da jeg ønsket å gjøre det så enkelt og selvforklarende som mulig. I tillegg utformet

3 min

**Kategori 1: Deltagelse**

Utfordringer som har dukket opp under digitale workshops

**Utfordring nr. 1**

"Noen deltagere sitter sammen på kontoret mens andre er digitale"

**Spørsmål nr. 1**

Hvordan legge opp til gjennomføring av workshop der noen er digitale og andre fysisk sitter sammen?

**Utfordring nr. 2**

"Ser ikke hva folk gjør underveis. Eksempelvis om noen sjekker mail eller sitter på mobilen."

**Spørsmål nr. 2**

Hvordan unngå at deltagere sitter på mail/mobil under den digitale workshopen?

**Utfordring nr. 3**

Mer synlig når noen deltagere ikke får til oppgavene eller det tekniske. Kan oppleves flaut og utleverende.

**Spørsmål nr. 3**

Hvordan sørge for at deltagerne føler seg trygge og ivarett når de er med på en digital workshop?



Utfordringer fra innsikt er plassert under kategorien "deltagelse". Deltagerne skulle svare på spørsmålene på de gule post-it lappene.

jeg tekstfeltenes størrelse etter hvor lange svar jeg ønsket å få. Der jeg ønsket lengre refleksjoner, gjorde jeg input-feltene store for å kommunisere dette til deltageren.

6 min

**Hvordan opplevde du denne gjennomgangen?**

Ris, ros og konkret, brutal ærlighet tas imot med stor takk.

Skriv her

Tekstfeltets størrelse skal kommunisere hvor utfyllende svar jeg ønsker. Samme gjelder tiden jeg har regnet at steget skal ta som står øverst til venstre.

## Valg av farge for struktur og potensiell identifisering i etterkant

Etter en liten introduksjon må alle deltagerne velge seg en farge. Denne fargen følger de videre i workshopen. Tanken er også at fargen kan bli brukt til identifikasjon dersom det ble veldig nødvendig med oppfølgingsspørsmål senere (frivillig så klart). Jeg har på forhånd kommunisert at gjennomføring vil ta cirka 45 minutter (selv om de kan bruke så mye tid de vil). Dersom de følger minuttene på stegene så vil de holde seg innenfor tiden.

Gjennomføringen starter med et testspørsmål. I den hvite boksen forklarer jeg også at jeg ønsker tanker og spørsmål underveis.

**Blå**

Steg 5: Svar på prøvespørsmålet

1 minutt

Hvor i verden har du alltid hatt lyst til å dra?

Skriv her

Noter gjerne tanker og/eller spørsmål som dukker opp underveis

Skriv her

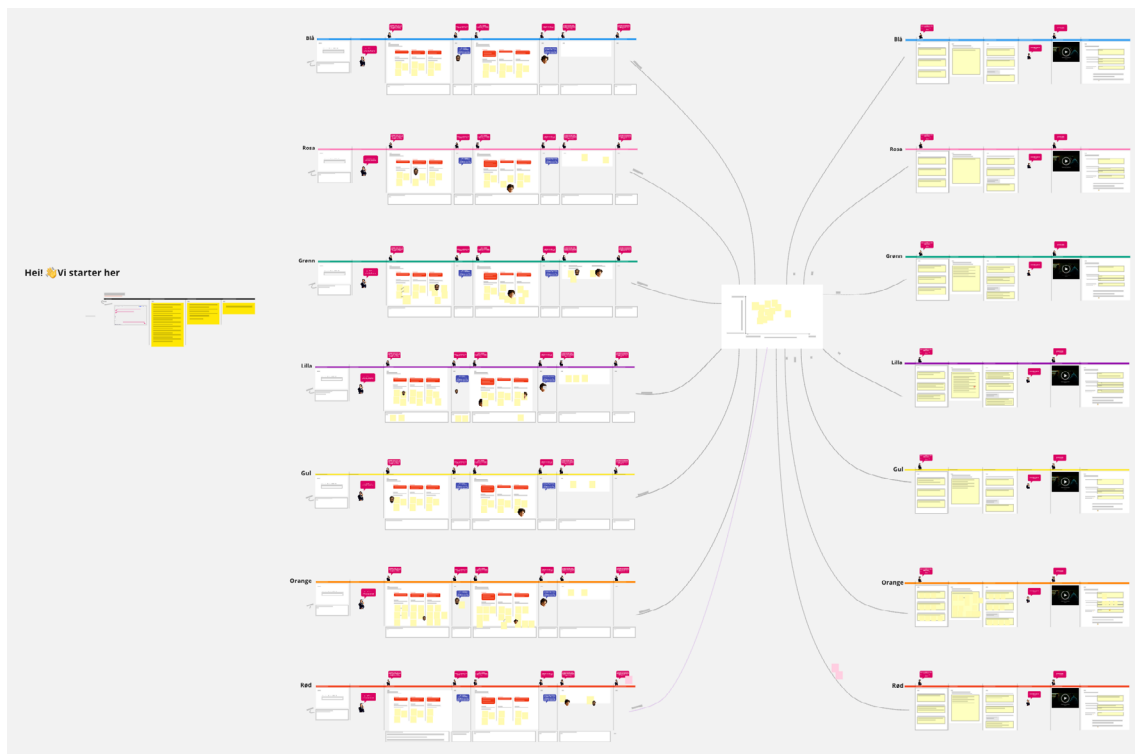
*Noter spør/tanker her*

Deltagerne velger seg en farge som de følger. Under fargen står oppgavene. Opplegget starter med et testspørsmål og en forklaring på hvorfor den nederste hvite boksen er der, nemlig for spørsmål og tanker som dukker opp underveis.

## Workshopen i sin helhet

Under vises et oversiktsbilde av hele workshopen. Til venstre er det en liten fellesdel der alle deltagerne starter. På denne måten kunne jeg styre hvilket utsnitt deltagerne startet på. Jeg forstørret også teksten “Hei! Vi starter her” slik at det skulle være mulig å finne tilbake til starten dersom man skulle rote seg bort. Igjen var det i dette tilfellet snakk om testpersoner med erfaring og jeg så det derfor ikke nødvendig med mye opplæring i starten.

