



Den 8 mars 2021

Delrapport två i den löpande utvärderingen av  
ERUF-projektet Coocreate vid Companion Halland  
hösten 2020

*– en ny arena för samhällsentreprenörskap har skapats med  
potential till framtida sociala innovationer i Halland*

## Förord

Utvärderingen av ERUF-projektet Coocreate är en löpande utvärdering som följer projektet under projekttiden och genomförs på uppdrag av projektägaren Coompanion Halland. Under hösten 2018 togs det fram en programteori som beskrev projektets logik, under 2019 en första delrapport och denna utvärdering är delrapport två. Det är Roger Orwén vid Orwén Konsulting AB som är ansvarig för utvärderingens slutsatser.

Höör den 8 mars 2021

Roger Orwén  
Orwén Konsulting AB

## Sammanfattning

Projektet Coocreate - Social innovation och samhälls-entreprenörskap i Halland - drivs av Coompanion Halland i samverkan med Högskolan i Halmstad och är finansierat via Europeiska regionala utvecklingsfonden (ERUF) och Region Halland. Arbetet startade i början av 2018 och pågår efter förlängning till våren 2022. Projektets huvudsakliga fokus är att etablera en arena för sociala innovationer bland lokala och regionala aktörer i länet som tar tillvara kunskap från projektet Coocreate.

Utvärderingens delrapport två visar att projektet fortsatt hänger ihop och att det i huvudsak görs rätt saker och att projektet ligger i linje med det som ska uppnås. Flertalet planerade aktiviteter genomförs trots pandemin och dessa leder huvudsakligen till önskvärda resultat - såsom ökad kunskap om samhälls-entreprenörerna och ökad kunskap om arenan - och det pekar som i delrapport ett mot att insatserna huvudsakligen leder till önskvärda effekter. Arbetet med arenan - som heter Impact house Halland och ligger i centrala Varberg - har också gått mycket fortare än beräknat och arbetet kan nu fördjupas med det förlängda projektet. Arenan (eller hubben) erbjuder en miljö för entreprenörer att vistas i och nätverka i, en möjlighet att genomföra affärsloopar och att facilitera sektorsövergripande samverkansprocesser. Affärslooparna har på relativt kort tid etablerat sig som en del i den ordinarie stödstrukturen i Halland och utvecklingsarbete pågår för att skapa en långsiktigt hållbar affärsmodell för arenan.

Intervjupersoner i utvärderingen upplever att arbetet är i en spännande fas, hållbarhetsfrågor är heta och det finns ett driv, energi och engagemang där det finns en delaktighet mellan samverkanspartners. Forskare vid Högskolan i Halmstad ger fortsatt värdefullt stöd till projektutvecklingen, vilken har ett agilt förhållningssätt och metodutveckling som ett kännetecken. Den mest betydande är utvecklingen av arenan - där det var oklart vid projektets start hur den skulle gestaltas och som löpande har justerats - men även flera andra delar. Några exempel är det digitala verktyget i affärslooparna Entreprenedy och att hållbarhetsdagen blev digital.

Projektet kan med fördel fortsätta att utveckla sitt pågående arbete inom många aspekter. Utvärderingen skickar med några frågor/inspel inför det fortsatta arbetet som möjligen kan förändras (fördjupas). Några av dem är: Kan effektmätningen av affärslooparna fördjupas så att den både beskriver samhällsekonomiska effekter och bedömer om looparna på sikt leder till utveckling av deras verksamheter utöver individuella stegförflyttningar? Kan än större fokus framöver ges till entreprenörer med idéer som är samhällsförändrande och påverkar samhällets sociala hållbarhet och därmed på ett tydligare sätt kopplar tillbaka till projektets ursprungliga ambition?

För att lyckas bli en ny mötesplats i Halland för sektorsövergripande lärprocesser som kan leda fram till sociala innovationer bör arenan bli en känd aktör hos olika sektorer och kunskap om platsen och metoderna bör nå fram till nyckelpersoner. En fördjupad strategi för att nå nyckelpersoner från både politik och tjänstemän kan tas fram. Ett positionspapper mellan flera aktörer inom skilda sektorer skulle klargöra Impact house Hallands roll och skapa en tydlighet mot andra att arenan är en plattform i Halland för sociala innovationer?

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. BAKGRUND .....</b>	<b>5</b>
1.1 SYFTE OCH FRÅGOR FÖR DELRAPPORT TVÅ .....	5
1.2 METOD .....	5
<b>2. VAD HAR HÄNT HITTILLS? .....</b>	<b>6</b>
2.1 ÄNDRINGSANSÖKAN TILL TILLVÄXTVERKET .....	6
2.2 NYCKELAKTIVITETER .....	7
2.3 AFFÄRSLOOPARNA .....	8
<b>3. RESULTAT .....</b>	<b>13</b>
3.1 COVID-19 .....	13
3.2 HÖGSKOLANS ANALYS AV LOOPARNA .....	13
3.3 UTMANINGAR .....	14
3.4 PROJEKTET UTVECKLAS I ENLIGHET MED PROGRAMTEORIN .....	15
3.5 NYCKELTAL .....	17
3.6 NYCKELPERSONER .....	18
3.7 PUBLIC DEBATE – KOMMUNIKATION, LÄRANDE OCH METODUTVECKLING .....	19
<b>4. FLER RESULTAT: ARENANS SKAPANDE OCH UTVECKLING .....</b>	<b>19</b>
<b>5. AVSLUTANDE REFLEKTIONER OCH UTVÄRDERINGENS REKOMMENDATIONER.....</b>	<b>24</b>
5.1 UTVÄRDERINGENS REKOMMENDATIONER.....	27
<b>6. REFERENSFÖRTECKNING .....</b>	<b>29</b>
<b>BILAGA 1. INTERVJUGUIDE .....</b>	<b>30</b>

## 1. Bakgrund

Projektet Coocreate - Social innovation och samhälls-entreprenörskap i Halland - drivs av Coompanion Halland i samverkan med Högskolan i Halmstad och är finansierat via Europeiska regionala utvecklingsfonden (ERUF) och Region Halland. Arbetet startade i början av 2018 och pågår efter förlängning till våren 2022. Hittills har en inledande programteori med utvärderingsplan samt en delrapport tagits fram i utvärderingen och huvudsakliga utvärderingsinsatser fram till projektslut är denna delrapport två från hösten 2020 och en avslutande rapport vid projektslut vid slutet av 2021.

Denna utvärdering (delrapport två) bygger på delrapport ett, riktar sig till projektledningen och intressenter nära projektet och ska ses som ytterligare kapitel med avsnitt i förhållande till den första delrapporten. Exempelvis görs beskrivningar av begrepp, projektets organisation, utvärderingsmodeller och kontexter i delrapport ett som sedan används i delrapport två.

Detta upplägg för delrapport två - med syfte, frågor och metod - beslutades gemensamt av projektledare, styrgruppsordförande och utvärderare i juni 2020.

### 1.1 Syfte och frågor för delrapport två

Utvärderingen är både en oberoende beskrivning till finansiärer och samverkanspartners om hur projektet fortskrider och en möjlighet till fördjupning som bidrar till lärande. Rapporten har liknande utgångspunkter som förra delrapporten och innefattar exempelvis kraven från Tillväxverket på utvärdering (metoden 3P och 3N), hållbarhetsaspekterna och har samma avgränsning i förhållande till Högskolan i Halmstad – där högskolan har fokus på effektmätning hos deltagare i affärslooparna medan utvärderingen tar ett helhetsgrepp om projektet där denna mätning inkluderas.

Delrapporten har mer specifikt tre syften:

- 1) Beskriva arbetet i projektet hittills.
- 2) På ett sammanfattande sätt bedöma om arbetet hittills ligger i linje med programteorin.
- 3) Fördjupad studie om arenan tillsammans med dialog med intressenter kring arenan.

Rapportens huvudsakliga frågeställningar:

- Vad har hänt hittills i projektet?
- Arbetar projektet i enlighet med programteorin?
- Vad händer nu när det finns en arena?

### 1.2 Metod

Underlag för delrapport två är därmed delrapport ett, lägesrapport till Tillväxtverket, material från Högskolans i Halmstads följeforskning av projektets affärsloopar, ett flertal intervjuer och samtal med projektledare, intervju med styrgruppsledamot från Region Halland och företrädare för Högskolan i Halmstad i oktober, fokusgrupp med intressenter för arenan i oktober (se nedan), en gruppintervju med projektgruppen i december (med projektledare, affärsrådgivare, ekonom och projektägare), deltagande på styrgrupp i september och deltagande på lärseminarium med Högskolan i Halmstad i december samt skriftligt underlag om affärslooparna.

Intervjuerna har utgått ifrån utvärderingens frågor tillsammans med de perspektiv som beskrivs ovan och har anpassats efter intervjupersonen. Se exempel på intervjuguide i bilaga 1. Flertalet intervjuer gjordes via Zoom och spelades in samt antecknades vid intervjutillfället. Intervjuerna var mellan 45 min till 1,5 h.

### **Fokusgrupp med intressenter i arenan**

En del av informationsinsamlingen var en fokusgrupp om arenan och dess utveckling med intressenter i arenan. Fokusgruppen gav ett underlag till utvärderingen men var också ett lärtillfälle för deltagarna. Deltagare var representant från Region Halland och styrgruppen, Högskolan i Halmstad, EMC, CSR Västsverige, Potential Varberg, projektledare för Coocreate och projektägare Coompanion Halland.

