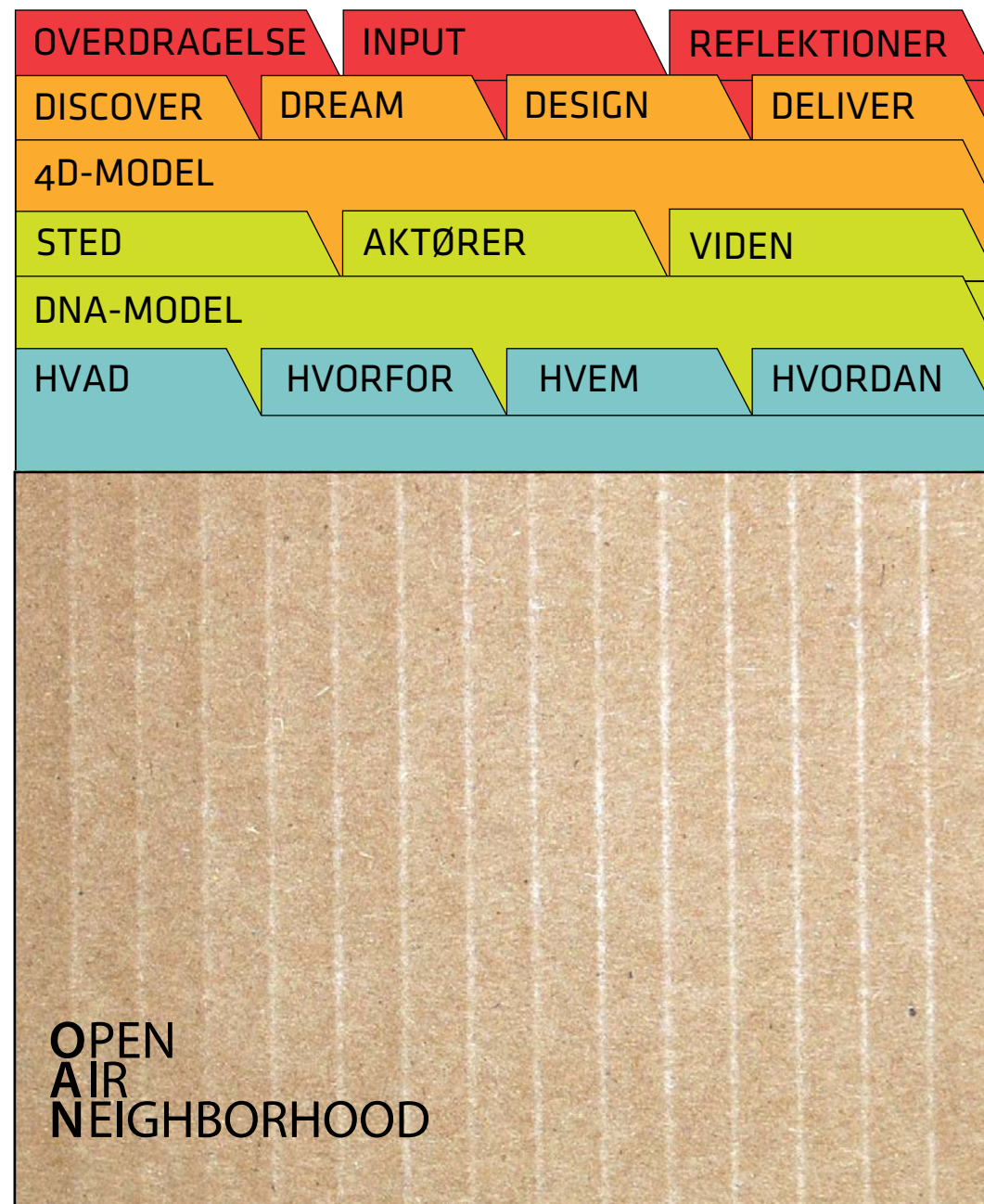


DEMOKRATISK BYUDVIKLING

Et metodeværktøj



Open Air Neighborhood
Ellen T. O' Gara & Louise Heebøll
med hjælp fra Julia Knipschlidt og Tina Harrington

© Open Air Neighborhood
Trykt i Danmark, 2014, 1. udgave, 1. oplag
www.OpenAirNeighborhood.dk