Etter introduksjonsdelen velger alle hver sin farge som de skal følge horisontalt. På bildet under kan en derfor se 7 horisontale rader som leder til en felles matrise (den hvite boksen som alle linjene konvergerer mot og divergerer fra). Etter matrisen finner deltagerne tilbake til sin farge der de blir møtt med en mer reflekterende del. Her er jeg interessert i tilbakemeldinger på konseptet.



Oversiktsbilde av workshopen som ble testet

## Historiefortelling

Jeg ønsket å inkludere et morsomt og engasjerende element i workshopen da det ofte er fasilitatoren som tar på seg denne rollen. I tillegg ville jeg eksperimentere med litt historiefortelling underveis i håp om at deltager skulle bli motivert av dette. Jeg forsøkte å gi historien karakterer med personlighet som spilte på den kjente “James Bond” - karakteren (som jeg har kalt Geir Hansen). Geir kommer med noen morsomheter underveis, samtidig som han guider deltageren videre. Jeg brukte også ordet “vi” hele veien i håp om at deltager skulle føle seg mindre alene underveis. Illustrasjonen av James Bond er hentet fra AJ&Smart (AJ&Smart, u.å.).

Jeg forsøkte å gjøre avstemningen engasjerende ved å forstette på historien og bruke kjente allierte fra de eksisterende filmene.

## Gjemme / avdekke

I observasjonen fra innsikten så hadde fasilitator gjemt deler av workshopen som ble avslørt underveis for å lette på den umiddelbare kognitive belastningen når deltagerne kom inn i dokumentet. Jeg tok med meg dette videre og laget et avslørende element som ytterligere skulle passe inn i historien. Helt i begynnelsen av workshopen ble en sort sirkel plassert over Geir Hansen

1 min

Mitt navn er Felix.  
Frykt ikke, jeg er en alliert.

Klikk og dra hodet mitt til det  
forslaget du har mest tro på. Jeg  
venter der mens dere drar videre.



Og for dramatikkens skyld  
...slett denne sorte sirkelen

Hello There.  
Mitt navn er Hansen, Geir Hansen.

Mitt oppdrag er å hjelpe deg gjennom denne mini-workshopen. Følg mine instruksjoner underveis.



## Humor

Underveis forsøkte jeg også å finne en balanse mellom morsom og hjelpsom. Jeg ville unngå at Geir ble oppfattet som irriterende. Derfor kommer han noen ganger med oppgaver og instruksjoner og andre ganger utsagn som passer til historien.

Våre klienter forteller oss om noen utfordringer som har dukket under deres digitale workshops. Vi må hjelpe dem løse disse!



Du er rask, men ikke like rask som meg gresshoppe.

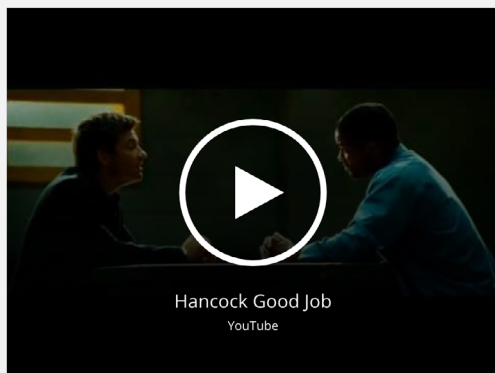
Skriv hva du tenker om påstandene nedenfor



Oppdraget er utført.  
My job here is done.



Steg 16: Geir Hansen sier adje



## Interaktivitet

Jeg ønsket at workshopen skulle bli oppfattet som noe interaktiv og ikke kun spørsmål og svar. Jeg ville også se i hvilken grad jeg kunne få deltagerne til å flytte på elementer og interagere med disse. Mot slutten la jeg inn en video. Denne er ment som en hilsen fra Geir Hansen der han sier “bra jobba” til deltageren.

# Hvordan evaluere testen?

---

## Deltagelse

Jeg inviterer 7 deltagere til testen (6 personer med fasiliteringserfaring og 1 person uten fasiliteringserfaring, men med erfaring som deltager og generell forståelse for teknologi). Dermed vil det være mulig å se hvor mange som faktisk har forsøkt seg på en gjennomføring og hvor mange som eventuelt ikke dukker opp.

## Grad av gjennomføring

Var det noen som ga seg før alle oppgavene var besvart?

## Grad av utfylling

Hvor utfyllende får jeg inntrykk av at svarene er?

Da deltagere er veldig varierte når det gjelder utfylling så vil denne være basert på en del antagelser, men jeg tror likevel det vil være mulig å få en følelse av om deltager har brukt minutter eller sekunder på å svare. Hvorvidt dette er fordi oppgaven var vanskelig å forstå, om de bruker for lite tid eller om de rett og slett ikke har så mye på hjertet, vil være vanskelig å si uten et oppfølgingsintervju.

## Grad av forståelse

Forstår deltagerne opplegget? (Blant annet hvordan de skal stemme på forslag og flytte forslag til en fellesmatrise)

## “Spørsmål- og tankeskort”

Underveis i workshopen vil det kanskje dukke opp spørsmål hos deltager. Det blir derfor gitt et “spørsmål- og tankekort” til hvert steg slik at jeg i etterkant kan se hvor evt. forvirring oppstod.

## Tilbakemeldinger

Mot slutten av gjennomføringen legger jeg opp til noen refleksjonsspørsmål der deltagerne skal dele hvordan de opplevde konseptet. En grunn til hvorfor jeg ønsket anonym deltagelse var nettopp for å øke sjansen for ærlighet ved disse tilbakemeldingene.



