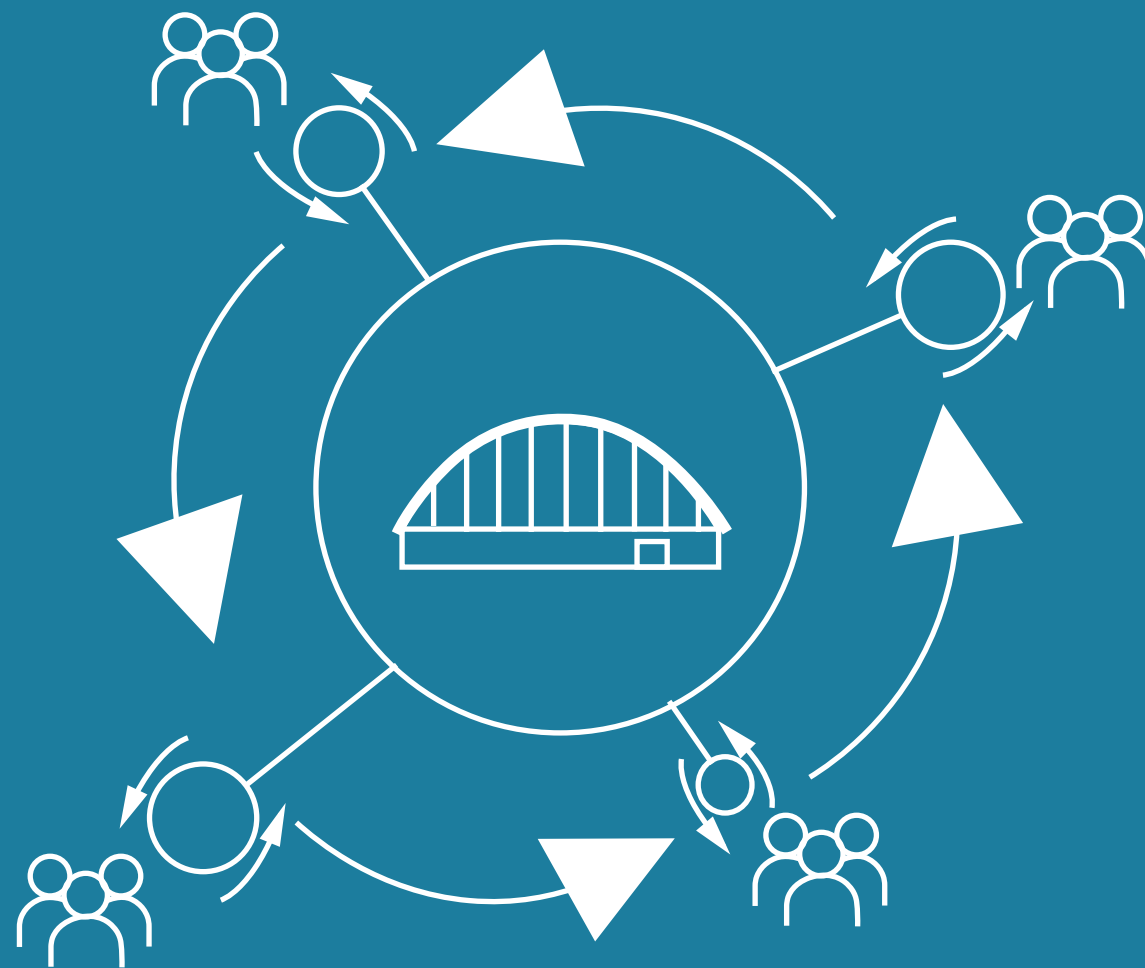


Brukerinvolvering

Hvordan kan brukerne bidra i prosessen mot nye idrettsanlegg og hvorfor?





Tittel: Brukerinvolvering - Hvordan kan brukerne bidra i
prosessen og hvorfor
Versjon 1.0
Utgitt januar 2019

Verktøy utviklet av Anna Cecilie Heistad ved Senter for
idrettsanlegg og teknologi for godeidrettsanlegg.no



 **NTNU**
SIAT – Senter for
idrettsanlegg og teknologi

Brukerinvolvering

Hvordan kan brukerne bidra i prosessen mot nye idrettsanlegg og hvorfor?

Vi i Gode idrettsanlegg jobber med å synliggjøre viktigheten med brukerinvolvering i anleggsprosjekter. Nå har vi laget et nytt verktøy som skal gi deg et innblikk i hva brukerinvolvering er, hvorfor det lønner seg å bruke ressurser på denne delen av prosessen og eksempler på metoder som kan være hensiktsmessige.

Verktøyet er bygd opp med følgende hovedpunkter:

- 1. Hva er en brukerinvolvert prosess?
- 2. Forstå kontekst
- 3. Metoder

Info!

Om Gode idrettsanlegg

www.godeidrettsanlegg.no (GIA) er en nettløsning etablert i samarbeid mellom Kulturdepartementet (KUD), Norges idrettsforbund og olympiske og paralympiske komité (NIF) og NTNU Senter for idrettsanlegg og teknologi (SIAT), som også driver GIA.

GIA skal være et oppslagsverk hvor du kan finne relevant informasjon om idrettsanlegg. For eksempel planlegging, prosjektering, bygging og drift av gode idrettsanlegg.





Illustrasjonsfoto: Brukerinvolvering. Foto: Pexels

Introduksjon

At brukerinvolvering eller brukermedvirkning er en viktig del av prosessen, er kjent for mange. Ved planlegging av offentlige bygninger i Norge er det faktisk forutsatt at brukerne medvirker i prosessen. Dette er forankret i lov- og avtaleverk, og motiveres ved at brukerne innehar en kompetanse som er av betydning for byggenes funksjonalitet [1]. Nedenfor er et utdrag fra Plan- og bygningsloven:

§ 5-1.Medvirkning [2]

Enhver som fremmer planforslag, skal legge til rette for medvirkning. Kommunen skal påse at dette er oppfylt i planprosesser som utføres av andre offentlige organer eller private.