### **Projektet förändras - ett rörligt mål**

Utvärderingen ger en bild av projektet baserat på data från informationsinsamling från september till december 2020. Det är en relativt lång period och mycket kan hända i ett rörligt projekt under den perioden. Men det ger en bild som fångar in huvudsakliga moment och där ambitionen har varit att föra in ev. ändringar efter hand.

### **En bild inifrån projektet**

Projektets bedömning utgår således främst ifrån projektets inre grupp, med projektledare, projektgrupp och styrgrupp, men även till viss del andra intressenter för arenan och Loop-deltagare via studien av Högskolan i Halmstad. Till en avslutande rapport kunde en bredare bild ges med röster utanför den inre kretsen, såsom exempelvis från Region Halland, politiska företrädare och fler privata aktörer och fler i Triple-helix.

### **Analys av material**

Rapportens material har analyserats i förhållande till syfte och frågor samt teoretiska perspektiv såsom Tillväxtverkets modell 3P och 3N, programteorin för Coocreate samt hållbarhetsaspekter. Först har således frågor och syfte tagits fram, material har samlats in och sedan har en första analys av materialet gjorts. Därefter har materialet sammanställts på ett sammanfattande sätt för att underlätta för läsaren.

### **Workshop**

Utvärderingens resultat presenterades på en workshop den 18 februari med projektägare, projektledare, representant från Högskolan i Halmstad och projektets handläggare på Tillväxtverket. Resultat från workshopens diskussioner har förts in till rapporten innan den färdigställdes.

## **2. Vad har hänt hittills?**

I detta kapitel sammanfattas huvudsakliga aktiviteter i projektet hittills.

### **2.1 Ändringsansökan till Tillväxtverket**

Förändringsansökan till Tillväxtverket resulterade i både utökad budget och förlängd tid för genomförande av projektet fram till april 2022. Förändringsansökan utgick ifrån att i högre grad kunna uppnå delmål fyra, men också delmål två.

Delmål 4: *En regional innovationsinfrastruktur kopplat till samhälls-entreprenörskap och innovativa affärsmodeller, en "Arena för social innovation och samhälls-entreprenörskap i Halland" är uppstartad.*

En lärdom i projektet, enligt förändringsansökan, är att skapandet av en arena inte är någon "quick-fix" som kan sjösättas inom den tid och budget som är lagd för ändamålet. Ändringen är en uppskalning för att ha en realistisk möjlighet till genomförande och implementering av det fjärde delmålet. Ändringen innebär också att det pågående projektet kompletteras med skapandet av en inkubatorsmiljö/testbäddsverksamhet ("Arenan").

Genom en förlängd projekttid kan projektet även utöka antalet aktiviteter och bereda plats för fler samhälls-entreprenörer att ta del av processerna för affärsutveckling, vilket innebär att antalet deltagande företag inom Delmål 2 kan utökas: *Samhälls-entreprenörer har fått ta del av inspiration, affärsutvecklande metoder och modeller, samt har fått utökade nätverk i regionen.*

Under förlängningen förändras också inriktningen på forskningen till det rent företagsekonomiska perspektivet, då projektet vill se fokus på innovationsforskning kopplat till inkubatorsmiljön.

## 2.2 Nyckelaktiviteter

Projektets huvudsakliga aktiviteter är fortsatt affärslooparna med nya entreprenörer (se mer om affärslooparna i avsnitt 2.3) samt utvecklingsarbete kring arenan, både dialog med intressenter och med praktiskt arbete kring lokalen och utformning av erbjudande (se mer om arenan i kap 4).

En annan central uppgift är att hålla kontakt med och hålla nätverket med systemaktörer levande - såsom High five i Halmstad m.fl. via enskilda träffar och att delta på gemensamma sammankomster etc.

### **Silicon Halli**

Aktiviteten Silicon Halli fortsätter också. Det är en festival under tre dagar i juli där entreprenörer kan testa en ny tjänst eller produkt – vilket är syftet med EU-projektet InnoQuarter där Hallifornia och Region Halland är svenska partners. Projektet sitter med i styrgruppen tillsammans med High Five och Halifornia, Potential Varberg, Varbergs energi och InQb (Varberg energis inkubator). Utvalda innovatörer coachas och på Silicon Halli möter de framtidens kunder. Det är en mötesplats för idéer, nya produkter och samtal. Projektet har deltagit vid två tidigare tillfällen, juli 2018 och juli 2019. Trots pandemin kunde det även genomföras i juli 2020. Denna gång erbjöds mer riktade och fysiska workshops vid en viss tid (de fick vara upp till 50 personer).

### **Hållbarhetsdagen**

Vid starten av projektet fanns planer på lärseminarier 2019 och 2020 för att sprida och diskutera projektets resultat, vilket sedan har vuxit och utvecklats till en större hållbarhetsdag. Under 2019 drog hållbarhetsdagen en välfylld sal i Varbergs arena tillsammans med parallella workshops under eftermiddagen och det planerades en ny hållbarhetsdag i samma format 2020. Pga pandemin genomfördes den i november via You Tube istället med 270 besökare och runt 50 personer på plats fysiskt i Varberg arena. Dagen arrangerades av Coompanion Halland, CSR Västsverige och Varbergs kommun och genomfördes av NW Event och möten. Föreläsare var Jan Eliasson, Sveriges mest erkända toppdiplomat och f.d. vice generalsekreterare i FN, Katharina Paoli, VD och grundare till

Nudgd och ordförande i nätverket Nudging Sweden och Luisa Monse, verksamhetsutvecklare och samordnare för Agenda 2030 på Vinnova. Programledare och moderator var Jan Bylund.

I samband med kontakter inför och efter hållbarhetsdagarna har även ett samarbete skapats med sju till åtta större organisationer som även vill vara med i hållbarhetsforum för diskussioner i skilda frågor.

### Hemsida och poddar

Projektet har arbetat med både hemsida för Coocreate och för den nya arenan Impact house Halland och det finns nu fem poddar, bland annat om normkritik, som kan nås via Coocreates hemsida.

## 2.3 Affärslooparna

Affärsutvecklingsprogrammet Business Loop är projektets huvudsakliga aktivitet som innebär utbildning och stöd till samhällsentreprenörer. Looparna är ett sätt att lära mer om målgruppens särskilda behov och förutsättningar och att prova och utveckla modeller för affärsutveckling som gynnar företagets utveckling och framväxt. Den första (pilot) loopen genomfördes hösten 2018 och den andra våren 2019. Ytterligare tre loopar, totalt fem, har genomförts fram till slutet av 2020. Totalt har hittills 44 personer deltagit i looparna och 35 verksamheter har fått stöd.

Tabell 1. Antal loopar, verksamheter och deltagare

Loop	Antal verksamheter	Antal deltagare
Första	5	9
Andra	8	9
Tredje	11	12
Fjärde	6	7
Femte	5	7
Totalt	35	44

### Entreprenörerna och företagen

Projektet har på skilda sätt hittat entreprenörer som vill delta i en loop. Inför de första två looparna användes bland annat en s.k. Social Business board, där företagsutvecklare och professionella rådgivare stöttar samhällsentreprenörer i utvecklingen av en idé.<sup>12</sup> Andra sätt att nå intresserade bolag var exempelvis via tidigare kontaktnät i Coompanion, samverkan med bland annat High Five och Halmstads kommun och att övriga samverkande organisationer har spridit information om projektet.

---

<sup>1</sup> Det bjöds in brett till denna inför looparna och genomfördes tillsammans med t ex Halmstad näringsliv, High Five och Potential Varberg. Deltagarna fick presentera (pitcha) sin idé, fick feedback och det bjöds samtidigt in till affärsutveckling i looparna eller till annan rådgivning (eller inte alls om inget behov fanns). Det har hittills varit två tillfällen där projektet bjudit in till möte med personer med idéer att förbättra samhället. Aktiviteten syftade både till att rekrytera inför looparna och att kommunicera om projektet. Det har varit runt tio bolag som projektet träffade vid varje tillfälle där flera av dem varit med i looparna.



Till Loop 3,4 och 5 har deltagare främst rekryterats genom andra företagsstödjande organisationer, genom rekommendation från tidigare deltagare, men också till stor del av eget inflöde då projektet nu är mer känt.

Det var blandade deltagare i den första loopen, exempelvis kring ålder och kön, men det var också olika nivå i hur säkra deltagarna var på att utveckla sin idé. Inför andra loopen valdes deltagare som var mer säkra. Branscherna var hälsa (grön rehab och förebyggande hälsa), hantverksföretag, medberoende/ beroende (coachning, terapi, anhöriggrupper), program för kvinnor i destruktiva relationer, personlig utveckling för personer i beroendeproblematik, verksamhet för hemmasittande skolungdomar, tjänst för sophantering/avfallshantering.

