

Detta pattern eller metodik har arbetsnamn 'the Pigalle Design Approach' och handlar om hur man får till detta arbete, praktiskt, utifrån olika verksamheeters o medarbetares förutsättningar och förmågor. Det bygger på innovatoinstänkande, learning och double loop learning och hur man inte bara prioriterar vad som är viktigast, utan hur man förstår vad som är viktigt och hur man kan producera fungerande lösningar utifrån det. Inte heller detta är ngt nytt, insikten och kunskapen om detta har funnits mycket länge, men av olika skäl utarmats när det utvecklats i riktningar som låser, och tappar grundsyftet, t.ex 'Lean' eller 'Ständig förbättring' o PDCA, vilket inte är lika med 'Innovationstänkande'. Den hittills bästa form vi sett för detta är 'Design Sprint', men dess problem är att bara hantera en sak i taget samt att det inte fungerar löpande, kontinuerligt. 'Innovationsguiden' är åt samma håll men lider av samma begränsningar.

- 'the Pigalle' ut går från en mycket enkel formel:
 - o I Insikter om o formulera problemdefinition inkl HMWs.
 - o II Hypotes o Ansats om en lösning.
 - o III Hur kan vi prova om vi är rätt ute, inkl att välja mellan alla I o II'r vi gjort och effektiva sätt att testa, kanske testa flera saker samtidigt, så vi vet.
 - o X Kör experimentet.
 - o L Learning. Fungerade ansatsen. Fungerade arbetssättet (double loop learning).
- Detta bygger i grunden på insikter bl.a från boken 'Conceptual Blockbusting' (Adams) som var en av de första att ta upp detta synsätt, samt 'Cynefin' (Snowden) och som båda illustrerar problem som 'komplexa' isf 'komplicerade' och att dessa inte kan analyseras utan bara utforskas, probe/sense.