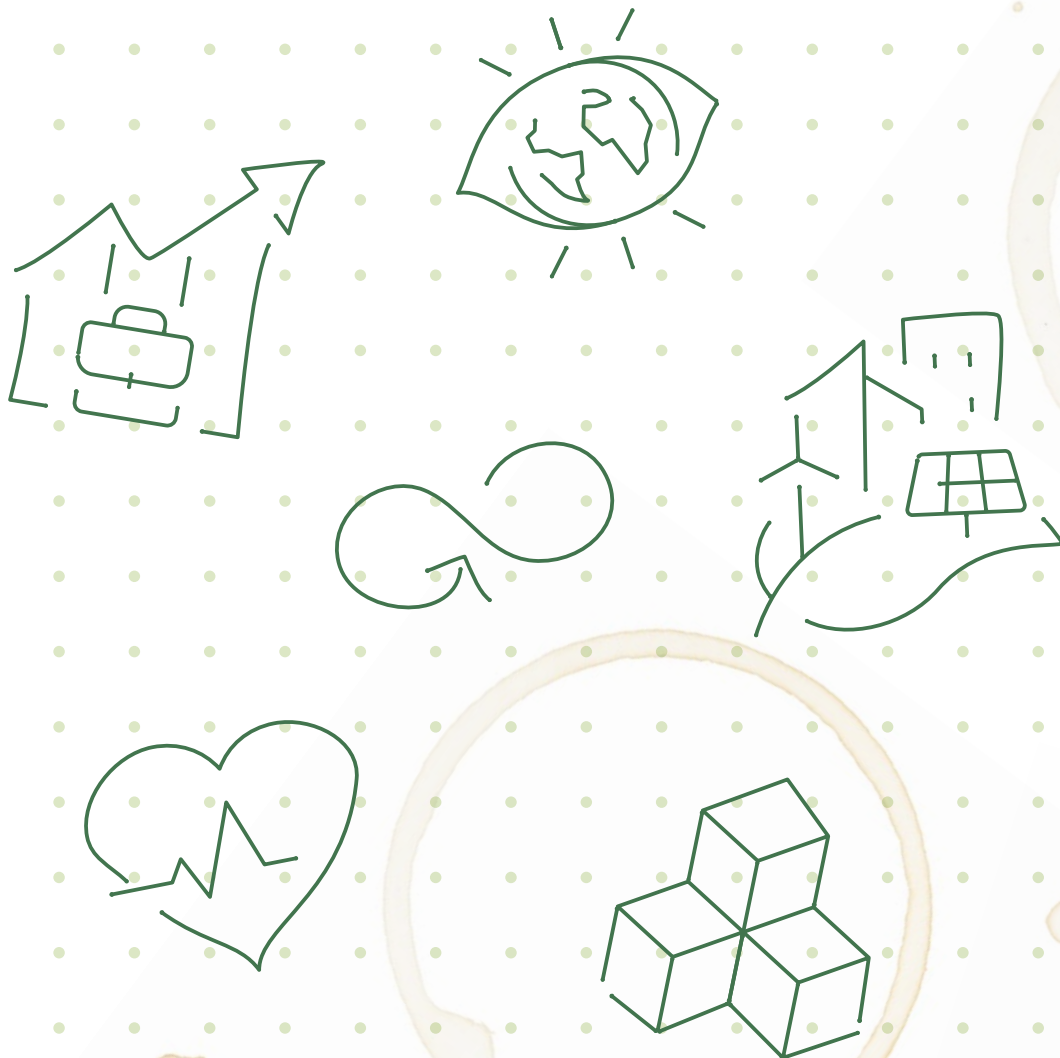


Atle Hauge, Maria Taivalsaari Røhnebæk og Sigrid Myklebø (red.)