# Resultat

## Deltagelse

6/7 inviterte deltagere gjennomførte workshopen. Etter fristen for gjennomføring hadde utgått ga deltager 7 beskjed om mangel på tid, men at vedkommende skulle forsøke å fullføre i løpet av uka. Deltager hørte deretter ikke fra seg og gjennomførte aldri workshopen. Altså var det 5 deltagere med fasiliteringserfaring og 1 deltager uten fasiliteringserfaring som gjennomførte denne testen.

## Grad av gjennomføring

6/6 deltagere som startet på workshopen, fullførte. Alle spørsmål og oppgaver ble besvart underveis.

## Grad av utfylling

Under gjennomgangen av workshopen i etterkant oppfattet jeg generelt svarene fra deltagerne som godt utfylte.

1 deltager fattet seg noe i korthet (Samme deltager brukte også 15 minutter mindre på gjennomføringen enn estimert).

Flere deltagere brukte noen ganger mer enn 1 post-it til samme svar og satt dem da sammen ved bruk av piler.



5/6 deltagere avga svar der lengden og grad av refleksjon samsvarte med estimert tid og størrelse på gult felt (som jeg brukte for å kommunisere at jeg ønsket et langt og gjennomtenkt svar).

6 min

#### Hvordan opplevde du denne gjennomgangen?

Ris, ros og konkret, brutal ærlighet tas imot med stor takk.

Skriv her

Dette føles, som såvidt notert i tidligere område her, mer som en måte å gi individuell input på. Og som på positivt vis er designet/lagt opp til å invitere til interaktivitet, fremfor et google form.

Jeg savner sålangt den delen hvor jeg lærer av andre, forstår deres perspektiver, og utfordringer de har møtt på som jeg kanskje ikke har tenkt på samme måten før, hvor vi skaper noe i felles som vi så itererer på eller jobber med. videre.

Hvordan det er lagt opp: Superbra. Lett å følge. Gøy med piler, farger og kjendiser med kjendisnotater

100

PS: Når jeg skal lage egne ting, så ser jeg at jeg skriver i skriftstr 226. No biggie men litt knotete om jeg vil legge inn bilder, emojis etc.

1/6 deltagere svarte gjennomgående kort på samtlige spørsmål og oppgaver.

6 min

#### Hvordan opplevde du denne gjennomgangen?

Ris, ros og konkret, brutal ærlighet tas imot med stor takk.

Plankekjøring, Ingen oppgaver jeg/vi ikke har diskutert før på jobben

## Grad av forståelse

6/6 deltagere så ut til å forstå oppgavene og avgi stemmer slik det var planlagt for. 1 deltager valgte å dele stemmen sin i to.



Bruk samhandlingsverktøyet, ie Miro, til å skrive en kommentar og tagge personen. Anonyme? lag en post-it lapp eller noe med beskjed og klistre den så deltager tydelig ser det

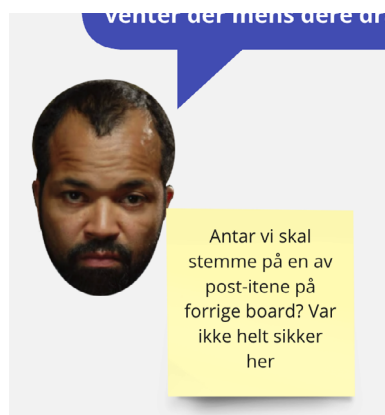


6/6 deltagere forstod oppgaven om å plassere to av sine forslag på fellesmatrisen.



2/6 deltagere meldte om noe forvirring ved avgivelsen av stemmer. 1 deltager lurte på hvilket brett det skulle stemmes på. Likevel avga vedkommende stemmen sin og fortsatte workshopen.

1 annen deltager overså "stemmehodene" og ble ved en tilfeldighet senere oppmerksom på disse og måtte gå tilbake (deltageren uten fasiliteringserfaring).



Jeg overså i starten de boblene og hodene så holdt på å ikke stemme på forslagene mine, tror de ble litt sånn banner-effekt på meg. Overså også litt i starten det som lå over den grønne linja, dvs. at jeg holdt meg mest til instruksene som lå på de hvite områdene.

## “Spørsmål- og tankeskort”

2/6 deltagere brukte spørsmål- og tankekortene for å notere underveis

Noter gjerne tanker og/eller spørsmål som dukker opp underveis

Min erfaring er - Suksesskriterier for å lykkes:

- Vær alltid ekstra godt forberedt: lag en god presentasjon og tilrettelegg Miro-boardet på en enkel oversiktlig måte
- Kjør generalprøve (test) av ws for å avdekke om tiden holder og om oppgavene er tydelige
- Kommuniser tydelig og enkelt - unngå slider med engelske buzzord og vanskelige fremstillinger
- Variasjon mellom individuelle-, team- og plenumsoppgaver
- Gjerne en fasilitator per team/ gruppe

Noter gjerne tanker og/eller spørsmål som dukker opp underveis

Skriv her

Hadde vært interessant å lære mer om hvorfor man synes dette er utfordrende! Er det lyden? At noen kan prate sammen seg i mellom uten at andre får vært med?

Mural har skrevet gode tanker om dette i en leaflet

Noen deltagere skrev tanker og spørsmål underveis i workshopen utenfor spørsmålskortene.

Etter matrisen ble jeg litt usikker på om jeg skulle gjøre noe mer...

Så tok jeg sjansen på å følge den røde linja videre

forslaget du har mest t venter der mens dere dr

Antar vi skal stemme på en av post-itene på forrige board? Var ikke helt sikker her

Plasser de to forslagene nå på den store fellesmatrisen. Deretter møt meg på steg 12. Følg de sorte strekene.

Hmm. Her ble jeg usikker på hva jeg skal gjøre..

Steg 12: Plasser forslag i matrise

(Her er det også oppgitt feil steg i snakkebobla som kan ha bidratt til usikkerheten.)

## Tilbakemeldinger

### Hvordan opplevde du denne gjennomgangen?

**Hvordan opplevde du denne gjennomgangen?**

Ris, ros og konkret, brutal ærlighet tas imot med stor takk.

