

# Designa ett experiment

1. Välj ett övergripande **mål** från RUS eller en annan strategi.
2. Beskriv var man kan finna källor till **bakgrundsinformation** – namnge forskning, statistik och analyser, goda exempel, lyckade lösningar etc.
- 3a. Vilka **intressenter** är relevanta att involvera?
- 3b. Välj en eller flera **målgrupper** vars liv ni vill förbättra eller vars beteende ska förändras (om det är relevant för experimentet).
4. Skriv ner **antaganden** om hinder/möjligheter för att uppnå målet.
- 5a. Formulera några **hypoteser**: Om...så...
- 5b. Välj en hypotes att testa – ringa in denna
6. Lista olika **möjliga lösningar**.
7. Föreslå **idéer** för experiment som inom en begränsad tid och med begränsade resurser kan testa om hypotesen är sann eller falsk. Välj en idé – ringa in denna.
8. **Beskriv experimentet** i detalj:
  - 8a. Vad ska göras? Av vem? Hur länge? Vilka roller har de involverade aktörerna?
  - 8b. Formulera **kriterier** för vad ett lyckat/inte lyckat resultat av experimentet innebär. Vad behövs för att resultatet ska bidra till målet? Kriterierna kan vara kvantitativa eller kvalitativa.
  - 8c. Planera **uppföljningen**: Vilka data behövs för att bidra till ett lärande och ge tillräckligt underlag för (policy)beslut? Hur ska data samlas in och dokumenteras?
9. **Utvärdering och återkoppling** till styrning och policymaking.
  - 9 a. Tillsammans med vem/vilka utvärderar vi resultatet?
  - 9 b. Återkoppling: Till vad ska resultatet användas?
  - 9 c. Hur säkra att resultatet används?

## Några goda råd:

- **Utgå från den strategiska inriktningen.** Om man vill att experimentet ska ge effekt och påverka verksamheten, bör försöket utgå från organisationens strategi, övergripande mål eller vision.
- **Begränsa experimentet.** Experiment i begränsad omfattning är ofta bättre än breda försök.
- **Skapa designen tillsammans.** En gemensam design av mål, idéer och utvärdering med viktiga intressenter skapar ett delat ägarskap för experimentet. Ett samarbete ökar också chanserna för att resultatet används.
- **Först kreativitet och mod, sen tålamod.** Innovation och nya lösningar uppstår genom modigt utforskande av det okända. Men: tålamod och noggranna metoder behövs för att ta reda på om de nya lösningarna fungerar!
- **Älska misslyckanden!** Man misslyckas bara när man inte lär något. Vi experimenterar för att lära!
- **Glöm inte etiken.** Ta alltid hänsyn till hur slumpvisa försök och experiment kan påverka deltagarna.