



THE INNOVATION EFFECT

KOBLER STUDENTER OG BEDRIFTER I INNOVATIVE PROSJEKTER

www.theinnovationeffect.com

TIEs tjenester

Innsiktssprint og Innovasjonssprint



Unge friske hoder og erfarne bedrifter
skaper innovative løsninger

Innovatøren og Designsprint



Utdanner fremtidige innovatører
i næringslivet og det offentlige



TIEs Innovasjonssprint ©



Prosjektplanlegging og teamsammensetting



Prosjektdefinering med bedrift
Rekruttering av studentteam
Teamoptimalisering (DI)
Rolle- og metodikkdefinering

Preppemøte med TIE
Matchmøte med oppdragsgiver



Datainnsamling og analyse

Kvalitativ og kvantitativ datainnsamling
Markeds- og brukerbehov
Trender, teknologi og beste praksis
Analysere nøkkelinnsikt

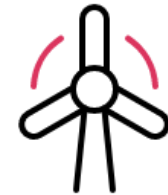
Preppemøte med TIE
Samskapningsworkshop
med key stakeholders



Idé- og konseptutvikling

Skissere og utvikle ideer
Pitch og seleksjon
Konsept-/strategiutvikling
Utvikle testbar prototype

Preppemøte med TIE
Statusmøte med oppdragsgiver
for avsjekk og videre justering



Testing og ferdigstilling

Testing av konsept/
prototype på målgruppen
Finjustering og validering
Utvikle avsluttende rapport

