

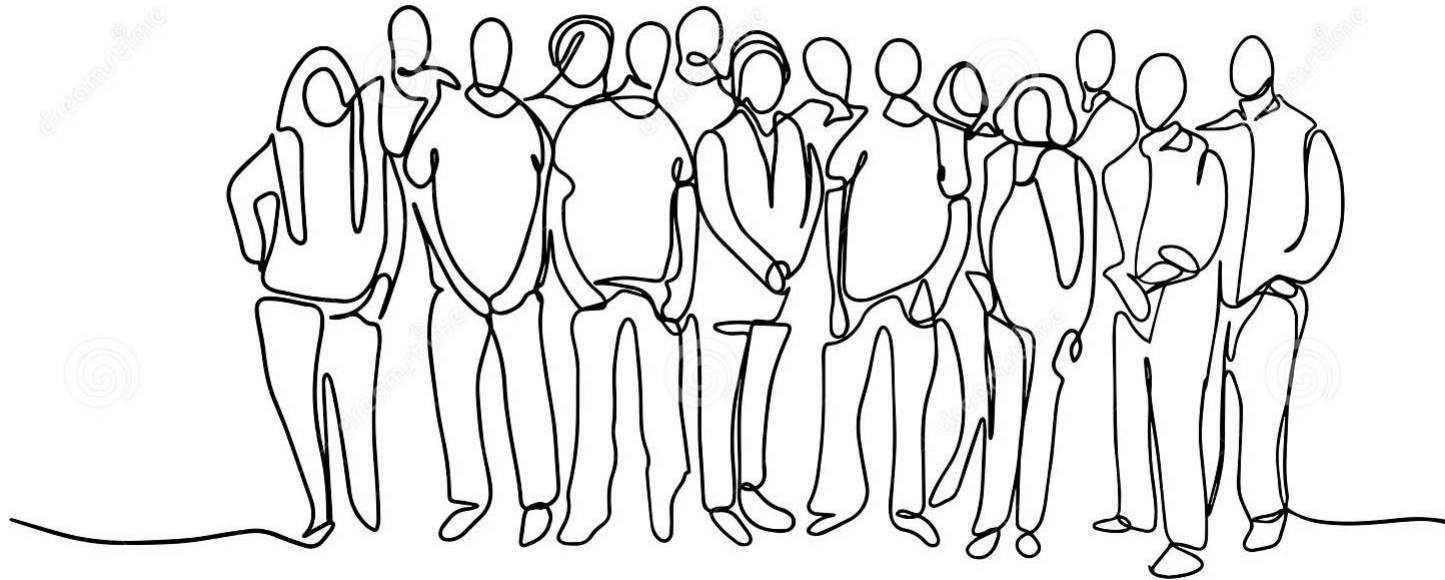
## A hand-drawn illustration of a glowing lightbulb with a yellow glow, surrounded by various business and creative icons like arrows, a lightbulb, a bar chart, and a pie chart. The background is split into pink, green, and orange sections.

# Hvem er vi?

- Solveig Bjørkholt
- Alex Moltzau
- Christina Lokken



# Hvem er dere?



# Mitt første ideathon...

[Ideathon 2020 - Highlights - YouTube](#)

“Kreativ problemløsning i team”

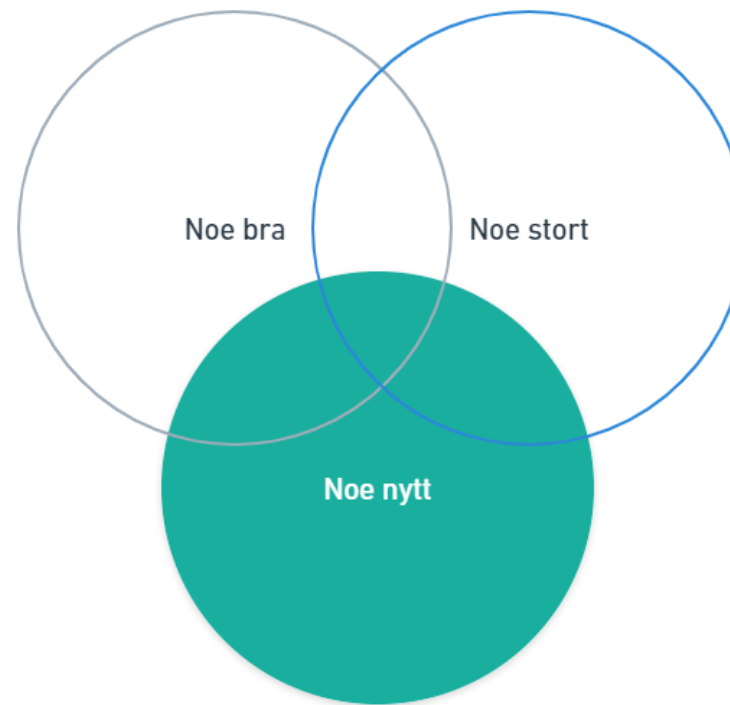


# PODS

POLITICAL DATA SCIENCE HACKATHON



# Små oppgaver ...



# Motivation level

For a client project:



For a Hackathon:



CommitStrip

**... og tette deadlines**

# Hva skal vi gjøre på dette ideathonet?

DAG 1 (1. mars)

- Milepæl 1:  
Teamet idémyldrer rundt en problemstilling og hver deltager leverer inn en idéskisse hver

DAG 2 (13. mars)

- Milepæl 2:  
Teamet bestemmer seg for en idé, lager en illustrasjon av ideen og forbereder en presentasjon

DAG 3 (24. mars)

- Milepæl 3:  
Teamet presenterer ideen



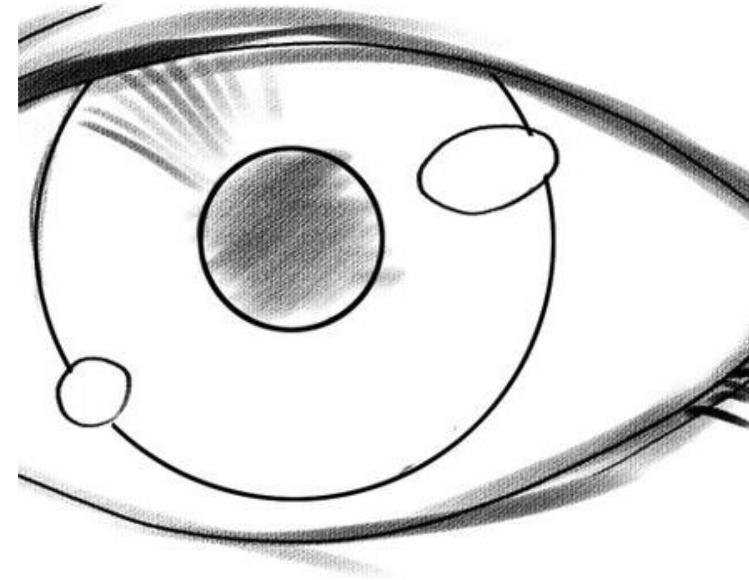
# Problemstillingene vi har fått inn fra dere