Urval av deltagare till Loop 3, 4 och 5 har skett för att få en så stor bredd och mångfald som möjligt, både ur ett deltagarperspektiv, men också ett branschperspektiv. Projektet har haft större fokus och medvetenhet i urvalet med mer betoning på den impact och samhällsnytta som verksamheterna bidrar till. Bland verksamheterna finns idéer kring ökat jämställdhetsarbete, somatiskt center och yogastudio, plattform för ekologiskt och hållbart byggande, inriktning holistisk hälsa med hälsovägledning, för att nämna några. Nedan beskrivs verksamheterna och arbetet med tredje, fjärde och femte loopen (första och andra loopen beskrivs i förra delrapporten).<sup>3</sup>

### **Tredje Loopen**

Tredje Loopen genomfördes mellan 26 september – 21 november 2019. Totalt elva träffar, varav sex gemensamma träffar med föreläsningar och fem gruppträffar med gemensamt arbete - men där man vid dessa träffar mest arbetat individuellt med varje entreprenör. På samma sätt som i första loopan träffades varje entreprenör enskilt, vissa flera gånger och andra någon gång. Projektets affärsutvecklare och projektledare träffade dem ibland tillsammans och ibland var och en för sig.

*Verksamhet 1:* Enskild firma. Verksamheten bedrivs av en kvinna i formen av "en designstudio för en bättre värld" där man bland annat ger ut ett digitalt hållbarhetsmagasin (Magasin Dagg) för att öka kunskapen och att inspirera till hållbar konsumtion.

*Verksamhet 2:* Aktieföretag som drivs av en kvinna. Somatiskt center och yogastudio. Fokuserade i Loopen på ett koncept för nyblivna föräldrar med ett holistiskt synsätt där hela tiden (före, under, efter) graviditeten ingick. Samverkade med en annan deltagare i loopen kring detta koncept (verksamhet 3)

*Verksamhet 3:* Ej befintlig verksamhet vid starten. Idébärare i samverkan med ovanstående, men även med en egen idé om att erbjuda föreläsningar och tjänster till företag/ organisationer för ett ökat jämställdhetsarbete och en ökad medvetenhet kring normer mm

*Verksamhet 4:* En enskild firma där mannen senare också startade ytterligare en ny verksamhet i formen av ett aktieföretag. Fokus på hållbarhetsarbete, klimatfrågor och miljöledningsarbete riktat till andra företag.

*Verksamhet 5:* Ej befintlig verksamhet. Manlig idébärare som vill utveckla en digital plattform för att underlätta ekologiskt och hållbart byggande.

---

<sup>3</sup> Verksamheterna och arbetet i Loopen har hämtats från en redogörelse av en av affärsrådgivarna i projektet.

*Verksamhet 6:* En enskild firma, men med 2 personer i samverkan med syfte att starta ett gemensamt Aktiebolag. Startat en råvaruinsamling (ull som tidigare slängts/brännts) och ett märke som utvecklar produkter i ull för häst och hund.

*Verksamhet 7:* Aktiebolag som drivs av en man. Coachning och hållbarutveckling. Samverkan i Loopen med en annan deltagare (verksamhet 8) för att utveckla ett koncept riktat till skolor för att få fler barn och unga i rörelse.

*Verksamhet 8:* Enskild firma som drivs av en man. Inriktning Idrottskonsulting och coachning för ökad rörelse och inspiration. Målgrupp skolor och organisationer som arbetar med barn och unga.

*Verksamhet 9:* Enskild firma som drivs av en kvinna med kunskap inom kost och hälsa. Föreläsningar, coachning och kurser för att öka kunskapen om matens betydelse (framförallt socker) för vår psykiska och fysiska hälsa.

*Verksamhet 10:* Enskild firma som drivs av en kvinna. Holistisk hälsa, har arbetat med ett koncept för barn och unga/ familjer/ skolor. Andning, Avslappning och Rörelse (inre frid-yttre fred) där barn och unga/ föräldrar och pedagoger ges verktyg för ökad mental hälsa, medvetenhet och lugna, trygga barn i en mer harmonisk skol/ familjemiljö.

*Verksamhet 11:* Aktiebolag som drivs av en kvinna med inriktning på coachning och mentalt välbefinnande. Äventyrspedagog. Fokus i loopen på ett koncept riktat till barn/ unga/ skolor där ökad fysisk aktivitet kan leda till förbättrade skolresultat. "Det som händer i kroppen fastnar i knoppen".

#### **Fjärde loopen**

Fjärde loopen genomfördes mellan 25 februari – 14 april 2020. Totalt tretton träffar, varav sju gemensamma träffar med föreläsningar och sex gruppträffar med gemensamt arbete - men där man vid dessa träffar mest arbetat individuellt med varje entreprenör. På samma sätt som i första loopen träffades varje entreprenör enskilt, vissa flera gånger och andra någon gång. Projektets affärsutvecklare och projektledare träffade dem ibland tillsammans och ibland var och en för sig.

*Verksamhet 1:* Ej befintlig verksamhet. Idébärare med en affärsidé om ett koncept riktat till familjer med barn i behov av extra stöd (läxhjälp och studievägledning)

*Verksamhet 2:* Enskild firma som drivs av en kvinna. Inriktning holistisk hälsa med hälsovägledning, coachning, mindfulness och personlig mental träning.

*Verksamhet 3:* Enskild firma som drivs av en kvinna. Koncept riktat mot entreprenörer och företagsledare med inriktning på självledarskap.

*Verksamhet 4:* Enskild firma där 2 personer (ett gift par) samverkar för att på sikt utveckla verksamheten vidare ev till ett aktiebolag. Erbjuder kurser, föreläsningar och upplevelser för en ökad förståelse kring mat, hälsa, hållbar odling,

*Verksamhet 5:* Idébärare som under loopen startar en ideell förening. Digital plattform/ hjälpförmedling där personer som vill/ kan hjälpa kan hitta de som behöver hjälp (ensamma, nyblivna föräldrar, seniorer osv). Fokus på matförmedling och iom corona uppstod ett snabbt/ stort

behov kring handling och annan hjälp till personer i riskgrupper. Startar också precis upp en ny verksamhet (enskild firma) för hjälptjänst för handling av mat online till personer som ser detta som en utmaning tex äldre.

*Verksamhet 6:* Ett SVB-bolag (Aktiebolag med begränsad vinstutdelning) som erbjuder finansiella tjänster och låneförmedling på låntagarnas villkor. Syfte att minska överskuldssättningen i samhället.

### **Femte loopen**

Femte loopen genomfördes mellan 22 september – 19 november 2020. Totalt sjutton träffar, varav sju gemensamma träffar med föreläsningar och tio gruppträffar/individuell handledningstid – med fokus på individuellt arbete med varje entreprenör.

*Verksamhet 1:* Ej befintlig verksamhet. En kvinnlig idébärare som vill utveckla en verksamhet för att stötta anhöriga till personer med psykisk ohälsa. Genom föreläsningar, kurser och en musikalisk föreläsning vill entreprenören bryta stigmatiseringen och ge kunskap, hopp och stöd till personer med erfarenhet av psykisk ohälsa hos närstående. Påbörjat processen med att starta enskild firma under loopen.

*Verksamhet 2:* Ej befintlig verksamhet. En kvinnlig idébärare som vill utveckla en verksamhet för att tillgängliggöra ekologisk mat till fler grupper i samhället. Genom att verka som en länk mellan odlare och konsumenter tex genom en ekogrön mobil (cyklar och foodtruck upplägg) för ökad distribution. Även att förädla råvaror som annars inte går att sälja (grönsaker med en konstig form osv).

*Verksamhet 3:* Enskild Firma som drivs av en kvinna. Arbetar som stöd för författare och skrivcoachning. Har i loopen arbetat med ett koncept för att öka kunskapen och ge inspiration och motivation till barn/ skolor/ pedagoger för att på så sätt öka skriv och läskunnigheten bland unga.

*Verksamhet 4:* Ideell förening som verkar för ökad kunskap om vattnets och barnens betydelse för en hållbar värld. Genom föreläsningar, kulturella aktiviteter och utbildningskoncept för skolorna vill man inspirera och höja kunskapen om vattnets betydelse för vårt kretslopp. Brinner för att ge barn och unga en röst, möjlighet för utveckling och en känsla av sammanhang.

*Verksamhet 5:* Ej befintlig verksamhet, men beräknar att starta ett SVB-bolag under våren 2021. Vill starta ett företag som ger kvinnor med invandrabakgrund möjlighet att integreras i samhället genom arbete, arbetsträning och praktik. Skall starta tillsammans med sin fru som är nyanländ och själv i målgruppen.

### **Huvudsaklig metod och arbetssätt**

Looparna - som kan beskrivas som ett strukturerat och tidsmässigt komprimerat program för att accelerera socialt entreprenörskap genom affärsutvecklingsträning, affärscoaching, och nätverkande<sup>4</sup> - har således bestått av gemensamma träffar med föreläsningar och diskussioner och möjlighet till enskild coachning mellan träffarna och där deltagarna fått arbetsuppgifter att arbeta med inför varje träff. Tidigare och mångårig erfarenhet inom Coompanion av rådgivning och affärsutveckling har tillsammans med nya metoder använts för att anpassas till den nya målgruppen. Huvudsaklig metodbok har som i första och andra loopen varit "Affärsutveckling social innovation - en metodbok

---

<sup>4</sup> En beskrivning av forskare vid Högskolan i Halmstad på lärseminarium i december 2020.

för samhällsentreprenörskap" med särskilt fokus på den s.k. affärsutvecklingsmatrisen (sid 4) och som beskrivs i delrapport ett.