**ROS**

Meget engasjerende, gøy og originalt 🍌

Forståelige instruksjoner, kort og konsist

Veldig fint med sita/utfordringer for å sette kontekst

Digg å fylle ut i litt sånn "playful-skjema-style" (øker motivasjonen for å gjennomføre)

**IKKE RIS, MEN OBSERVASJON**

Jeg overså i starten de boblene og hodene så holdt på å ikke stemme på forslagene mine, tror de ble litt sånn banner-effekt på meg. Overså også litt i starten det som lå over den grønne linja, dvs. at jeg holdt meg mest til instruksene som lå på de hvite områdene.

Ellers tips topp tomme opp 🍌🍌

Stort sett lett å følge opplegget

Tror det er en fare for at det kommer mindre nytt

Lett å komme med tanker man allerede har

Er det fare for at folk holder seg mer innfor boblene her?

F.eks. det ligner traktorene på- ris per korn - man får sine tilbakemeldinger per pers

Er det et tema av de med småbilde- oppgave med stas W5

Skulle det være mer utarbeidet på formler

Man mindre spore for å bli gjenvert av andre, spore oppne på andres sider, bli offensiv på hva en kan se innenfor

Kan man uttrykke det at man er flere enda bedre?

Så ikke noe på boblene? mentosett et noen av de andre, mentosett i sammenhengen

Kan tenkes at tilbakemeldinger man får gjennom spinn W5 er tidligere - mindre gruppe think?

Hadde likt om det var en form for felles oppsummering i etnotekst

Men tror denne typen opplegg har faktisk bra som "Del 1" i forarbeid - flexbe

Ulike typer W5 med ulike formål

Tror dette opplegget kan brukes for f.eks. prosjekter gjennomgang & behovsdrøgging i samarbeid

Men mindre bra for f.eks. idgennering

Takk Ida! Dette var gøy! Både lærerik og inspirerende. Bra jobba.

Jeg kommer garantert til å benytte meg av dette i møte med kunder fram. Kanskje ikke som en erstatter, men et supplement til workshop med meg som fasilitator. Jeg har i blant gitt deltakerne hjemmelekser enten i mellom to workshops eller i etterkant. Dette hadde vært helt perfekt for det. Som en individuell fortsettelse av en felles workshop.

Jeg har veldig sans for og erfaring med nøye planlagte workshops, hvor min rolle i all hovedsak har vært å sørge for framdrift. Det er sistnevnte bit som må utforskes mer i dette konseptet. Sparrer gjerne videre på dette. Og gleder meg til å høre hva du kommer fram til.

Veldig godt tilrettelagt!  
Du føler det er en fasilitator til stede fordi du har kommunisert oppgavene godt (med unntak av ett sted - overgangen til matrisen...)  
Spennende ide å gjøre det hel-digitalt.  
Gøy å gjøre det selv.  
Litt "trist" å ikke møte andre.  
Lett å "skulke" unna det du ikke gidder.  
Jeg får ingen følelse av hva de andre svarer.  
Jeg får ingen stimulans og nye ideer slik jeg får det i møte med andre deltagere.  
Savner "fellesfølelsen"

Plankekjøring, ingen oppgaver jeg/vi ikke har diskutert før på jobben

### Oppsummering

- Workshopen ble positivt mottatt, da spesielt som en individuell fortsettelse av en gruppeaktivitet, hjemmelekkse eller forberedende workshop i forkant av et større opplegg.
- Flere deltagere påpeker et savn etter gruppeaktiviteter og en følelse av fellesskap. Dette med å skape noe sammen virker å være en sentral del av en workshop i tillegg til verdien som kommer av å bygge videre på hverandres ideer.
- Deltagerne melder at opplegget stort sett var enkelt å følge på egen hånd og stilte seg i hovedsak positive til den interaktive måten å gjennomføre på.

## Hvilke tanker har du rundt å selv ta i bruk en workshop av denne typen?

3. Hvilke tanker har du rundt å **selv ta i bruk** en workshop av denne typen?

Altså

- Ingen fasilitator til stede under workshopen
- Ingen kommunikasjon underveis
- Workshopen kan gjennomføres når som helst

Jeg kan ta det i bruk dersom jeg kjenner deltagerne godt fra før - og er trygg på resultatene.

Kan gjøre det dersom deltagerne er fra samme ståsted eks kun designere. Men ikke dersom vi har ulike roller. Ulike roller = ulike perspektiver, ulikt språk, ulik væremåte. Og det er ofte ws med ulike roller som gir de beste resultatene/ innspillene. Kan gjennomføre det slik når jeg vet at de vil gi forståelige innspill tilbake til meg.

Jeg har så gode erfaringer med workshoper av alle slag så jeg ser ikke behovet pr nå

Takk Ida! Dette var gøy! Både lærerikt og inspirerende. Bra jobba.

Jeg kommer garantert til å benytte meg av dette i møte med kunder fram. Kanskje ikke som en erstatte, men et supplement til workshop med meg som fasilitator. Jeg har i blant gitt deltakerne hjemmeleksker enten i mellom to workshops eller i etterkant. Dette hadde vært helt perfekt for det. Som en individuell fortsettelse av en felles workshop.

Synes det er veldig bra! Kan erkjenne at utfordringen med at det ikke er til et bestemt tidspunkt så utsetter man det kanskje litt, fordi man tenker at man skal sette av god tid til det når man ikke blir forstyrret og gjøre det ordentlig, men da blir det kanskje litt lite effektivt, og kanskje kvaliteten går ned dersom man ender opp med å gjøre det i siste liten .....🙄

Jeg har veldig sans for og erfaring med nøye planlagte workshops, hvor min rolle i all hovedsak har vært å sørge for framdrift. Det er sistnevnte bit som må utforskes mer i dette konseptet. Sparrer gjerne videre på dette. Og gleder meg til å høre hva du kommer fram til.

men veldig fint for å få med "alle", så synes slike workshopper definitivt er nyttig!