- Hvordan kan vi sørge for involvering av flere departementer i tverrsektorielle prosesser?
- Hvordan kan vi best skape gode løsninger for grupper med lavere politisk påvirkningskraft i beslutninger som angår dem?
- Hvordan få til mer samarbeid, harmonisering og informasjonsutveksling mellom departementer og etater?
- Hvordan kan departementene sørge for en helhetlig styring og samordning som legger til rette for å nå klimamålene?
- Hvordan kan vi få til økt balanse i en travel hverdag i krysspress mellom faglighet, nøyaktighet og effektivitet?



# Steg 1: Å se etter

- Alle ideer starter med å se noe på en ny måte  
Å spørre "hvorfor"-spørsmål
- Å høste fordelene av å:  
Være ny (barneøyne / turistøyne)  
Jobbe der skoen presser (grasrotinnovasjon)
- "Growth mindset"





## Eksempel på "å se etter": Kodecafé



# Å i en byråkratisk kontekst

- To hovedkomponenter i byråkratiske organisasjoner:

**Roller:** En formell avgrensning av ansvar, organisert inn i et hierarki av folk som har ekspertise til å gjennomføre oppgavene gitt av deres rolle.

**Regler:** Aktiviteten bestemmes av regler som anvendes universelt og upersonlig.

EFFEKTIVT, MEN IKKE FLEKSIBELT

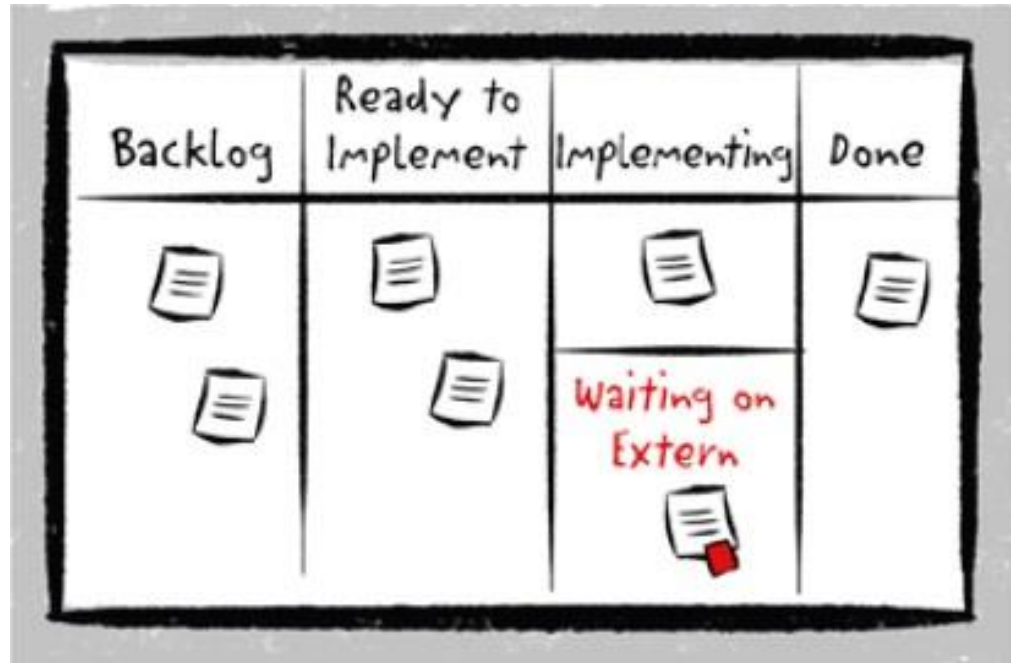


*Reglene  
er fulgt!*

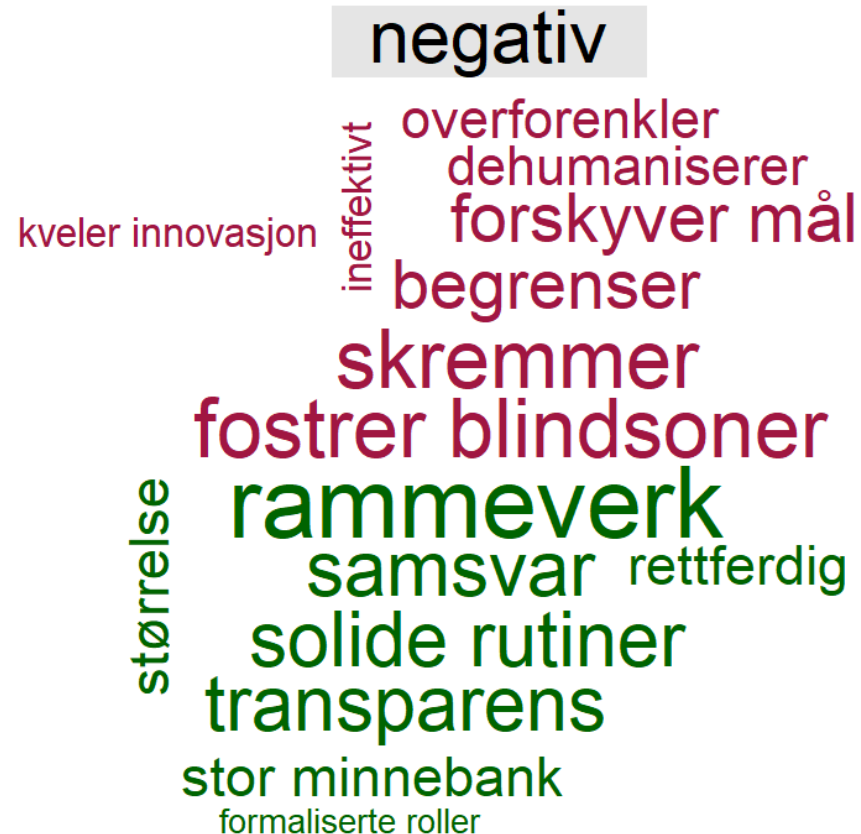


# Å i en byråkratisk kontekst

- En historie om en lov og dens 60 dagers frist på utrulling
- Waiting on extern



# Fordeler og ulemper med byråkratiet



# Øvelse:

## Intervju

- Vend deg mot en person du sitter ved siden av eller i nærheten av.
- Den eldste personen intervjuer først den yngste, deretter bytt om.

