

KUNSTGREB & Co

KUNSTGREB & CO TILBYDER NY PRISBELØNNET METODE TIL UNIKKE INNOVATIONSFORLØB, DER HJÆLPER DIN VIRKSOMHED GODT PÅ VEJ I LØSNINGEN AF JERES AKTUELLE UDFORDRINGER.

Med Kunstgreb har vi skabt et enestående tilbud til virksomheder, der ønsker udvikling og vækst. Vi har skabt et prisbelønnet koncept og en innovationsmodel, der bringer de bedste ideer, processer og koncepter frem i organisation, ledelse og medarbejdere. Det gør vi med kunstnere, der er uddannede kunstgrebinnovatører, og deres anderledes tilgang og faglighed som kunstnere.

Kunstgrebinnovatørerne er klædt på til at samarbejde med virksomhedernes ledere og medarbejdere på virksomhedens landkort i et produktivt og målrettet miljø. De udnytter deres kunstneriske baggrund, træningsmetoder og kapaciteter til at åbne hele sansesystemet og iderigdommen hos medarbejderne, og derved skabe det flow og den nærhed der skal til, for at sikre virksomhedens udvikling og forandringsparathed.



SKAB INNOVATION OG SYNLIGE RESULTATER I DIN VIRKSOMHED MED KUNSTGREB & CO

KONTAKT **38334000**

KAN DIN VIRKSOMHEDSUDFORDRING PASSE TIL EN INNOVATIONSPROCES?

VI KAN HJÆLPE

Kunstgreb har erfaringer og resultater fra 3 års arbejde i mere end 50 danske private og offentlige virksomheder. Vores metode henvender sig til alle virksomheder, institutioner og organisationer, uanset størrelse og branche, der har et behov for at skabe innovation og udvikling af produkter, processer, markedsføring og kultur.

- **Produktudvikling**

Forløse og fremelske virksomhedens skjulte ressourcer i produkter og kerneydelser, der afspejler fremtidens behov.

- **Brugerdreven innovation**

Respektfulde dybdybende og involverende måder at inddrage brugere og kunder i produkt- og serviceinnovation

- **Effektivisering**

Se det vi ikke plejer at se, opdage mulighederne, effektivisere arbejds-gange og samarbejdsformer

- **Videndeling**

Aktivere det virksomheden ikke vidste, at den kunne – og sikre at dens medarbejdere får ejerskab til at gøre det, der er brug for at gøre

- **Samarbejde på tværs**

Skabe en fælles opfattelse af fremtiden og sikre et "fælles vi"

- **Markedsføring/branding**

Finde kundernes eller brugernes længsler og fortælle dem hvordan virksomhedens svar er

HVEM ER INNOVATØREN?

Innovatøren er en kunstner, der er trænet og uddannet fra Kunstgreb og som har mindst 4 års erfaring som professionel kunstner indenfor sin kunststart som musiker, scenograf, artist, sanger, skuespiller, billedkunstner, designer, arkitekt m.v.

Kunstneren har gennemført en efteruddannelse hos Kunstgreb på godt 8 måneder bestående af i alt 9 ugers kursus samt 2 virksomhedsforløb á 12 uger,

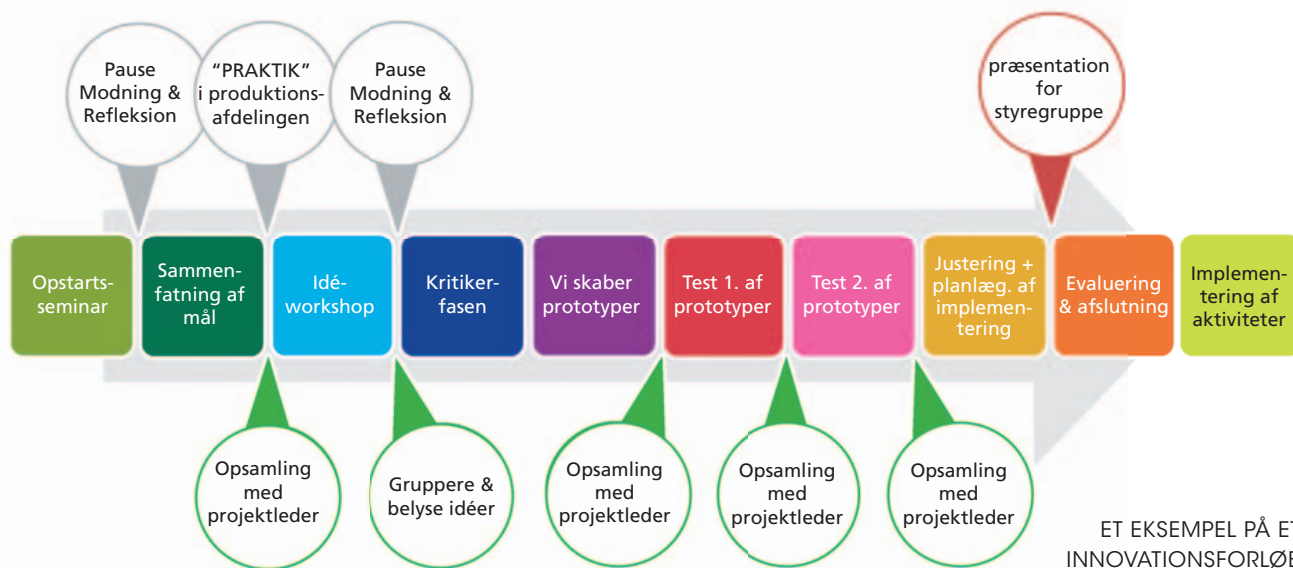
hvor kunstneren har prøvet kræfter med innovationsprocesser i praksis og derved uddannet sig til innovatør.

