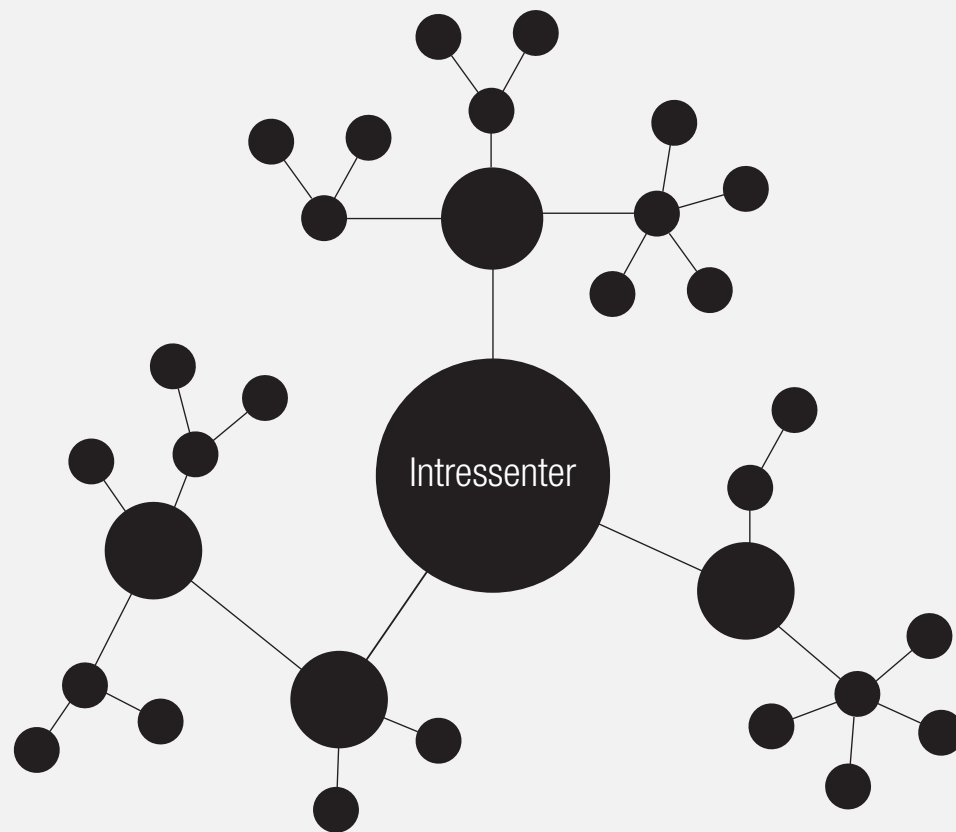


07

Intressentkarta



Varför

Komplexa samhällsproblem berör många intressenter och många är ofta inblandade i både orsakerna till problemet och de existerande lösningarna. En del intressenter kanske inte har någon koppling till problemet idag men kan vara relevanta för en framtida lösning. Därför är det viktigt att veta vilka alla dessa intressenter är och få en förståelse för deras roll när man utvecklar nya lösningar. Dessa kan givetvis kartläggas genom t.ex. en lista, men genom att kartlägga dem visuellt kan mycket information om dem, och kopplingar mellan dem, visualiseras. På så sätt blir mer information direkt tillgänglig för de som tar fram och använder kartläggningen.

Vad

Intressentkartan kan utformas på olika sätt. En tankekarta där man delar in de olika intressenterna i olika kategorier är ett bra sätt. Intressenterna kan t.ex. delas upp utifrån vilken relation man har eller planerar att ha med dem, utifrån sin roll i förhållande till problemet, utifrån sektorer eller utifrån geografisk placering. Intressentkartan kopplar till fälten Samarbetspartners, Kunder/Finansiärer och Målgrupper i Sopact BMC samt Inspirationsfasen i Design Thinking-processen.

Hur

Det kan vara smart att påbörja intressentkartan i samband med att man börjar analysera problemet. I takt med att man inser vilka intressenter som berörs av problemet kan man lägga till dem i intressentkartan, och i takt med att man involverar fler intressenter får man större problemförståelse.

Ett sätt att skapa intressentkartan är att börja med att brainstorma fram olika intressenter och sedan leta efter lämpliga mönster för hur man kan klustra dem kring olika kategorier. Sedan kan man lägga till fler intressenter i takt med att man identifierar dem.

Man kan även utgå ifrån ett antal kategorier redan från början, där kan till exempel Penta Helix vara en bra början på en uppdelning av tankekartan i olika fält.

Genom att färgkoda intressenterna kan man få in en dimension till. Man kan även fördela intressenterna efter olika egenskaper genom att placera dem på olika avstånd från centrum av tankekartan.