Preppemøte med TIE
Avslutningsmøte og
informasjonsoverføring



Innovasjon i praksis siden 2015

120+

PROSJEKTER

60

BEDRIFTER

400+

STUDENTER

Energi, olje og
flybransjen



IT og telecom



Juss og eiendom



Offentlig sektor



Media



Sosialt
entreprenørskap



FMCG



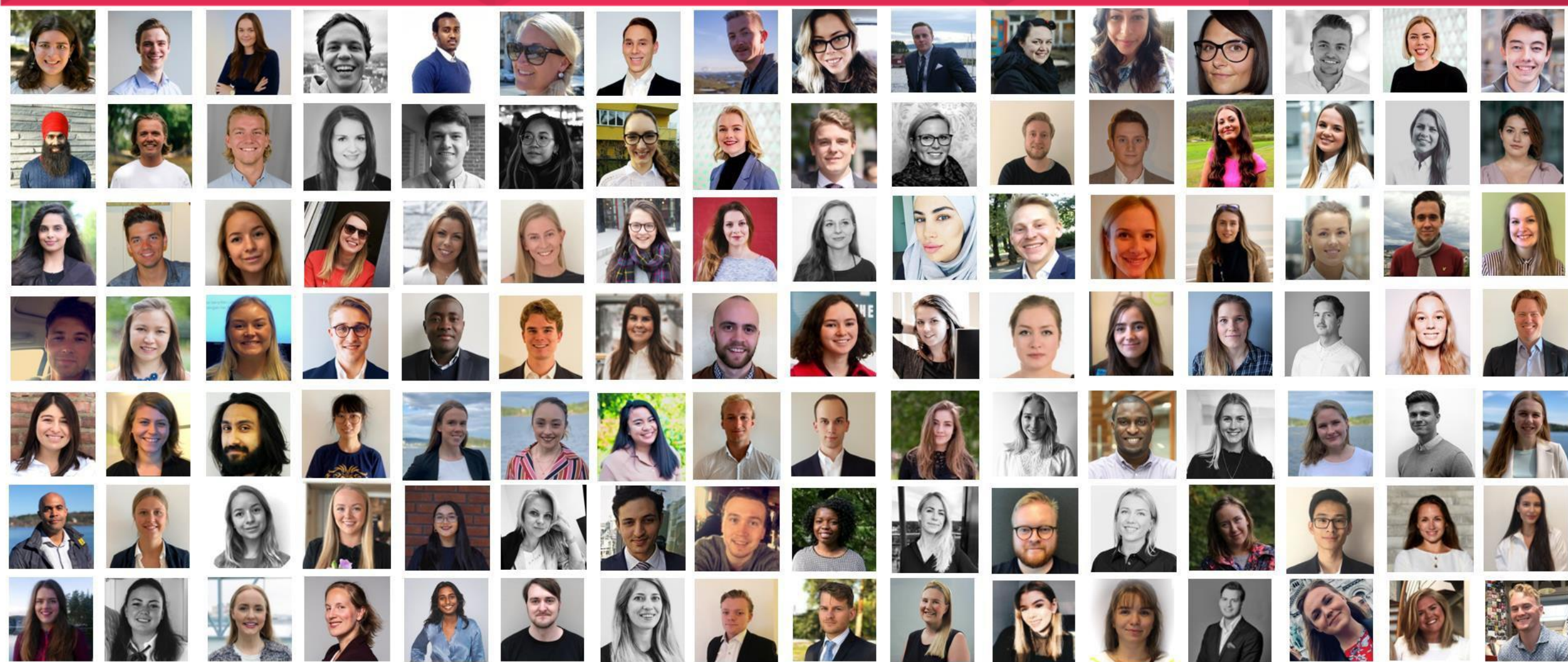
Retail



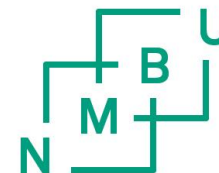
Ed og medtech



Vi rekrutterer de beste studentene



...fra inn- og utland



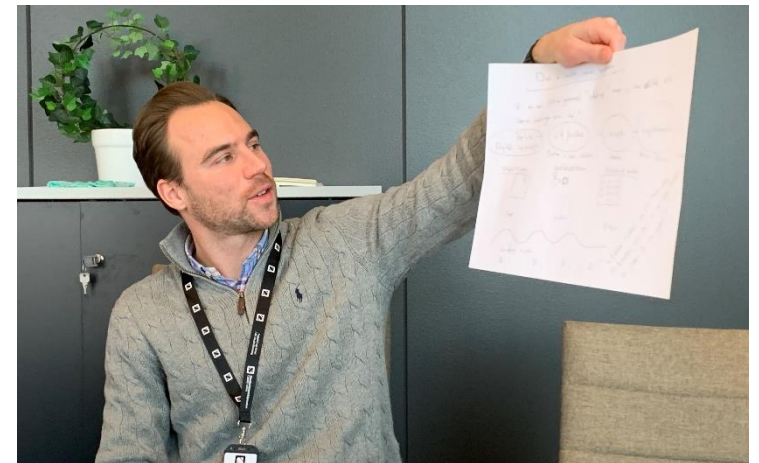
e M e r g e n c e®



SSN & TIE prosjektsamarbeid



Innovatøren og Ideathon



To innovasjonssprinter



Presentasjon av konseptutviklingsprosjekt for SSN

« Hvordan optimalisere boligopplevelsen for
studentene tilknyttet SSNs studentboliger? »





- Presentasjon av teamet
- Bakgrunn for prosjektet
- Leveransemål
- Prosess
- Dataunderlag
- Workshop
- Konseptene





Vilde Mydske Torshaug

Prosjektleder og strategiansvarlig
Strategi, kompetanseledelse og økonomi



Amalie Stokkan Kristoffersen

Interiørarkitekt
Interiørarkitektur og medievitenskap



Maren Solheim

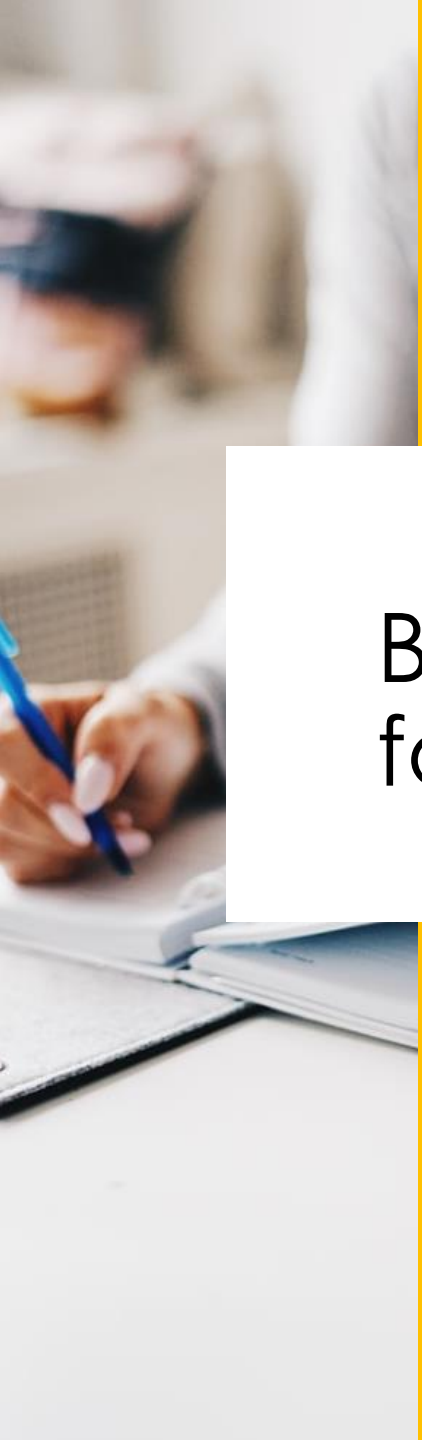
Markeds- og kommunikasjonsrådgiver
Kreativ markedskommunikasjon og fotografi



Nina Sophie Justnæs

Interaksjonsdesigner
Interaksjonsdesign og webutvikling





Bakgrunn for prosjektet

BAKTEPPE

- Varierende beleggsprosent og trivsel blant studentene
- SSN ønsker å styrke boligopplevelsen
- Mål: Et mer attraktivt tilbud av studentboliger

PROBLEMSTILLING

"Hvordan optimalisere boligopplevelsen for studentene tilknyttet SSNs studentboliger?"