Hva var din aller første jobb?

Hva har du opplevd som din viktigste oppgave i arbeidslivet?

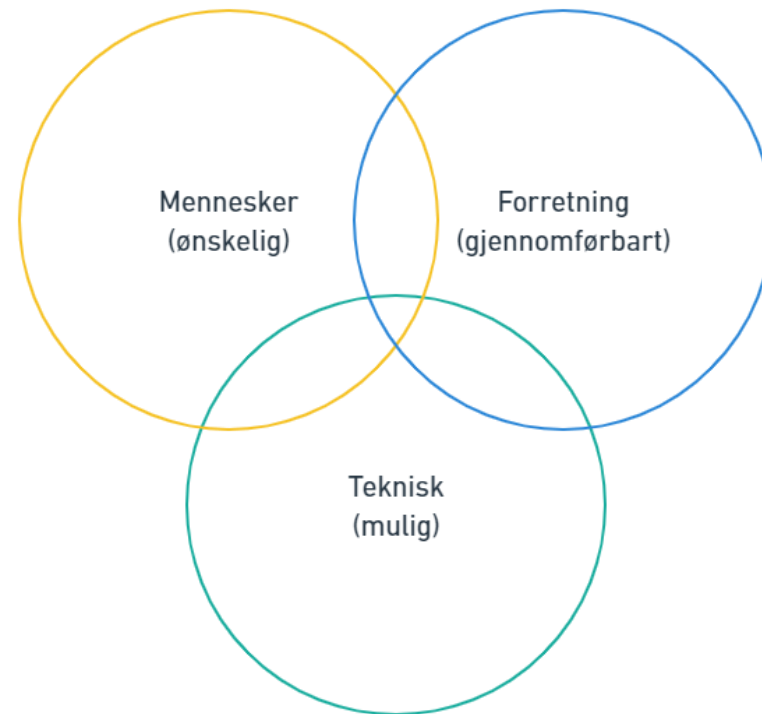
Hvis du kunne gjort noe annerledes i karriereveien din, hva skulle det vært?

## **Steg 2: Hva betyr egentlig denne problemstillingen?**


*"It's not what you don't know that gets you into trouble, it's what you know for sure that ain't so"*  
– Mark Twain



