

Kære Innovatør,

Her kan du læse mere om COchallenge stillet af INSP!. Du tilmelder dig COchallenge og COchallenge-event 14. sept. kl. 9-15 hos INSP! i Roskilde [her](#).

Når du tilmelder dig modtager du en mail, som indeholder:

- 1) **Bedømmelseskriterier, samt spørgsmål til din løsning, som du bedes besvare og sende til camilla@corolab.dk senest d. 1. oktober for at deltage i konkurrencen.**
- 2) **Link til COchallenge-event 14. sept. 9-15 hos INSP!, hvor du kan møde Challengers og fremtidige samarbejdspartnere samt få feedback på – og udvikle din løsning. Læs mere og se program for dagen [her](#).**

De bedste løsninger deltager den 12. oktober til hovedeventen og i konkurrencen om at realisere løsningen i samarbejde med Challengers.

Challenger INSP!

INSP! er en socialøkonomisk vidensvirksomhed, som udvikler sociale rum sammen med borgere og virksomheder. Vi står bag realiseringen af et Inspiratorium i Roskilde som mødested, mulighedsrum og innovationsplatform. Gennem praksis udvikler vi nye modeller, metoder og løsninger, der fremmer aktiv deltagelse i samfundslivet, især børn og unges. Vi sælger en række originale oplevelses- og vidensbaserede produkter til private, erhvervs- og offentlige kunder, herunder nye velfærdsløsninger til kommuner.

"Vi har en fysisk platform, et omfattende netværk, unik viden og knowhow med et stort potentiale i forhold til at fremme social inklusion med virkning på sundhed og trivsel i byer og lokalsamfund. Vi er med i COconference for at finde løsningen på, hvordan vi kan "sætte strøm til" og understøtte og udnytte alt dette digitalt." – Stine Bardeleben Helles, samfunds- og forretningsudvikler, INSP!

COchallenge Hvordan dokumenterer vi værdiskabelsen ved aktiv deltagelse i samfundslivet?

INSP! søger løsninger, som kan dokumentere og evaluere værdien af at fremme aktiv deltagelse i samfundslivet, for den enkelte og samfundet. Brugere og især unge psykisk sårbare oplever INSP! som et foranderligt landskab af muligheder, som de kan bevæge sig igennem og gribe i takt med deres udvikling. Tilbuddenes karakter giver begrænset mulighed for kvantitativt at dokumentere værdiskabelsen, hvorfor vigtig viden går tabt. Derfor søger INSP! nye værktøjer, som kan dokumentere og kvalificere videreudviklingen af sociale indsatser.

Til den rette løsning tilbyder INSP! at stille deres platform og eksisterende data og viden til rådighed i forbindelse med et test- og udviklingsforløb med henblik på sammen med innovatørerne at rejse midler til realisering af løsningen. Desuden indgår de også gerne i et forretningsmæssigt samarbejde om kommercialisering af løsningen.

FN's verdensmål # 3 Sundhed og Trivsel, # 11 Bæredygtige Byer og Lokalsamfund (Social inklusion)

Mere viden om COchallenge

INSP! har med deres fysiske platform, omfattende netværk, unik viden og knowhow stor succes med at fremme social inklusion med virkning på sundhed og trivsel i byer og lokalsamfund.

Gennem syv år har de udviklet en ny model for lokalsamfundsudvikling og skal i de kommende år skalere deres aktiviteter, bl.a. som del af en intensiv byudvikling i det centrale Roskilde.

INSP!'s tilbud er meget åbne og giver brugerne mulighed for at skabe sociale relationer, deltage i aktiviteter, benytte rum og andre ressourcer samt netværk udenfor platformen. Den åbne form giver begrænset mulighed for kvantitativt at registrere deltagerne, deltagelse og effekt. Kun kvalitative interviews, der afdækker deltagerbaner har indtil videre kunne dokumentere, hvordan og hvilken værdi, der skabes hos brugeren. INSP! har således et solidt kvalitativt datagrundlag, der viser typiske deltagelsesmønstre. De ved, hvad der fremmer deltagelse og har viden om, hvilken effekt det har på de unges oplevede livskvalitet og øvrige livssituation. INSP! mangler viden om muligheden for, og ekspertise i at understøtte indsatsen digitalt.

INSP! har forsøgt at supplere deres dataindsamling med elektroniske spørgeskemaer. Svarprocenten har været lav, hvorfor indsatsen har været omkostningstung uden at generere et tilstrækkeligt kvantitativt datagrundlag. Derudover har INSP! afprøvet fysisk at registrere de unges deltagelse. Dette er kun lykkedes stikprøvevist og med en vis usikkerhed i data, foruden ved aktiviteter, som har krævet tilmelding ved navn.

Forskning fra både RUC og KORA har bidraget til at etablere et vidensgrundlag. Det er i den forbindelse, at begrænsninger og udfordringer i analoge registrerings- og traditionelle surveymuligheder er identificeret. Digitale muligheder er ikke afprøvet.

INSP! ønsker, at løsningen skal integrere evidensbaserede standarder, som stiller spørgsmål og måler på parametre, fx i feltet mental sundhed jf. folkesundhedsundersøgelser, og allerhelst med mulighed for fleksibelt at kunne integrere andre måleparametre. Desuden ønsker de, at brugeren skal kunne være anonym, med mulighed for at aflevere udvalgte stamdata (baggrundsvariabler) i forbindelse med oprettelse af en brugerprofil. Endvidere forestiller INSP! sig, at løsningen måske har et element af individuel og kollektiv *gamification* og *instant gratification*, der både motiverer brugeren og/eller gruppen til at bruge løsningen samt fremmer og øger aktiv deltagelse. Løsningen kan integrere/sample flere kendte app- og SoMe-løsninger i én ny løsning. Inspiration kan hentes i andre selvevalueringsværktøjer på det sociale område. Løsningen føder data ind i et bagvedliggende system, som muliggør analyser og fremmer datadrevet innovation. Endvidere skal løsningen kunne skaleres til andre sammenhænge, hvor en bruger forbinder sig med en fysisk platform; et sted, et kvarter, et lokalområde, et indkøbscenter mv. Løsningen vurderes og testes med henblik på også at kunne integreres som værktøj i byudvikling i Roskilde i 2020 og frem.

Den rette løsning vil give INSP! mulighed for at synliggøre effekt og værdi til brug ved forretningsudvikling samt øge effekten af indsatsen. For brugeren kan løsningen, i form af synliggørelse af egen progression, få betydning for øget motivation og yderligere deltagelse. Problemet er generisk og en god løsning vurderes at have stort kommercielt potentiale. Virksomheder vil opnå en produktivitetsgavn ved sparet tid på dataindsamling og evaluering, estimeret til mindst 1-2 AC-årsværk. Brugeren vil få en bedre serviceoplevelse og øget empowerment. Løsningen kan kopieres til en række andre målgrupper, formål og virksomheder, hvori det kommercielle potentiale består.

Resume: I forbindelse med at INSP! fremmer aktiv deltagelse i samfundslivet søger de løsninger på nye, innovative måder at dokumentere og evaluere værdiskabelsen, både samfundsmæssigt og for den enkelte. Kan der skabes enkelte digitale værktøjer, som kan dokumentere og kvalificere videreudviklingen af sociale indsatser for psykisk sårbare unge og andre målgrupper gennem brugernes selvrapporterede data? INSP! forventer en mock-up på løsning, der kan søges eksterne midler hjem til test, udvikling og implementering fx fra Innovationsfonden.