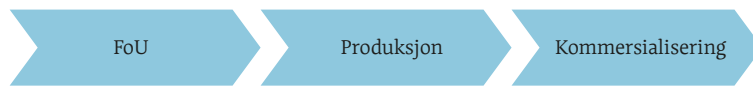
Innovasjon

EN INNFORING

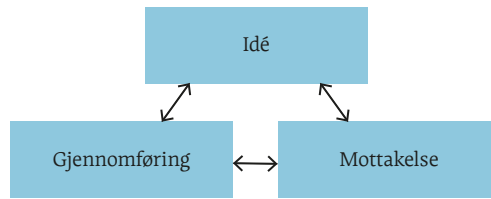


CAPELEN DAMM AKADEMISK

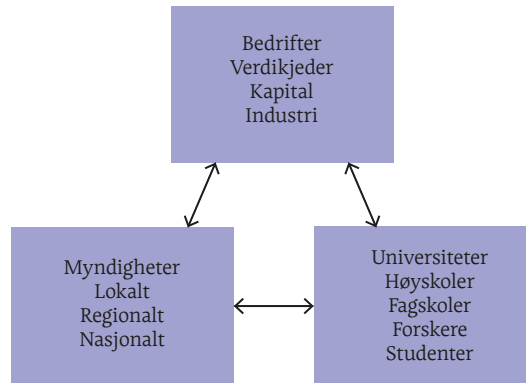
Figurer



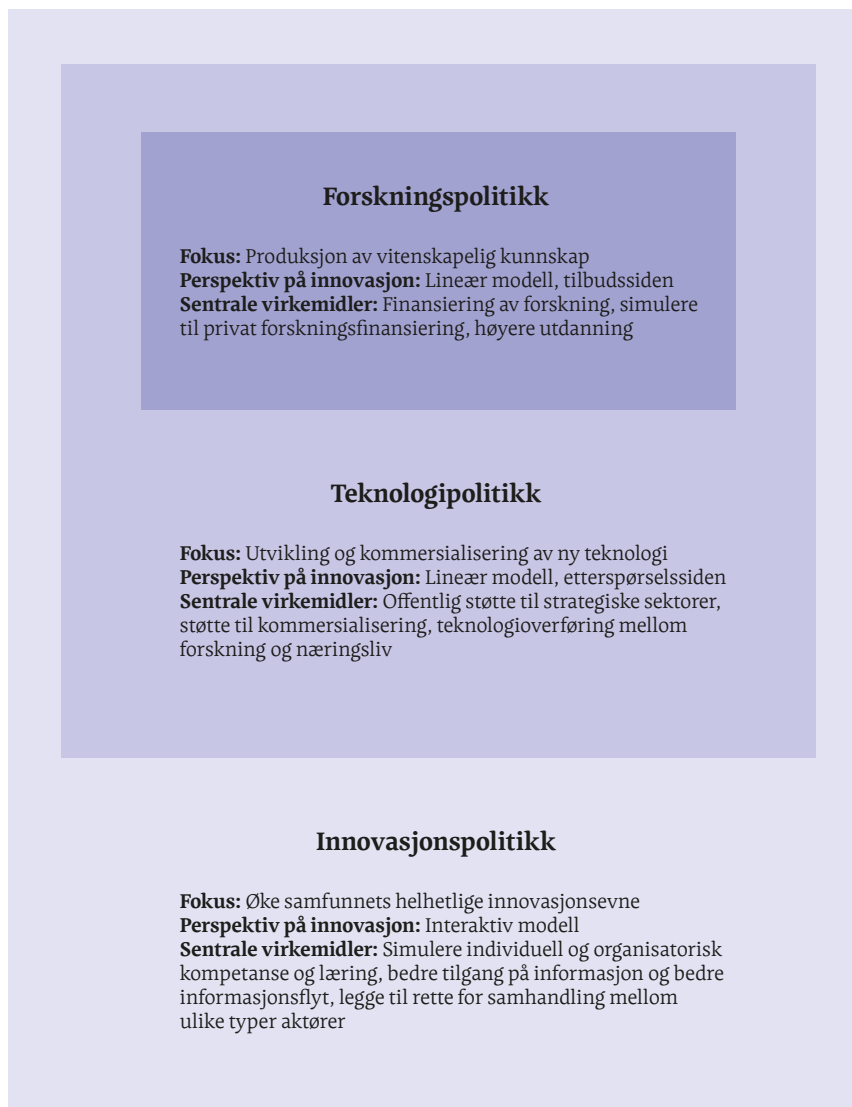
Figur 1.1 Lineær innovasjonsmodell



Figur 1.2 Interaktiv innovasjonsmodell



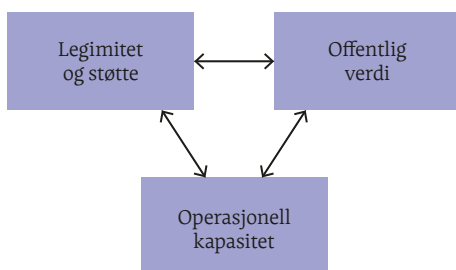
Figur 2.1



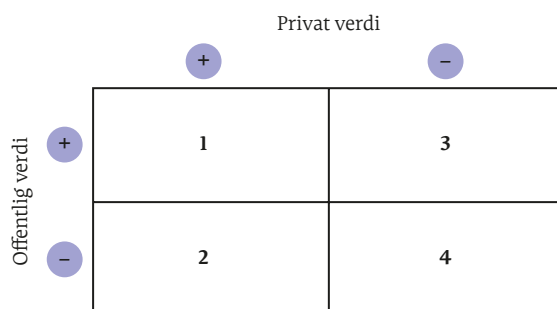
Figur 3.1 Forholdet mellom forsknings-, teknologi- og innovasjonspolitikk (Fitjar, 2016, s. 35; Lundvall & Borrás, 2005, s. 615)

Tabell 4.1 Aspekter ved innovativ planlegging (Hagen & Higdem, 2020c)

Aspekter ved innovativ planlegging	
Planleggingsteori	Strategisk, territoriell, samfunnsmessig og samprodusert endring som bryter med etablerte praksiser.
Planleggingens fokus	Innovativ, ulike former for offentlig innovasjon.
Planleggingens basis	Nye verdiforslag til samfunnet, radikale eller inkrementelle.
Søkt kunnskap	Kontekstuell, «klebrig», usikker, ny vending i kunnskapsbase mht. bærekraft, ikke økonomisk-vekst i økonomien (<i>de-growth</i>) og fremtidige generasjoner.
Rasjonalitet	Mangefasettert, avhengig av planleggingsoppgaven. Strategisk instrumentell dialog for samskaping. Strategisk kommunikativ.
Rekkevidde for planlegging	Strategisk.
Politisk orientering	Planlegging er politisk metastyrt, samprodusert i nettverk og kunnskapsbasert.
Etisk orientering	Planlegging er kontekstspesifikk, verdiladet for å oppnå offentlig verdi (<i>public value</i>) og bærekraftig samfunnsutvikling.
Ideal i politikktutforming	Samskaping, politikkinnovasjon.
Endringsagent	Mange, staten, offentlig sektor, frivillige organisasjoner, sivilsamfunn, næringsliv og intermediære enheter.
Verktøy	Kontekstspesifikke, stedsbaserte samfunnsøkonomiske analyser. Metoder og verktøy for å fremme innovasjon.



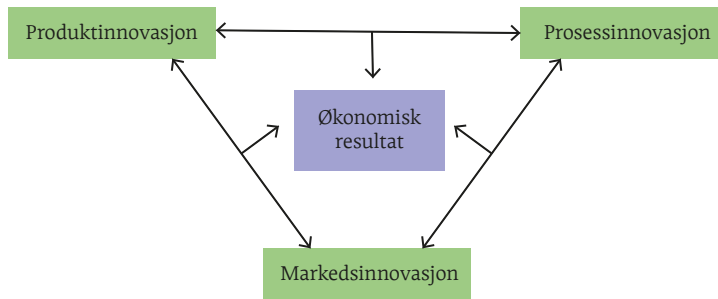
Figur 5.1 Moores strategiske triangel



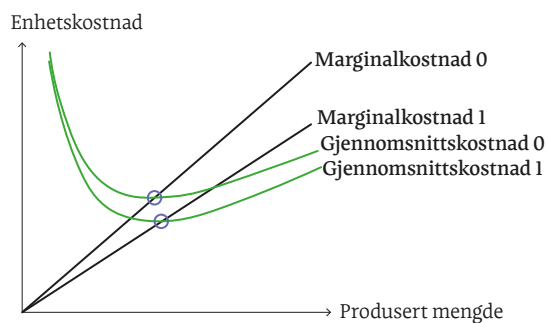
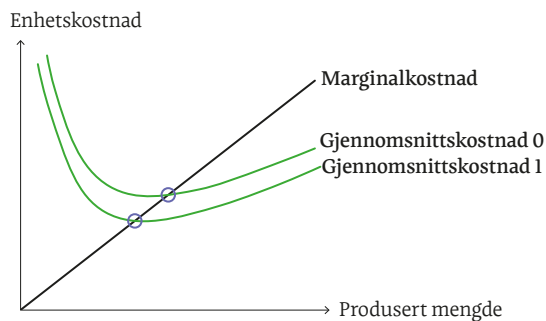
Figur 5.2 Sammenhengen mellom privat og offentlig verdi. Kilde: Magnussen og Rønning (2021)