Leveransemål

Kartlegge hvordan SSN kan bli den foretrukne studentboligen

Kartlegge beboerne sin opplevelse av og formening om boligopplevelsen

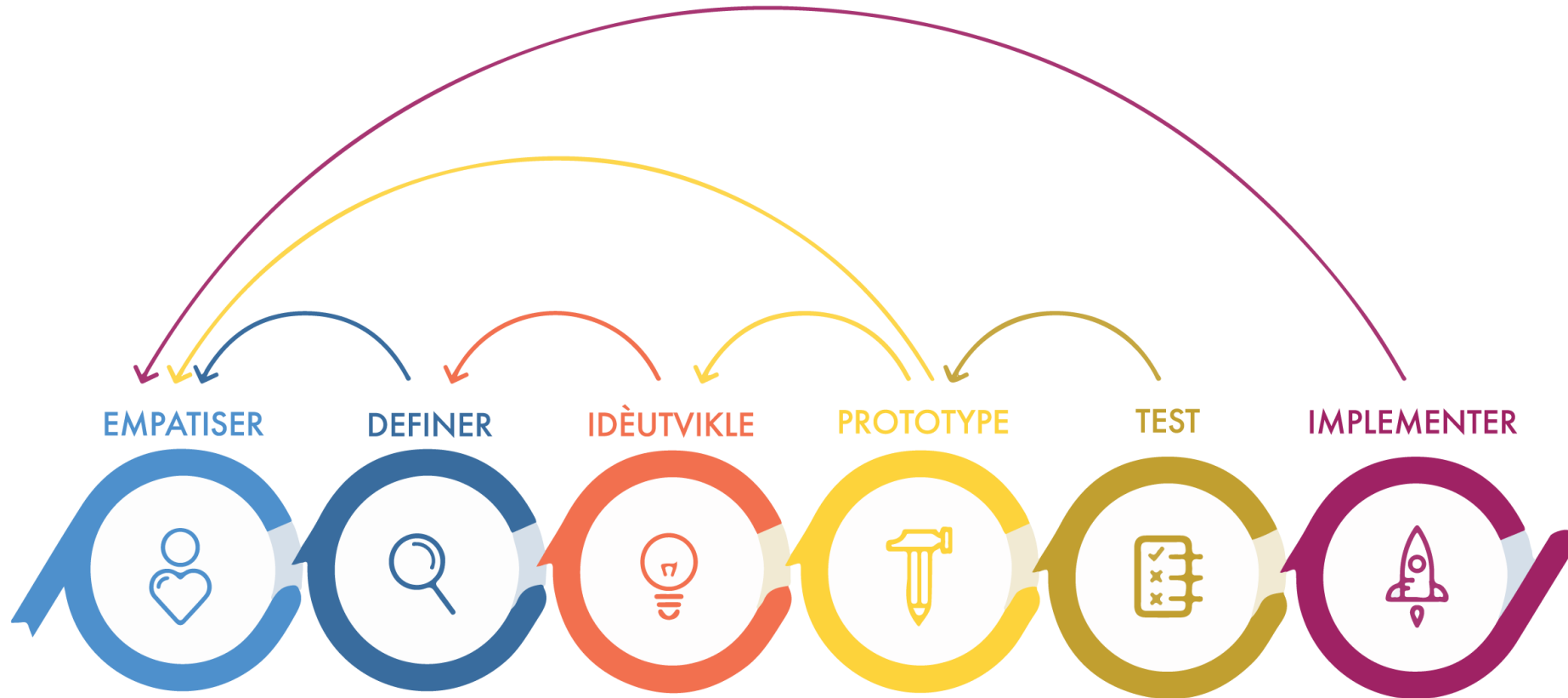
Kartlegge mulige forbedringer ved kommunikasjon og ulike interaksjoner mellom beboerne

Kartlegge beboernes ønsker og behov om innhold og utforming av studentboligene

Utvikling og visualisering av konseptforslag, samt enkel brukertesting av konseptforslag for å optimalisere boligopplevelsen



PROSESS



PLANLEGGING
MATCHMØTE
DEFINERE

INNHEITING
AV DATA
SE MØNSTER

BEARBEIDING
AV INNSIKT
WORKSHOP

LAGE
PROTOTYPE
STATUSMØTE

TEST AV
PROTOTYPER
FORBEDRE

FERDIGSTILLE
AVSLUTNING

DATAINNSAMLING

- **Primær målgruppe**

Eksisterende beboere

- **Primærdata**

Kvalitative data

Dybdeintervju (videosamtaler, 12 intervjuer)

- **Sekundærdata**

Rapport inn- og utflyttinger studentboliger

Studentundersøkelse fra 2019

Studentenes helse- og trivselsundersøkelse (SHOT)



NØKKELINNSIKT DATAINNSAMLING

- **Psykososialt**
Lite sosialt, ansvarsfordeling, vanskelig å si ifra
- **Kommunikasjon**
Tydelig og presis kommunikasjon, plattform
- **Praktiske oppgaver**
Fordeling og oppfølging av ansvarsområder
- **Interiørarkitektur**
Oppbevaringsmuligheter, flyttbart møblement



WORKSHOP

Moody

SSN vil gjerne vite hvordan du har det!

Har du en tilbakemelding du vil gi SSN eller noe du ønsker å fortelle? Skriv her...

SEND MOOD

Elena Pedersen 23

Elena har også lyst til å dra på kanotur!

SI HEI

Fagerlund kunne trengt flere sosiale aktiviteter!

Studenter forteller om mindre gode sosiale relasjoner. De kunne trengt flere oppfordringer til å treffes eller måter til å opprette kontakt.

Forslag: Speed Friending, filmkveld/ kinokveld, spillkveld.

OK OPPRETT

SSN VARSLER

Fagerlund kunne trengt flere sosiale aktiviteter!

Studenter forteller om mindre gode sosiale relasjoner. De kunne trengt flere oppfordringer til å treffes eller måter til å opprette kontakt.

Forslag: Speed Friending, filmkveld/ kinokveld, spillkveld.

12:31

SKRIV HER...

Arrangementer

Tittel...