# Mannen og maskinen

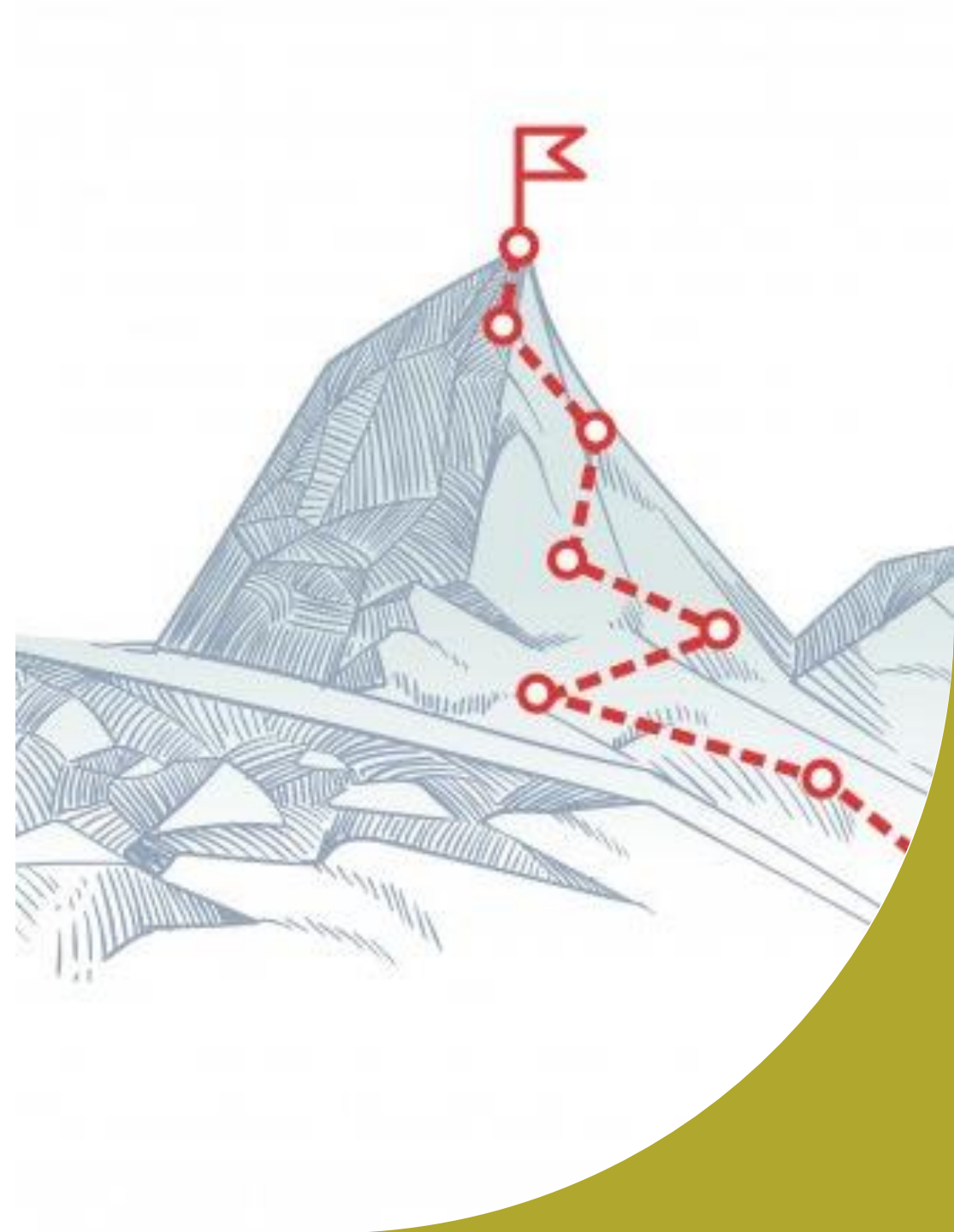


# Hvordan få oversikt over problemstillingen

- Forstå
  - Bryte ned
  - Kjenne på
  - Omformulere
  - Organisere
- 

# Forstå

- Problemstillinger handler om et overordnet mål  
*Oppnå verdensherredømme*



# Bryte ned

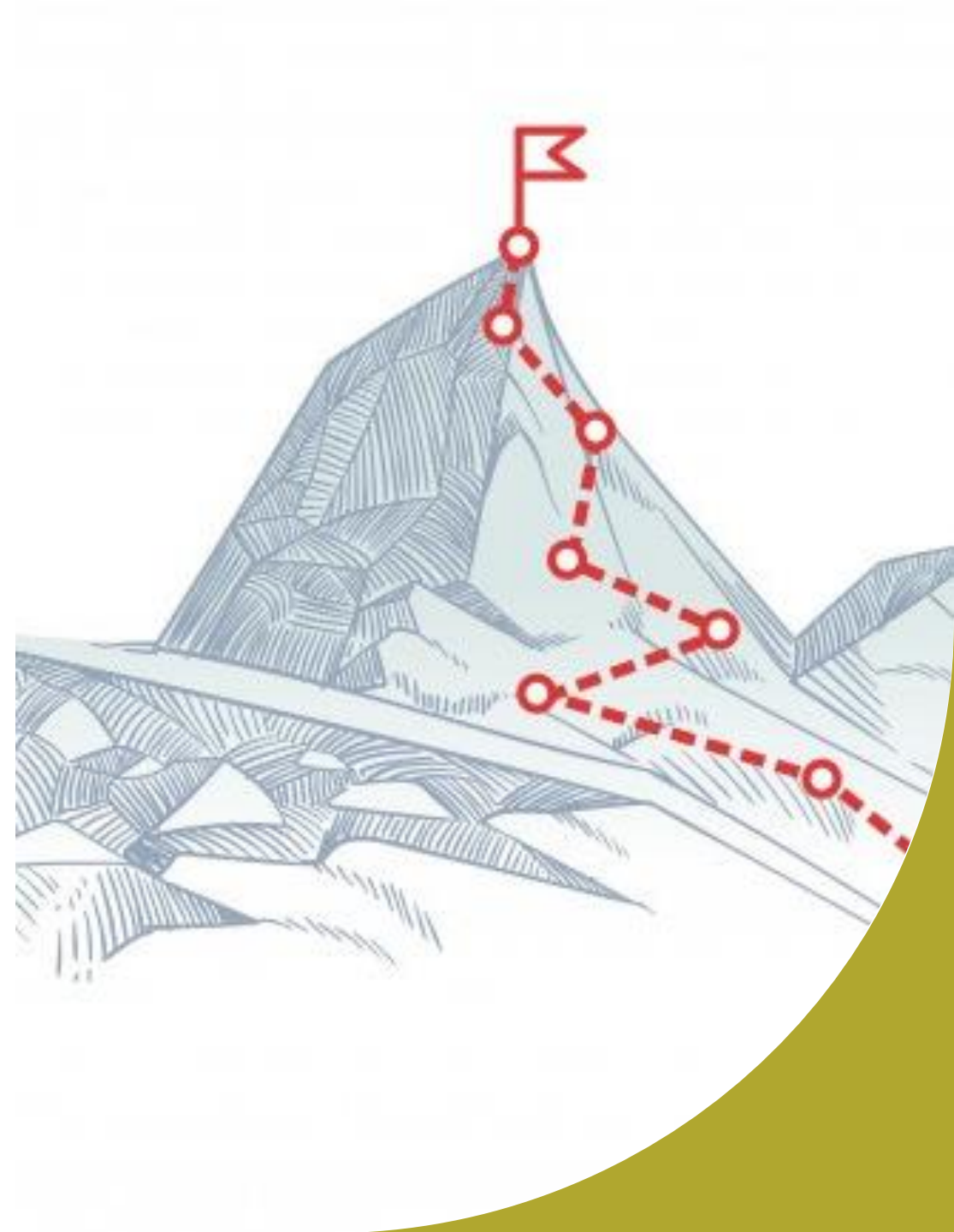
*Oppnå verdensherredømme*

- Bryte ned i mindre deler

*Eobre Tyskland*

*Eobre Danmark*

*Eobre Spania ...*

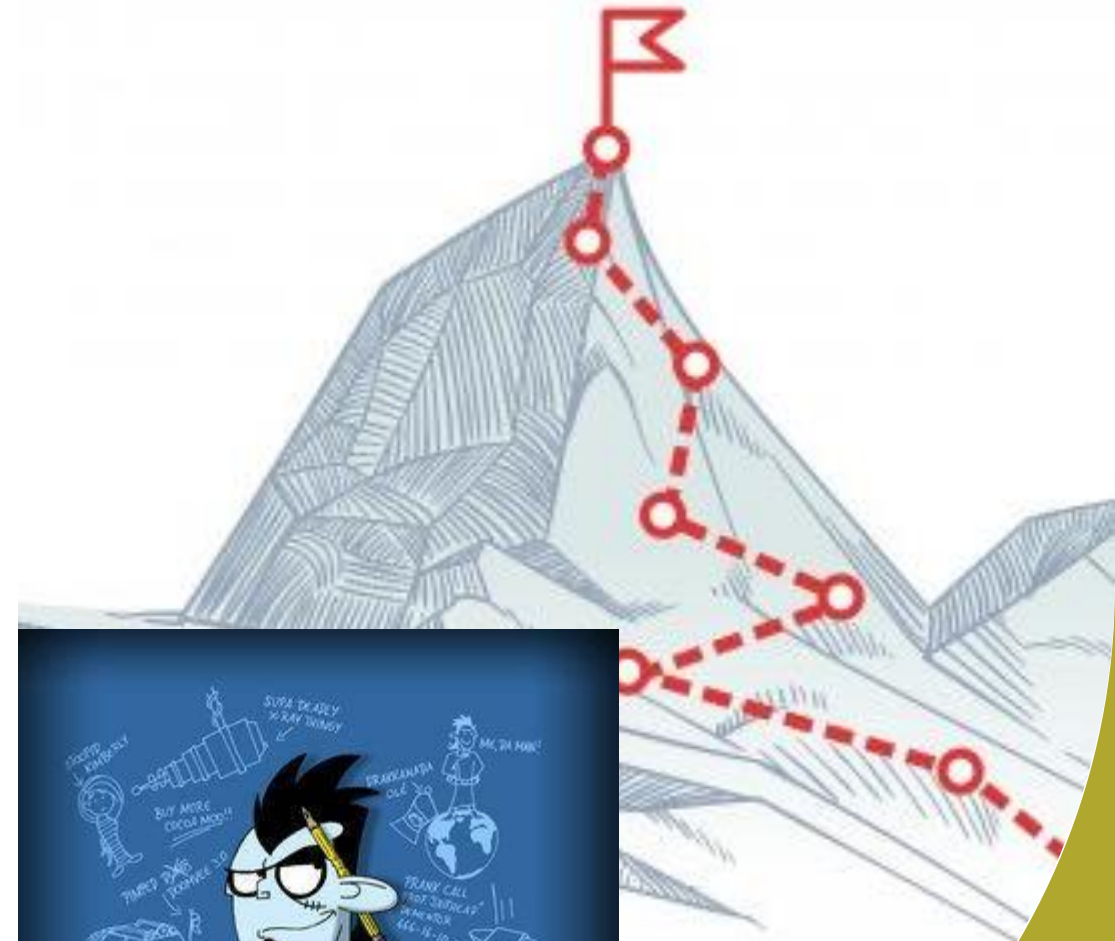




# Brukerhistorier

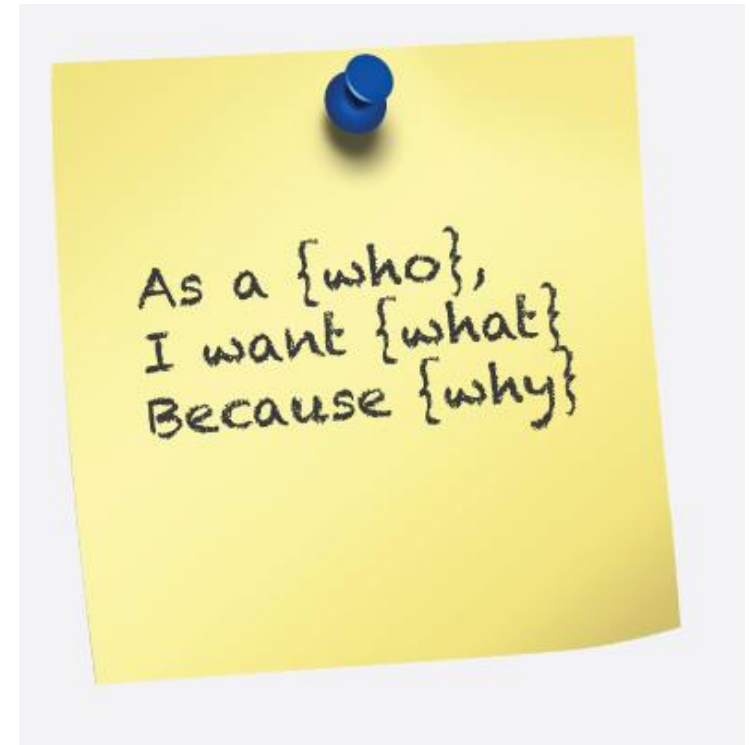
# Oppnå verdensherredømme

- Bryte ned i mindre deler  
*Erobre Tyskland*  
*Erobre Danmark*  
*Erobre Spania ...*
- Forstå aktørene og deres behov (brukerhistorier)  
*Som et ondt geni ønsker jeg et laboratorium så jeg kan lage giftig apfelstrudel*



# Kjenne på

- Grunnstein for menneskefokusert innovasjon: Empati  
Brukerhistorier for å forstå utfordringen



# Eksempel: Årsrapporter



# Noter til regnskapet for 2019

Beløp i tabeller vises i tusen kr

## Note 4 - Immaterielle eiendeler

	Goodwill	Rettigheter og lisenser	Varemerke	Software	Sum
Anskaffelseskost pr. 01.01.19	17 093	48 800	100	224 038	290 031
Tilgang	0	0	0	24 253	24 253
Anskaffelseskost pr. 31.12.19	17 093	48 800	100	248 291	314 284
Akk. avskrivning pr. 31.12.19	-6 837	-23 155	0	-186 196	-216 188
Balanseført verdi pr. 31.12.19	10 256	25 645	100	62 095	98 096
Årets avskrivninger	3 419	9 386	0	21 078	33 883
Avskrivningsplan	Inntil 5 år Lineær	Inntil 5 år Lineær	Inntil 5 år Lineær	Inntil 5 år Lineær	

## Note 5 - Varige driftsmidler

	Påkostning lokaler	Driftsløsøre, inventar o.l.	Sum
Anskaffelseskost pr. 01.01.19	56 633	162 395	219 028
Tilgang kjøpte driftsmidler	0	1 491	1 491
Avgang solgte driftsmidler	0	-5 230	-5 230