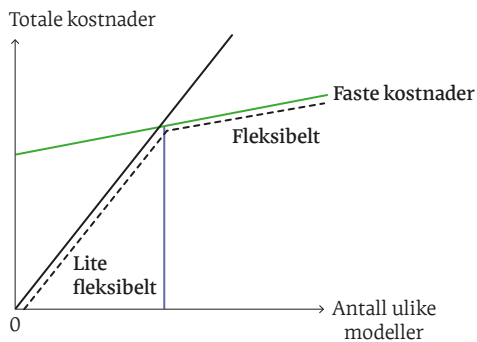
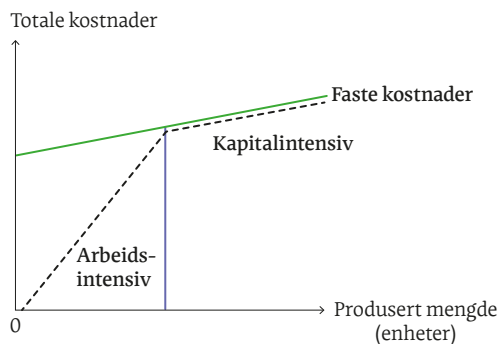
Figur 6.1 FNs bærekraftsmål. Kilde: FN-sambandet (2022)



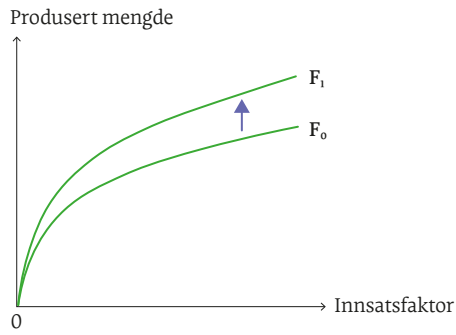
Figur 7.1 Sammenhengene mellom produktinnovasjon, prosessinnovasjon, markedsinnovasjon og økonomisk resultat



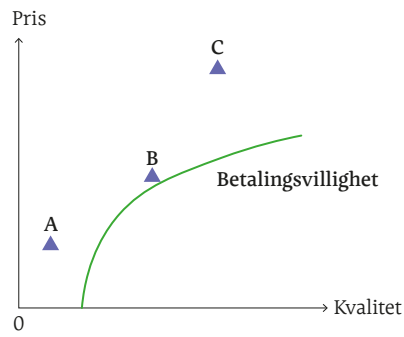
Figur 7.2 Prosessinnovasjon som reduserer faste kostnader (øverst) og variable enhetskostnader (nederst). Kilde: Swann (2009, s. 39–40)



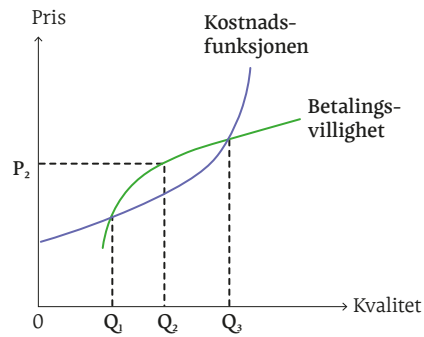
Figur 7.3 Kapitalintensiv produksjonsprosess (øverst) og fleksibel produksjonsprosess (nederst). Kilde: Swann (2009, s. 41–42)



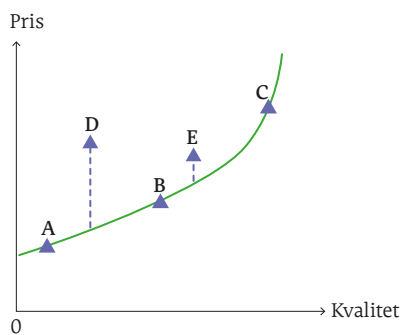
Figur 7.4 Teknologisk endring mellom to tidsperioder



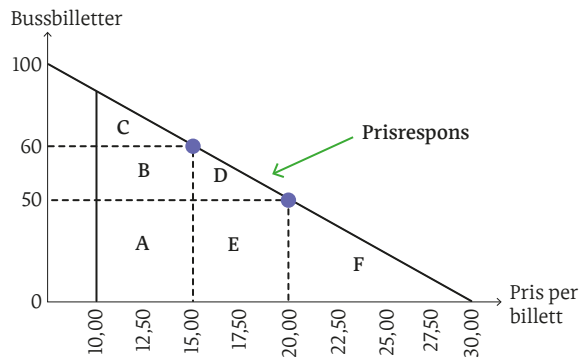
Figur 7.5 Sammenhengen mellom pris, kvalitet og betalingsvillighet



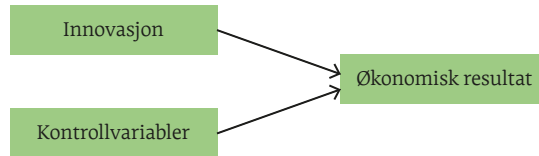
Figur 7.6 Produsentens valg mellom kvalitet på produkt/tjeneste



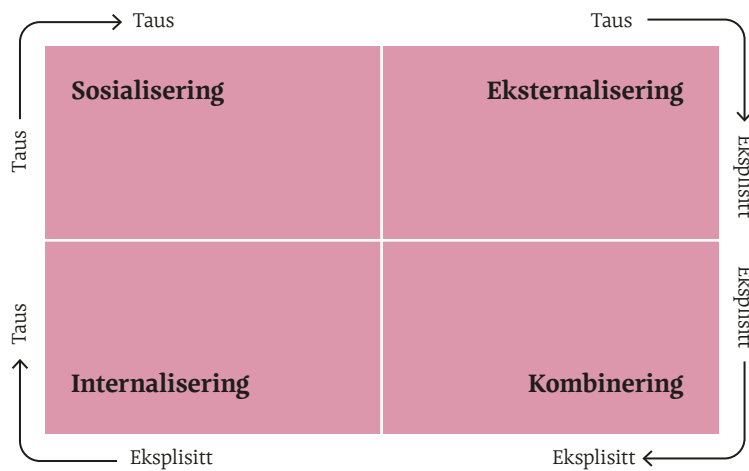
Figur 7.7 Måling av produkters/tjenesters konkurransekraft



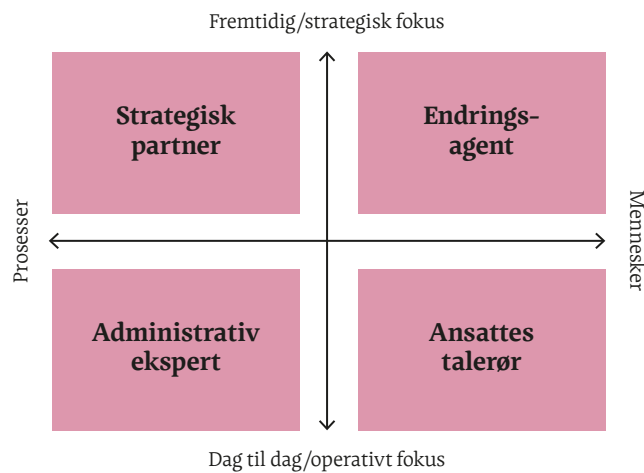
Figur 7.8 Prinsippene med variabel prising



Figur 7.9 Konseptuell modell for analyse av sammenheng mellom innovasjon og virksomhetens økonomiske resultat, kontrollert for andre faktorer.