Kommunen har et særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra grupper som krever spesiell tilrettelegging, herunder barn og unge. Grupper og interesser som ikke er i stand til å delta direkte, skal sikres gode muligheter for medvirkning på annen måte.”

De fleste som sitter i prosjektgrupper har hørt om behovsanalyse og vet at dette er et grunnleggende trinn i tidligfase for å få et godt resultat med minst mulig risiko. Det vi derimot har erfart er at mange

ser på brukerinvolvering som ressurskrevende, og graden av gjennomføring blir deretter, den blir enklest mulig for å kunne si seg fornøyd eller krysse av «involvert brukere». Mange tar rett og slett litt for lett på det. I tillegg blir brukerne stort sett kun involvert i begynnelsen i et prosjekt, noe som helt klart er det viktigste, men det kan være svært nyttig å involvere de gjennom hele prosessen.

Ved å involvere brukerne av anlegget inn i prosjektet, kan du få mange av de svarene du søker, bekreftet antakelser og bli utfordret til nytenking. De belyser faktiske behov og gir svar på hva som må til for å skape et vellykket anlegg med mye aktivitet. Dette verktøyet skal gi et innblikk i hva brukerinvolvering er, hvorfor det lønner seg å bruke ressurser på denne delen av prosessen, nyttige linker og eksempler på metoder som kan være hensiktsmessig.



1. Hva er en brukerinvolvert prosess?

I ISO 9241-210 (2010): Human-centred design of interactive systems defineres en brukersentrert designprosess eller brukermedvirkning som en prosess der brukerne er involvert gjennom hele prosessen [3] – fra idé til løsning. For at dette skal være en god prosess bør den være iterativ. Iterativ betyr at noe er gjentakende/ repeterende [4]. Det er viktig å forstå at store utviklingsprosjekter, også med omfattende og god brukerinvolvering, som regel vil være en iterativ prosess. For prosesser vil en iterasjon si å repetere en prosess med det formål å nærme seg et mål eller et resultat. Hver repetisjon av prosessen brukes som utgangspunkt for den neste iterasjonen.

Ved å involvere brukere i en utviklings- eller forberedningsprosess kan du forstå hva de forventer, hvordan de vil bruke løsningen din og avdekke bevisste og ubevisste behov [5]. Selv om det er viktigst å involvere brukerne tidlig i prosjektet (tidligfase), vil det være fordelaktig med gjentakende involvering gjennom hele prosessen. Utfordringen med iterative prosesser, særlig i store byggeprosjekter, vil være å avgjøre når man har gjort en grundig nok jobb for å gå videre til

neste fase i prosjektet. Figuren på høyre side er et eksempel på en iterativ brukerinvolvert prosess med en tilnærming for anleggsprosjekter, og skal synliggjøre at en prosess sjelden er strømlinjeformet for å få et godt resultat.

Du kan finne mer informasjon om brukerinvolvering i mange av veilederne utviklet for idrettsanlegg. Blant annet står det beskrevet i veilederen [Idrettshaller - planlegging og bygging](#):

“Grundig arbeid i tidligfasene i prosjektene er av stor betydning både for funksjons- og behovstilfredsstilling, for kostnader og ikke minst for senere driftskostnader.” [7]

Videre beskriver veilederen plankomiteens oppgaver i arbeidet med å forstå konteksten. Den har blant annet oppgaven med å dokumentere behovet for hallen, spesielt fokus på barn og unges behov, og befolkningsutviklingen i området hallen skal bygges.

Plankomiteen må ta stilling til sentrale spørsmål som:

- Hvorfor skal det bygges?
- Hvor skal det bygges?

Tips!

Du kan finne mye informasjon om brukerinvolvering (UCD-User-Centered Design) på nettet. Det meste er skrevet for designprosesser med fokus på produkt-, tjeneste- og interaksjonsdesign, men mye er relevant eller kan tilpasses utviklingsprosesser for idrettsanlegg.

.....

Vi i Gode idrettsanlegg har laget en prosjektmodell, som inneholder beslutningsporter for hver fase, nettopp for å gjøre det enklere å avgjøre når dere kan gå videre til neste fase i prosessen. Modellen finner du her: [Prosjektmodellen](#)

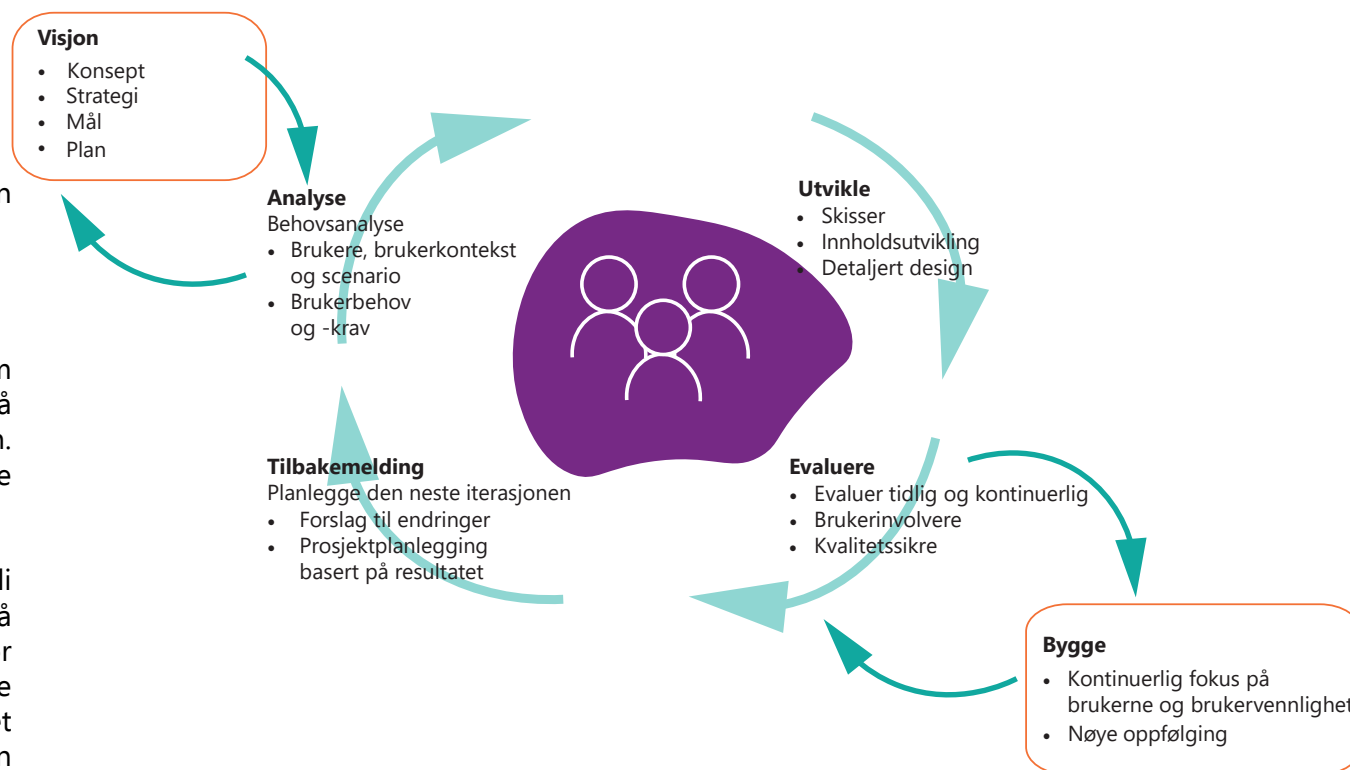
- Hvem skal det bygges for?
- Hva skal bygges?
- Hvordan skal anlegget utformes?
- Hvilke økonomiske rammer foreligger?