Anskaffelseskost pr. 31.12.19	56 633	158 656	215 289
Akk. avskrivning pr. 31.12.19	-47 475	-137 953	-185 428
Balanseført pr. 31.12.19	9 158	20 703	29 861
Årets avskrivninger	3 068	15 329	18 397
Økonomisk levetid	Inntil 10 år	Inntil 10 år	
Avskrivningsplan	Lineær	Lineær	

## Note 6 - Datterselskap, tilknyttet selskap mv

Selskap	Kontor	Eierandel	Stemmegrønde	Resultat 2019	Egenkapital pr. 31.12	Bokført verdi pr. 31.12
Sentraldistribusjon AS	Oslo	100 %	100 %	11 131	11 447	960
Ex Libris Forlag AS	Oslo	100 %	100 %	0	117	100
Teologisk Forlag AS	Oslo	100 %	100 %	0	30	30
Tanum AS	Oslo	100 %	100 %	0	30	30
Barne Forlag AS	Oslo	100 %	100 %	0	30	30
Unibet AS	Oslo	50 %	50 %	0	30	15
Stemtel AS	Oslo	50 %	50 %	6 138*	2 117*	3 500
Teologisk Forlag 2 AS	Oslo	100 %	100 %	0	30	30
Sum				17 269	13 831	4 695

# Omformulere

Innsikt

Behov

Brukerhistorie  
(point of view)

Hvordan kan vi...  
«how might we»

## Insight

Users don't want to miss relevant content like coupons and points

Users don't want to spend too much time in the app while shopping

Users expecting more interactive services while shopping in a POS

## Need

Users need to be notified for available benefits

Users need to have all relevant information in one place

Users need to have a digital connections with the stationery POS

## POV

Users need to have a **automatic notification** because **they don't want to miss out on coupons and points**

Users need to have all **relevant information in one place** because **they don't have to much time for the app**

Users need to have **digital connection** because **they are expecting more interactive services**

## HMW

How might we **automatically push relevant notification** to our users?