Udgivet med økonomisk støtte fra

**BYGGERIETS
ILDSJÆLE**

TRIN FOR TRIN

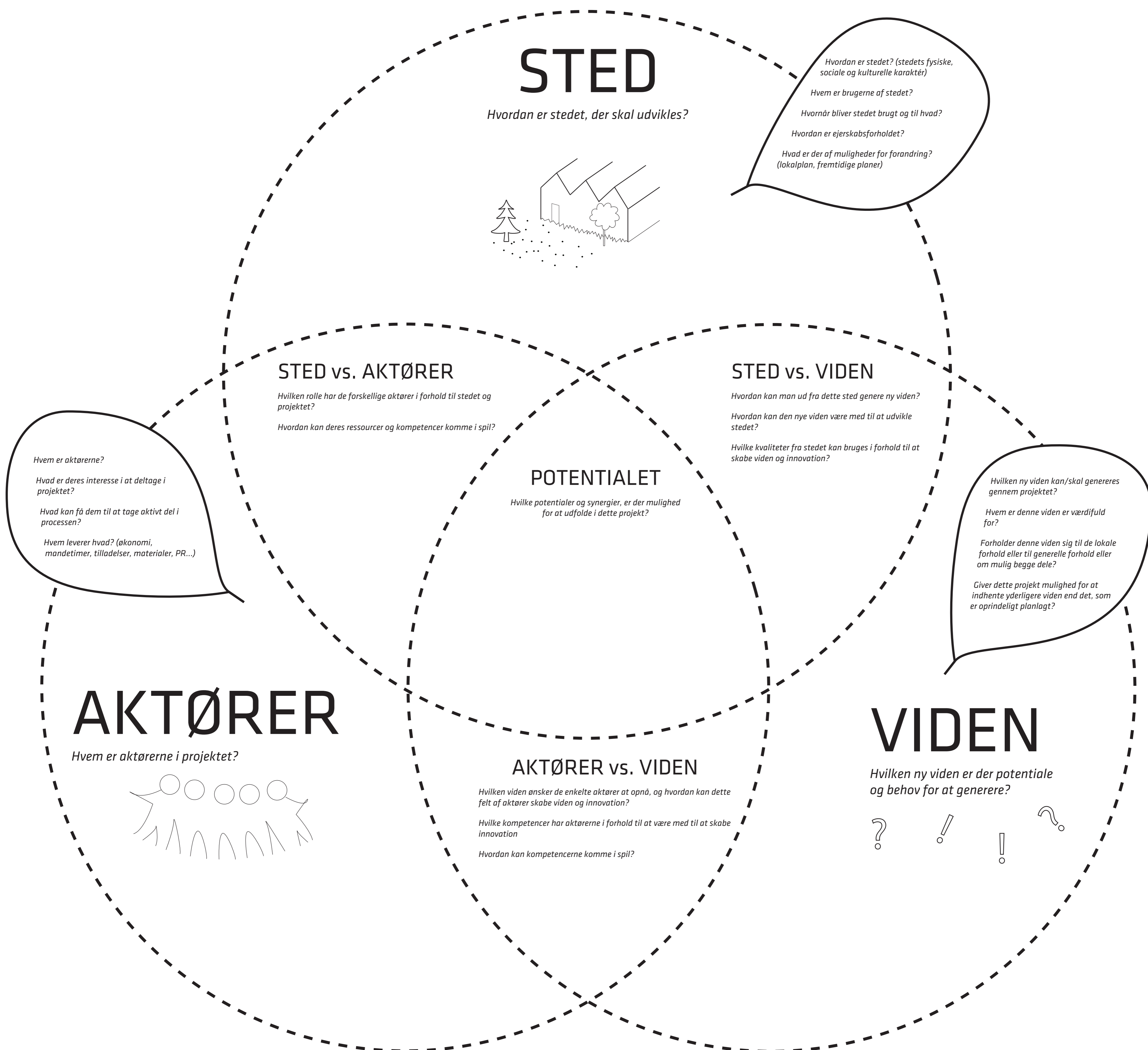
Det, du har i hånden er et værktøj til at planlægge et demokratisk byudviklingsforløb.

Husk at gennemgå hele publikationens indhold, inden du starter.