Även andra verktyg och metoder har använts, särskilt NABC<sup>5</sup> som alla har arbetat med, men även Värdeerbjudande Canvas, Business Modell Canvas och andra verktyg för att kartlägga kundens olika behov. Projektet har också arbetat utifrån Agenda 2030 och sidan startahållbart.se som ett verktyg för att integrera de globala målen i verksamheterna.

Projektet har även arbetat med en variant/utveckling av Business Model Canvas som kallas Flourishing Canvas. Denna har utvecklats för att ta med ekonomiska, sociala och miljömässiga aspekter i en och samma canvas.

### **Entreprenerdy**

I loop 5 introducerades ett nytt digitalt stödsystem - Entreprenerdy - och som loopen är byggd på. Detta har möjliggjort för en mer dynamisk rådgivning där entreprenörer har kunnat få mer löpande handledning digitalt vilket, enligt projektledningen, inneburit en större tillgänglighet. Detta digitala verktyg plus en satsning på digital teknik har gjort det möjligt för projektet att träffas och stötta entreprenörerna trots restriktioner pga Covid-19.

Entreprenerdy bygger på sju moduler och systemet är, enligt projektledningen, baserat på gedigen forskning inom området entreprenörskap. Systemet består av delar (sju grundstenar) som looparna i hög grad bygger på, exempelvis entreprenöriell förmåga och att stötta/utbilda personen bakom verksamheten. Även delar som befintliga resurser, att prioritera och planera för större framgång, vision och motivation för den enskilda entreprenören och framförallt att testa sin idé och samskapa sin lösning tillsammans med tilltänkta kunder och användare. Entreprenörerna äger sin data och projektet kan se vad de gör. Systemet kan jobbas med från idé till etablering och är även kopplat till Agenda 2030. Tre personer i projektgruppen har gått utbildning och har blivit certifierade i systemet.

Den sjätte loopen pågår nu under våren 2021 och är än mer digital, via exempelvis webbaserade föreläsningar och arbetet med Entreprenerdy.

---

<sup>5</sup> Metoden NABC arbetades med på följande sätt: Steg 1: N, NEED: kundbehov. Vem är din kund och vilka behov har de. Steg 2: A, APPROACH: Hur ser din lösning/ ditt erbjudande ut? Skall matcha kundbehovet. Hur blir du unik? Steg 3: B, BENEFIT: Hur stort är ditt kundvärde? Vilken nytta och vilka kostnader är kopplade till ditt erbjudande? Steg 4: C (COMPETITORS. Vilka konkurrenter eller andra alternativ finns jämfört med ditt erbjudande?) Vi kommer också att prata om hur man utifrån dessa steg (NABC) kan formulera en bra presentation/ pitch. Vi kommer också att ha en extern inspiratör med oss som kommer att prata om presentation, att bygga effektiva nätverk, försäljning osv.

### 3. Resultat

I detta kapitel beskrivs några framträdande resultat i utvärderingens material.

#### 3.1 Covid-19

Covid-19 har försvårat arbetet och under pandemins första period var det oklart hur projektet kunde drivas vidare. Men via nya och kreativa lösningar - tillsammans med stöd från Tillväxtverket - har projektet efterhand hittat nya lösningar och verksamheten kunde genomföras. Exempelvis genomfördes hållbarhetsdagen digitalt via You tube, Silicon Halli genomfördes på ett nytt och mer riktat sätt med färre deltagare vid varje workshop och Covid-19 skyndade på arbetet med ett nytt digitalt verktyg (Entreprenerdy) som underlättar att coacha deltagarna i looparna. Men de ständiga förändringarna har också tagit mycket kraft och det finns en trötthet på alla dessa digitala möten.

#### 3.2 Högskolans analys av looparna

Högskolan i Halmstads syfte med följeforskningen är att stärka det gemensamma lärandet i projektet och skapa möjligheter för ett mer effektivt projektgenomförande. Insatser hittills har varit att dels följa processen i affärslooparna för att samla in empiri och få fram forskning till två vetenskapliga artiklar (varav en är på gång), att ge löpande feedback till projektledningen efter looparna (i en del fall även inspel under looparna) samt har haft två lärseminarium, där det senaste var i december 2020 med projektgruppen, handläggare på Tillväxtverket och utvärderare om resultatet. Forskarna höll även ett seminarium på Hållbarhetsdagen i Varberg under 2019.

På lärseminariet i december 2020 presenterades en analys baserad på intervjuer med entreprenörer i looparna samt en enkät till loop 1 och 2.<sup>6</sup> För att stimulera till reflektion och lärande var analysen fokuserad på utmaningar (snarare än bekräftelser) som kan identifieras i och kring looparna.<sup>7</sup>

Forskarnas resultat bör läsas i sin helhet, men jag gör här ett urval av några framträdande slutsatser. En av dem är karaktären på deltagarna i de olika looparna. De skiljer sig åt och pekar på vikten av individuellt bemötande av deltagarna. De olika looparna har också haft sin egen dynamik och kultur där karaktären på respektive loop kan sammanfattas som "trevande" (loop 1), "problemlösande" (loop 2), "nätverkande" (loop 3) och "möjlighetssökande" (loop 4)."

Forskarna identifierade intressanta spänningsfält kring graden av Social innovationshöjd (i vilken grad verksamheterna leder till sociala innovationer), internalisering (i vilken omfattning modeller och verktyg i projektet tas in, förstås och används) samt förberedelser och engagemang (hur mycket deltagarna engagerar sig i utbildningarna, modellerna etc och hur de förbereder sig inför träffar).

Ett annat resultat var att de personliga förflyttningarna i looparna, såsom ökad kunskap, personligt stöd, stöd vid utveckling av affärsidéer m.m. dominerar stort och mindre av organisatoriska resultat där verksamheterna utvecklas.

Analysen visar att looparna ger deltagarna olika former av stöd, såsom bollplank, coachning, nätverk och kontakter. Det verkar också finnas ett behov av mer specialistkompetens, såsom marknadsföring, ekonomi, finansiering, projektansökningar, webbutveckling och coachning.

---

<sup>6</sup> Forskarnas analys utgår ifrån fyra affärsloopar, 1 loop per termin sedan hösten 2019, där 29 unika entreprenörer har gått igenom dessa affärsloopar och av dessa har 24 unika entreprenörer intervjuats efter att affärsloopen slutförts.

<sup>7</sup> Hämtat från forskarnas presentation vid ett lärseminarium i december.

### 3.3 Utmaningar

I delrapport ett identifierades ett flertal utmaningar i det fortsatta projektarbetet och som kommenteras i detta avsnitt.<sup>8</sup>

#### **Avgränsningar och tid**

Projektet jobbar löpande med att avgränsa insatserna för att skapa fokus i planerna framåt. Samtidigt är det en återkommande utmaning att prioritera rätt och att få tiden att räcka till. De ska både bygga arenan och coacha entreprenörerna och detta under Covid-19 förutsättningar. Det är mycket som händer samtidigt och mycket att ta hänsyn till. Men hittills har mycket gått åt rätt håll.

*Det har blivit handlingskraftigt, har lyckats med lokalen i Varberg, inte en självklarhet, ofta avsiktsförklaringar som inte blir av. De har både vilja och handlingskraft. Har haft dialog med fastighetsägare, varit väldigt aktiva, samtidigt lyckats hålla igång hela affärsutvecklingsprocessen med looparna, inget har blivit lidande av arbetet med arenan. (Styrgruppsledamot)*

#### **Strukturerad dialog om arenan**

I förra delrapporten betonades vikten av en strukturerad dialog med involverade parter då detta brukar vara av stor vikt i ett framgångsrikt förändringsarbete. Det kan konstateras att projektet i hög grad lagt fokus på en strukturerad dialog. Aktörer har identifierats och det har löpande skett en dialog om både affärslooparna och arenans framväxt. De har bland annat bjudit in till gemensamma workshops för att se till att alla involverade aktörer kan komma till tals och ha en demokratisk process. Med exempelvis Region Halland, EMC, NOD i Varberg (näringslivs- och destinationskontor), CSR Västsverige. Projektet har visat en förståelse för de olika aktörerna i systemet.

*Etablerat väldigt väl, i alla fall jämfört med andra inkubatorer i Halland, bra på att lotsa vidare i systemet eller ta över någon som inte är mogen. Först för Coocreate och sedan lotsa vidare, bra systemförståelse och använder det rätt. (Styrgruppsledamot)*

#### **Rollfördelningen med högskolan**

Vid förra delrapporten fanns en del frågetecken kring samverkan med högskolan gällande hur forskarnas tid skulle användas och dialogen med alla tre forskare. Men att det i övrigt fungerade mycket bra och var värdefullt för projektet. Det är också tydligare nu kring rollfördelning och tid.

Det upplevs även som fortsatt lärorikt att forskarna efter varje loop följer upp och ger återkoppling till projektet – det är också värdefullt att en av forskarna har bakgrund i affärsinnovation. Lärseminariet med forskarna i december 2020 upplevdes även det som givande.

#### **Intern dokumentation kring erfarenheter och lärande**

I projekt finns det en risk att det blir för personberoende och att kunskaperna försvinner med eldsjälarna när de lämnar organisationen. Men projektledaren upplever att det finns en bra struktur för att spara information, med både server och mappssystem, det finns även ett CRM-system om möten och processer, vilket gör att denna risk undviks. Men att det kommer att krävas överlämning också.