How might we **filter relevant point of sale content** to our users?

How might we **provide more useful services** to our users?

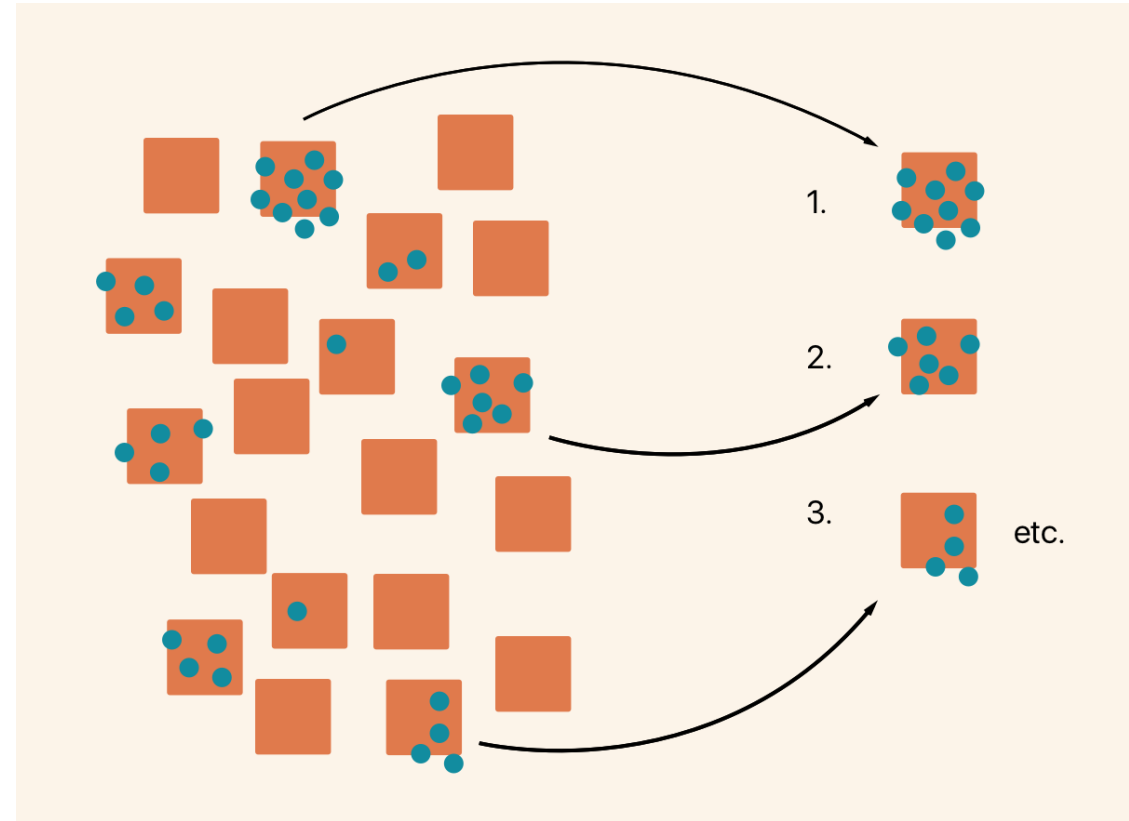


# Omformulere problemstillingen

- Hvordan kan vi gjøre det enklere å ta med ski på t-banen?
- Hvordan kan vi gjøre det enklere å reise med mye bagasje på t-banen?
- Hvordan raskt og uten styr komme seg ut på ski i Oslo-marka?
- Hvordan bruke minst mulig tid på transport og mest mulig tid på skigåing?



**Velge spørsmål å  
ta utgangspunkt i**

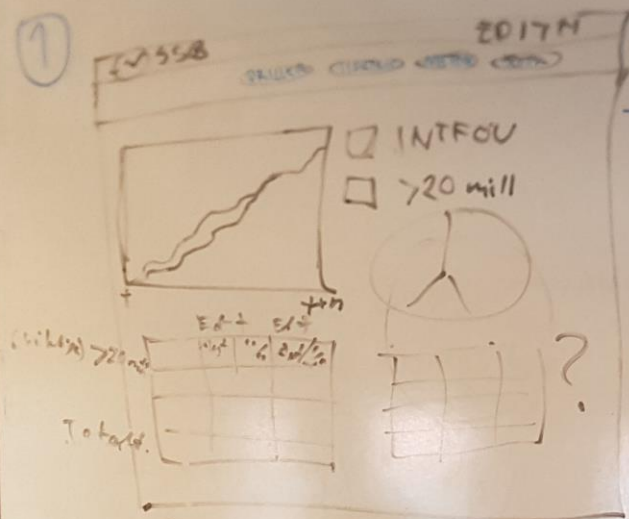


# PAUSE

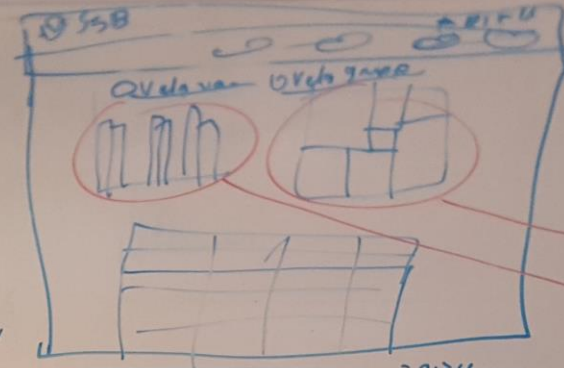
15 minutter

## **Steg 3: Å komme opp med ideer**

- *Den beste måten å finne en god idé er ved å få mange ideer*

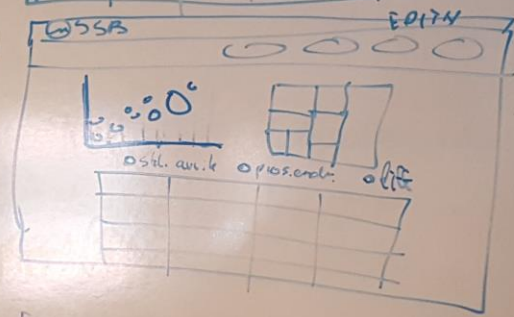


② →



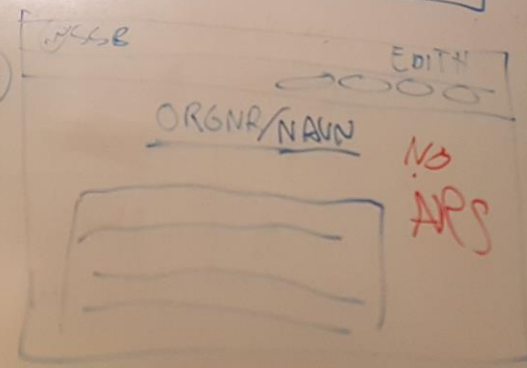
○ Oversikt  
 - store endr. t-1 & t-2  
 - se uteliggere  
 - sammenlikne variable se  
 hvor sammen  
 Kan se vilkåge enheter  
 Kan se store endringer