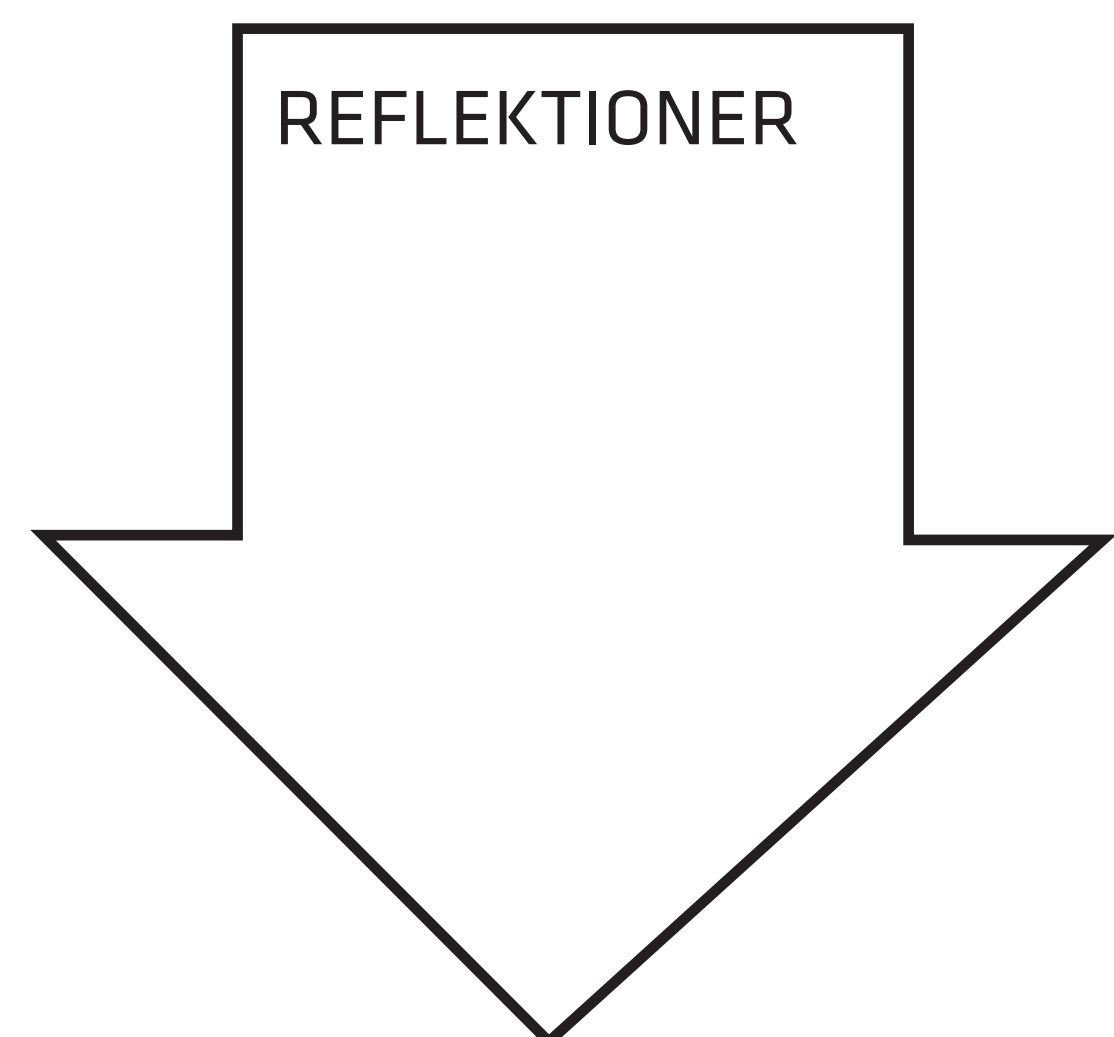
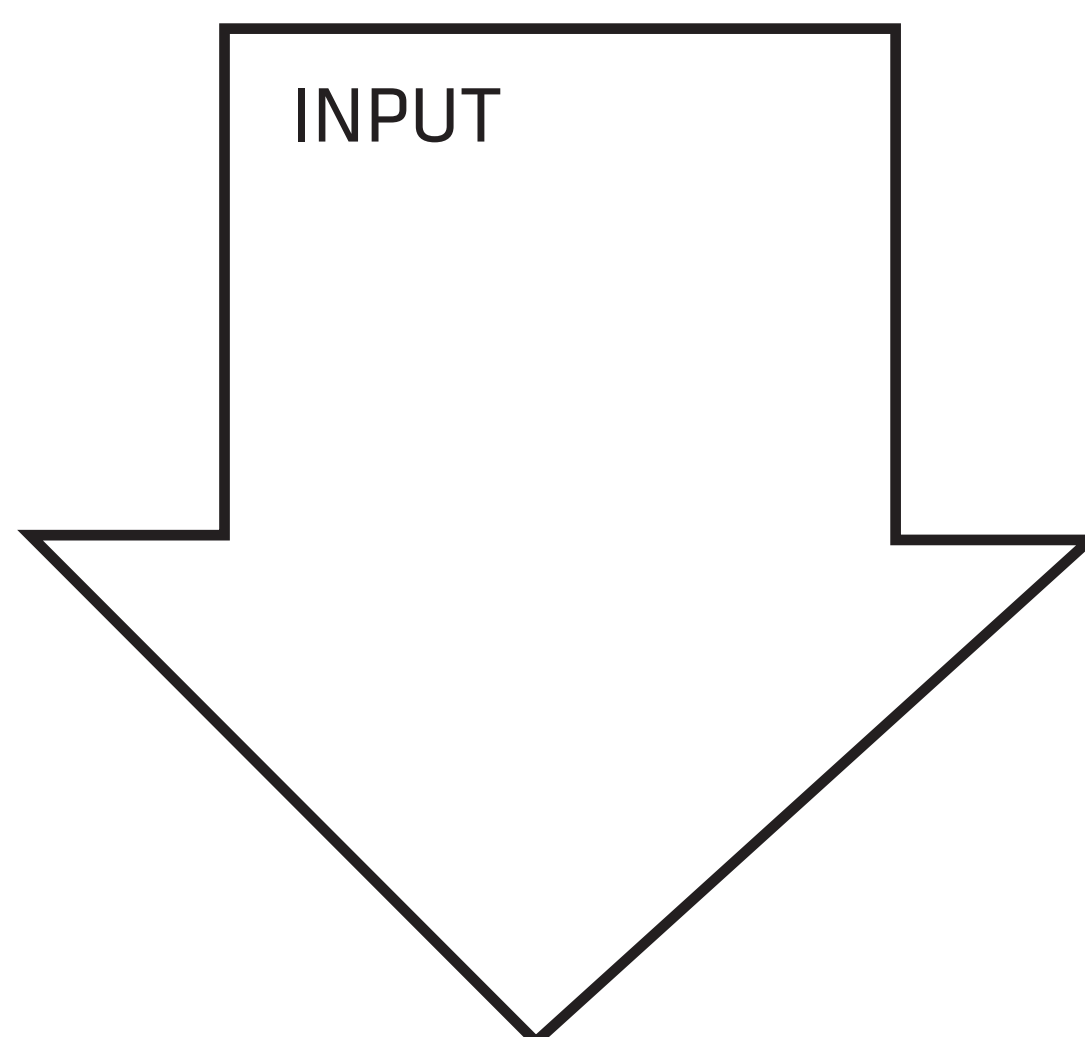
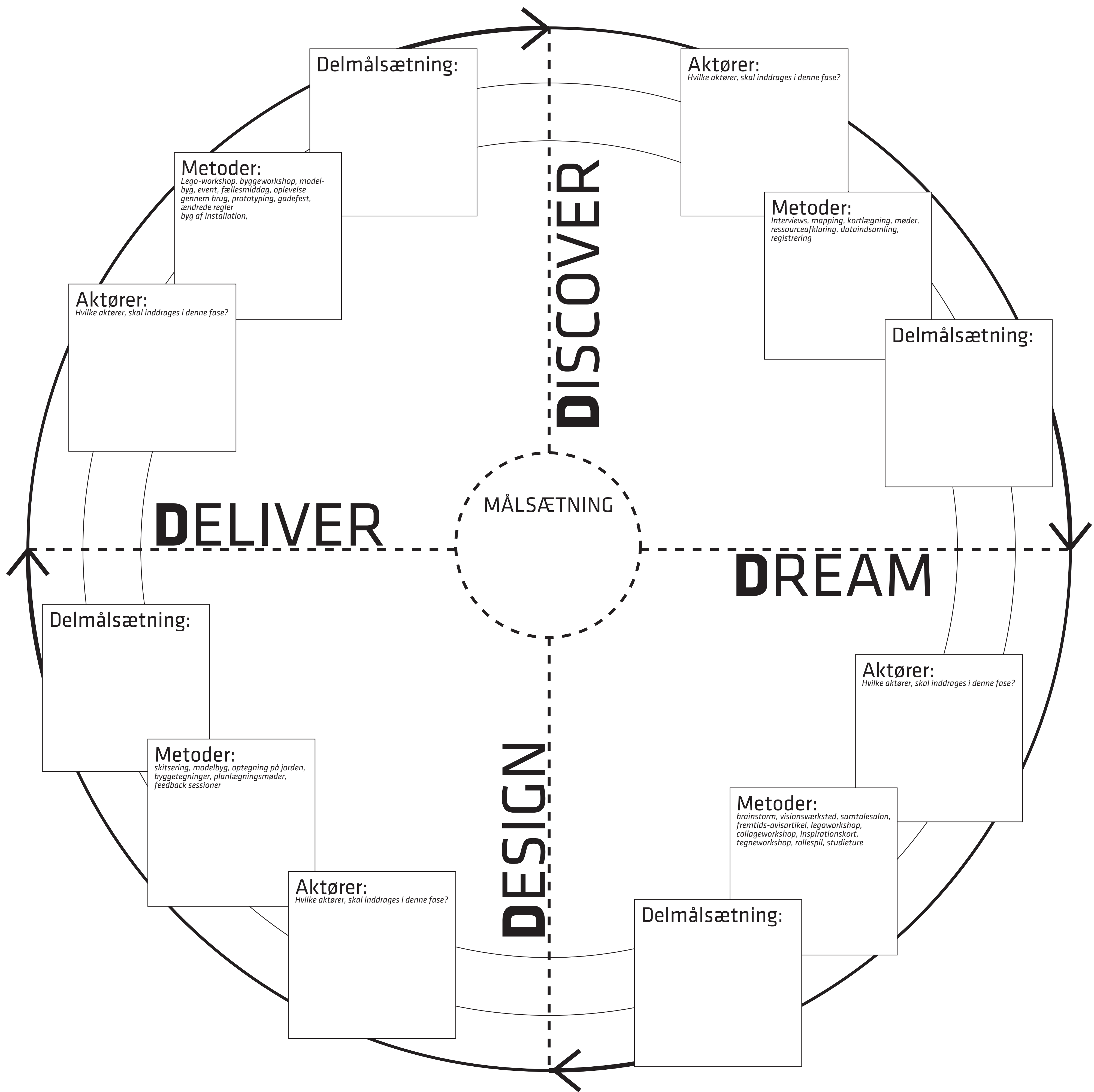
GOD FORNØJELSE!