Innovatøren bruger værktøjer fra sit kunstneriske virke, der bringer kunst, krop og sjæl ind i innovationsprocessen og forener kreativitet, oplevelser og æstetik med organisationens forandrings-processer. Samtidig er innovatøren også trænet i at bruge mere traditionelle konsulent-

kompetencer som virksomhedsforståelse, kommunikation, procesfacilitering og projektledelse, så hun/han kan operere på din virksomheds præmisser.

Denne unikke kombination af værktøjer og metoder bringer projektdeltagernes egne personlige ressourcer i spil og fører ikke alene til resultater for virksomheden, men også til nye erkendelser om egen formåen for de involverede.

INNOVATIONSPROCESSEN



Vores innovatører har løst mange forskellige typer af virksomhedsopgaver, og det kan du læse mere om i udvalgte casebeskrivelser. Fælles for dem alle er virksomhedernes lyst og vilje til at skabe forandring gennem en utraditionel innovationsproces, hvor kunst og sanselighed, samt det uforløste medarbejderpotentiale er bærende og forløsende kræfter.

Løsningen af en opgave sker oftest ved, at en uddannet innovatør knyttes til din virksomhed i kortere eller længerevarende periode – afhængig af opgavens karakter, som illustreret i ovenstående model. Innovatøren arbejder i hele forløbet tæt sammen med en projektleder udpeget fra virksomheden og virksomhedens relevante nøglepersoner. Innovatøren planlægger sammen med projektlederen en proces med projektgruppen, hvor innovatøren fungerer som procesfacilitator.

Projektdeltagerne føres igennem Kunstgrebs innovationsmodel, der traditionelt består af 9 sammenhængende faser, der går fra afklaring af mål til visualisering

og gennemførelse af de ideer og løsninger, der er udkommet af processen. Ofte inddrages også en bredere kreds af medarbejdere, kunder og brugere i dele af innovationsprocessen – afhængigt af virksomhedens formål med opgaven.

Det er afgørende for projektets succes og skabelse af resultater, at der afsættes de nødvendige interne ressourcer til at deltage fuldt ud i innovationsforløbet. Et typisk forløb indeholder 3-10 workshops, aktiviteter og evt. internater af varighed fra 2 timer til 3 dage ad gangen. Innovationsforløbet slutter som regel af med en afprøvning af løsningerne i praksis og præsentation af resultaterne for virksomhedens beslutningstagere.

MICHAELHOLMHANSEN

DIREKTØR I COLOPLAST,
FRONT END INNOVATION

BESKRIVER DET →

“I har bidraget med noget, som vi ikke har, – og ved at holde fokus på det kreative, har I vakt interesse og tændt en gnist i medarbejderne, som har haft den effekt, at de har sagt: “Jeg vil gerne bidrage”. Vi skal ikke gøre det på samme vane-agtige måde, som vi altid gør.”

Medarbejderne siger: “Man kan sige ting til jer, fordi I er kunstnere”, “I har været med til at åbne hele medarbejdergruppen”, “Jeg havde forventet noget mere flippet med de her kunstnere, men blev positivt overrasket over hvor målrettede de var.”

1: MÅL-RUMMET
Fastlægge hensigten



2: VÆRDI-RUMMET
Forstå værdierne



3: FRISÆTTELSES-RUMMET
Respekttere det der er - gøre sig fri



4: PAUSE-RUMMET
Åbne op, blive parat



9: GENNEMFØRELSES-RUMMET
Føre ud i livet og måle effekten



8: VISUALISERINGS-RUMMET
Gøre synligt (for interessenter) og udvikle fra feedback



7: VALIDERINGS-RUMMET
Vurdere idé-grupperingerne ud fra kriterier og vælge



6: STRUKTUR- OG KRITIKER-RUMMET
Samle, sortere og gruppere idéer og udbygge dem gennem kritiske spørgsmål



5: IDÉ-RUMMET
Skabe mangfoldighed af idéer der afspejler fremtiden og er fri af fortiden



METODE

Innovatørens vigtigste arbejdsredskab er Kunstgrebs internationale prisbelønnede innovationsmodel, KU-modellen.

KU-modellen består af 9 rum, der er nødvendige at gennemløbe, for at projektdeltagerne målrettet og med åbent sind, åbent hjerte og åben vilje kan skabe brugbare og innovative løsninger i virksomheden. Forløbet af faserne understøtter og sikrer, at medarbejderne selv skaber løsningerne og derved får et

stort medejerskab i både innovationsprocessen og i resultatet.

Modellen er en syntese af forskellige teorier og innovationsværktøjer. Det bedste fra kunstnerens måde at arbejde og tænke på, Walt Disneys udviklingsmodel samt Otto Scharmers "Teori U" er baggrunden for innovationsmodellen. Den skaber genklang og genkendelse hos mange kunstnere for dens måde at forholde sig til fordybelse og sansning i innovationsprocessen, og inkorporerer

også en række designede værktøjer som fx målsætningsredskabet TOTE.

Modellen har været udviklet i Kunstgreb "laboratoriet" i 3 år og er under konstant udbygning for at sikre, at den afspejler den praksis som Kunstgreb har udfoldet i de mange innovationsprojekter i virksomhederne. En af de mange styrker ved modellen er, at den kan skabe resultater, hvad enten den bliver bragt i spil i en kort 10 minutters version på et møde eller i et udviklingsprojekt på flere måneder.



ER DU BLEVET

inspireret og vil du høre mere om hvordan din virksomhed kan skabe innovation ved hjælp af en innovatør, så...

KONTAKT

Kunstgrebs sekretariat på tel. 38 33 40 00 eller skriv en mail til info@kunstgreb.dk for bestilling af et uforpligtende møde. Vi glæder os til at høre fra dig!