Ja, og vi har gjort lignende ting selv

Men tror jeg ville kombinert med en form for felles økt

F.eks fra egen erfaring: gi et individuelt opplegg for deltakeren å evaluere et produkt/tjeneste

Og så samle og jobbe med tilbakemeldinger i fellesskap som neste ledd

Som et grunnlag til videre arbeid: Helt toppen! Dette kan vi benytte oss mer av

Jeg har en hypotese om at på jobb ville det blitt en del "masing" om å få folk til å gjennomføre, selv blant kollegaer en kjenner godt (erfaringsbasert etter å ha sendt ut survey feks). På den andre siden, en litt mer gamifisert skjema slik som her frister kanskje mer!

Som et fellesskap verktøy, for å skape eierskap, respektere hverandre synspunkter etc, savner jeg noen form for interaksjon på andres input.

## Oppsummering

- 1 deltager ser ikke behovet for å ta i bruk en slik workshop da vedkommende har god nok erfaring med verktøykassen hen allerede har på området.
- Hvorvidt et slikt opplegg vil tas i bruk, avhenger blant annet av hva slags deltagere som forventes å gjennomføre. 1 deltager sier at en slik gjennomføring vil gi mening dersom deltagerne kommer fra nogenlunde samme ståsted og dermed har noe samme perspektiver, språk, væremåte etc.
- Deltagere forteller at de nok helst ville brukt et slikt opplegg som en del av en større workshop.
- Da tidspunkt for gjennomføring er såpass fritt, melder 1 deltager om bekymring rundt deltagelse og hvorvidt det kan kreve en del masing fra fasilitators side.

## Tenkte utfordringer og muligheter ved denne typen workshop

1. Kan du tenke deg noen <b>utfordringer</b> knyttet til det å fjerne fasilitator og kommunikasjon med andre deltagere fra en digital workshop?	2. Kan du tenke deg noen <b>muligheter</b> knyttet til det å fjerne fasilitator og kommunikasjon med andre deltagere fra en digital workshop?	
Det åpenbare er at man mister alt som gjerne kommer ut av diskusjon og samhandling. Samskaping skal ikke undervurderes	Kun som nødløsning dersom det er eneste utvei. Men diskusjon i feks Teams/Slack er i såfall et bedre alternativ	
Tja man får ikke spunnet på hverandres ideer underveis da, det spontane, der MAGIEN skjer, men med litt effort så får man jo til det også, hvis man leser på hverandres ideer og bygger videre asynkront.		
Man flytter egentlig mer av fasiliteringsjobben fra gjennomføring til forberedelse?	Stiller større krav til deltakerne - både teknisk/praktisk og at alle bidrar	Fjerner mulighet til å endre kurs, tilpasse, undervise
Her har du gjort en kjempejobb med å legge opp oppgaver. Kan ta en del tid å organisere? Må liksom være litt mer bullet proof?  Savner samskaping. Føles som første del av en større ws. Hvis det er på egen tid, vanskelig å få folk til å prioritere tiden?		
Færre utradisjonelle og gode ideer fordi vi ikke bygger på hverandres innspill Vanskeligere å forstå og tolke resultatene i etterkant (for fasilitator) Kjedeligere - det er i samspill med andre at man blir bedre... Savner kontekst: hvorfor gjør vi dette? hva skal vi sammen oppnå?		
Å jobbe asynkront er toppen, ihvertfall på slike individuelle oppgaver. Da kan man skape større rom for deltagelse når det passer ulike folk, når det er travle kalendere.		
Nevnt det før, men det med å jobbe i fred og ro - selv om det kanskje tar for laaang tid og man tenker seg FOR mye om og blir selvkritisk, at man mister det spontane liksom.		
Men tenker en kombinasjon av begge deler kanskje kunne vært fint ...		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deltagerne konsentrerer seg hele tiden og detter ikke ut pga lange diskusjoner eller en kjedelig presentasjon</li> <li>• Sparer tid</li> <li>• Nytt konsept</li> </ul>		
Skalerer bedre - mulig å gjøre asynkront og med større antall deltakere	Mengden output man får blir større - i klassiske gruppeworkshops blir det ofte konsensus og "ett svar"	Kan være at tilbakemeldinger blir ærligere på denne måten?

### Oppsummering

#### Utfordringer

- Mangel på samskaping, diskusjon og fellesskap.
- Bygger ikke på hverandres ideer
- Får ikke endra kurs på WS
- Kan være tidkrevende å planlegge
- Stiller høye krav til teknisk forståelse
- Vanskeligere å forstå/tolke resultatene i etterkant
- Vanskelig å få deltagere til å prioritere tiden sin og delta

#### Muligheter

- Større rom for deltagelse for ulike folk med travle kalendere.
- Mulighet til å jobbe i fred og ro
- Tiden forsvinner ikke til lange diskusjoner og kjedelige presentasjoner
- Mengden output blir bedre - unngår a gruppen oppnår konsensus og avgir "ett svar"
- Skalerer bedre pga. asynkront arbeid
- Ærligere tilbakemeldinger?

## Hvordan deltagerne opplevde "Geir" (den digitale fasilitatoren) underveis

Morsomt konsept hele greia, :)

God opplevelse fordi du har gitt Geir en karakter. Han er vennlig, enkel å forstå og litt "morsom"

Artig! Følte det ga personlighet.

Veldig morsomt!

Positivt - og bra at det er en lettbeint tone

som nevnt før, overså han litt, men det var ikke med vilje 🤖

### Oppsummering

- Geir virker å ha blitt svært positivt mottatt
- Positive tilbakemeldinger på Geirs personlighet og "lettbeinte" oppførsel
- 1 deltager forteller at hen først ikke la merke til Geir og dermed overså han et godt stykke inn i workshopen.