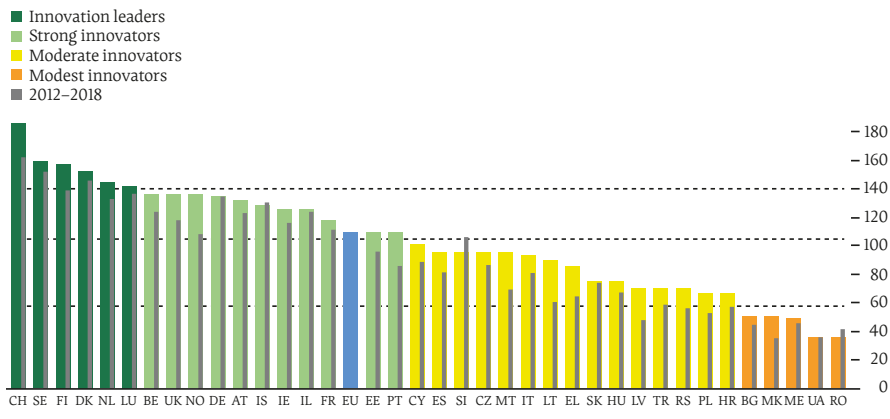
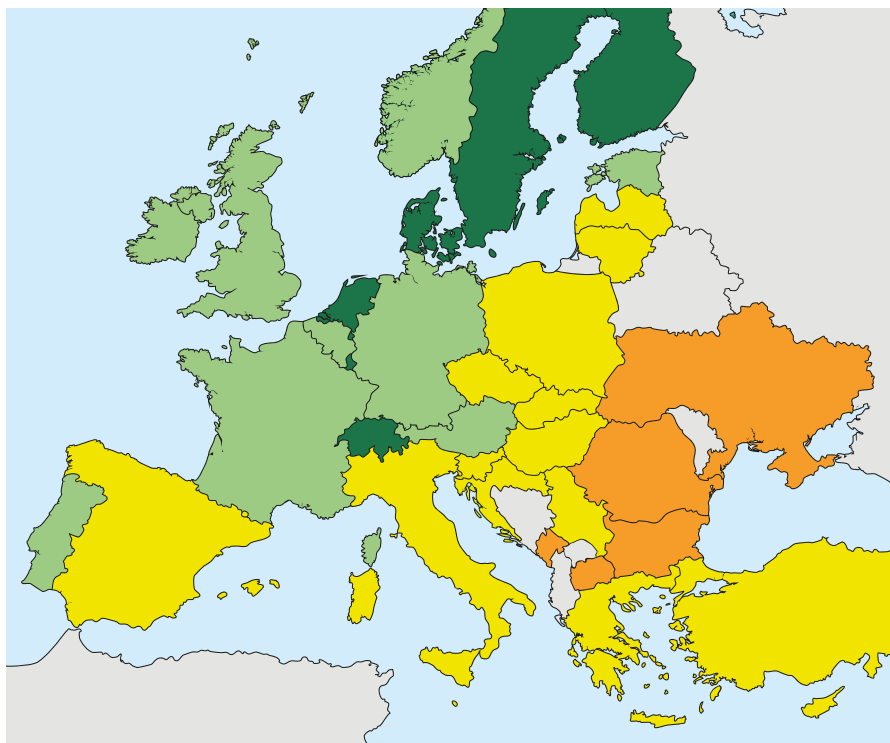
Figur 9.1 Forenklet SEKI-modell av Nonaka et al. (2000)



Figur 10.1 Ulrichs (1997) rollemodell for HR

Tabell 12.1 Typologi over offentlig tjenesteinnovasjon (hentet fra Chen et al., 2020, vår oversettelse)

Innovasjon	1. Oppdrag	2. Policy	3. Ledelse	4. Partner	5. Tjeneste	6. Innbyggere
Definisjon	Nytt verdensbilde, oppdrag eller formål for organisasjonen som helhet	Nye fordeler for eller forpliktelser overfor organisasjonens interessenter	Nye ledelsespraksiser, prosesser, strukturer eller teknikker	Nye partnerskap for å oppnå organisasjonens mål	Nye tjenester for å oppnå organisasjonens mål	Nye plattformer for å legge til rette for innbyggernes arbeid



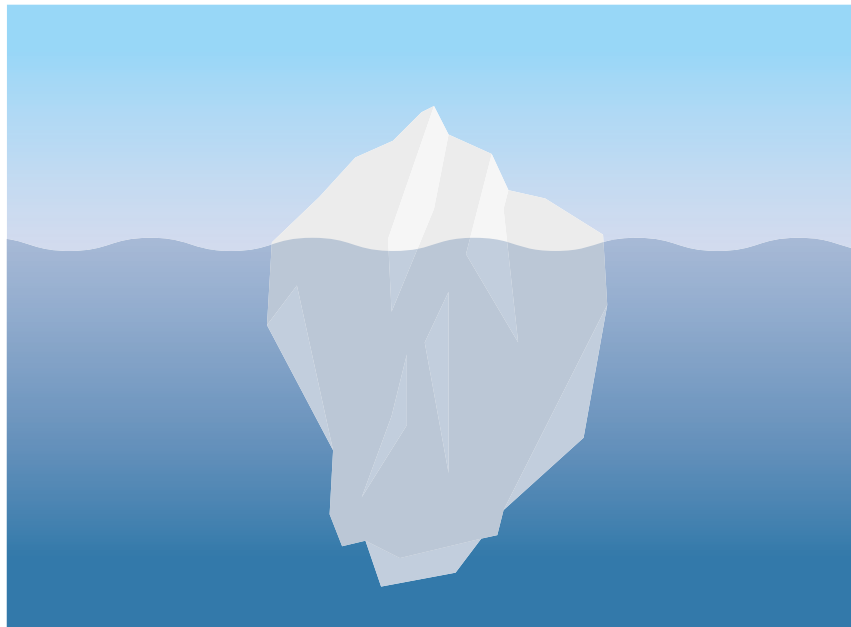
Figur 13.1 Innovasjonsrangering av europeiske land (blå søyle: EU-gjennomsnitt). Kilde: Europakommisjonen (2020)