Representanter fra brukergruppen, kan delta i en plankomité (Kulturdepartementet, 2016)

Et annet eksempel er veilederen:

[Kartlegging og verdsetting av friluftslivsområder](#) fra Miljødirektoratet. Her har de lagt til et punkt om *Brukermedvirkning*, der de peker på at det er viktig å motivere til samarbeid [8], gjennom hele prosessen. Dersom du får til en vellykket prosess, vil de ulike aktørene ha gjensidig nytte av hverandre.

Ved tidlig involvering av organisasjonene vil de bli viktige kunnskapsleverandører og kunne bidra til å avdekke eventuelle konflikter på et tidspunkt hvor løsningene ikke er fastlåste. Videre vil organisasjonene være viktige medspillere i oppfølgingen av arbeidet og i forvaltningen av friluftslivsområdene; enten som bidragsytere til gode løsninger, "vaktbikkje", pådriver (tilrettelegging etter behov) eller aktiv gjennomfører (gjennom dugnad, tilrettelegging, skjøtsel ol. av områdene).



Figur 1: Brukerinvolert prosess

2. Forstå kontekst?

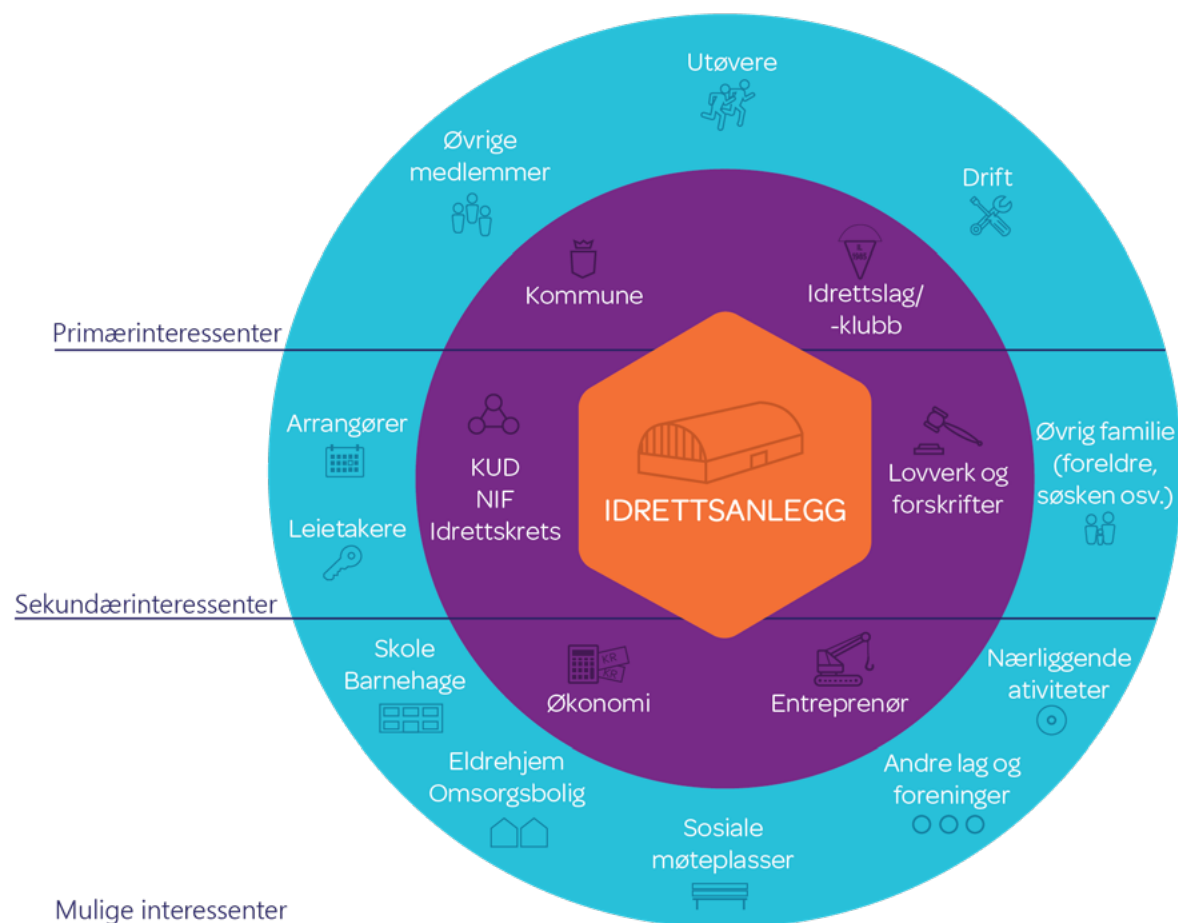
Før du begynner med en brukerinvolvert prosess er det viktig at du forstår det som kalles «context of use», brukskonteksten. Du bør kartlegge:

- 1 Hvem er brukerne?
- 2 Hva de vil bruke det til og i hvilken sammenheng skal det brukes?
- 3 Hvor det skal være?