---

<sup>8</sup> Detta avsnitt baseras i hög grad på samtal med projektledaren, men också från annan informationsinsamling.

### **Referensgruppens aktivitet**

Referensgruppen är aktiv på samma sätt som tidigare och träffas regelbundet, en gång per kvartal. Projektledningen upplever att den, såsom tidigare, skulle kunna vara mer aktiv och tillföra mer till projektet.

### **Samhällsekonomiska beräkningar**

Att göra samhällsekonomiska beräkningar för en social investering såsom Coocreate brukar vara av värde för att visa på nyttan av en insats, och lyftes fram i förra delrapporten. Det handlar om att visa värdet av enskilda verksamheter i looparna - såsom att arbeta med alkoholberoende - men också insatsen med looparna i sig (själva projektet Coocreate). Med denna typ av analys ges det ytterligare argument för att fortsätta med affärstödande verksamhet i arenan.

Grundtanken är att denna typ av social investering - som Coocreate - leder till att fler blir sysselsatta och samhällets behov av stöd minskar. I projektet reflekteras det en del över dessa beräkningar inom enskilda verksamheter - olika modeller har studerats - och de inspirerar entreprenörerna att mäta sina verksamheter. Detta arbete skulle kunna fördjupas?

### **Mer fokus på grupper med invandrabakgrund och arbetet med hållbarhetsaspekter**

De horisontella kriterierna i de regionala strukturfondsprogrammen jämställdhet mellan kvinnor och män, integration och mångfald samt en miljömässigt hållbar utveckling är en viktig del i genomförandet av de regionala strukturfondsprogrammen och arbetet i projekten med dessa kriterier - som numera benämns hållbarhetsaspekter - ska redovisas.

I Coocreate är hållbarhetsaspekterna själva andemeningen för projektets existens - det är samhällsutmaningar inom dessa områden som samhällsentreprenörerna vill hitta lösningar inom. De finns också med på olika sätt i flertalet av looparnas verksamheter.

I utvärderingen framgår ett fortsatt inkluderande och jämställt arbetssätt i projektgenomförandet och det finns en löpande diskussion om hur de kan förhålla sig till jämställdhet och integration och mångfald på nya sätt. De har inte arbetat annorlunda kring urval till looparna men har haft fler deltagare med invandrabakgrund – exempelvis i den senaste loopen där tre deltagare har invandrabakgrund.

Det har bland annat arrangerats föreläsningar - på plats i arenan - om normkritik med inbjuden gäst och det finns också ett podavsnitt om normkritik. Projektledningen frågar sig vid arrangemang om något kan göras annorlunda, exempelvis kring kosten, lokalerna eller bemötandet.

### **3.4 Projektet utvecklas i enlighet med programteorin**

Programteori är således ett sätt att beskriva projektets logik, att visa hur de olika delarna hänger ihop. Det ger en helhetsbild av projektet och ger en möjlighet att tydligare se om någon del kanske saknas.

Programteorin har analyserats i utvärderingen och visas nedan i figur 2: med projektets huvudsakliga aktiviteter, resultat och effekter på kort och på lång sikt. I programteorin har bland annat de fyra delmålen klargjorts.<sup>9</sup>

Utvärderingen visar att projektet hänger ihop och att det i huvudsak görs rätt saker och att projektet ligger i linje med det som ska uppnås. Programteorin finns också med löpande i projektutvecklingsarbetet. Flertalet aktiviteter genomförs och dessa leder huvudsakligen till önskvärda resultat - såsom ökad kunskap om samhällsentreprenörerna och ökad kunskap om arenan - och det pekar som i delrapport ett mot att insatserna huvudsakligen leder till önskvärda effekter. Att utveckla en arena, som nu finns på plats, har också gått mycket fortare än beräknat och arbetet kan nu fördjupas med det förlängda projektet. Projektet har även utvecklat det digitala stödet via verktyget Entreprenedy.

Några kommentarer om några färre delar som är svårare att uppnå. Pop-up science shops har inte kunnat genomföras<sup>10</sup>, en tvärvetenskaplig forskningsprofil kommer inte att kunna etableras<sup>11</sup> och det är en utmaning att bidra till sysselsättningsökning i verksamheterna (se resonemang om sysselsättningsökning under avsnitt 3.6 om nyckeltal).

---

<sup>9</sup> Projektets aktiviteter ska leda till följande delmål: Delmål 1: Kunskap om samhällsentreprenörskapets specifika förutsättningar, innovativa och digitala affärsmodeller och sociala innovationer har ökat hos det regionala företagsstödjande systemet. Delmål 2: Samhällsentreprenörer (enligt de grupper vi beskriver under målgrupp) har fått ta del av inspiration, affärsutvecklande metoder och modeller, samt har fått utökade nätverk i regionen Delmål 3: Metoder, verktyg och modeller som är relevanta att använda sig av vid rådgivning och affärsutveckling av samhällsentreprenörer har kartlagts och testats i rådgivning och processer. Delmål 4: En regional innovationsinfrastruktur kopplat till samhällsentreprenörskap och innovativa affärsmodeller, en "Arena för social innovation och samhällsentreprenörskap i Halland", är uppstartad.

<sup>10</sup> Projektet har pratat om ett koncept och skulle ha testat ett street lab på gatan utanför Impact house med gick inte pga Corona (det var planerat till 29 maj)

<sup>11</sup> På workshopen i februari klargjorde representant från högskolan att målet om att etablera en ny forskningsprofil var alltför ambitiöst. Just nu funderas det på hur det möjligen kan plats i någon befintlig profil på Högskolan Halmstad.



Figur 2: programteori för Coocreate



### 3.5 Nyckeltal

De viktigaste nyckeltalen är indikatorer i ansökan (med nya värden i förlängningsansökan) enligt tabell 2 nedan.

Tabell 2. Indikatorer och utfall

Indikator (nya målvärden i tilläggsansökan)	Antal	Utfall december 2020
Antal företag som får stöd	40	34
Antal nya företag som får stöd	13	6
Sysselsättningsökning i företag som får stöd	10	0

En utmaning är att bidra till sysselsättningsökning i företag som får stöd. Men att få företagen att anställa är en ännu större utmaning i Corona tider, där många har dragit i handbromsen och alla är väldigt försiktiga. Även om en del tjänar på Corona, såsom inrednings och trädgårdsföretag.

På workshopen om utvärderingens resultat fördes en diskussion om svårigheten att nå indikatorn om sysselsättning (utöver den svaga marknaden under Corona). Argument som fördes fram var bland annat vikten av att fråga sig vilken grupp som Coocreate riktar sig till (där tanken är att de ska kunna stärkas och lotsas vidare i stödstrukturen och är i ett inledande skede i sin verksamhet) och att flera deltagare är långt ifrån att ta steget till att bli entreprenör. Många vill inte heller ha anställda utan vill ha sin verksamhet som levebrödsföretag. Projektet bygger således upp kompetens vilket är bra på sikt - även om det inte leder till ökad sysselsättning - och kan ge värdefulla stegförflyttningar.

Handläggare på Tillväxtverket menar att ett resonemang om nyckeltalen är viktigt och det går framöver att föra in de som blivit anställda i sitt eget företag under nyckeltalen (som gått från idébärare till anställning i eget företag). Utfallet på denna indikator kommer därmed att förändras inför kommande redovisning till Tillväxtverket.

### 3.6 Nyckelpersoner

Nedan visas några av projektets nyckelpersoner:

- Projektgruppen med affärsrådgivare, projektledare, projektägare och ekonom.
- Befintliga och tilltänkta organisationer som hyr in sig i Impact house Halland och deras kontaktpersoner, exempelvis hos EMC, NOD i Varberg och Region Halland.
- Projektet VIAkub vid Region Halland.<sup>12</sup>
- Företrädare för Högskolan i Halmstad i projektet.
- För att förankra och sprida arenan för sektorsövergripande samverkan även nyckelpersoner i politiska nämnder och styrelser i Halland samt centrala förvaltningars utvecklingsenheter.

---

<sup>12</sup> VIAkub Halland är ett projekt med stöd från Europeiska regionala utvecklingsfonden (ERUF) som genomförs april 2020-mars 2022 av Region Halland och Högskolan i Halmstad. VIAkub Halland står för Visualisering och InnovationsArenor för kultur, utbildning och besöksnäring i Halland.

### 3.7 Public debate – kommunikation, lärande och metodutveckling

I detta avsnitt beskrivs delar under ett av "P:na" i modellen 3P och 3N (se metod) – om kommunikation, lärande och metodutveckling.

Kännetecknande för projektet är ett s.k. agilt förhållningssätt där insatser prövas och förändringar görs löpande efter hand som verkligheten förändras. Förändringarna görs efter dialog i projektgruppen och med styrgruppen. Samverkan både internt i projektledningen och med andra centrala aktörer för arenans framväxt samt aktörer i det företagsstödande systemet är centralt i projektet och där spelar dialogen och det agila tänkandet en viktig roll. Det har också varit en återkommande och regelbunden dialog både med intressenter för arenan och med systemaktörer om just arenan.