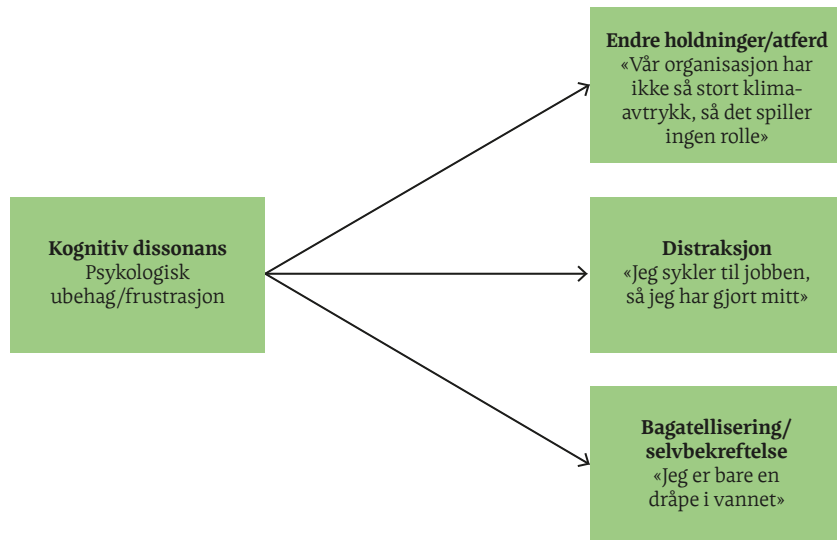
Figur 13.2 Downhill-sykling (Hafjell Alpingsenter)

Tabell 13.1 Utviklingen av CIS- og innovasjonsmåling

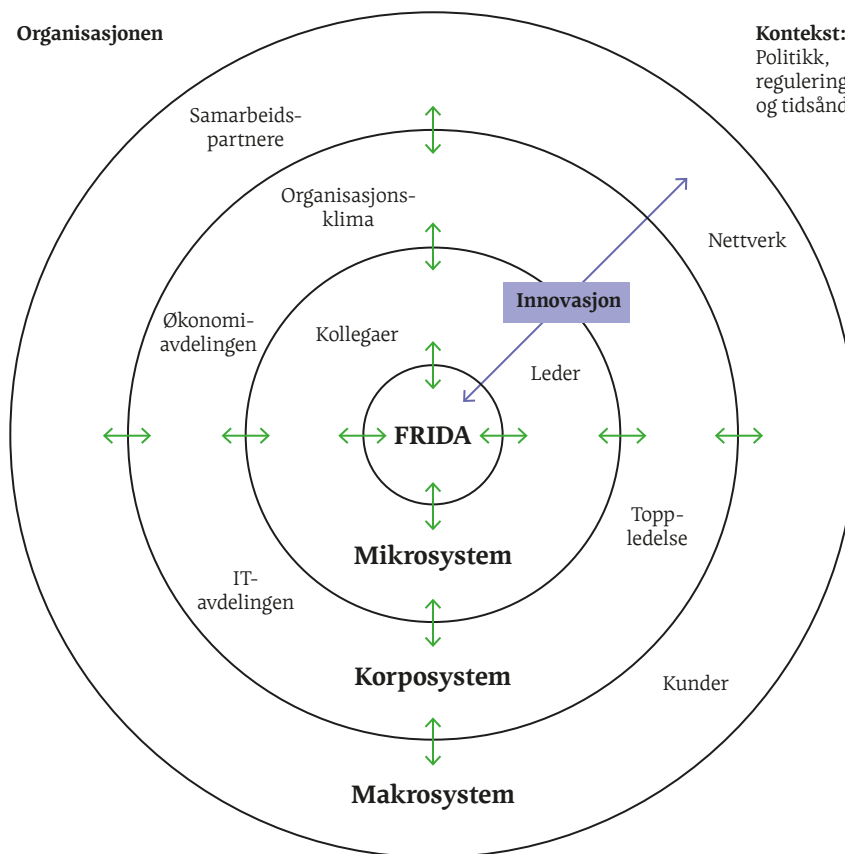
Survey	Observasjonsperiode	Hovedendringer fra tidligere survey	Innovasjonstyper som måles
CIS-1, CIS-2 & CIS-3	1990–2000	Spørsmål om hvem som utviklet produkt- og prosessinnovasjon. Samarbeidsspørsmålene ble utvidet til å dekke mer enn samarbeid om FoU.	Teknologisk produkt- og prosessinnovasjon
CIS-4	2002–2004	Supplerte spørsmål om organisatorisk innovasjon og markedsinnovasjon. Under produktinnovasjon: separate spørsmål om vare- og tjenesteinnovasjon. Utvidelse av prosessinnovasjonsspørsmål.	Produkt-, prosess-, organisatorisk- og markedsinnovasjon
CIS-2006	2004–2006	Hyppigheten økt til annethvert år. Det ble innført kognitiv testing av alle spørsmål, endringer og tillegg.	Samme
CIS-2008	2006–2008	Utvidet målene for organisatorisk innovasjon og markedsinnovasjon gjennom spørsmålsjustering og flere spørsmål. Nye spørsmål om miljømessige effekter av innovasjon.	Utvidelse
CIS-2010	2008–2010	Tilleggsseksjon om kreativitet og kompetanse.	Samme
CIS-2012	2010–2012	Tilleggsseksjon om strategier og hindringer for vekst.	Samme
CIS-2014	2012–2014	Tilleggsseksjon om offentlige anskaffelser og innovasjon.	Samme
CIS-2016	2014–2016		Samme
CIS-2018	2016–2018	Spørsmål under de fire innovasjonstypene «forlates». Spørsmål om produktinnovasjon består, men det utvikles sju nye spørsmål under kategorien forretningsprosessinnovasjon.	Produktinnovasjon og forretningsprosessinnovasjon
CIS-2020	2018–2020	Tilleggsseksjon om miljømessige innovasjoner.	Samme