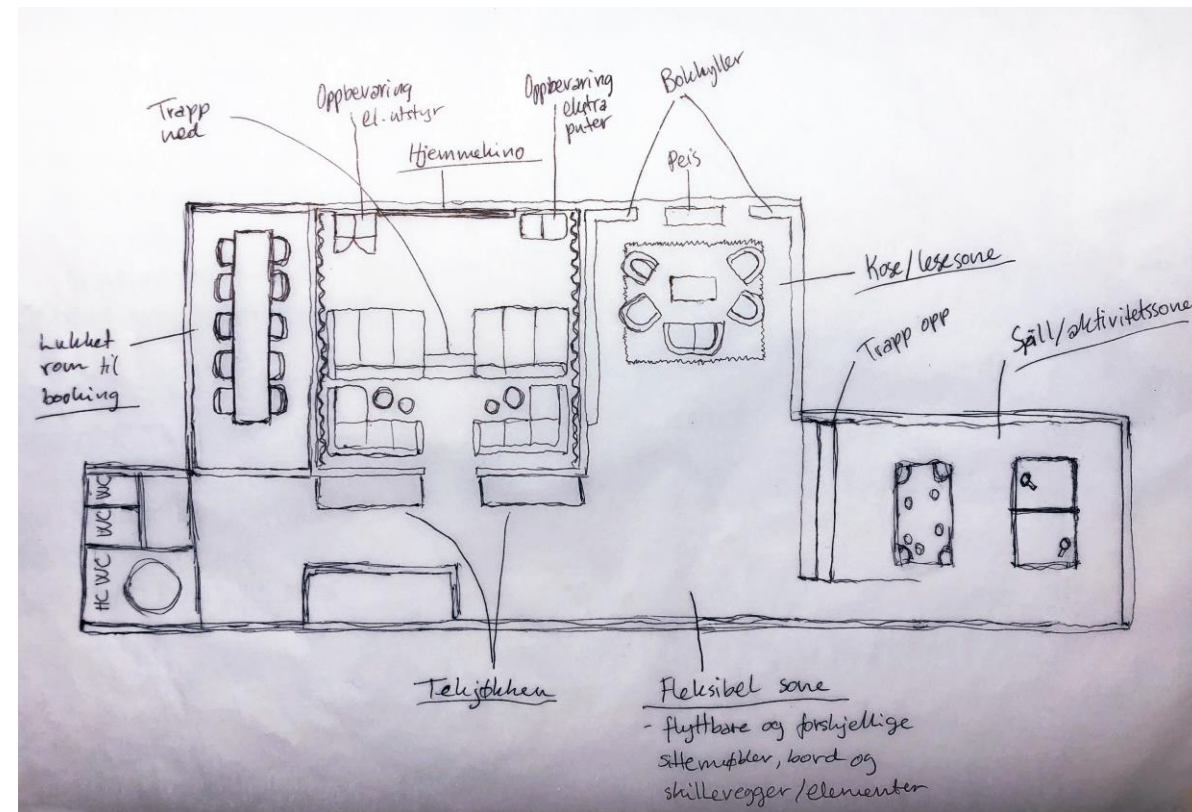
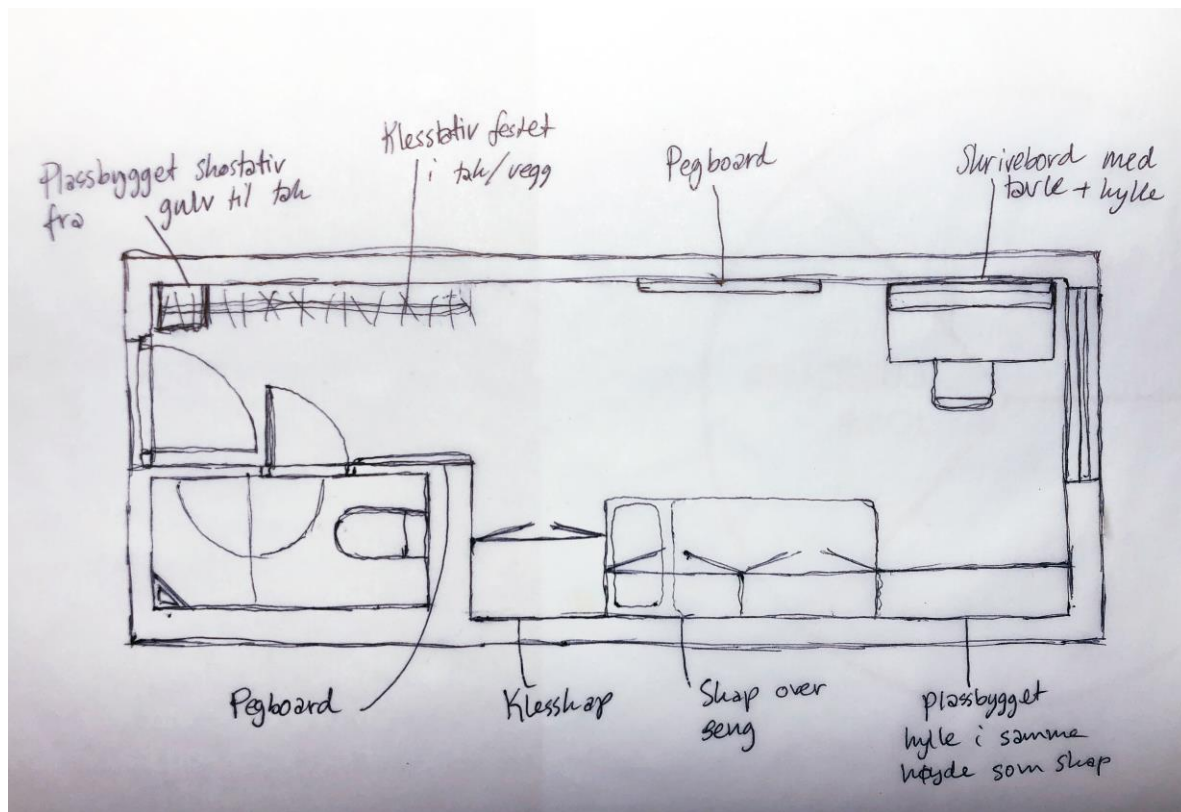
Hva handler arrangementet om?