#### Metodutveckling

Metodutveckling är således en del av det agila förhållningssättet och flera av projektets metoder har ändrats och utvecklats. Den mest betydande är utvecklingen av arenan - där det var oklart vid projektets start hur den skulle gestaltas och som löpande har justerats - men även flera andra delar. Några exempel är det digitala verktyget Entreprenurdy (se avsnitt om looparna), att hållbarhetsdagen blev digital, ett annat upplägg med Silicon Halli och att i de senare looparna ha mer fokus på entreprenöriell förmåga och självledarskap. De har också utvecklat arbetet med normkritik.

## 4. Fler resultat: Arenans skapande och utveckling

*En avgörande framgångsfaktor i de miljöer vi besökt och ansett vara framgångsrika, är att man har skapat en sektorsövergripande samverkan inom inkubatorsmiljön. Det handlar inte enbart om att skapa en miljö eller ett "workspace" för entreprenörerna, det handlar om att skapa en miljö som bygger på samskapande och närvaro från såväl offentlig, som privat och ideell/ideburen sektor och att det även finns en stark koppling till akademi och kontinuerlig kunskapsuppbyggnad/kunskapsspridning. (Ur tilläggsansökan till Tillväxtverket)*

*Samhällsutmaningar är komplexa och kräver samverkan från flera sektorer för att innovativa lösningar ska kunna testas, utvärderas och förhoppningsvis omvandlas till samhällsentreprenöriella företag och företagsidéer. De miljöer som har blivit framgångsrika när det gäller utvecklingen av sociala innovationer är också de som har lagt stor vikt vid att avsätta resurser för att initiera och facilitera sektorsövergripande processer. (ur Tilläggsansökan till Tillväxtverket)*

Sedan projektets start har idéer om innehåll och medlemskap m.m. diskuterats både internt och med flera samverkanspartners och i maj 2020 kunde en fysisk arena i centrala Varberg öppnas: *Impact house Halland*. Arenan (eller hubben) erbjuder en miljö för entreprenörer att vistas i och nätverka i, en möjlighet att genomföra affärsloopar och att facilitera sektorsövergripande samverkansprocesser.

Impact house Halland är Hallands första samverkansplats för hållbarhet och samhällsentreprenörskap med möjlighet att hyra en fast kontorsplats och det finns även tillgång till ett flertal mer flexibla kontorsmiljöer, mötesrum och olika eventytor. En del av ytan kommer också att fungera som

en inkubator för samhällsentreprenörer i Halland. Hubben vänder sig till alla företag, organisationer och människor som vill vara med och lösa samhällsutmaningar. Det finns olika medlemserbjudande beroende på tjänst i hubben.<sup>13</sup>

Coompanion Halland är initiativtagare till mötesplatsen, men den drivs via en ny ekonomisk förening. Den kommer att vara öppen för fler regionala och lokala aktörer och företag att delta i driften och utvecklingen av verksamheten.<sup>14</sup> Idag drivs den ekonomiska föreningen av Coompanion Halland, EMC och NOD i Varberg (Näringslivs- och destinationskontoret). Dessa verksamheter kommer efter hand också att utgå ifrån Impact house Halland. Även VIA-kub Halland finns på plats.

Sedan projektets start har projektledningen kontinuerligt lärt sig om andra liknande arenor, i exempelvis Oslo, Edinburgh och Bryssel vilket förts in till Impact House Halland.

### **Arenans affärsmodell**

En central del i arbetet framöver är att produktifiera erbjudandet och göra dem själva köpbara. Viktiga delar är exempelvis en tillräckligt funktionell miljö (och dessutom ur ett coronaperspektiv) med digital utrustning som underlättar arbete på distans och för dem med behov av att göra digitalt ”content”. Det ska vara enkelt att utgå ifrån Impact house Halland. Allt detta behöver paketeras och det finns några paket med erbjudande som de för närvarande testar. Arbete pågår och det finns energi och ett driv.

*Vi är ganska bra på att ställa oss frågan hur det ska bära. Vi vill inte att det ska bli en pappersprodukt, det ska vara något som lever kvar. Det måste finnas affärsmodell och energi och aktivitet, annars kommer det inte att leva kvar. Vi måste tillämpa våra egna metoder och förhålla oss entreprenöriellt till arenan (Projektledningen)*

Affärsmodellen för arenan består just nu av tre delar. Den största delen är att ha andra medlemmar som hyr in sig med månadshyra, den andra delen att hyra ut för aktiviteter kring hållbarhetsfrågor och en tredje att genomföra egna aktiviteter – såsom exempelvis Hållbarhetsdagen i Halland.

### **En mötesplats och stöd för samhällsentreprenörer**

Utvärderingens delrapport ett berättade om en grupp samhällsentreprenörer med specifika förutsättningar och stödbehov som den dåvarande stödstrukturen saknade. Det är entreprenörer med en affärsidé som inte är tillräckligt konkret eller utvecklad för att kunna få finansiellt stöd. Andra delar som skiljer samhällsentreprenörerna från de mer traditionella är de komplexa affärsmodellerna och utmaningen att tänka både med en social logik och med en mer marknadsanpassad logik – vilket kan vara en anledning till att samhällsentreprenörerna ofta upplever att de känner sig missförstådda när de möter företrädare för den befintliga stödstrukturen.

I Coocreates affärsloopar får således deltagarna stöd i ett inledande skede innan deras idé är mogen för den befintliga stödstrukturen och dessa anses idag mer och mer vara en del av den ordinarie stödstrukturen. Förhoppningen är att fortsätta med affärslooparna i den nya arenan även efter projektets slut och att det ska bära sig själv via medlemserbjudande.

---

<sup>13</sup> Verksamheten med t ex pågående aktiviteter, erbjudande och nätverk beskrivs här: [www.impacthouse.se](http://www.impacthouse.se)

<sup>14</sup> Denna text är i stora drag hämtad från ett pressmeddelande i maj 2020:

<https://www.mynewsdesk.com/se/coompanion/pressreleases/halland-faar-en-ny-moetesplats-foer-haallbar-samhaellsutveckling-2998552>

*De kan bli en del av strukturen för hela innovationssystemet i Halland. Det är en naturlig plats för denna arenan i Varberg och High five i Halmstad. Det finns definitivt plats för det. De har redan knutit till sig och utvecklat samarbeten och de kan vara en väldigt viktig del av stödstrukturen.*  
(Styrgruppsledamot)

### **Facilitera sektorsövergripande processer**

Samhället står inför allt fler komplexa samhällsutmaningar: klimatförändringar, demografiska förändringar, psykisk ohälsa och ökande inkomstklyftor är exempel på utmaningar som ställer nya krav på den offentliga sektorn. Sammantaget verkar behovet öka av nya lösningar på samhällsproblem där både privat och offentlig sektor i dagsläget har svårigheter att möta dessa. Med bland annat Agenda 2030<sup>15</sup> har också social innovation fått en viktig roll i att balansera de tre dimensionerna av hållbar utveckling; den ekonomiska, den sociala och den miljömässiga.<sup>16</sup> Flera intervjupersoner återkommer i utvärderingen till att intresset för hållbarhetsfrågor är mycket större idag än när ansökan skrevs – det är nästan en icke-fråga idag, det ska vara hållbart. Det är också återkommande i utvärderingen att de samhällsutmaningar vi står inför kräver nya lösningar och ny typ av samverkan.

### **Pedagogisk metod – Co-Labs**

En intressant metod att arbeta med samverkansprocesser för de nya samhällsutmaningarna - som verkar utmana våra etablerade samhällsstrukturer - är Co-Labs med designbaserat lärande.<sup>17</sup> I situationer och problemområden som varken är klart definierade eller lösningarna är givna på förhand fungerar ofta inte linjär problemlösning. I dessa komplexa utmaningar är det intressant med en prövande designprocess tillsammans med aktörerna - vilket således kännetecknar designbaserat lärande och är ett sätt att tänka som projektledningen i Coocreate lyfter fram.

Ett Co-Lab kännetecknas av att: • labbet har kompetens och mandat att bedriva gränsöverskridande arbete • det är förankrat horisontellt inom respektive organisationer • man arbetar designbaserat och har ett prövande arbetssätt • man involverar berörda parter/ användare/brukare. Co-Lab är ett design-lärandeformat för att stärka innovations-, förändrings- och samverkansförmåga som bland annat har utvecklats på Mötesplats Social Innovation (MSI).<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Från regeringen.se: Agenda 2030 med 17 globala mål för hållbar utveckling syftar till att utrota fattigdom och hunger, förverkliga de mänskliga rättigheterna för alla, uppnå jämställdhet och egenmakt för alla kvinnor och flickor samt säkerställa ett varaktigt skydd för planeten och dess naturresurser. Globala målen är integrerade och odelbara och balanserar de tre dimensionerna av hållbar utveckling: den ekonomiska, den sociala och den miljömässiga.

<sup>16</sup> Delar av denna text är hämtad ifrån boken "*Affärsutveckling Social Innovation – en metodbok för samhällsentreprenörskap*"

<sup>17</sup> Se bland annat "EN SKRIFT OM CO-LABS" (2018) av Social Innovation Skåne, med författare: Per-Anders Hillgren, Erika Augustinsson, Anna Seravalli och Bjarne Stenqvist.