1. Find DNA-plakaten og fold den ud. Kig på kortene AKTØRER, STED og VIDEN
2. Udfyld post-its med 'sted', 'aktører' og 'viden' og sæt dem på plakaten.
3. Udfyld de mellemliggende overlap mellem 'sted', 'aktører' og 'viden' på DNA-plakaten.
4. Definér hvad potentialet er for projektet og indsæt det i modellens midterste felt.
5. Udfold 4D-plakaten, læs 4D-kortene DISCOVER, DREAM, DESIGN og DELIVER.
6. Definér en målsætning. Hvor vil vi gerne hen, når projektet er slut? Skriv det ned som en sætning, og placer det i midten af plakaten.
7. Notér under Overdragelse, hvad du skal overdrage, når du er færdig med projektet. Lav tjeklisten.
8. Udfyld 4D-plakaten med dine forventninger til hvem, der skal inddrages hvornår og hvordan. Brug post-its. Plakaten vil (og bør) ændre sig mange gange, mens du designer processen, og mens projektet er i gang.
9. Se igen på målsætningen og regn baglæns - Hvis du skal ende ved dit mål, hvilke delmål, så du så opnå? Indskriv dine delmålsætninger, og ændrer om nødvendigt på processen igen.
10. Gå nu ud i den virkelige verden og før det ud i livet!
11. Udfyld undervejs 'input' og 'refleksioner' og slut af med at udføre din overdragelse af projektet.

DNA - MODELLEN



4D - MODELLEN



HVAD

Hvad er demokratisk byudvikling?

Demokratisk byudvikling er en nytænkning af den måde, hvorpå vi engagerer folk i udviklingen af vores byer. Den imødekommer borgernes ønske om at engagere sig og bruger dette engagement til at indsamle viden og skabe innovation.

Demokratisk byudvikling gør op med den traditionelle brugerinddragelse, ved at gøre processen transparent og åben og inddrage aktørerne i samtlige faser af projektudviklingen.

Demokratisk byudvikling handler om at facilitere og skabe rammerne så personer, der ikke normalt arbejder med byudvikling kan bidrage med sine kompetencer.

Publikationen er et værktøj til at få overblik over projektets DNA og planlægge, hvornår hvem skal inddrages og hvordan.

HVORFOR

Hvorfor demokratisk byudvikling?

Der bliver i disse år skrevet meget om brugerinddragelse i byudviklingen. Og brugerinddragelse bliver indskrevet som et grundlæggende parameter i nye udviklingsprojekter. Men der findes ikke meget litteratur om, hvordan man helt konkret kan gøre det. Det vil vi med denne publikation gerne give et bud på!

Open Air Neighborhood blev opstartet i 2012 med det formål at udfordre den måde vores byer udvikles på. Vi satte os for at designe og teste en ny byudviklingsmetode, som var mere involverende og tilgængelig for borgerne og andre fagligheder, end hvad den traditionelle byudvikling kunne præstere. Vi gjorde det ud fra en tese om, at en mere nærværende og involverende udvikling af vores byer kunne skabe værdi i form af ejerskab, tryghed, fællesskab og mere brugbare byrum. Metodeværktøjet er nu blevet udviklet og afprøvet igennem mere end 20 projekter udført af Open Air Neighborhood.

Vi håber, at dette ikke bliver det eneste konkrete metodeværktøj, som ser dagens lys. Vi har brug for at flere afprøvede metoder og forskellige tilgange bliver kommunikeret ud, hvis vi for alvor skal rykke ved den måde, vores byer bliver udviklet på.

HVEM

Hvem er dette værktøj til?

Publikationen retter sig til alle, der arbejder med byudvikling: private aktører, kommunalt ansatte, studerende og andre nysgerrige, der ønsker viden om og vejledning til at facilitere en demokratisk byudviklingsproces.

Den egner sig ikke, hvis målet for inddragelsen blot er en borgerhøring. Det er et værktøj for medskabelse og deltagelse, hvor aktører aktivt drages ind i processen i flere faser. Det er en guide for længerevarende inddragelsesprocesser, som kræver aktiv deltagelse af dig som facilitator. Udviklingen af et område skal hvile på et dybdegående kendskab til området og dets aktører. Kun ved at arbejde med aktørerne, kan man forstå områdets kompleksitet. Og kun når området er kendt, kan et forslag være præcist og kvalificeret.

HVORDAN

Hvordan bruger du metodeværktøjet?