Sted Date

LEGG TIL ARRANGEMENT



WORKSHOP



BRUKERTESTING

- 8 informanter
- Videosamtaler
- Oppgaver for testing av konseptene
- Spørsmål om konseptene



NØKKELSINNSIKT BRUKERTESTING

- Ønsker mer oppbevaringsmuligheter
- Konseptene vil fremme sosiale relasjoner
- Mikroapplikasjonen reduserer barrierer for å si ifra
- Personliggjøring av hybel

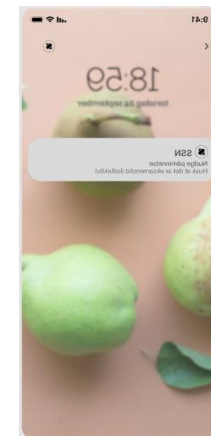
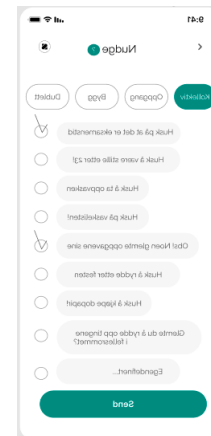
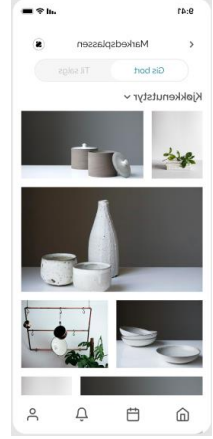
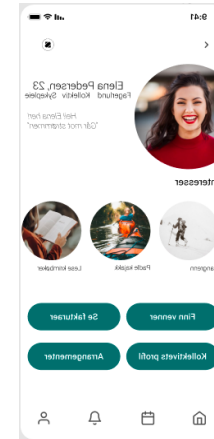
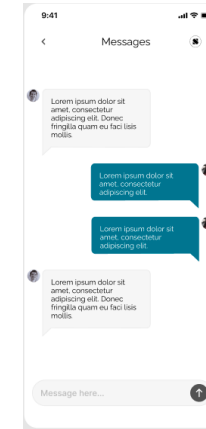


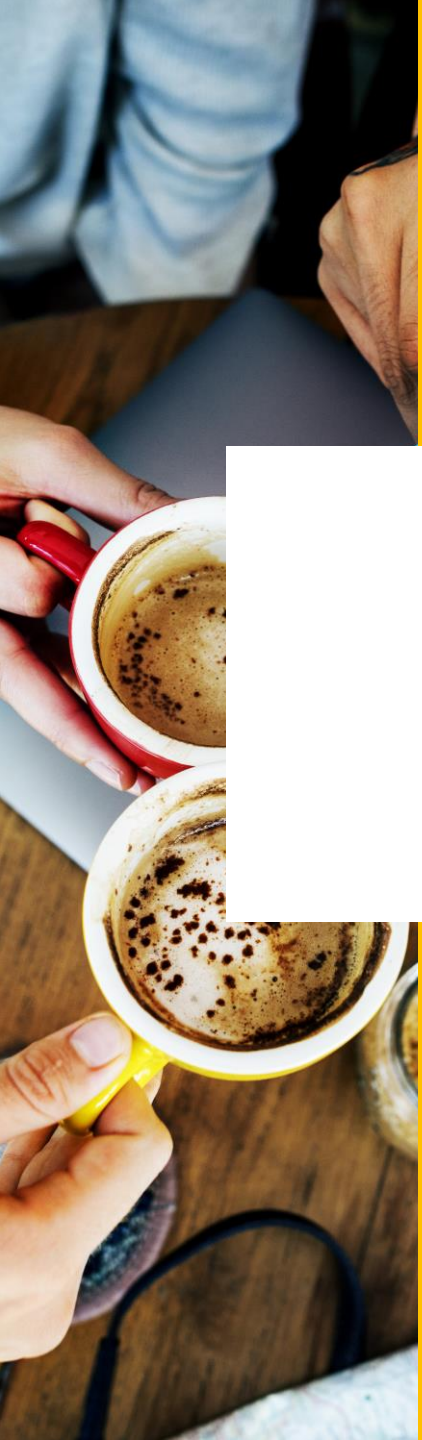


ENDELIGE KONSEPTER



BOMPIS





THE PLACE TO BE

- FELLESROM OG SAMLINGSTED
- MER SOSIAL AKTIVITET OG MINDRE ENSOMHET
- SONEINNDELING - Plass til alle



PLANTEGNING FELLESROM

Rom m. langbord og TV-skjerm som kan bookes til private arrangementer. Plassbygget sjenk til oppbevaring, kjøleskap og servering

Oppbevaring til EL-ustyr og ekstra sitteputer

Hjemmekino m. sofaer og divaner i to nivåer m. trapp

Lounge/biblioteksone m. bokhyller, peis, komfortable godstoler og sofa

Glassvegg og dør for lysinnslipp m. mulighet for å stenge av m. gardin

Tekjøkken m. servise, kaffemaskin og oppvaskmaskin

Spillsone er hevet to trappetrinn opp, og har en rampe på 5% stigning for universell utforming