<sup>18</sup> Stockholms universitet fick tillsammans med fem andra lärosäten i uppdrag av Vinnova att etablera varsin regional kunskapsnod under namnet Mötesplats social innovation (MSI). Arbetet, som pågick under tre år (tror mellan 2017-2019) samordnades av Malmö universitet. De regionala plattformarna, fortsätter hemsidan, skulle öka kunskapen och skapa mötesarenor för att främja social innovation, socialt entreprenörskap och socialt företagande. Samhället står inför stora utmaningar framöver, som till exempel klimatförändringar, segregation, åldrande befolkning och ökad psykisk ohälsa. För att möta dessa utmaningar krävs nya idéer, metoder och samarbeten, och där kommer sociala innovationer att vara en del av lösningen. Uppbyggnad och utveckling av de regionala kunskapsplattformarna har engagerat många olika aktörer bl a regioner, företag, innovationsfrämjare, lärosäten, kommuner, idéburna organisationer och myndigheter. Arbetet har bland annat inneburit en ökad spridning och en ökad kunskap och kännedom om sociala innovationer och har även skapat mötesplatser för att underlätta för idéer att födas och utvecklas. Stora delar av avsnittet är hämtat från hemsidan: <https://www.su.se/samverkan/v%C3%A5ra-samarbeten/satsning-p%C3%A5-social-innovation-1.424029>

Formatet bygger på att samla och regelbundet stödja personer som arbetar med förändringsprocesser och utvecklingsarbete.<sup>19</sup>

I skriften om Co-Labs beskrivs flera konkreta och lärorika samarbeten, med hjälp av designbaserat lärande och tillsammans med flera olika aktörer - både medborgare, kommun, akademi och idéburna sektorn. Ett exempel är bostadsområdet Lindängen i Malmö som länge haft problem med gäng och skadegörelse. En av utgångspunkterna för ett Co-Lab i Lindängen var: Hur skapas social mobilisering i ett miljonprogramsområde? De ville lyfta fram alternativa berättelser och nyansera bilden av nätverks- och förändringsarbetet på Lindängen. Det har varit ett samarbete mellan föräldragruppen Gatukraft, Rädda barnen, det kommunala bostadsbolaget och Malmö universitet har fört in forskning och gjort studier.

### ***Hur kan samverkansprocesserna utvecklas och bli en kraft för förändring?***

En idé med arenan är således att stödja de sektorsövergripande processerna - men hur kan detta gå till? Det kan ske på olika sätt. Ett sätt är att fånga upp entreprenörer med en idé och som kan föras in till de aktörer som jobbar med frågan. Ett annat sätt är att utgå ifrån själva samhällsutmaningen och tillsammans med exempelvis kommunen och lokalsamhället och andra sektorer genomföra Co-Labs.

Några nycklar i arbetet framöver är sannolikt att identifiera och konkretisera problemområdet och konkretisera samverkansprocesserna, och att identifiera nyckelaktörer med människor som är redo att ta lösningar vidare inom sina organisationer. Det behöver vara personer som har mandat att kunna ta beslut som leder till förändring.

Idag finns få beröringspunkter (träffpunkter) i Halland mellan aktörer i penta helix och arenan kan bli en ny möjlig träffpunkt där Coompanion Halland genom sin metodkunskap (såsom Co-labs t ex) kan bli en facilitator.

För att lyckas bör arenan bli en känd aktör hos både det offentliga och näringslivet och berätta för nyckelpersoner om metoder och anledningar till att göra Co-labs. En strategi för detta bör tas fram (kanske är på gång?) där nyckelpersoner från både politik (t ex både kommunstyrelser, nämndsordförande och regionpolitiker) och tjänstemän (vid t ex stadskontor och centrala utvecklingsenheter eller utvecklingsledare vid större förvaltningar) bjuds in.

Det kan också bjudas in nyckelpersoner inom olika sakområden, exempelvis inom miljö och skilda underavdelningar såsom transport (som har sina underområden) eller avfall (plast t ex). Kan Region Halland ha en viktig roll i att både marknadsföra arenan och bjuda in till samtal?

Resultatet av de lärande samverkansprocesserna kan bli en social innovation som tar ett nytt grepp kring en samhällsutmaning.

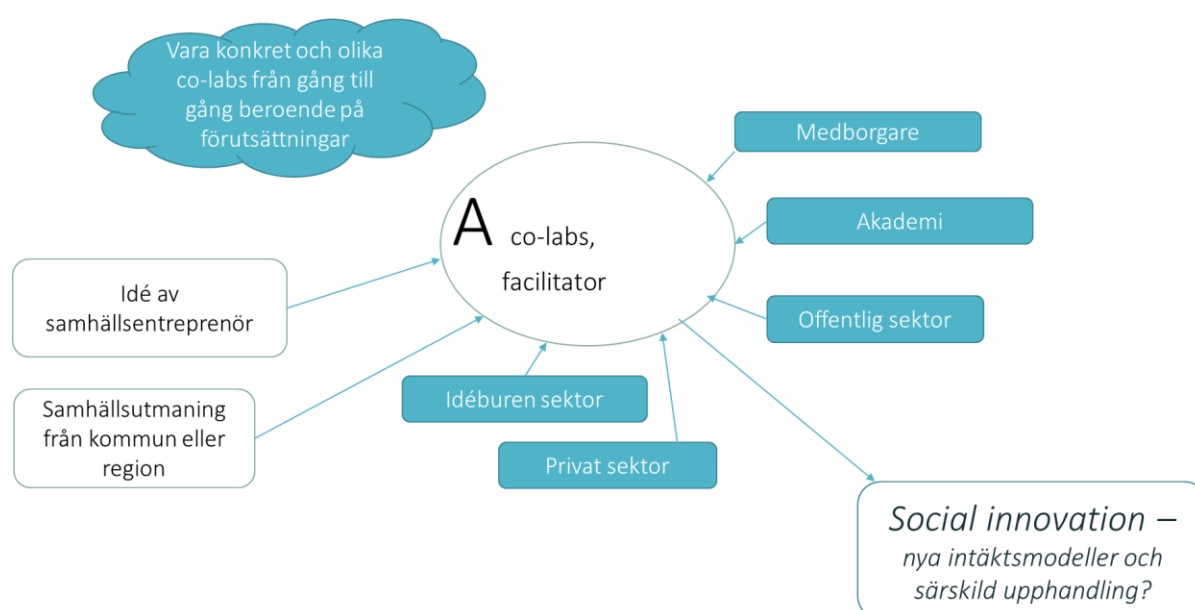
---

<sup>19</sup> Via Mötesplats Social Innovation har således flera värdefulla skrifter tagits fram med ett flertal intressanta och användbara metoder. <sup>19</sup> Dessa skrifter - som finns samlade på <https://socialinnovation.se/> - kan med fördel ytterligare inspirera till fortsatt lärande och utveckling i arenan. Här finns bland annat skrifter om effektmätning, Co-labs och en metodpalett för social innovation.

Det traditionella förfarandet som utgår ifrån LOU kan kompletteras med andra former för att göra de sociala innovationerna möjliga. Några exempel på sådana lösningar är IOP – Idéburet offentligt partnerskap<sup>20</sup> och sociala utfallskontrakt.<sup>21</sup>

Projektgruppen menar också att det redan idag finns möjligheter att med LOU upphandla med social hänsyn. I figur 3 nedan visas en sammanfattande bild för arenans sektorsövergripande samarbeten.

Figur 3. En bild över arenans sektorsövergripande samarbeten



### Arenan – att bli en kraft i förändringsprocesser

<sup>20</sup> I allt fler sammanhang i hela Sverige efterfrågas partnerskap mellan idéburna organisationer och det offentliga för att kunna åstadkomma nödvändiga förändringar. Det kan handla om omställning till ekologisk hållbarhet, om integration och inkludering, om att minska segregation och om att höja resultaten i skolor i utsatta områden. Sedan tio år har ett nytt koncept - idéburet offentligt partnerskap (IOP) - vuxit fram i Sverige, där allt fler offentliga och idéburna aktörer prövar ett mer ömsesidigt och formaliserat arbetssätt än tidigare. Det finns nu ett hundratal IOP avtal i Sverige, enligt FORUM idéburna organisationer med social inriktnings hemsida.

<sup>21</sup> Socialt utfallskontrakt är en modell för att genomföra sociala investeringar som är utvecklad utifrån internationellt testade modeller för utfallsbaserad finansiering som samlat benämns "social impact bonds". Det sociala utfallskontraktets grundläggande princip är att finansören finansierar insatsen för att uppnå definierade utfall som motsvarar mänskliga och ekonomiska vinster för utfallsansvarig. Efter insatsens genomförande sker en utvärdering av vilka utfall insatsen lett till. Utifrån dessa utfall beräknas eventuell utfallsbaserad återbetalning från utfallsansvarig till finansör. Hämtat från skriften "Sveriges första sociala utfallskontrakt för förbättrade skolresultat och minskad risk för återplacering för HVB- och SIS-placerade barn och unga", via Norrköping kommuns hemsida i februari 2021.

## 5. Avslutande reflektioner och utvärderingens rekommendationer

I detta kapitel presenteras några avslutande reflektioner och utvärderingens rekommendationer inför fortsatt arbete.

### ***Projektet som helhet – driv och engagemang***

Projektet Coocreate pågår till april 2022 och redan nu finns således arenan framme, vilket bland annat gör att det ryms ett fortsatt utvecklingsarbete för att etablera arenan före projektets slut. Intervjupersoner i utvärderingen upplever att arbetet är i en spännande fas, hållbarhetsfrågor är heta och det finns ett driv, energi och engagemang där det finns en delaktighet mellan samverkanspartners. Flera organisationer har hört av sig och vill hyra in sig, även Region Halland har visat intresse. Även andra personer runt om i landet har hört av sig och vill veta mer om hur Coocreate har arbetat.