I æsken finder du to plakater: DNA-modellen og 4D-modellen. Plakaterne er udformet, så du kan udfylde dem med dit eget projekt og have dem hængende undervejs i processen. De er ment som et værktøj til at strukturere forløbet. På fanebladene er der råd og vejledninger til, hvordan du bruger modellerne i forhold til dit projekt.

STED, VIDEN og AKTØRER er en måde at anskue dit projekt på. DISCOVER, DREAM, DESIGN og DELIVER er værktøjer til at strukturere den proces, du skal igennem, og OVERDRAGELSE, INPUT og REFLEKTIONER giver struktur for at bringe erfaringerne videre til dem, som på et tidspunkt skal overtage projektet.

Start med at læse trin for trin guiden til, hvordan du bruger metodeværktøjet.

Mangler du inspiration til at komme igang, kan du se eksempler på projekter på www.openairneighborhood.dk.

DNA-MODEL

Hvad er DNA-MODELLEN?

Modellen er en måde hvorpå, du kan anskue dit projekt, og holde overblik over den research, du laver i felten. Modellen giver et overblik over tre vigtige elementer i projektet: AKTØRER, STED og VIDEN. Når du har kortlagt disse, kan du begynde at se potentialerne - både indenfor det enkelte felt og i sammenspillet mellem AKTØRER, STED og VIDEN. Kortlægningen af potentialer leder op til, at du kan formulere et samlet potentiale for projektet - en formulering, som du skal bruge som grundlag for den målsætning, du skal designe din proces efter i 4D-modellen.

Start med at udfylde modellen, men tillad dig selv at blive overrasket og ændre i forholdene undervejs. God fornøjelse!

STED

Hvordan er stedet, der skal udvikles?

En byudvikling vil som udgangspunkt altid have et fysisk afgrænset område. Start med at kortlægge området og lave mappings af de fysiske omgivelser, folks færden, døgnrytmen på stedet, ejerskabsforholdene, funktionerne på stedet og i området m.v. - alt efter, hvad der er relevant i forhold til stedet og projektet.

Tal med folk! Steder opfattes forskelligt af forskellige mennesker.

- Hvordan opfattes dette sted? Af hvem?
- Hvem opholder sig der og hvorfor?
- Hvem bevæger sig igennem det, og hvad skal de?
- Er der nogen, der undgår det? Hvorfor?

Sørg for at tale med en bred skare af mennesker: de lokale, institutionerne i nærheden, dem der arbejder der, kommunen såvel som børn, unge og voksne.

Undersøg, om der allerede findes analyser og øvrigt materiale om området, som kan være relevant. Har stedet en historie, og har der måske allerede været projekter i gang på området? Undersøg lokalplaner og fremtidige planer, og herunder altså også hvilke rammer, der for stedet.

AKTØRER

Hvem er stedets aktører?

I en byudviklingsproces vil der ofte være mange aktører. Nogle er borgere og frivillige, nogle erhvervsdrivende, der er institutioner, forskellige forvaltninger i kommunen, boligorganisationer, interesseorganisationer osv.. Det vigtigste i din undersøgelse af aktørerne er at finde ud af, hvilken grund de hver især kunne have til at deltage i projektet. Når du kender deres incitament for at deltage, ved du hvordan, du kan få dem til at tage aktivt del i processen.

At få kortlagt aktørerne, og hvad de hver især kan tilføre projektet, er med til at synliggøre hvilke ressourcer, der er i spil og hvor ambitiøs, du kan være med projektet. Bed evt. hver aktør om at formulere, hvad de hver især kan bidrage med. Det kan være svært, hvis det er frivillige, du har med at gøre. Men det er en stor fordel, at have så godt som muligt styr på ansvars- og opgavefordeling. På denne måde, bliver aktørerne bevidste om egen rolle i projektet og tager ejerskab, og du får overblik over projektet.

Spørg alle lokale aktører, du taler med, hvem du også skal huske at tale med. Dermed får du alle med, og det giver et fuldstændigt persongalleri af stedet. Husk at notere nye aktører, der måtte dukke op undervejs. Lav en fuldstændig liste af aktørerne med kontaktoplysninger på.

VIDEN

Hvilken viden er der behov for?

I et byudviklingsprojekt vil der som oftest være behov for at opnå en viden i forhold til det pågældende sted - hvad der eksempelvis kan gøre stedet mere brugbart / om det giver mening af placere en given funktion på det pågældende sted / hvad der kan gøre stedet tryggere / gøre det attraktivt for nye brugergrupper / gøre det mere tilgængeligt / mere aktivt eller noget helt andet.

Men det kan også være, at dette projekt er sat i søen for at skabe ny viden og innovation omkring et mere generelt felt - og at det pågældende sted primært har funktion som testområde. I de tilfælde kan det være, at projektet skal afdække, hvad der skaber tryghed i byen, hvad der skal til for at flere mennesker opholder sig i byen, at flere er aktive m.v. Eller at projektet skal afsøge muligheder for, hvordan byrummets udformning kan anspre en mere bæredygtig affærd eller afdække, hvordan en ny opfindelse eller tendens vil kunne implementeres i byrummet.

Mulighederne er mange, og hvad enten du kommer med en målsætning om at udvikle en stedsbunden eller generel viden, bør du afsøge, om der er lavthængende frugter i form af ny viden, som dette projekt kan være med til at generere. Ny viden kan blive aktørernes incitament til at deltage, og det kan give projektet medvind fremover, åbne døre, skabe interesse, hente finansielle midler hjem m.v., hvis du kan sandsynliggøre, at dette projekt belyser flere aktuelle emner.

POTENTIALE

Hvad er potentialet i projektet?

Som det sidste trin i DNA-modellen skal du afdække, hvad der er af potentialer og synergier i projektet. Start med at udfylde overlappene imellem AKTØRER, STED og VIDEN:

- *Aktører i forhold til sted:* Hvilken rolle har de forskellige aktører i forhold til stedet og projektet, og hvordan kan deres ressourcer og kompetencer komme i spil?