Toaletter, forrom og HC WC

Inngang / utgang

Entré m. oppheng, skohylle og aktivitetskalender

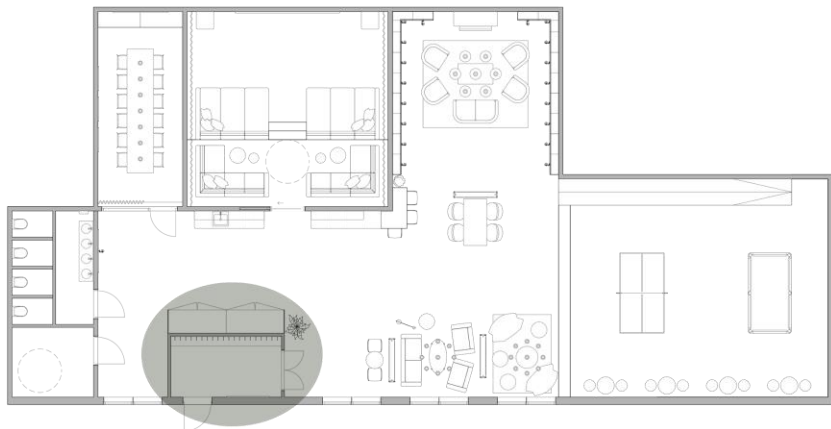
"Gi-bort-skap"

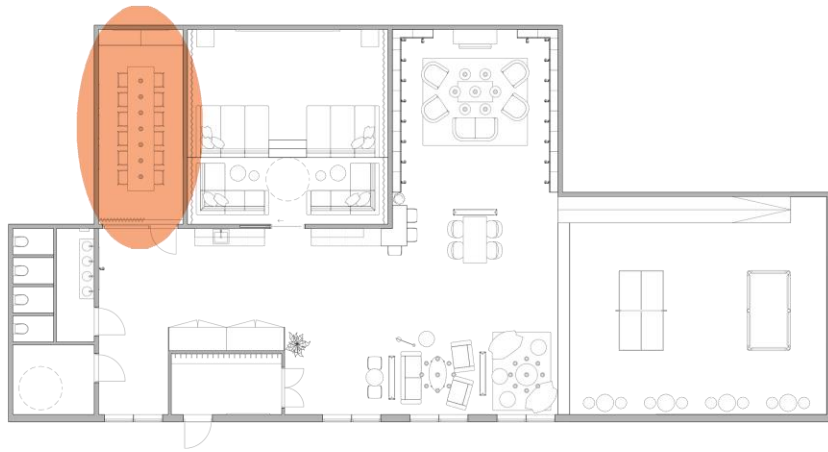
Fleksibel sone med variert møblering, flyttbare skillevegger og sittemøbler

Spillsone m. biljardbord, bordtennisbord, barbord og barstoler



3D-MODELL
ENTRÉ OG
"GI-BORT-SKAP"