1. Hvem er brukerne av anlegget?

Krever tilgang til faktiske brukere, både primær-, sekundærbrukere og andre interessenter. Et godt tips som kommer fra Norsk designråd og Nyskappingsprogrammet Innovasjon for alle er: «Se på mangfoldet – ikke gjennomsnittsbukeren» [6]. Det er som regel mange flere potensielle brukere enn hva du tror.

I figuren til høyre har vi forsøkt å illustrere aktuelle brukere eller interessenter for et idrettsanlegg eller nærmiljøanlegg i en utviklingsprosess. Sirklene er delt i tre nivåer fra topp til bunn: primære-, sekundære og mulige interessenter. Den lille sirkelen er de interessenter som alltid eller automatisk blir involvert i prosessen. I den turkise delen finner du alle som kan involveres.



Figuren skal gi et bilde på at det finnes mange flere interessenter for et idrettsanlegg, enn de som melder om behovet, de som behandler søknader og de som bygger anlegget. Det er viktig å se hele bildet. Dette vil gi mer innsikt, åpne opp flere muligheter for sambruk og større suksessrate – og anlegget får økt samfunnsnytte ved å samle og aktivisere flere. Det kan ligge mange muligheter for anlegget i den nederste delen av det turkise område.

2. Hva ønsker de å bruke det til, og i hvilken sammenheng skal det brukes?

Etter at alle mulige brukere er kartlagt, er det viktig å forstå hvilke behov brukerne har til anlegget og bruksmønsteret som følger. Dette er en sentral del av brukerinvolveringen, og gir prosjektene et godt utgangspunkt om det gjøres grundig. De fleste av metodene som kommer nedenfor kan brukes for å innhente informasjon rundt bruk og bruksmønster.

3. Hvor skal anlegget være?

Plasseringen til anlegget spiller en viktig rolle for videre arbeid, og ved å analysere området får du mye informasjon som kan være nyttig for utviklingen. Dette krever kunnskap om fysiske omgivelser,

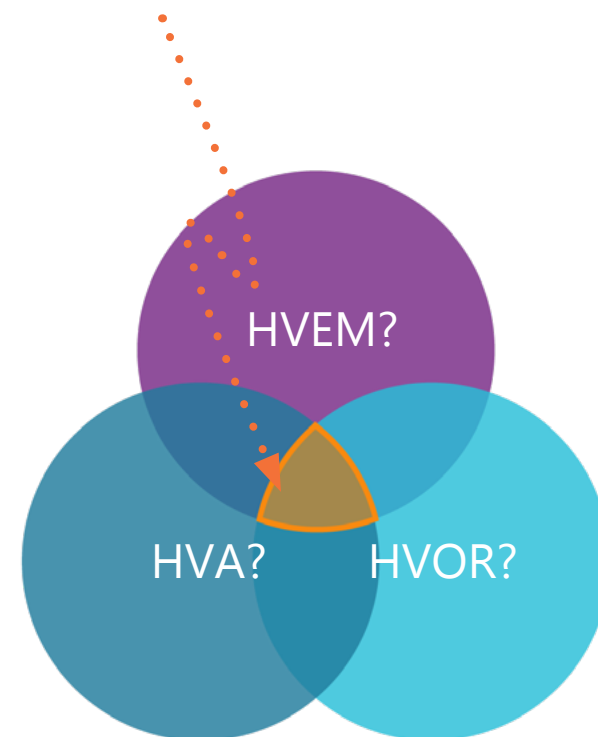
mulighet til å observere og teste i faktiske omgivelser eller simulere disse i for eksempel en workshop. En fin måte kan være å lage et bilde av området med anlegget i midten, og skrive alt man finner av relevans rundt. Dette gir en tydelig oversikt på hva som befinner seg i nærheten av anlegget, som offentlig transport, parker, skoler osv.

- Regjeringen har laget en samleside for geografisk data: [Hvor finner vi geografiske data?](#)

HVEM + HVA + HVOR = INNOVASJON

Innovasjon eller nytenkning oppstår når du har tilstrekkelig med innsikt i konteksten (se figur). Det er her du kan gjøre en grundig jobb som vil skape grunnmuren for videre utvikling og øke suksessraten for ditt prosjekt.

INNOVASJONS- POTENSIALE



Nyskapende aktivitetsarena

Dersom du har forstått konteksten og sitter med en god idé eller løsning kan det lønne seg å sjekke Kulturdepartementet sin nyeste tilskuddsordning; Nyskapende aktivitetsarenaer. Ordningen skal bidra til nye ideer om, og etablering av nye typer anlegg for egenorganisert fysisk aktivitet. Finansiering går til de prosjekter som har høy funksjonell kvalitet og en utforming som kan inspirere den fremtidige utviklingen av aktivitetsanlegg, og skape nye og bedre muligheter for fysisk aktivitet.

- Les mer om ordningen her: [Nyskapende aktivitetsarenaer \(Anleggsregisteret\)](#). I tillegg kan du se hvilke prosjekter som har mottatt tilskudd tidligere.

Du kan også finne mye nyttig informasjon på sidene til Nyskappingsprogrammet - Innovasjon for alle. Programmets målsetting er å bidra til et mer inkluderende samfunn der produkter, tjenester og omgivelser er utformet med fokus på menneskelig mangfold, inkludering og like muligheter til deltakelse for alle [9]. Programmet skal fremme nyskaping i norske virksomheter og synliggjøre behovet for og potensialet i produktløsninger utviklet ut fra prinsippet om universell utforming.