- *Aktører i forhold til viden:* Hvilken viden ønsker de enkelte aktører at opnå, og hvordan kan dette felt af aktører skabe viden og innovation? Hvilke kompetencer har aktørerne i forhold til at være med til at skabe ny viden og innovation, og hvordan kan de komme i spil?

- *Viden i forhold til sted:* Hvordan kan man ud fra dette sted genere ny viden? Hvordan kan den nye viden være med til at udvikle stedet? Hvilke kvaliteter fra stedet kan bruges i forhold til at skabe viden og innovation?

Skriv de væsentligste synergier og potentialer op i midten af plakaten. Dette viser nu en retning for projektet og kan skabe grundlaget for den målsætning du skal formulere for projektet i 4D-modellen.

4D-MODELLEN

Hvad er 4D-MODELLEN?

4D-modellen er et kendt værktøj indenfor projektstyring. Det er et værktøj til at strukturere en proces fra start til slut.

Denne 4D-model skiller sig ud ved at være cirkulær og inddrage aktørerne i flere af faserne - Dermed er aktørerne med til at brainstorme, bygge, bruge og evaluere for igen at brainstorme, bygge, bruge og evaluere. Det er en iterativ* metode, hvor vi ikke på forhånd har fastlagt processen fra start til slut, men holder processen åben og tillader, at vi lærer af vores erfaringer og lader rammerne ændre sig, mens projektet udvikler sig.

Inden du går i gang med at designe processen, skal du definere målet for processen - skriv det ind i midten af plakaten. Måske har du på forhånd fået udstukket en målsætning. Dette kan du supplere med de synergier og potentialer, du har fundet frem til i DNA-modellen.

Det kan være en fordel at definere, hvor du gerne vil være ved projektets afslutning og så designe faserne baglæns derfra. Som hjælp hertil kan du definere delmål for de enkelte faser.

*Note: I en iterativ proces bruges de løbende erfaringer til at gentage og forbedre dele af processen i en konstant udvikling mellem nye tiltag og erfaring.

Vend >

Hvilken metode skal du bruge i de enkelte faser?

Da det ønskede output af de fire faser er forskelligt, benyttes forskellige metoder igennem processen. Det er forskelligt fra projekt til projekt, hvilke metoder, man skal bruge i de enkelte faser. Du må føle dig frem og tilpasse de enkelte aktiviteter til dit publikum og til det resultat, du gerne vil opnå. På de følgende kort giver vi forslag til metoder, som kan bruges i de enkelte faser. Her kan du med fordel supplere med øvrige metodeguides.

Hvornår møder projektet brugerne?

I hvilken fase de enkelte aktører træder ind i projektet skal nøje overvejes i planlægningen og muligvis justeres undervejs, som projektet skrider frem og erfaringerne bliver rigere. Overvej om det er vigtigt hurtigt at komme frem til DELIVER fasen, så du kan lave en prototype. Eller om det giver mere mening at starte med behovsundersøgelser og dataindsamling. Protoypen kan være alt fra et arrangement, en model i 1:100 eller en 1:1 mockup.

Når man laver en prototype får man hurtigt noget konkret, som personer, der ikke har erfaring med byudvikling, nemmere kan forholde sig til og give kvalificeret respons på. Det giver deltagerne et nærvær til projektet at få testet idéerne af hurtigt, og det skaber en begejstring og et unikt sammenhold at producere noget sammen. Det er samtidig en mulighed for at lade de forskellige aktører mødes om arbejdet, hvilke skaber større forståelse mellem parterne.

DISCOVER

Hvordan griber du denne fase an?

Når du starter et projekt, vil du typisk begynde i DISCOVER fasen. Her finder ud af, hvordan tingene hænger sammen. Med DNA-modellen har du allerede lavet en stor del af arbejdet. Du kender til stedet, aktørerne, den viden, der skal genereres, og du har givet et bud på projektets potentiale.

Nu skal du overveje, om der er andre, du skal inddrage i denne fase. Er der nogen, som har en viden, der er relevant for projektet? Eller er der nogen, der er interesseret i at undersøge og generere viden sammen med dig?

Overvej, hvilken metode du vil bruge i denne fase, hvem du vil inddrage og hvor lang tid, fasen skal forløbe. Find inspiration på bagsiden af dette kort.

Vend >

DISCOVER: Interviews, mapping, kortlægning, møder, ressourceafklaring, dataindsamling, registrering

Eksempel: Hørgården Nærgenbrugsstation

Aktører: Kommunen, boligorganisationen, institutioner m. fl.

Metode: Interessentmøde

Tid: 2 timer

I processen omkring genopbygningen af Hørgården Nærgenbrugsstation blev alle aktører fra kommunen, boligorganisationen og institutionerne i området inviteret til et møde, hvor projektet blev præsenteret og diskuteret i plenum. Alle aktører bød ind med deres forventninger og klargjorde, hvad de hver især kunne bidrage med til projektet.

Mødet var en effektiv og hurtig måde at få overblik over aktørerne i området, at lære dem at kende og forstå deres behov. Og det var en god måde, at finde ud af, hvilke ressourcer aktørerne kunne bidrage med til projektet.

DREAM

Hvordan griber du denne fase an?

Dette skridt i processen handler om definere mål, visioner, drømme og idéer for udviklingen blandt deltagerne i projektet.

I denne fase skal du som facilitator balancere processen mellem at være højtstående og ukonkret på den ene side og konkret og realistisk på den anden side. Alt efter hvilken gruppe, du har med at gøre, kan der være en tendens til, at man ryger for meget i den ene grøft.

Børn og unge vil generelt ofte helst forholde sig til noget konkret, en specifik idé eller et design, som de kan tale ud fra og give feedback på. Her kan der være en fare for, at man for hurtigt bliver konkret i sine idéer og ikke løfter sig særlig meget fra udgangspunktet.

Voksne vil generelt helst tale visioner. Her kan der være en modstand mod at blive konkret og få snakken ned på et niveau, hvor man kan få idéer og få bearbejdet de idéer, som man skal arbejde videre med.