↓  
 ③

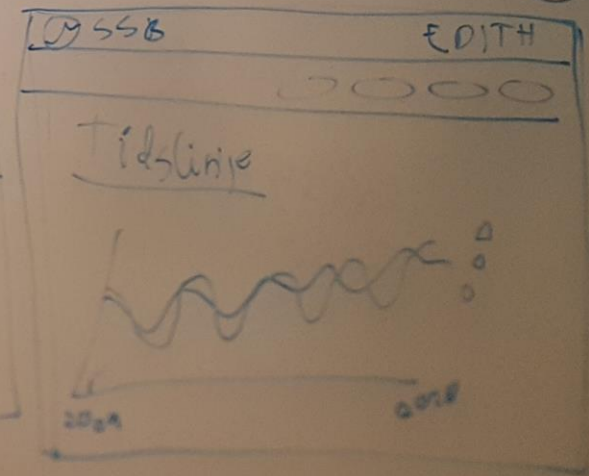


○ Oversikt over orgnr.  
 innad i gruppe

↓  
 ④



⑤



- ① Svarinnangang - hvor mange svar?
- ② Antall editekt - hvordan ligger editektene an?

### Plots

- Boble diagram  
 → for å finne uteliggere & se  
 sammenheng mellom variabler
- Tidslinje  
 → lang tidsspanne
- Heatmap (m/ tid og variabler)

**Tegning er  
 gull verd**

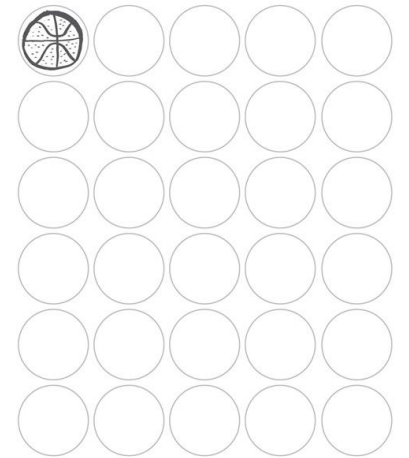
# Øvelse:

## Tolv sirkler

- På det blanke arket dere har mottatt per gruppe, tegn 12 sirkler

På 3 minutter:

- Gjør om så mange av sirklene som dere kan til gjenkjennelige runde objekter
- Til slutt, se etter to ting:  
Antall ideer  
Variasjon i ideer



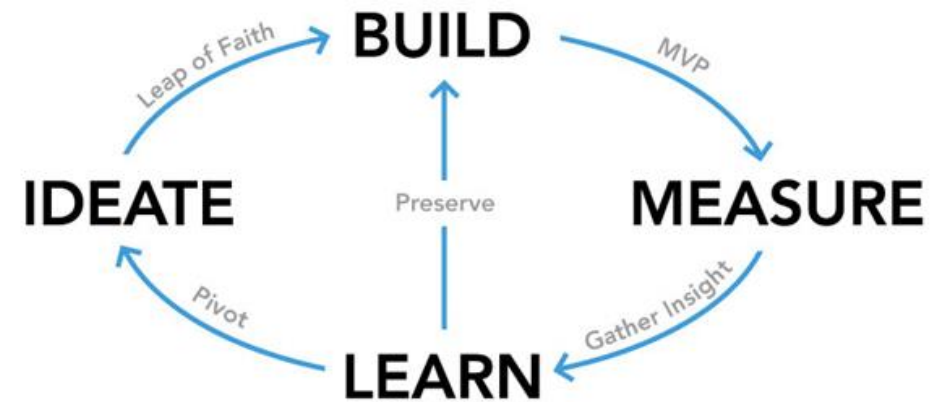


# Hvordan få til en god idésesjon?



# Kunsten å feile

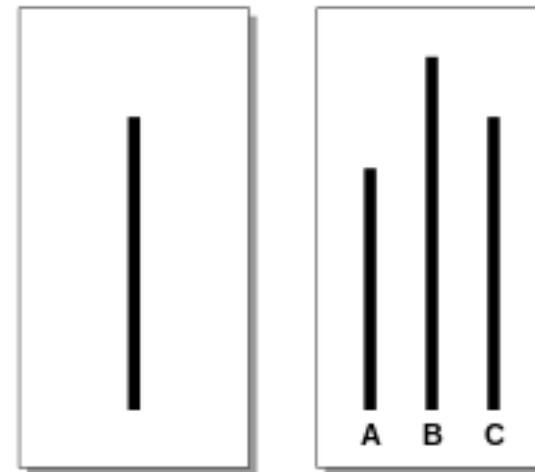
- Å feile er bra fordi...
  - Det tillater oss å lære
  - Det gjør at vi kan la være å gjøre ting som ikke funker
  - Det viser at vi prøver



# Gode hver for oss – best sammen!

## Samarbeid og team

- Er det alltid best å jobbe i team?
- Fire farer:
  - Sosial loffing
  - Produksjonsblokk
  - Evalueringsangst
  - Gruppeteknking