### Tidsbruk

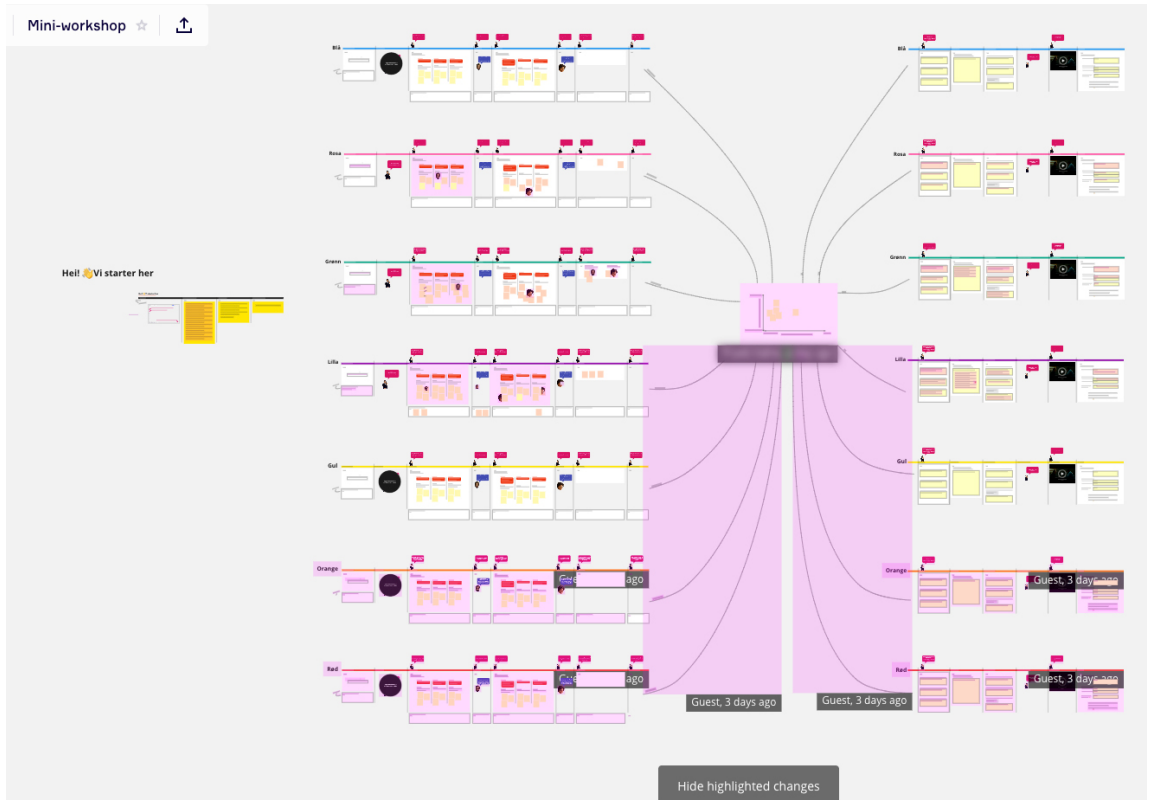
#### Oppsummering

- Deltagerne brukte i snitt 45 minutter på gjennomføringen
- Deltageren uten fasiliteringserfaring brukte 17 minutter mer enn den estimerte tiden på 45 minutter.
- Korteste tid for gjennomføring var 30 minutter. Dette var også deltageren som gjennomgående ga de korteste svarene.



## Andre resultat/funn

Det var veldig spennende og gøy for meg å gå inn på dokumentet etter at fristen for gjennomføring hadde gått ut. Det var tydelig at dokumentet hadde levd et liv uten at jeg hadde vært til stede (Lilla områder indikerer aktivitet).



7 deltagere ble invitert. 3 deltagere fullførte innen fristen på 3 dager selv om alle på forhånd hadde avtalt å gjennomføre innenfor denne tidsrammen. 3 deltagere deltok i løpet av de neste 4 dagene etter en oppfølgingsmail.

3 deltagere gjennomførte med fullt navn og var dermed ikke anonyme. Anonymitet ble påpekt i alle innkallelser, men det er uvisst om dette var med vilje eller en forglemmelse. Navn har blitt fjernet fra dokumentet og fremkommer ikke i denne oppgaven.

## **Deltagelse**

I forkant av workshopen fantes det bekymring for at deltagerne ikke skulle gjennomføre workshopen overhodet. Da det i høy grad ble lagt opp til at deltagerne selv skulle distribuere egen tid, kunne det forekomme at flere glemte det eller prioriterte det bort. Da det etter fristen var under halvparten som hadde fullført, opplevde jeg å måtte mase for å få resten til å fullføre. Det kan være at workshopen ble nedprioritert fordi det ikke var en del av arbeidet som deltagerne er forventet å gjøre slik at det ville vært en høyere grad av gjennomføring ved fristen dersom det var en arbeidsoppgave de ble pålagt via jobb. Videre kan det være at deltagelsen hadde blitt høyere dersom alle hadde fått tildelt en tid å gjennomføre på. Da deltagelsen her var anonym, kunne jeg ikke dele ut tidspunkter, men det ville nok vært et grep å gjøre ved en eventuell ny gjennomføring.

## **Grad av gjennomføring**

Opplegget i seg selv var, som forventet, nokså enkelt å følge ifølge deltagerne. Da deltagerne selv har erfaring fra workshops, var opplegget de møtte i denne gjennomføringen kjent for de fleste. Det var heller strukturen som hadde endret seg da det ikke var andre til stede. Det ville vært interessant å teste ut en lignende workshop med deltagere uten erfaring fra workshop overhodet, men for opplegget jeg her testet ut, var nok det en forutsetning for at det gikk såpass sømløst.

## **Grad av utfylling**

Flertallet av deltagerne ser ut til å ha tatt seg god tid til å svare utfyllende underveis. Noen har i tillegg forsøkt seg på noen morsomheter underveis ved å dele stemmene sine i to og andre festlige kommentarer (eksempelvis dette sitatet fra en deltager: "Jeg liker Geir. Jeg tror vi kan bli venner."). Dette kan tyde på at deltagerne ikke følte seg spesielt stresset underveis og at tiden som hadde blitt estimert i forkant, stemte overens med virkeligheten.

