



VIOL – afslutningskonference - Innovationsworkshop

Omdrejningspunktet i innovationsworkshoppen var, at idégenerere på hvordan, man kan anvende velfærdsteknologier som omdrejningspunkt for brobygning mellem forskellige aftagerfelter (kommuner, regioner og private virksomheder) og UCSJ (grunduddannelse, eftervidereuddannelse, forskning og innovation).

Workshoppen var delt op i to interesseområder

1. Uddannelsen **ud** i aftagerfeltet via velfærdsteknologi
2. Aftagerfeltet **ind** i uddannelse og forskning med velfærdsteknologi som omdrejningspunkt

Interesseområdet "Aftagerfeltet **ind** i uddannelse og forskning med velfærdsteknologi som omdrejningspunkt" foregik som en faciliteret idégenereringsproces med en kort pitch, der skulle sætte deltagerene ind i den setting, der ønskedes idégenereret på.

Opgaven til deltagerene var, at de skulle idégenere på hvilke potentialer der var i, at anvende et showroom som brobygningsplatform for firmaer, der udvikler velfærdsteknologiske løsninger, studerende, borgere, undervisere, forskere, kommuner og regionen.

Showroomet skal fungere som en lejlighed til brug for simulationsundervisning samt udstilling af velfærdsteknologiske løsninger til borgere.

Tanken med workshoppen var, at få konferencedeltagerene til at diskutere hvordan rummet yderligere kunne danne basis for brobygning mellem forskellige potentielle samarbejdspartnere samt hvilke barrierer man kan være opmærksom på og være på forkant med.

Deltagerene skrev feedback ned på post it's og A3 papir.

Kommentarerne var:

- Der må være noget erfaring allerede fra andre showrooms – altså giver det noget?
- Hvis man kan levere noget forskningskraft til kan det da godt være, at der var nogle producenter, som ville vælge det til.
- Jeg tænker, at der faktisk er et læringsperspektiv – hvad med at lade de studerende selv prøve at skaffe velfærdsteknologierne ved at kontakte relevante producenter. Og så introducere de øvrige studerende til disse teknologier.
- Det ville nok være optimalt, hvis man havde et lokale på en institution, som rent faktisk blev brugt af borgere.



Vi investerer i din fremtid

- Det vigtige er vel læring for de studerende. Det er fint, at vi har et samarbejde med borgere, producenter, men det vigtige er læringen for de studerende.
- Man skal også være opmærksom på det etiske. Hvis producenterne udstiller noget, som ikke er den bedste velfærdsteknologiske løsning, men det studerende tror, at det er den bedste løsning, der findes fordi de er blevet introduceret til den på deres uddannelse... Og måske går de som færdiguddannede derfor ud og "sælger" denne mindre gode teknologi til kommunen.
- Og hvad med udenfor. Jeg mener, er det nok, at der er en lejlighed? Udendørshjælpemidler kunne da også være interessante.
- Kan også udvides til innovationslaboratorium til kortlægning af behov, producere viden, udvikle nye teknologier og forbedre eksisterende.
- Mulighed for at borgere kan inddrages i udviklingen af produkter ved at få mulighed for at give feedback
- Også læringsrum for eftervidereuddannelse
- Samarbejdspartnere som ældresagen og handicapforbundet
- Mulighed for empowerment; borger-> lejlighed
- Studerende inddrages i anskaffelsesprocessen
- Tænk medierne ind
- Inddragelse af adm. BA til at arbejde med cases...opgaver...praksis
- Fokus på formål og målgruppe
- Temauger eller særlige fokusområder, så rummet løbende udvikles
- Online udgave af lejlighed på nettet. Evt. understøttet af videoer der demonstrerer brugen
- Booking af lejlighed på nettet
- Struktur så der bliver et godt flow
- Uddelegér drift og ansvar, så rummet altid er bemandedt og i god stand. Der skal være en vis "lækkerhedsværdi" og god service/info

Vær obs.;

- på konkurrence mellem leverandørerne
- Hvem skal drive det?
- Konflikter med borger, hvis kommune ikke har ønsket produkt
- Etiske overvejelser; mange aktører kan skabe følelse af at blive overvåget for borgeren
- Forsikring af produkter og borgere
- Behov for udendørsarealer
- Hvordan skabes ejerskabsfølelse?

Der arbejdes videre på etablering af rummet i starten af 2015. De gode input tænkes ind.