Du skal designe din proces og dine workshops, så de passer til din målgruppe - Det kan være en stor udfordring at lave en visionsworkshop for unge drenge. Men du kan godt udfordre din målgruppe og eksempelvis få de unge drenge til at tale visioner og drømme ved at lave et workshopdesign, der trækker deres fantasi og forestillingsevne. Og du kan omvendt komme langt med at tvinge de voksne folk til at lege. Det er dig som sætter rammerne, og her må du bruge din autoritet.

Vend >

DREAM: brainstorm, visionsværksted, samtalesalon, fremtids-avisartikel, legoworkshop, collageworkshop, inspirationskort, tegneworkshop, rollespil, studieture

Eksempel: Hellere Helsingør

Aktører: Unge og politikere

Metode: Lego-workshop

Tid: 1 dag

Ungerådet i Helsingør ville gerne gøre Helsingør til en bedre by at være ung i. OAN faciliterede en workshop, hvor de unge idégenererede og byggede deres idéer i Lego. Senere på dagen ankom lokale politikere, som de unge præsenterede deres ideer for. Sammen udviklede de videre på ideerne og lavede konkrete aftaler for, hvordan projekterne skulle føres ud i livet.

For at kunne tale visioner og drømme blev der altså her hentet et element af DELIVER (byg i LEGO) ind i processen, så man havde noget konkret og visuelt at tale ud fra. Formatet betød, at politikerne var tvunget til at 'lege med' på idéen.

DESIGN

Hvordan griber du denne fase an?

På baggrund af discover- og dreamfasen har du nu nok input til at planlægge og designe den første prototype. Dette bliver måske første gang nogle borgere eller andre aktører opdager projektet. Her skal du overveje, hvordan du kan præsentere det, du vil med projektet, således, at du får en brugbar respons, som du kan arbejde videre med.

I denne fase kan det være svært at inddrage borgere, fordi designet og planlægningen som oftest vil kræve en vis faglighed. Bliver designet af prototypen ikke af høj nok kvalitet, og er der ikke stramme tøjler omkring, hvordan prototypen skal laves, kan det være umuligt at få skabt et ordenligt produkt, som folk vil blive stole af og benytte. Vores erfaring er tilsvarende, at brugerne gerne vil overlade at omsætte deres idéer til et design til professionelle.

Dermed ikke sagt, at aktørerne ikke skal have adgang til maskinrummet i denne fase. Du må blot være bevidst om, hvilke dele af fasen, du kan bruge aktørernes hjælp i. Det kunne fx være, når der skal vælges hvilket design, du skal gå videre med, eller når du skal bruge feedback på den byggeproces, du har planlagt. Det kunne også foregå ved at lade brugerne designe ud fra nogle retningslinjer, du har angivet.

Vend >

DESIGN: skitsering, modelbyg, optegning på jorden, byggetegninger, planlægningsmøder, feedback sessioner

Eksempel: Otto Busses

Aktører: Lokale borgere

Metode: Projektudviklings- og designmøder og byggeworkshop

Tid: 7 dage spredt ud over en måned

OAN skabte rammerne for, at borgere kunne byde ind med ideer til udviklingen af Otto Busses arealet. Efter ideerne var på bordet, afholdte OAN en række projektudviklings- og designmøder med idéophaverne efterfulgt af en byggeworkshop, hvor borgerne fik stillet materialer og hjælp til rådighed til at bygge ideerne i 1:1.

Borgerne præsenterede efterfølgende deres egne ideer i fysisk form for repræsentanter for DSB, Københavns Kommune m.fl.

Desingfasen var her altså en faciliteret proces, hvor Open Air Neighborhood hjalp borgerne med selv at designe.

DELIVER

Hvordan griber du denne fase an?

Deliver handler om at skabe idéen på en måde, så det er muligt at vise, hvordan idéen - eller visionen bag idéen - kunne fungere i den virkelige verden. Vi kalder det at lave en prototype.

Det er i denne fase, at mange borgerne for første gang oplever projektet. Og det er i deliver-fasen, at du oftest bliver mest overrasket, og at projektet rykker sig mest.

Der kan være mange grunde til at lave en prototype. Det kan være at afprøve en bestemt idé, som du skal have feedback på, at teste et tema af, så du kan få folk i tale, at få feedback på et bestemt emne, eller at få borgere til at deltage, så de bliver opmærksomme og begejstrede over projektet fremadrettet.

Læg ud med at gøre dig klart, hvad formålet er med lave prototypen, og hvor du er i processen på dette tidspunkt, og design prototypen derudfra. Hvis formålet med prototypen er, at skabe opmærksomhed og få folk inviteret med ind i processen, må du fokusere på at skabe en god oplevelse, der sætter idéerne i gang hos folk. Hvis du derimod har udviklet nye løsninger og er klar på at teste det af, skal du fokusere på, hvordan du skaber de optimale forhold for at få brugbare resultater ud af testen, herunder hvor færdig løsningen skal være, hvilke testpersoner, du har brug for, og hvordan du sørger for, at de rigtige folk deltager og giver feedback i forbindelse med afprøvningen.

Vend >

DELIVER: Lego-workshop, byggeworkshop, modelbyg, events, fællesmiddag, oplevelse gennem brug, prototyping, gadefest, ændrede regler, byg af installation

Eksempel: Nærgenbrugsstation og byrum på Herman Bangs Plads

Aktører: Lokale borgere

Metode: Oplevelse gennem brug

Tid: 2½ måned

I sommeren 2012 blev der bygget en midlertidig nærgenbrugsstation i kombination med et byrum på Herman Bangs Plads. Projektet havde til formål at teste om kombinationen fungerede, og om der var lokal opbakning til at lave en permanent nærgenbrugsstation på pladsen. Ellen fra Open Air Neighborhood bemandede nærgenbrugsstationen i 2½ måned, hvor borgere kunne bruge stedet og give respons på ideen baseret på deres oplevelse.

Testen var god i forhold til at engagere nogle borgere, som ikke normalt ville deltage i en almindelig borgerhøring. Desuden kunne folk give kvalificeret feedback, idet de kunne tage og føle på tingene frem for at kigge på en illustration eller få noget fortalt.

I dette projekt fungerede en stor fysisk test altså som startskuddet for borgerinddragelsen omkring udviklingen af nærgenbrugsstationen.