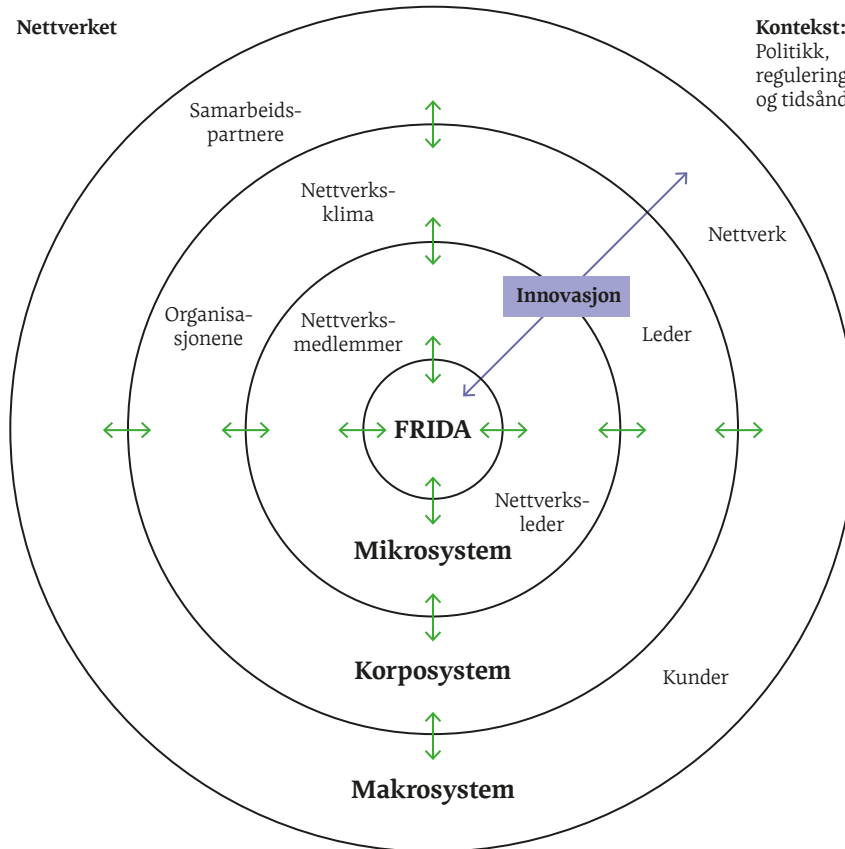
Figur 13.3 Innovasjons-isfjellet



Figur 14.1 Tre strategier for å redusere kognitiv dissonans



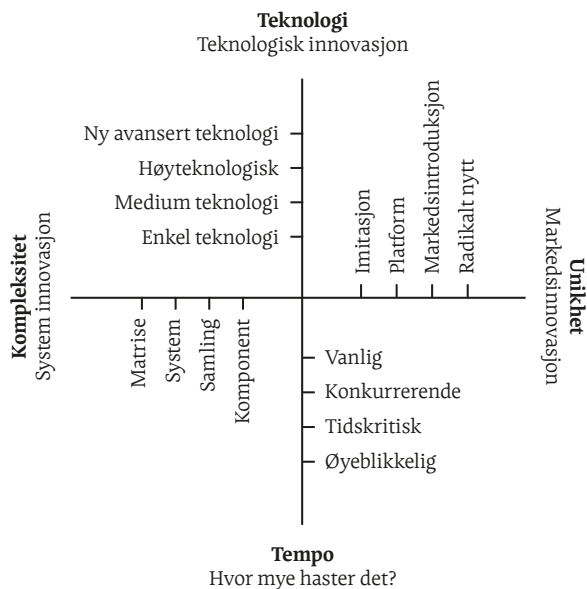
Figur 14.2 Systemisk modell for innovasjon i organisasjoner (Flagstad et al., 2021)



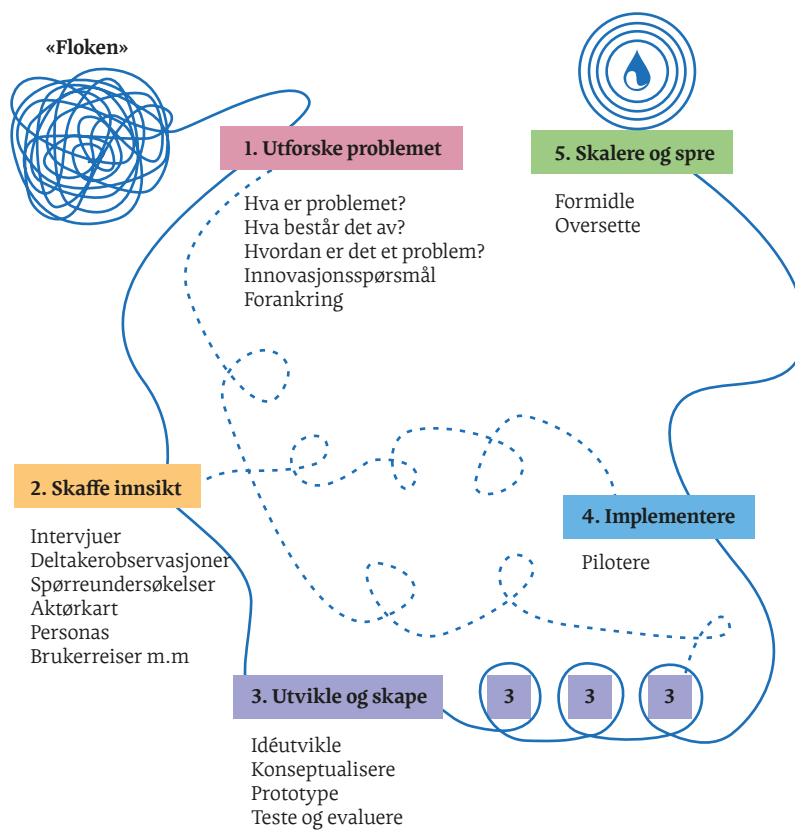
Figur 14.3 Systemisk modell for innovasjon i nettverk

		Mål	
		Vet hva	Vet ikke hva
Metode	Vet hvordan	Lukket prosjekt (følge oppskriften)	Halvåpent prosjekt (filmskaping)
	Vet ikke hvordan	Halvlukket prosjekt (erobring)	Åpent prosjekt (tåkevandring)

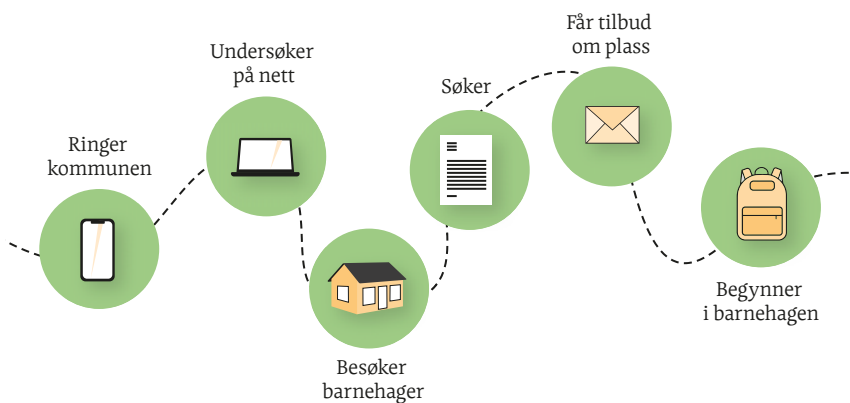
Figur 15.1 Obengs prosjektrom. Kilde: Skyttermoen og Vaagaasar (2021)



Figur 15.2 Innovasjonsdiamanten. Kilde: Shenhar og Dvir (2007)



Figur 16.1 Den iterative innovasjonsprosessen.