Nettsiden deres finner du her:

[Nyskappingsprogrammet Innovasjon for alle](#)

Tips!

For å sikre at anlegget blir tilrettelagt for alle, les veilederne

- [Universell utforming av idrettsanlegg og nærmiljøanlegg](#)
- [Kartlegging av tilgjengelighet og universell utforming av friluftsområder](#)



[Måsan aktivitetspark](#) er et av anleggene som mottok tilskudd gjennom Nyskapende aktivitetsarena. Du kan lese om aktivitetsparken på godeidrettsanlegg.no.

3. Metoder

Det finnes mange metoder for å involvere brukere i prosessen, en stor del av disse er velkjente metoder. Når du skal velge metode er det lurt å vurdere hvilken metode som er mest hensiktsmessig med tanke på hva du ønsker svar på. Her kan det være hensiktsmessig å se på prosjektets overordnede mål og ressurser. Formålet med alle metoder er å skaffe seg informasjon om hvilke behov brukerne har til prosjektet og løsningen. Som nevnt ovenfor gir kan dette gi ny innsikt, utfordre prosjektgruppen til å tenke nytt og ta store avgjørelser - og skape en mer innovativ løsning. Nedenfor følger noen eksempler på metoder for å skape en brukerinvolvert prosess.

Brukerundersøkelser

Brukerundersøkelser er en av de vanligste metodene for å innhente informasjon. Metoden brukes for å samle nyttig informasjon fra en stor gruppe som er representativ for ditt prosjekt. Dette kan være alle interessenter eller et begrenset utvalg av den kartlagte brukergruppen. Det mest utfordrende med denne metoden er å sette opp selve undersøkelsen på en måte som vil gi deg de svarene du søker, uten å være ledende, utelukke, avgrense besvarelsene. Det finnes flere verktøy på nett for å opprette, sende

ut og analysere brukerundersøkelser. For eksempel kan du bruke Google skjemaer.

Viktige punkter å tenke på [5]:

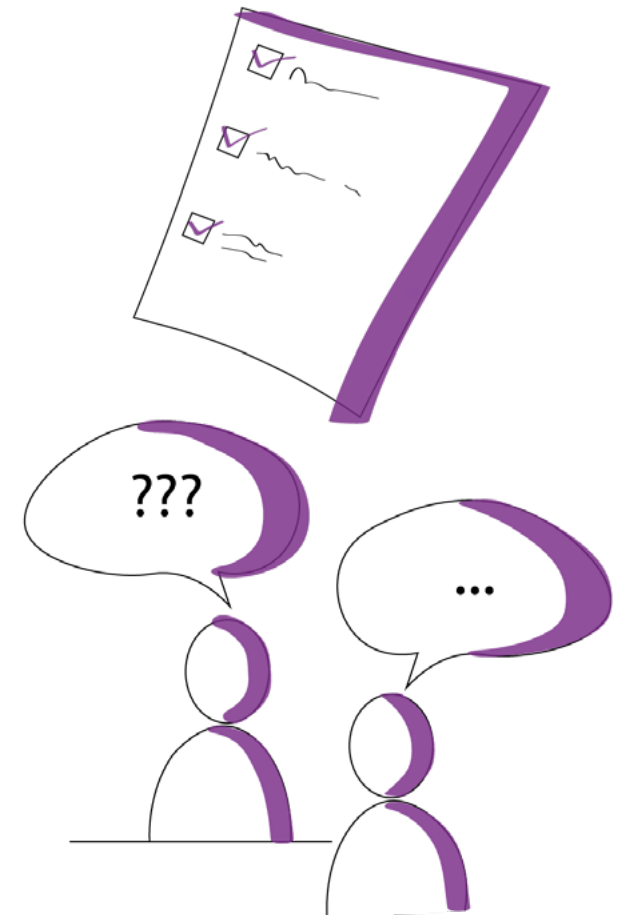
- Få med representative brukere fra målgruppen
- Få høy nok svarprosent
- Utforme relevante spørsmål
- Ha kjennskap til hvilken erfaring brukerne har fra før
- Få et resultat som identifiserer problemet og gir grunnlag for å utforme tiltak og videre utvikling

Brukerintervjuer

Intervjuer kan brukes til å få mer detaljert informasjon. Her finnes det mange ulike varianter.

Geriljatesting er en metode hvor du tar med deg noen få og korte oppgaver og oppsøker folk i nærmiljøet som folk på gata, familie, kollegaer og lignende [5]. Det skal være en effektiv metode med konkrete spørsmål, og rapporten etter en geriljatest skal være kort og oppsummerende. Metoden krever få ressurser, er rask å gjennomføre og kan dermed gjennomføres flere ganger i løpet av et prosjekt.

Dybdeintervju med aktuelle brukere er en metode



der du går dypere inn i problemstillinger, og er dermed litt mer ressurskrevende enn geriljatesting. Metoden krever at du må rekruttere, sette av tilstrekkelig med tid og lage en analyserapport i etterkant. Selv om den er mer krevende, kan det allikevel være verdt å gjennomføre slike intervjuer da det gir mer innsikt og du kommer nærmere brukeren.