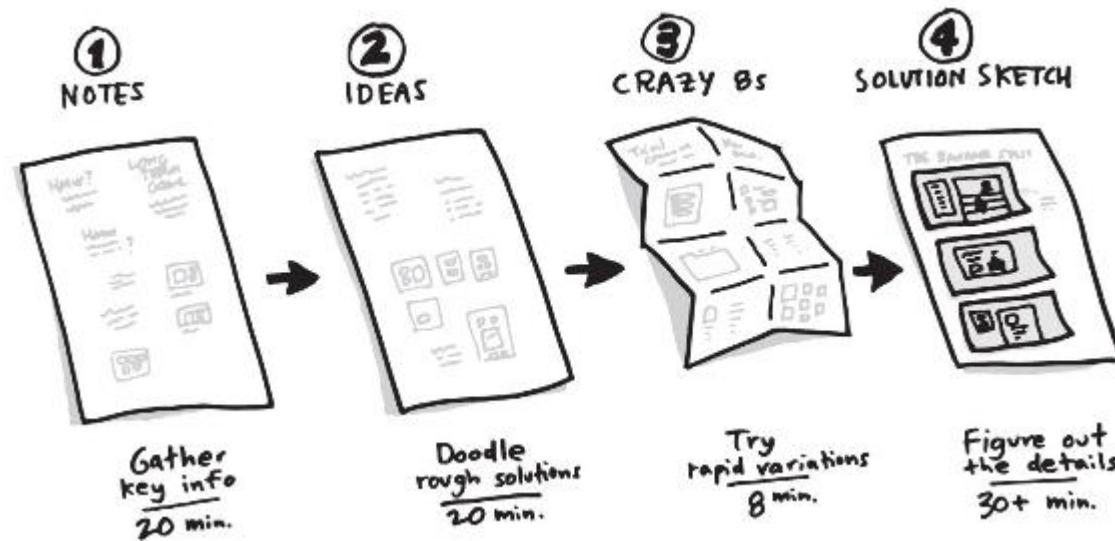
# Gode hver for oss – best sammen!

## Samarbeid og team

- En gruppe som samarbeider godt utkonkurrerer som oftest et individ
  - Flere ideer
  - Mulighet for å bygge videre eller stille spørsmål
  - Felles motivasjon og drivkraft
  - Trygg atmosfære å skape i
- Grunnsteinen: Tillit

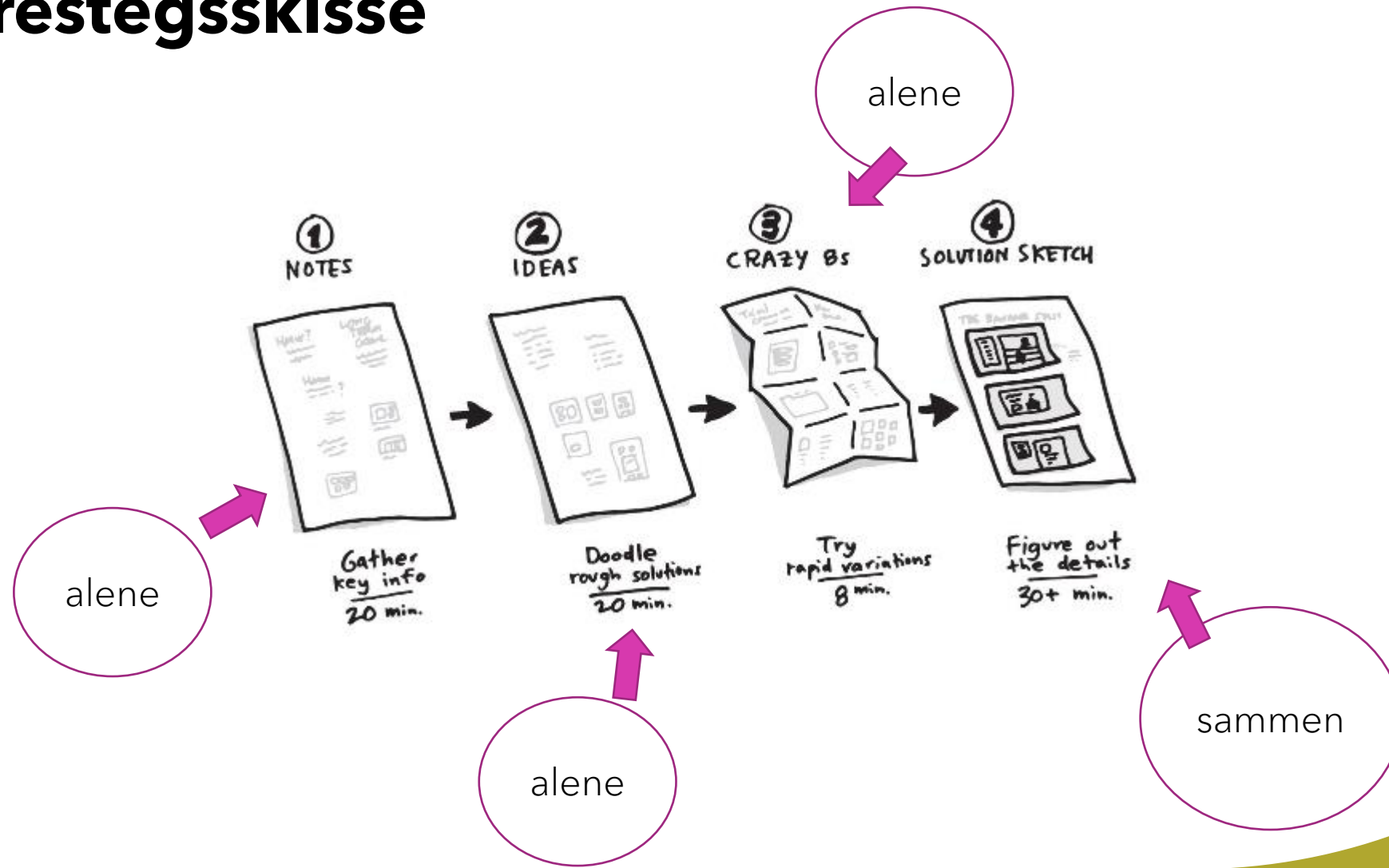
# Gode hver for oss - best sammen!

## Firestegsskisse



# Gode hver for oss - best sammen!

## Firestegsskisse





# Gode hver for oss – best sammen!

## Team – en unik samling unike individer

- Visjonæren
- Problemfinneren
- Motsatsen
- Pulstakeren
- Håndverkeren
- Teknologisten
- Entreprenøren
- Flerbrukeren



On a good day



On a bad day

# Lykke til!



- Gå til det stedet (rom e.l.) som gruppen deres har fått.
- Ta med mappen. I den finner dere oversikt over fremgangsmåte for ideathon og noen klistremerker dere kan bruke for å stemme på spørsmål.
- Fellesveggen - en post-it lapp med teamnavn og maskot.
- Husk å levere inn en mappe med alle de endelige idéskissene til oss i auditoriet på slutten av dagen.
- Ring oss ved spørsmål ☺