Figur 16.2 Eksempel på en brukerreise



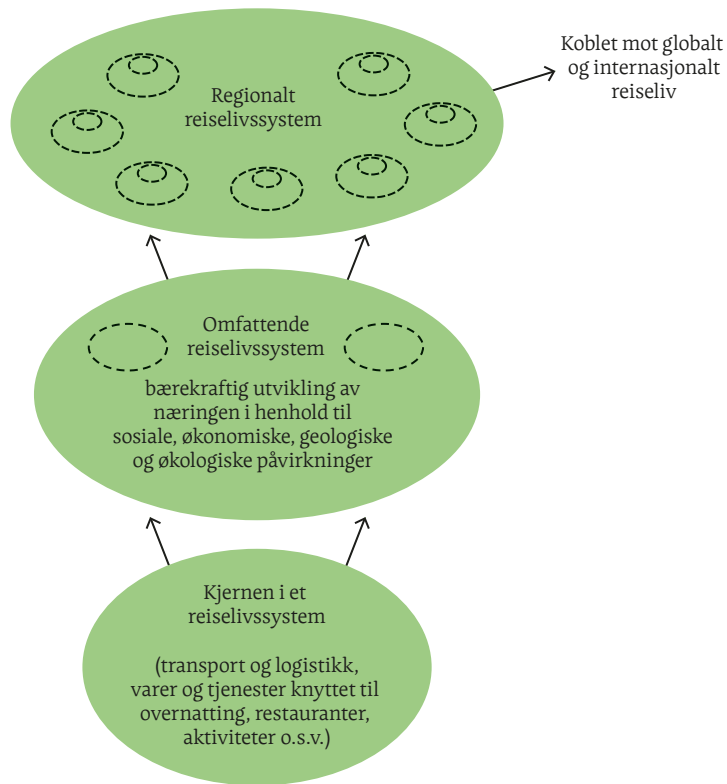
Figur 16.3 Prototyping av en påfyllstasjon, fra plastflokken. Foto: Gunhild Wedum



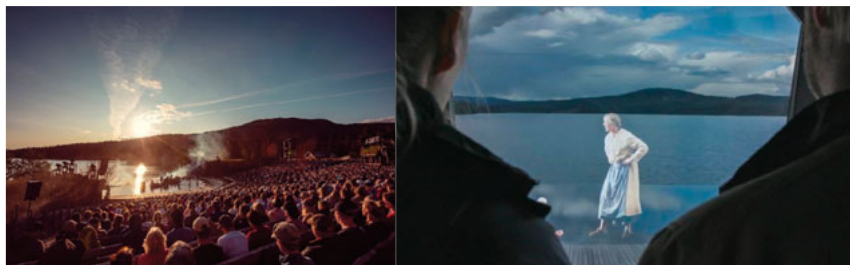
Figur 16.4 Prototyping av ballboksen



Figur 16.5 Påfyllsbeholdere som leveres hjem til husholdninger. Bildet er hentet fra Instagram @pafyll.



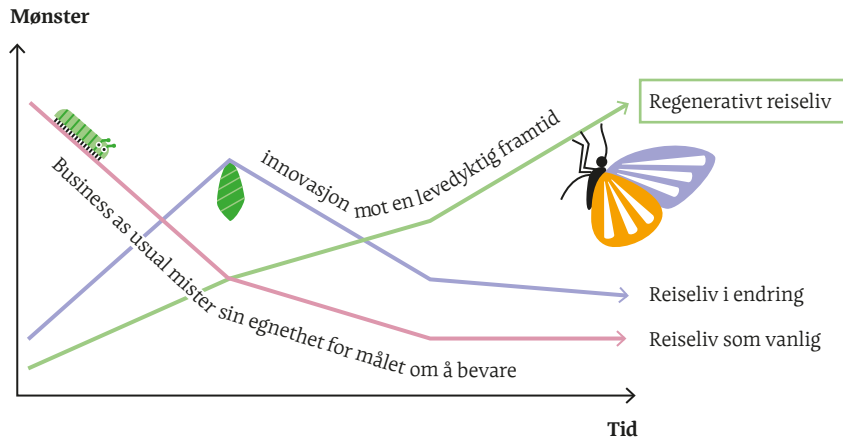
Figur 18.1 Reiselivets økosystem. Kilde: Farrell og Twining-Ward (2004, s. 279)



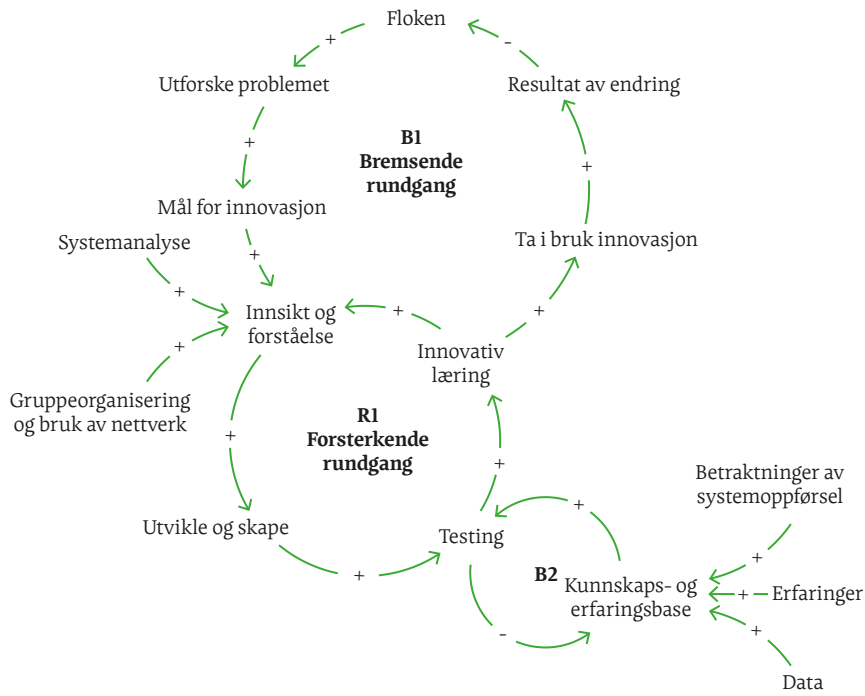
Figur 18.2 Peer Gynt-forestillingen ved Gålåvatnet i Gudbrandsdalen, 2019, og i Hologram-hus, 2020 (Foto: Bård Gundersen, www.eventyrligeopplevelser.no).