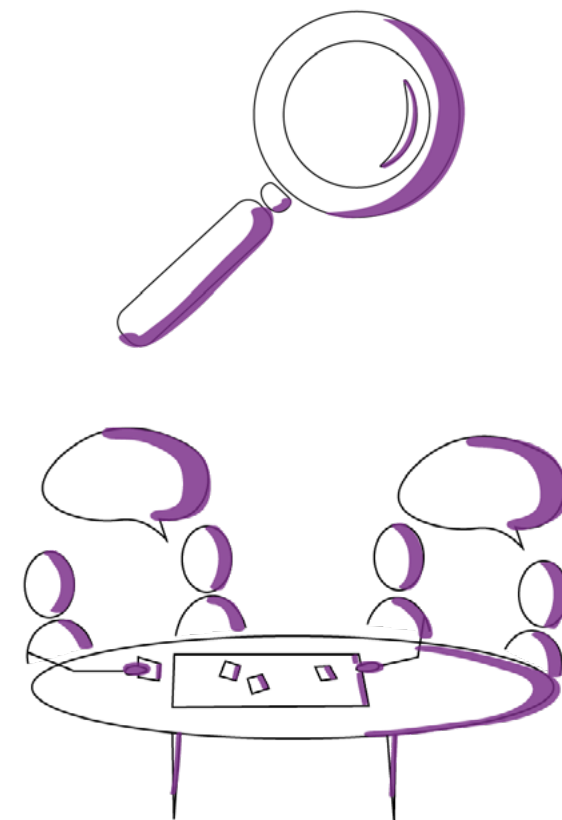
Fokusgrupper, elitebrukere eller brukerutvalg er en metode som kan være et mindre krevende alternativ til dybdeintervjuer [5], men i slike grupper får du gjerne mindre informasjon fra hver enkelt fordi deltakerne tar hensyn til hverandres tanker og behov, eller blir påvirket av hverandre. Fokusgrupper med brukere kan være en god start for å åpne opp et tema, en måte å identifisere utfordringer og ulike problemstillinger som kan fokuseres i det videre arbeidet [6]. Slike grupper er nyttige å ha tilgjengelige gjennom hele prosjektet for å få gjentakende innspill og bekreftelser helt til endelig løsning. I tillegg er de godt egnet som deltakere i workshops.

Workshop

En workshop er først og fremst en arena for idémyldring og fruktbare diskusjoner [10]. Arbeidsgruppen bør være sammensatt av folk fra ulike felt, avdelinger eller interesseområder, alt etter hva du ønsker å få ut av workshopen. Ta med folk som jobber med det prosessen skal beskrive til daglig. For idrettsanlegg kan dette for eksempel være driftspersonell, representanter fra idrettslag, foreninger og andre relevante brukere. Dersom det er blitt opprettet en fokusgruppe, kan også denne være et godt utgangspunkt for en workshop. Det finnes mange tips på hvordan man skal fasilitere og gjennomføre en workshop på nettet. Blant annet noen fra Bouvet sin «En innføring av workshopteknikker», der særlig teknikkene Aktørmapping, Intervju og Scenarier kan være aktuelle i prosjekter for idrettsanlegg. Du finner workshopteknikkene her: Hvordan fasilitere frem en god prosess? En innføring i workshopteknikker (Bouvet)

Observasjoner

Man kan lære mye av å observere brukerne i kontekst. Dette kan gjøres på ulike måter, men den



enkleste og minst ressurskrevende måten er for eksempel å observere utøvere og trenere under en trening, eller oppsøke steder der det er mye aktivitet for å se hva som skaper den eller ikke. Det kan også være nyttig å besøke andre, lignende idrettsanlegg for å observere løsninger og folks bruksmønster, hva de gjør og hvem de er osv. Prøv å observer med et kritisk øye, og let etter hva du ville gjort annerledes. Det kan være smart å benytte anledningen til å kombinere observasjoner med intervjuer med personer du møter på stedet, enten spontant eller med noen forberedte spørsmål.

Brukersamtaler/ avklaringsmøter

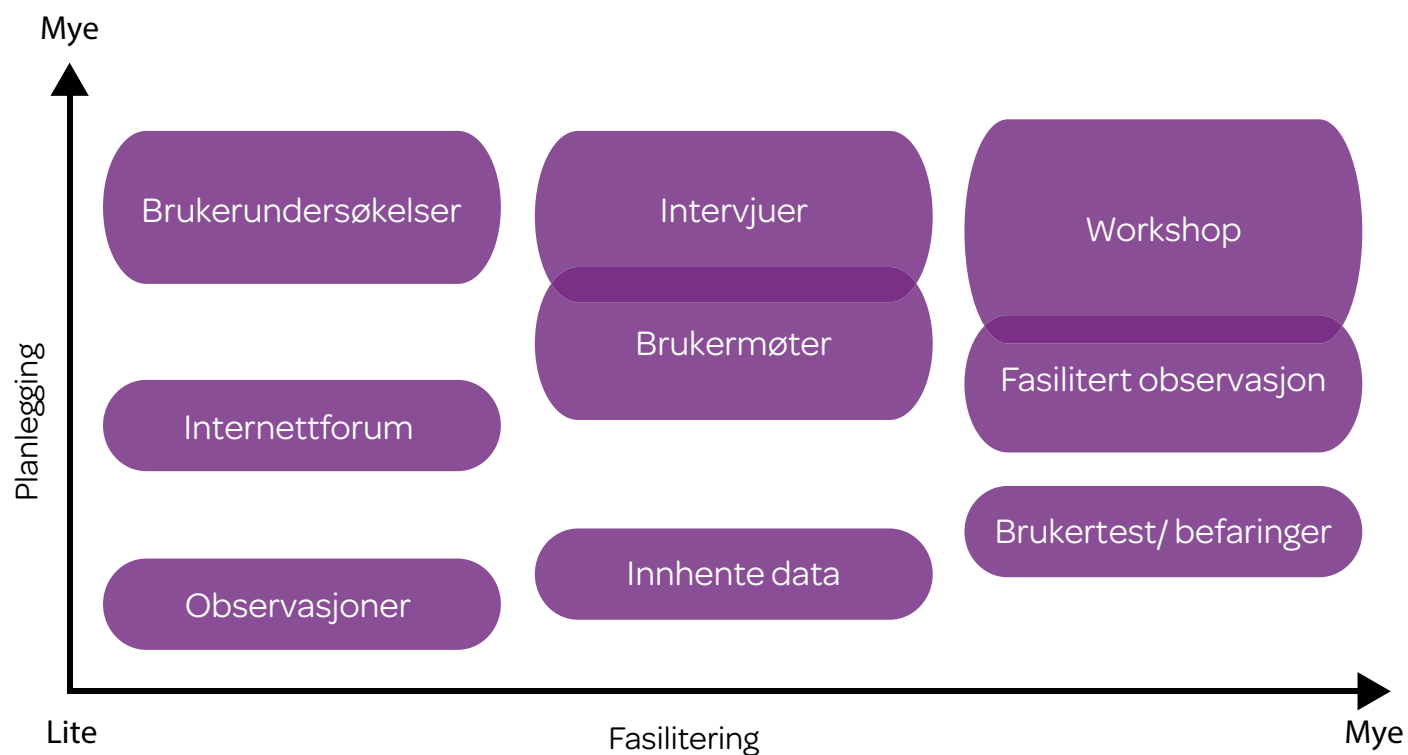
Underveis i prosjektet kan det være nyttig med mer konkrete brukersamtaler/ avklaringsmøter for å evaluere og ta avgjørelser. Dette kan brukes for å sikre at løsningen vil fungere og få tilbakemeldinger på deler som bør forbedres, tas bort eller legges til, før de store kostnadene og byggingen begynner. En brukersamtale kan gjennomføres enkelt ved for eksempel å presentere konseptet for et utvalg brukere (eks. fokusgruppen). Enten ved å presentere konseptet med tegninger og kontekst, eller ved å ta de med til anleggsområdet og prosjektbefaringer.