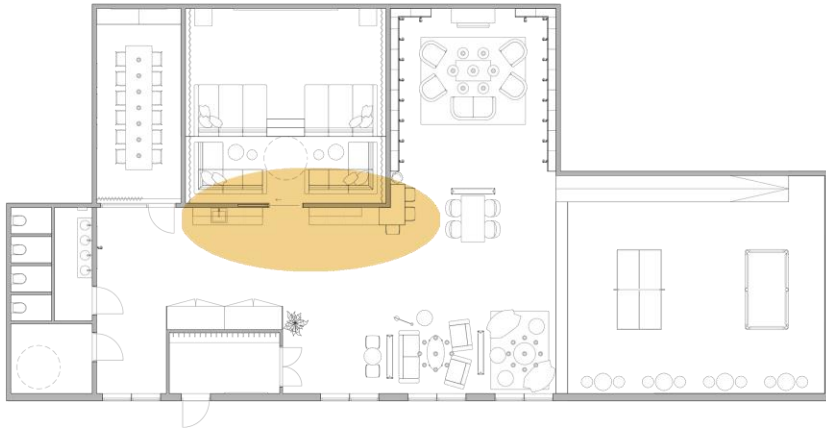


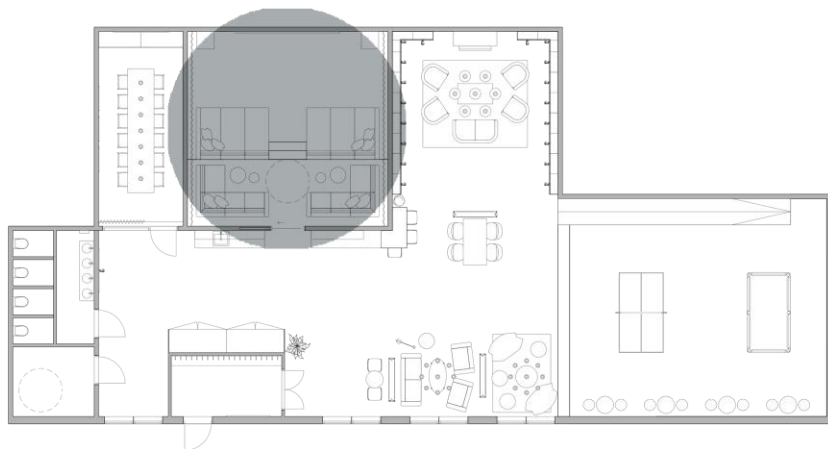


3D-MODELL
BOOKINGRO
M



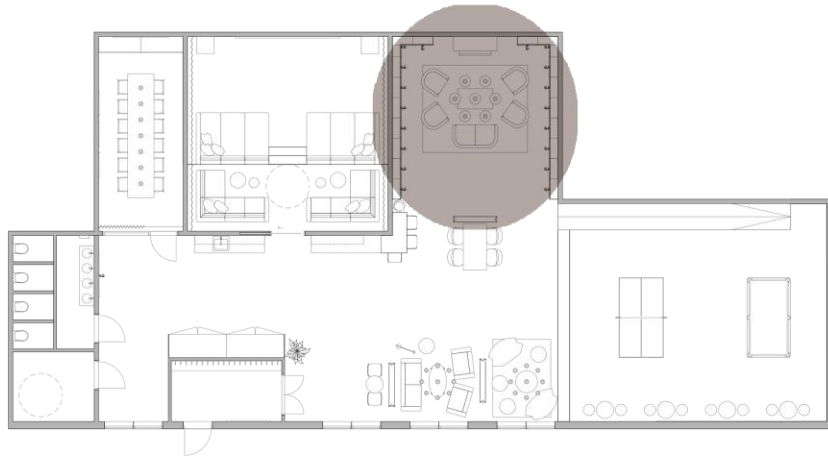
3D-MODELL TEKJØKKEN





3D-MODELL HJEMMEKINO

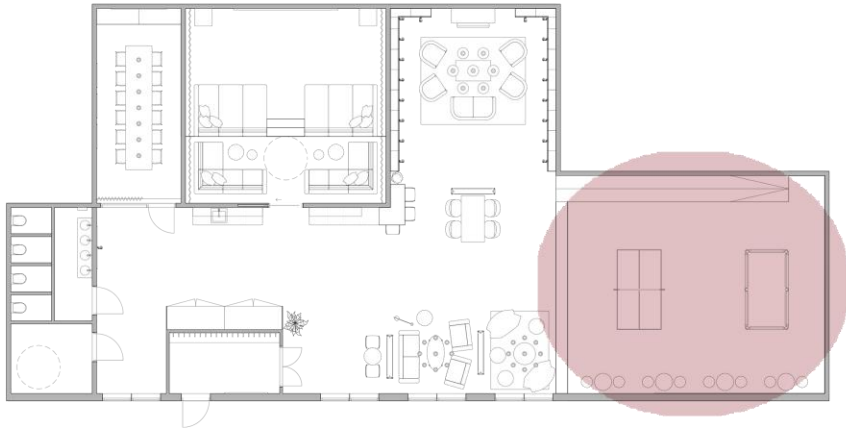


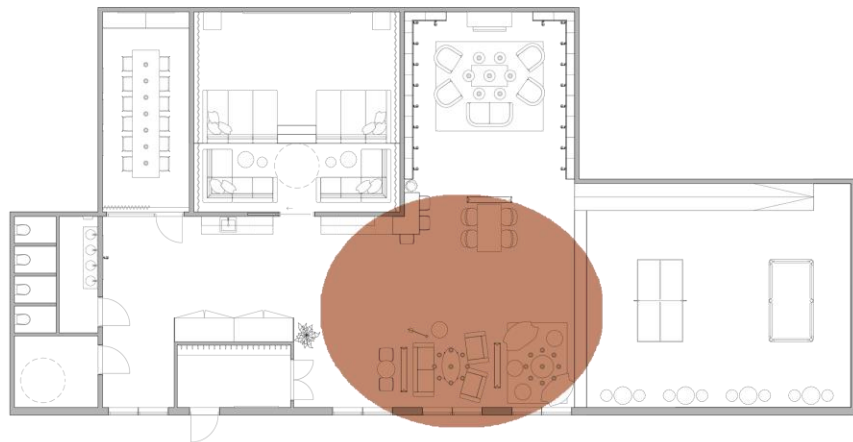


3D-MODELL
KOESONE
/BIBLIOTEK



3D-MODELL SPILLSONE





3D-MODELL
FLEKSIBEL
SONE



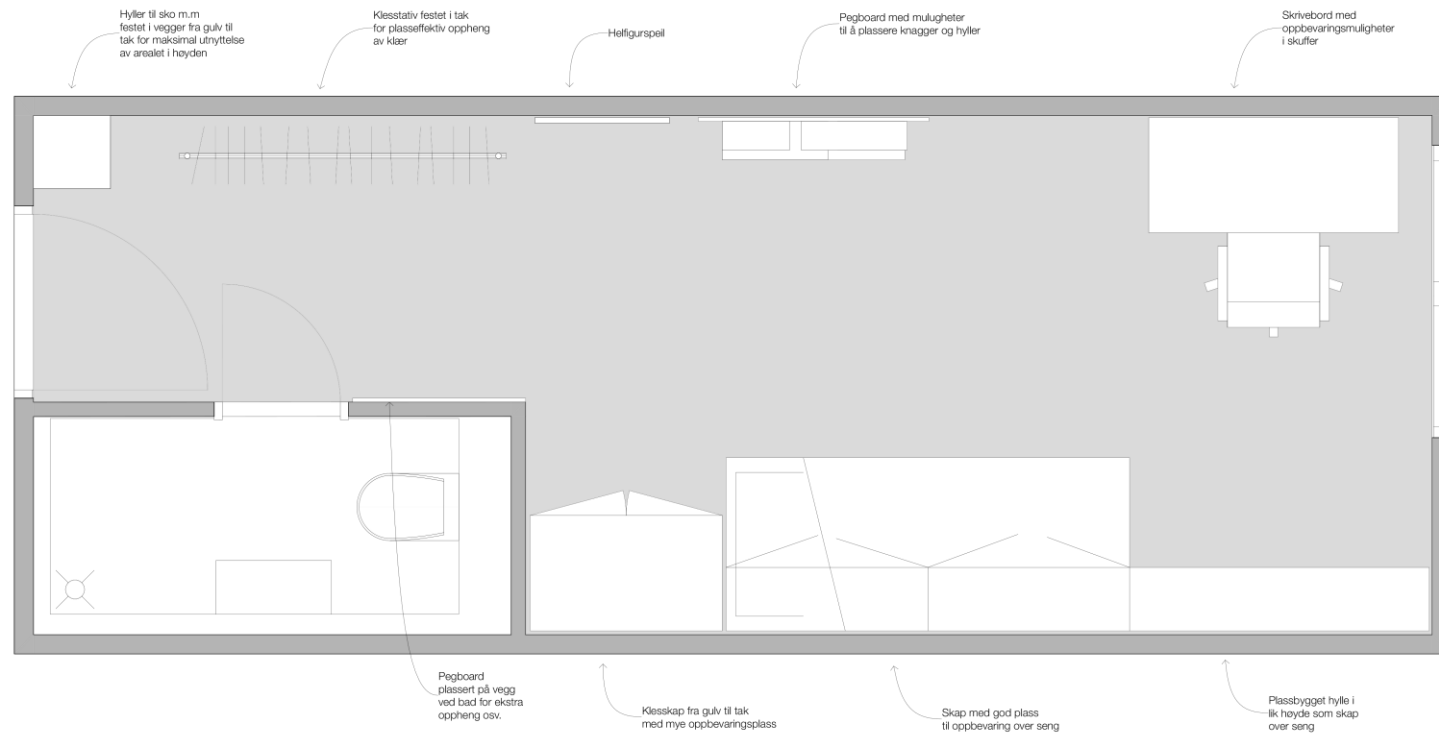


DRØMMEHYBEL

- Et hybelrom
- Tar utgangspunkt i eksisterende hybelrom - implementerer løsninger og elementer som fremkom som mangelfullt i innsikten.
- Fleksibelt - mer løse møbler på gulvet, mulighet til å bytte seng
- Mer oppbevaringsmuligheter til ting og bøker
- Større mulighet til å henge ting på veggene og gjøre rommet personlig
- Lunt design



PLAN OG VISUALISERING HYBELROM





VEIEN VIDERE

- Bompis blir en mikroapplikasjon i Student Sørøst appen
- Appen utvikles av og med en studentbedrift for å sikre studentenes involvering
- Bedre kommunikasjon mellom SSN og beboere
- Alle forslagene blir brukt som premisser i totalrehabilitering av et byggeprosjekt ved Campus Vestfold
- Nye byggeprosjekter på til sammen 410 boliger på Ringerike og i Porsgrunn
- Nytt rehabiliteringsprosjekt i Bø



Miniworkshop



Overordnet utfordring

«Hvordan øke botrivsel og sosialisering blant studentene i studentboligene?»



Grupper

Gruppe 1: Elisabeth Faret

Gruppe 2: Erik Ulateig

Gruppe 3: Kristian Brunsvik Olsen

Gruppe 4: Hans Petter Kvaal