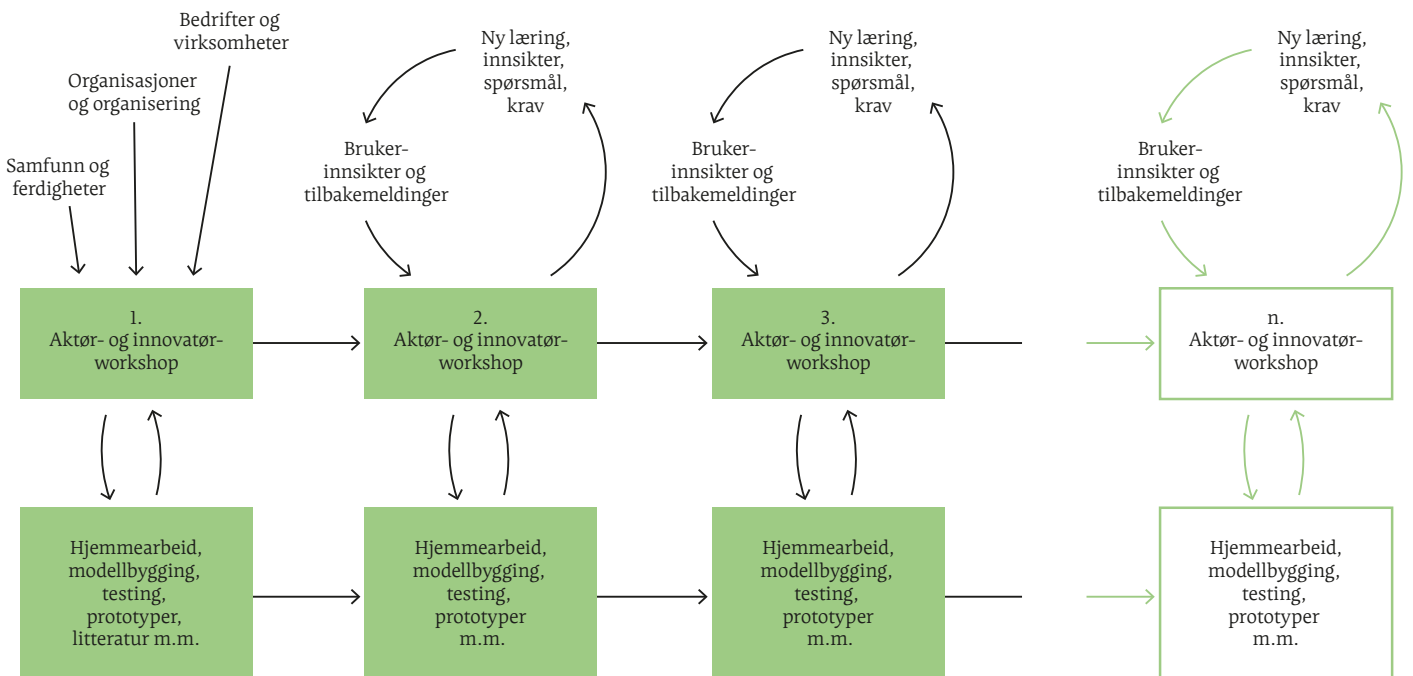
Figur 18.3 Julebord/opplevelsesbankett ved Thon Hotell Svolvær. Lofotenposten, 14.12.2014



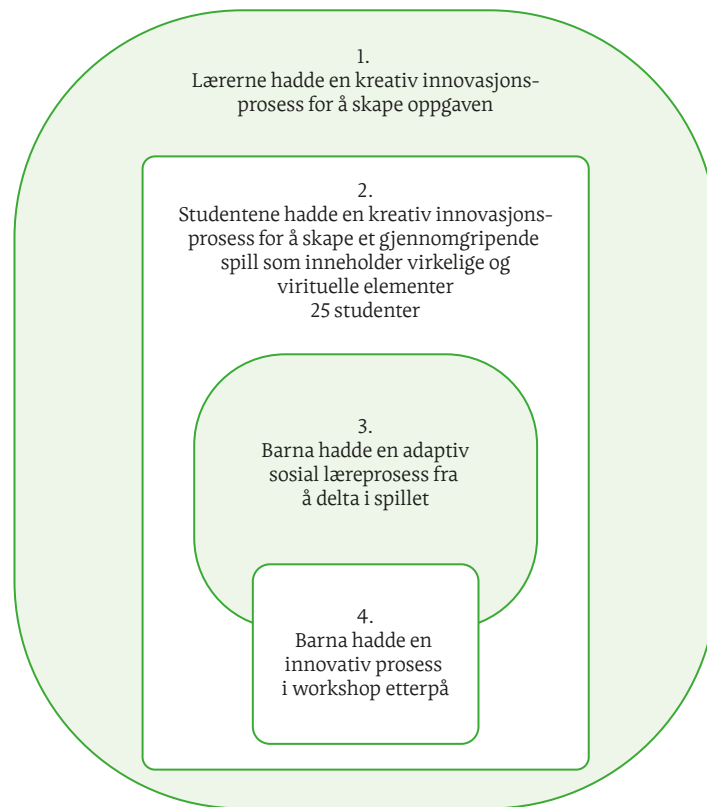
Figur 18.4 Tre mønstre for reiselivsutvikling. Kilde: Tilpasset fra Sharpe (2020)



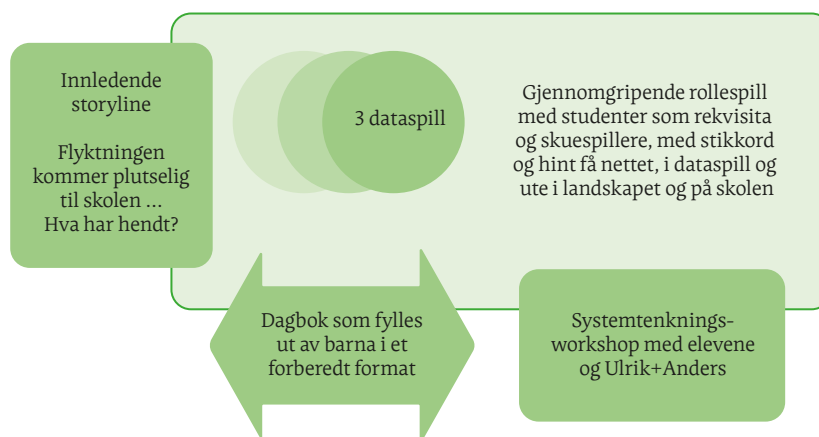
Figur 19.1 Systemanalytisk diagram for innovasjonsprosessen



Figur 19.2 Den kreative prosessen



Figur 19.3 Innovasjon innenfor innovasjon. I prosjektet «Best School Day Ever» var det fire innovasjoner nøstet inne i hverandre.



Figur 19.4 Spillet skal foregå på skolen og ute i skolegården. Studentene er hjelpere og skuespillere og forbereder spillet ved å legge ut hint i nærmiljøet og på nett.



a) Digitalt flyktningsspill



b) Digitalt bærekraftsspill



c) Digitalt meitemarkspill

Figur 19.5 Oversikt over dataspillets tre deler i bilder (Nordby et al., 2015).