Selv om det meste av endringer bør komme så tidlig som mulig, kan man unngå store feil ved å involvere brukerne gjennom hele prosessen. Det er viktig å dokumentere hva som kom ut av møtene, analysere resultatene, og om mulig oppsummere hva som bør endres og forslag til endringer [5].

Det finnes selvfølgelig mange flere metoder. Mye informasjon og verktøy ligger tilgjengelige på nett. Som for eksempel:

- Verktøyet [Dialogverktøyet](#), et verktøy som skal bistå grupper i å løse ulike utfordringer innen folkehelsearbeid, utviklet av Kommunespeilet. Dette har vi omtalt i en tidligere sak som du kan lese om her: [Dialogkafe for økt brukerinvolvering](#)
- Flere eksempler på ulike metoder og måter å involvere brukerne på kan du blant annet finne på Direktoratet for forvaltning og IKT (DIFI) sine sider på denne linken: [Brukerinvolveringsmetoder](#)

De ulike metodene krever ulike ressurser. I figuren på høyre side har vi har forsøkt å illustrere hva metodene krever sett til hvor mye planlegging og fasilitering som må til for å kunne gjennomføres.



Figuren viser metoder sett opp i mot hvor mye planlegging og fasilitering som kreves for å kunne gjennomføres. Det er naturlig nok nyanser i en slik oversikt. Hvordan de gjennomføres spiller inn, og de fleste metoder kan tilpasses tilgjengelige ressurser ved å forenkles eller gjøres mer avanserte.

Tips!

Uansett hvilken metode for bruker-involvering du velger å bruke, er det viktig at du med sikkerhet vet at du har god oversikt på hvilke behov de ulike brukerne har. Selv om det kan være utfordrende, må du kjenne deg sikker på at du har fått de svarene du trenger for å kunne gå videre i prosjektet. Ofte vil du måtte bruke flere metoder, gjentatte ganger før du er helt fornøyd.

Til tross for at dette kan være ressurskrevende, vil det bidra til å kartlegge utgangspunktet til prosjektet og redusere risikoen for en løsning som ikke gjenspeiler brukernes behov - og dermed ikke blir brukt i den grad du hadde tenkt, i verste fall ende opp som et tomt, ubrukelig idrettsanlegg.



Nøkkelpunkter

- Sørg for at dere har en grundig forståelse av konteksten for anlegget
- Vær bevisst på at brukerne sitter på innsikt som kan være avgjørende for en god prosess med godt resultat. Norsk designråd trekker frem disse fordelene med brukerinvolvering [6]:
 - De stiller andre krav
 - De utfordrer
 - Gir nye perspektiver
 - Gir ny innsikt og brukerforståelse
 - Bidrar til nye, inkluderende løsninger som er bedre for alle
- Våg å involvere flere brukere i prosessen enn de som er mest naturlig. Sørg for å inkludere mangfoldet av brukere og et utvalg basert på ulike alder, funksjonsevne, etnisitet, og kjønn er representert [6]. Det er alltid et potensiale for å skape flerbruk og rom for andre interesser som kan komme nærmiljøet/ lokalsamfunnet til gode
- Tenk gjennom hva du vil ha ut av brukerinvolveringen før du velger den metoden som er mest hensiktsmessig
- Opprett en fokusgruppe, en fast gruppe med representanter fra ulike brukergrupper,

som dere enkelt kan involvere gjennom hele prosessen

- Og ikke minst, tørr å ta sjanser og bruk ressurser på brukerinvolvering. Dette kan være nøkkelen til nytenking og et vellykket anlegg som bugner av aktivitet og sosiale interaksjoner på tvers av brukergrupper.



Det finnes flere forbildeanlegg på GIA som trekker frem brukerinvolvering som en sentral og viktig del av prosessen. Et utvalg presenteres på de neste sidene.

Info!

Dette verktøyet er under utvikling. Vi i Gode idrettsanlegg jobber med å få mer kunnskap og formidle viktigheten med brukerinvolvering. Vi håper dette verktøyet kan være en start på å bidra til økt fokus på brukerinvolvering, som igjen resulterer i flere gode idrettsanlegg med mange fornøyde brukere.

Arbeidet vårt fortsetter, og forhåpentligvis vil vi etter hvert kunne vise konkrete eksempler på hvordan man kan gå frem, oppsett på spørreundersøkelser, informasjon og erfaringer prosjekter som har lyktes med brukerinvolvering, og andre tips.