## **Grad av forståelse**

Ved gjennomgang av testen i etterkant ser det ut til at alle har forstått opplegget med avstemning og plassering av forslag i fellesmatrisen. Igjen var det lagt opp til et nokså enkelt opplegg slik at jeg fikk testet strukturen og det ikke ble for mye fokus på innholdet dersom det var vanskelig å forstå.

I forkant av workshopen opplyste jeg også deltagerne om målet mitt med workshopen slik at de forstod at det var strukturen som skulle testes og ikke metodikken. Det var altså ikke en slags fiktiv workshop som disse fasilitatorene nok ville gjennomskuet nokså raskt. Dermed ga deltagerne konkrete og konstruktive tilbakemeldinger på strukturen underveis basert på målet jeg hadde opplyst om på forhånd.

## **“Spørsmål- og tankeskort”**

Spørsmålskortene ble ikke veldig mye brukt. Deltagerne skrev tanker og tilbakemeldinger overalt i dokumentet der de følte det passet best. Likevel kan et slikt spørsmålskort ha oppfordret deltagerne til å fortelle meg hva de tenker. Det sender et signal om at jeg ønsker tilbakemeldinger underveis - noe jeg mottok av flertallet. Videre, i en workshop med andre deltagere uten like mye erfaring, kan det være at slike spørsmålskort burde vært enda tydeligere for å “tvinge” deltageren til å dele tankene sine. Disse spørsmålene og tankene kan da være et godt utgangspunkt for diskusjon i et senere møte eller en workshop.

## **Tilbakemeldinger**

3 tilbakemeldinger jeg synes var ekstra interessante var

1) Hvem passer dette for? Kanskje dette opplegget gjør seg mer når deltagerne er kjent med workshops fra før, har et lignende tankesett og kanskje erfaring med design og/eller tech? Det kan være at opplegget jeg testet ut ikke ville fungert dersom jeg hadde mange ulike personligheter og roller i workshopen.

2) I hvilke sammenhenger passer opplegget? Kanskje det ikke skal være en workshop i seg selv, men heller være med på å styrke en annen workshop før, under eller etterpå.

3) Mulig å skape et asynkront fellesskap? Samtlige kommenterer på følelsen av å jobbe sammen med andre og bygge på hverandres idèer. Det hadde vært

interessant å utforske hvordan samarbeid kunne ha blitt en del av workshopen jeg nå tester, men da spesielt hvordan deltagerne kunne ha samarbeidet selv om de ikke var til stede på samme tid.

## **Annet**

Det er interessant hvor positive deltagerne stilte seg til Geir (den digitale fasilitatoren). Kanskje tyder dette på at deltagerne var nokså like i tankesettet sitt? Eller kanskje personligheten til Geir fant en gylden middelvei mellom nøytral og humoristisk slik at det ikke ble irriterende. Uansett er dette med historiefortelling og humor noe som jeg gjerne hadde utforsket videre. Det blir en slags “gamification” i opplegget som jeg tror har stort potensiale når det kommer til for eksempel verdiskaping, motivasjon, stemning og entusiasme. Spesielt når det ikke er andre til stede som kan ta denne rollen.

Selv om en slik workshop ikke krever noe av fasilitatoren underveis, krever den vel så mye forarbeid og jobb i forkant. Håpet er at en etter hvert ville fått en verktøykasse som kunne blitt gjenbrukt og formet til å passe ulike formål slik at den på sikt ikke ville vært like tidkrevende.

Da fasilitator ikke er til stede, blir oppgaven med å predikere oppførsel og utfall, desto større. Det vil være viktig å minimere sannsynligheten for misforståelser og uønskede utfall slik at en del tid går med på å prøve ut gjennomføringen og sette seg inn i ulike scenarier som kan oppstå underveis.

Fra innsikt og egen erfaring kommer det frem at workshops ofte blir sett på som noe gøy og som et avbrekk i hverdagen. Digitale workshops har en ekstra utfordring da de skal forekomme på skjerm og deltagerne nok ikke opplever et avbrekk på samme måte, spesielt ikke når mange nå også har hjemmekontor. Jeg tror det er viktig å fortsette å finne måter å overraske på digitalt, få deltagerne til å smile, føle på mestring og ha det gøy. Introduksjonen av personligheten Geir var et forsøk på dette. Den tullete og uformelle tonen til Geir kan være med på forventningsstyring. I tillegg virket det i dette tilfellet som at deltagerne satt pris på å bli med på en liten historie. Det blir da også tydelig (spesielt for fasilitatorer) hvor mye jobb som ligger i forkant som igjen kan motivere deltager til å gjøre en ekstra innsats.

# Konklusjon

## Konklusjon

---

En rekke utfordringer og muligheter oppleves når fasilitatorer står ovenfor en digital workshopgjennomføring. Etterhvert som det utvikles flere måter å gjennomføre digitale workshops på, vil det bli desto viktigere for fasilitatorene å ha god oversikt over hva slags gjennomføring som vil føre til det beste resultatet i hvert enkelt tilfelle.

I denne oppgaven testet jeg ut et workshop-konsept helt uten fasilitator. En slik gjennomføring vil i noen tilfeller være passende, da spesielt som en individuell oppvarming i forkant av workshopen eller som "hjemmelekse" mellom to workshops. Videre kan det også være et godt alternativ i tilfeller hvor deltagerne er kjent med tema, hverandre og verktøyet fra før.

Det vil alltid være fordelaktig å se på nye måter å gjennomføre digitale workshops på. Etter hvert som teknologien endres, samfunnet går fremover og folk generelt blir mer trygge på bruken av digitale verktøy, vil også workshopgjennomføring måtte fornye og utvikle seg. Det kan være disruptiv teknologi som igjen gir liv til nye verktøy, men også mindre, erfaringsbaserte endringer i strukturen som kan bidra til en bedre opplevelse av- og verdiskaping i workshopen.