OVERDRAGELSE

Hvordan skal projektet overdrages?

Allerede ved projektets start er det vigtigt at gøre sig klart, hvordan projektet skal overdrages efter dit engagement på stedet ophører. Det er vigtigt både i forhold til at få indsamlet den rette viden fra projektet, og i forhold til, at designe projektet, så det er til gavn for området også på den lange bane.

Sammen med dine samarbejdspartnere, skal du lægge en plan for, hvad der skal overdrages efter processen er slut. Det kan være at erfaringerne skal samles i en rapport med anbefalinger til permanente løsninger på stedet. Eller at testen skal glide over og blive permanent, og du skal angive retningslinjer for den fortsatte udvikling.

Viden er meget personbåren. Og det tager lang tid at lære folk at kende og opnå tillid. For at du får overleveret projektet godt, skal du sørge for, at de folk, som på et tidspunkt skal overtage også er med inde over processen nu, mens den står på. Det kan være svært at få fx embedfolk til at tage del i et projekt, de endnu ikke skal arbejde på. Men her er det vigtigt, at du er insisterende. Lige meget hvor god en rapport bliver, kan den ikke gøre det ud for at have været på stedet og have været en del af en proces.

Når man står i processen, kan man ofte glemme, at få noteret eller optaget vigtige detaljer, input og refleksioner, som man skal bruge i overleveringen. Det kan være en fordel, inden du går i gang, at lave en tjekliste over, hvad du skal have med i overleveringen. På den måde, kan du huske at få det noteret eller optaget, når du står midt i det. Sørg også for at lave et ordentligt filsystem, så du kan sortere i dit materiale undervejs.

Vend >

Hvad sker der på stedet, når din del af projektet er slut?

En inddragelse af interessenter er forpligtende og omfattende. Når du først har åbnet op for inddragelsen og fået engageret folk, kan du ikke uden videre lukke projektet i igen. Inden du går i gang, skal du være bevidst om, hvilken påvirkning inddragelsen får på området både under og efter projektet. Og du skal have en plan for, hvordan projektet bliver afsluttet eller ført videre på en forsvarlig måde.

Hvis projektet skal føres videre, er det vigtigt, at der ikke går lang tid fra du er væk til de nye folk overtager. Du har skabt et momentum og engagement, som hurtigt visner, hvis der ikke er nye kræfter, som tager over. Et 'forladt' projekt kan skæmme et område og vende en god oplevelse til en oplevelse af svigt. Særligt i de tilfælde, hvor det er lokale kræfter, som bliver inddraget i at føre projektet videre, kan overdragelsen med fordel være glidende, så de opnår ejerskab og kendskab undervejs.

Der vil være tilfælde, hvor projektet ikke kan føres videre. Her må du overveje, hvordan du bedst afslutter projektet.

Kan det flyttes? Enten fysisk eller således, at folks engagement føres over på andre projekter? Skal der være fysiske spor tilbage? Skal det føres tilbage til udgangspunktet?

Du må ikke efterlade dele af projektet, fysiske genstand m.m., uden at du har en aftale om, at nogen overtager ansvar og drift.

INPUT

Hvilke input har du fået?

Demokratisk byudvikling er en iterativ proces, hvor der løbende vil komme input til projektet. Styrken ved at arbejde med prototyper er netop den hurtige feedback, man får, og at man derfor undervejs kan høste mange erfaringer og få input både til den videre proces og til forløbet, som ligger bagefter. Hvis du skal videregive din viden til en instans, som skal stå for den fortsatte udvikling af området, er det især de input, du har fået af projektet, som skal viderebringes.

Input kan komme mange steder fra. For at sikre dig, at de bedst muligt bliver indarbejdet i det videre arbejde, og at intet går tabt, er det vigtigt at notere de input, du får undervejs. Ofte viser det sig, at det er den lille sidebemærkning, der bliver den mest brugbare erfaring. Så hold øjne og ører åbne!

En god idé er at føre logbog undervejs og notere alle de små anekdoter, du hører. Husk også altid at have kameraet parat.

Vend >

Eksempel fra logbog ført i forbindelse med Nærgenbrug og byrum på Herman Bangs Plads:

En borger udbryder, at det der er blevet bygget er det grimme, hun nogensinde har set: "Der skal i hvert fald ikke stå en container på den plads". En anden borger, som har deltaget i opbygningen af projektet siger: "Hvor er det godt, du kommer med din mening. Hvis ikke der var blevet placeret en container her, så var du aldrig kommet med så konkret en kommentar." De to borgere, som ikke kender hinanden, fortsætter deres dialog.

Den første kvinde går fra situationen med en følelse af at have givet sin mening til kende og være blevet hørt, og hun har leveret et vigtigt input til den videre proces. Den anden kvinde har en følelse af at have taget aktiv del i sit lokalmiljø, hvilket vi noterer som en refleksion over, at borgerne har forstået formålet med testen og selv arbejder for at blive konkrete omkring input og det videre arbejde.

REFLEKTIONER

Hvilke refleksioner giver processen anledning til?

Her udføres en intern evaluering, der kan bruges i videreførelsen af projektet og til din erfaringopbygning som procesfacilitator.

Steder har vidt forskellige karakteristika, og hvad der virker i én sammenhæng kan være en fiasko et andet sted. Når du opdager hvorfor, kan du viderebringe dette i fremtidige projekter.

Reflekter over, hvordan processen virkede på stedet:

- Hvordan var folks indstilling til projektet? Hvorfor?
- Hvad virkede, og hvad virkede ikke?
- Hvad var med til at skabe en god / dårlig stemning blandt deltagerne?
- Og hvordan afspejler det sig i det endelige outcome?

Reflekter over processen:

- Hvad har du fået med fra de forskellige faser?
- Hvad har virket, og hvad har virket mindre godt?
- Var der faser, der skulle have været brugt mindre/mere tid på, og ville det have styrket projektet at være startet i en anden fase?
- Var outputtet af den pågældende fase som ønsket?
- Skal projektet gentage én, flere eller alle faserne?