Oslo Skatehall

Eier: **Kultur- og idrettsbygg Oslo KF**

Drifter: **Bymiljøetaten og**

Oslo Skateboardforening

Anleggstype: **Skateboardhall**

Areal: **ca. 2324 m² (BRA)**

Kommune: **Oslo**

Byggeår: **2016**

Byggekostnad: **ca. 75 MNOK**

Driftskostnad (første driftsår):

ca. 240.000 NOK (2017)

Her har sluttbrukerne aktivt deltatt gjennom hele prosjektet. Dette har vært avgjørende for utforming og funksjonalitet, og ikke minst for skateelementene. De bidro særlig i forprosjektet (skatearealer inne og ute) og detaljprosjekteringen...

Ler med om [Oslo Skatehall](#)

Foto: Finn Ståle Felberg
Kultur- og idrettsbygg Oslo KF



Nærmiljøanlegget ved Levanger ungdomsskole

Eier: **Levanger kommune**

Drifter: **Levanger kommune**

Anleggstype: Nærmiljøanlegg

Areal: **ca. 10 000 m²**

Kommune: **Levanger**

Byggeår: **2015**

Byggekostnad: **Totalt 27 MNOK**

Driftskostnad: **ca. 100.000 NOK**

Nærmiljøanleggene på Levanger ungdomsskole er resultatet av en helhetlig områdeutvikling. Det var viktig å se ulike nærmiljøanlegg i sammenheng med hverandre for at de skulle utfylle hverandre både i plassering, utforming og bruk...

Ler med om **Levanger ungdomsskole**

A photograph of a child riding a scooter over a green ramp at Måsan aktivitetspark. The child is wearing a black helmet, a grey and white hoodie, and black pants. The ramp is made of concrete with green-painted edges. In the background, other children are playing on the park's equipment, and there are trees with yellow autumn leaves and a brick building.

Måsan aktivitetspark

Eier: **Eidsberg kommune**

Drifter: **Eidsberg kommune**

Anleggstype: **Nærmiljøanlegg**

Areal: **8341 km² (BRA)**

Kommune: **Eidsberg**

Byggeår: **2018**

Byggekostnad: **5,2 MNOK**

Driftskostnad: **ca. 50.000 NOK**

I prosessen ble det opprettet en ressursgruppe bestående av ungdom og administrasjon fra park, plan og kultur/idrett. I tillegg til ressursgruppas arbeid ble målgruppen for Måsan involvert i så stor grad som mulig. Representantene fra ungdomsrådet har gjennomført workshops og undersøkelser ved Eidsberg ungdomsskole, og innbyggerne ble oppfordret til å si sin mening via sosiale medier. Dette er en uformell, lavterskel høringsmetode som ga gode innspill....

Ler med om [Måsan aktivitetspark](#)



Stavern Idrettshall

Eier: **Larvik kommune**

Drifter: **Larvik kommune**

Anleggstype: **Basishall**

Areal: **2349 m²**

Kommune: **Larvik**

Byggeår: **Ferdigstilles i 2019**

Byggekostnad: **Ca. 56 MNOK**

Driftskostnad: **(kommer) NOK**

Mange samspillsmøter ble avholdt gjennom prosessen mot ny basishall i Stavern blant mellom de to klubbene og Larvik idrettsråd. Larvik kommune Eiendom utarbeidet deretter et pilotnotat som var grunnlaget for en tilnærming overfor leverandører, i et eget åpent møte med disse, om innovative offentlig anskaffelse. Hensikten var at ulike leverandører skulle gis anledning til å komme med innspill om nye løsninger og ikke minst søke samarbeid med andre med tanke på anbud.

Les mer om [Stavern Idrettshall](#)

Referanser:

1. Verdsetting av brukermedvirkning ved utforming av skoleanlegg. Lefdal, Else M. (2015) Hentet fra: <https://utdanningsforskning.no/artikler/verdsetting-av-brukermedvirkning-ved-utforming-av-skoleanlegg/>
2. Lov om planlegging og byggesaksbehandling. Lovdata (2008). Hentet fra: https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2008-06-27-71/KAPITTEL_2-1-3#KAPITTEL_2-1-3
3. Introduksjon til Brukersentrert design. Dahl, Yngve (2017). Hentet fra: <http://folk.ntnu.no/baldurk/skolear-beid/MMI/Forelesninger%20MMI/11-Brukersentrert%20design%20-%20Intro.pdf>
4. Iterativ. Store norske leksikon (2018) Hentet fra: <https://snl.no/iterativ>
5. Brukerinvolvering. Ystenes, Cecilie Iversen (2016). Hentet fra: <https://frontmag.no/artikler/design/bruker-involvering>
6. Design for alle og metoder for brukerinvolvering. Eikhaug, Onny (2014). Hentet fra: https://www.difi.no/sites/difino/files/presentasjon_onny_eikhaug_norsk_designraad.pdf
7. Idrettshaller - planlegging og bygging. Kulturdepartementet (2016)
8. Kartlegging og verdsetting av friluftslivsområder. Miljødirektoratet (2013). Hentet fra: <http://www.miljodirektoratet.no/Documents/publikasjoner/M98/M98.pdf>
9. Nyskappingsprogrammet Innovasjon for alle (2017). Hentet fra <https://doga.no/Aktiviteter/design-for-alle/dette-er-innovasjon-for-alle/>
10. Slik får du en vellykket workshop. Aadnesen, Tormod M. (2017). Hentet fra: <https://www.bouvet.no/bouvet-deler/slik-far-du-en-vellykket-workshop>

Bilder:

1. Illustrasjonsfoto: Brukerinvolvering. Hentet fra: <https://www.pexels.com/photo/desk-office-workspace-collaboration-7092/>
2. Illustrasjonsfoto: Brukergrupper. Hentet fra: <https://www.pexels.com/photo/four-people-holding-green-check-signs-standing-on-the-field-photography-1282270/>

Tittel: Brukerinvolvering - Hvordan kan brukerne bidra i prosessen og hvorfor
Versjon 1.0
Utgitt januar 2019

Verktøy utviklet av Anna Cecilie Heistad ved Senter for idrettsanlegg og teknologi for godeidrettsanlegg.no



 **NTNU**
SIAT – Senter for
idrettsanlegg og teknologi