Gruppe 5: Rita Hirsum Lystad

Gruppe 6: Lisbeth Dyrberg

Gruppe 7: Pål Harv

Gruppe 8: Per Kristian Knutsen

Gruppe 9: Knut Silseth

Gruppe 10: Audhild Kvam

Gruppe 11: Jan Henning Egset

Gruppe 12: Irmelin Losvik



Gruppearbeid

To oppgaver som fordeles på de ulike gruppene:

Oppgave 1: Hvordan øke sosial trivsel og hjemmefølelse på egen hybel og i kollektivet?

Gruppe 1-6

Oppgave 2: Hvordan øke studentenes deltakelse i sosiale aktiviteter og felles soner gjennom lavterskel tilbud/tiltak?

Gruppe 7-12

Hver gruppe kommer opp med minst 1 tiltak som svar på sin oppgave. Dere får 15 min.

Gruppeleder er ansvarlig for å være ordstyrer, notere ned og presentere i etterkant. Et tilfeldig utvalg grupper vil få 1 min hver til å presentere sitt beste tiltak i plenum.



Presentasjon

Gruppeledere fra utvalgte grupper får 1 min til å presentere sitt beste tiltak!

- Hva er tiltaket?
- For hvem?
- Hvordan iverksette?

Stille applaus til alle som presenterer!



Refleksjon

- Hvilke tiltak har dere mest tro på? Hvilke tiltak kan bidra til økt sosial aktivitet?
- Hvordan kan tiltakene skape sosial trivsel og mer hjemmefølelse på hybelen eller i kollektivet?
- Hvilke kritiske suksessfaktorer er viktig for å kunne realisere tiltakene?
- Hvilke tiltak kan iverksettes på kort og lang sikt?
- Hvordan skal dere organisere dette arbeidet?



Takk for innsatsen!

Ta kontakt ved spørsmål:

annette@theinnovationeffect.com / 415 26 964