Som en fortsettelse på arbeidet fra denne masteroppgaven hadde det blant annet vært interessant å se nærmere på muligheten for asynkront gruppearbeid i workshops. Jeg mener det finnes et tydelig potensiale i det å kunne jobbe asynkront og gjennomføre workshopen på et sted i en tid som passer deltagerne best. Gruppearbeid er også det fasilitatorene i testen etterlyser i stor grad, for å kunne spille videre på hverandres idèer og få en følelse av fellesskap. Kanskje finnes det måter å skape denne følelsen på selv om workshopdeltagerne ikke er til stede samtidig. Nettopp dette hadde vært interessant å undersøke videre.

Videre ville det også vært interessant å teste et lignende konsept på flere uten fasiliteringserfaring eller særlig erfaring med digitale verktøy. Testen jeg gjennomførte i dette prosjektet hadde nok måttet gjennomgå en del endringer for å tilpasse den til en annen målgruppe, men jeg tror likevel det er mulig å

lage et lignende opplegg for dem også. Det gjelder kanskje da å holde seg til de verktøyene som målgruppen er vant til. Eksempelvis kunne Excel eller Google Documents vært alternative verktøy til Miro dersom målgruppen ikke var så vant til å bruke teknologi på den måten som jeg la opp til i denne testen.

Konseptet jeg testet ut i dette prosjektet vil eksempelvis kunne være nyttig for fasilitatorer som ofte gjennomfører workshops og da er nødt til å produsere et nytt, skreddersydd opplegg hver gang. Kanskje kan dette konseptet brukes som en hjemmelekse og gjenbrukes i flere situasjoner? Kanskje det også kan fungere som et velkjent format for deltagerne slik at det kan bli brukt av de samme personene flere ganger. Konseptet kan også være nyttig der deltagerne ikke har mulighet til å gjennomføre samtidig eller for eksempel der noen av deltagerne befinner seg på et sted uten spesielt god internettdekning. Det er av min oppfatning at det ikke alltid er nødvendig at deltagerne deltar samtidig i workshops, men at behovet for dette kan vurderes i hvert enkelt tilfelle.

## Kilder

---

AJ&Smart. (u.å.). Design Sprint Masterclass by AJ&Smart. Hentet 01. november 2020, fra <https://ajsmart.clickfunnels.com/home-page24759086>

Cherry, Kendra. (2020). How Does the Hawthorne Effect Influence Productivity?. Verywell Mind. Hentet 18. oktober 2020, fra <https://www.verywellmind.com/what-is-the-hawthorne-effect-2795234>

Gibbons, Sarah (2020a). Foundational UX Workshop Activities. Nielsen Norman Group. Hentet 25. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/workshop-activities/>

Gibbons, Sarah (2020b). Workshop Facilitation 101. Nielsen Norman Group. Hentet 9. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/workshop-facilitation-101/>

Groupthink | Psychology Today. (u.å.). Hentet 11. oktober 2020, fra <https://www.psychologytoday.com/intl/basics/groupthink>

IDEO Design Thinking. (u.å.). IDEO | Design Thinking. Hentet 5. september 2020, fra <https://designthinking.ideo.com/>

Kaplan, Kate, (2019). 5 UX Workshops Cheat Sheet. Nielsen Norman Group. Hentet 9. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/5-ux-workshops/>

Malt, U., & Grønmo, S. (2020). Strukturert intervju. I Store norske leksikon. [http://snl.no/strukturert\\_intervju](http://snl.no/strukturert_intervju)

WORKSHOP | meaning in the Cambridge English Dictionary. (u.å.). Hentet 13. oktober 2020, fra <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/workshop>



## Bibliografi

---

7 huskeregler for bedre digitale møter | SoCentral. (2020, april 16). <https://www.socentral.no/aktuelt/7-huskeregler-for-bedre-digitale-moter/>

Collaborating remotely on work tasks increases productivity. (u.å.). EGGS Design. Hentet 25. august 2020, fra <https://eggdesign.com/stories/read/collaborating-remotely-on-work-tasks-increases-productivity>

De beste tipsene for å lykkes med digitale workshops. (2020, april 3). DigitalNorway. <https://digitalnorway.com/de-beste-tipsene-for-a-lykkes-med-digitale-workshops/>

Design Kit. (u.å.). Hentet 25. august 2020, fra <https://www.designkit.org/methods>

Fessenden, Therese. (2020). Tools for Remote UX Workshops. Nielsen Norman Group. Hentet 25. august 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/tools-remote-ux-workshops/>

Gibbons, Sarah. (2019). Dot Voting: A Simple Decision-Making and Prioritizing Technique in UX. Nielsen Norman Group. Hentet 10. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/dot-voting/>

Kaplan, Kate (u.å.-a). How to Prioritize Ideas from UX Brainstorming Sessions (Video). Hentet 10. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/videos/prioritize-ideas-ux-brainstorming/>

Kaplan, Kate. (u.å.-b). Using Prioritization Matrices to Inform UX Decisions. Nielsen Norman Group. Hentet 10. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/prioritization-matrices/>

Kaplan, Kate. (2017). Nielsen Norman Group: UX Research, Training, and Consulting. Nielsen Norman Group. Hentet 10. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/ux-workshop-agendas/>

Kaplan, Kate. (2020). UX Workshops vs. Meetings: What's the Difference? Nielsen Norman Group. Hentet 11. september 2020, fra <https://www.nngroup.com/articles/workshops-vs-meetings/>

Methods & Tools curated by Hyper Island. (u.å.). HI Toolbox. Hentet 25. august 2020, fra <https://toolbox.hyperisland.com/>

Project of How → Methods. (u.å.). Project of How. Hentet 25. august 2020, fra <https://projectofhow.com/methods/>

Tippin, M., Kalbach, J., & Chin, D. (u.å.). The Definitive Guide To Facilitating Remote Workshops. 76.

Solberg, Marthe Trygg. (2020). Tips til digitale møter og workshops. Hentet 28. august 2020, fra <https://itera.no/no/nyhetsrom/blogg/2020/tips-til-digitale-moter-og-workshops/>