Projektet utgår i arbetet från sina målsättningar, med både delmål och långsiktiga mål och är som helhet på väg mot dem, även om vissa är svårare - såsom nya anställningar i verksamheterna och att etablera en tvärvetenskaplig forskningsprofil. Dessa har dock efterhand visat sig vara mindre relevanta för projektet. Projektets mål kring ökad sysselsättning passar troligen inte denna grupp, men kan ändå leda till sysselsättning i entreprenörernas egna verksamheter. Att etablera en tvärvetenskaplig forskningsprofil var ett alltför högt ställt mål, men att det arbetas på möjligheter att föra in forskningen i befintliga forskningsprofiler.

### ***Om bedömning av looparnas resultat och effektmätning***

Både delrapport ett i utvärderingen och forskarnas studier - med bland annat presentation av resultat på ett lärseminarium i december 2020 - visar på stegförflyttningar hos entreprenörerna, såsom nya nätverk, ökad kunskap om marknadsföring och klargörande av affärsidén. Efter Coocreate har flera deltagare blivit mer mogna att gå vidare i stödstrukturen och få andra stöd. Detta kommer troligen på sikt att ge resultat för deras företag – men blir det så? Forskarnas enkät efter omgång 1 och 2 hade få svar (9) men visade att flertalet inte hade utvecklat sina verksamheter utan vinsterna var främst på ett individuellt plan. Att i högre grad kunna visa på fler nyttor (utöver att stärkas individuellt) av affärslooparna är sannolikt centralt för fortsatt intresse hos samarbetspartners och för ev finansiering framöver?

Effektmätning är ett brett och komplext område och det kan göras på flera olika sätt. Denna utvärdering är exempelvis ett möjligt sätt - att via bland annat programteori (förändringsteori) bedöma projektets logik med resurser, aktiviteter, resultat och effekter och på det sättet visa på dess värde. På utvärderingens workshop fördes fram en annan intressant metod att effektmäta deltagarna i affärslooparna: att följa innovationen istället för företaget och göra innovationsbiografier med case. Man kan även följa personen.<sup>22</sup> Nedan visas några av de vanligaste metoderna/verktygen för att mäta effekt idag.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Att kunna göra dessa nya typer av effektmätningar blir också en finansieringsfråga då de sannolikt inte ryms inom nuvarande budget.

<sup>23</sup> Nedan exempel är från handboken för effektmätning som ligger på hemsidan [socialinnovation.se](http://socialinnovation.se).



## Vanligaste metoderna/verktygen för att mäta effekt idag:

1. Förändringsteori (theory of change) – ett verktyg för att öka förståelsen för vad verksamheten förväntas åstadkomma och på vilket sätt. Övergripande målsättningar bryts ned till mindre och konkreta delar.
2. SROI – räknar om samhällseffekter till ekonomiska termer, social return on investment.
3. Outcome mapping – visar sambanden mellan aktiviteter, utfall och förväntade mål.
4. Socio-ekonomiska bokslut (SEB) – togs fram i Sverige av nationalekonomer och syftar till att komplettera det företagsekonomiska bokslutet med ett samhällsekonomiskt perspektiv.
5. Global Reporting Initiative (GRI) – är en väl använd mätmetod i Storbritannien, men används också ganska mycket i Sverige.
6. Cost Benefit Analysis (CBA) - är en annan populär ekonomisk utvärderingsmetod. I en CBA identifieras alla betydande kostnader och nytta av en insats, direkta och indirekta, och sen beräknas värden av varje i monetära termer.
7. Sociala bokslut/redovisning - används av vissa organisationer för att påvisa det sociala värdet av deras verksamhet.

### ***Hur bli hållbart på sikt? På god väg***

Samhällsutmaningarna är omfattande och många ser ett behov av nya lösningar som endast kan lösas gemensamt. Vi lever onekligen i en omvandlingens och förändringarnas tid. En viktig fråga är: hur kan arenan bli hållbar på sikt efter projektiden?

Forskning och egen erfarenhet från över 20 års utvärderingar av bland annat EU-projekt visar att de tre mekanismerna för hållbarhet - ägarskap, utvecklingsbaserat lärande (det agila) och samverkan - är centrala villkor för ett långsiktigt hållbart utvecklingsarbete.<sup>24</sup> Även delar som delaktighet, en tydlighet kring strukturer (organisation, roller) och processer (inflytande, bemötande etc) är ofta centrala delar i en framgångsrik verksamhet. Dessa delar kan projektet med fördel fortsätta att fördjupa och utveckla över tid.

Gällande ägarskap är det gemensamma ägandet i den ekonomiska föreningen en bra grund för ökad hållbarhet på sikt och det är sannolikt viktigt att fortsätta med en tydlighet kring ägarskapet och ansvar.

Finansieringen är en annan huvudfråga för hållbarheten. Projektledningens fokus på arenans affärsmodell är betydelsefullt och arenan behöver visa sitt värde för att skapa intresse för medlemskap och att ta del av erbjudanden. När verksamheten växer kan det också finnas möjligheter till att vara delaktig i projektsatsningar med andra aktörer som kan bli en möjlig väg till finansiering.

---

<sup>24</sup> Beskrivs exempelvis i Lennart Svensson, Göran Brulin, Sven Jansson och Karin Sjöberg (2013) "Att fånga effekter: av program och projekt", Studentlitteratur.

För mycket fokus på det operativa arbetet i ett projekt - såsom utbildningstillfällen, scheman, lokaler, teknik, inbjudningar etc - och inte lägga vikt vid det strategiska arbetet, är ofta en fallgrop. I Coocreate finns båda delar levande och det är angeläget att fortsätta på denna väg. Strategiska delar kan vara kring kommunikationens budskap och förankringen bland aktörer.

### ***Social innovation och projektets större syfte***

Projektet har en ambition att bidra till insatser för social förändring och hållbarhet men hittills, visar exempelvis forskarnas analys, har det varit en tyngdpunkt på deltagarnas individuella aktivering istället för en orientering mot samhällsfrågor.

En av forskarna reser frågan om fokus i projektet bör vara att skapa nätverk för enskilda entreprenörers kontaktbehov och kompetensutveckling eller en mötesplats för en bredare uppgift att initiera och synliggöra behov i samhället kring social hållbarhet? För att möta den grundläggande tanken med projektet om social förändring bör kommande affärsstödjande verksamhet än mer stödja entreprenörer med idéer som fokusera på samhällsförändrande insatser istället för individuell utveckling?

### ***Positionspapper***

Positionspapper kallas ett av verktygen i skriften "En metodpalett för social innovation"<sup>25</sup> och rör området överenskommelser och avsiktsförklaringar. Ofta är det värdefullt att klargöra mellan samverkanspartners vad samverkan handlar om och vad den innebär, det för varandra närmare och leder ofta till fördjupad samverkan. Ett positionspapper mellan flera aktörer inom skilda sektorer kan klargöra Impact house Hallands roll och skapa en tydlighet mot andra att arenan är en plattform i Halland för sociala innovationer? Exempelvis mellan kommunstyrelser i Hallands kommuner, Högskolan i Halmstad, Region Halland<sup>26</sup>, företrädare för idéburen sektor m.fl.

Ett exempel på positionspapper är det parterna i projektet Social Innovation Skåne tog initiativ till där de befäste sin syn på vad som behövs för att fortsätta utveckla arbetet med sociala innovationer i Skåne fram till år 2020. Överenskommelsen i Skåne var Sveriges första regionala överenskommelse mellan idéburen och offentlig sektor och fungerade som en plattform för samverkan och var ett verktyg för att uppnå den regionala utvecklingsstrategin 'Det öppna Skåne 2030'.<sup>27</sup> Med i överenskommelsen var nio aktörer, däribland kommunstyrelsens ordförande i Malmö och Kristianstad, ordförande i regionala utvecklingsnämnden för Region Skåne, ordförande Coompanion Skåne, rektor Malmö universitet och ordförande i nätverket idéburen sektor i Skåne (nio aktörer totalt).

Från skriften "En metodpalett för social innovation" om positionspapper:

Genom att samla och analysera projektets praktiska erfarenheter har projektparterna identifierat och dokumenterat vad området 'social innovation' behöver för att utvecklas. Detta dokumenterades i ett så kallat 'Positionspapper för social innovation'.

---

<sup>25</sup> Se hemsida [socialinnovation.se](http://socialinnovation.se)

<sup>26</sup> Sociala innovationer finns med som en del i Region Hallands innovationsstrategi och projektet har getts möjlighet att föra in sina lärdomar.

<sup>27</sup> Vet tyvärr inte hur situationen är just nu, om t ex samverkansarbetet har fortsatt.

I positionspappret beskrevs nuläge och behov på kort, mellanlång samt lång sikt. Syftet var att etablera en riktning för fortsatt samverkan, engagemang, investeringar och insatser för främjandet av social innovation. Med avstamp i positionspapperet försökte projektets parter att hitta former så att det gynnar både aktörer i innovationsstödssystemet och sociala entreprenörer i projektets eftermäle, genom att:

- Verka för att etablera en plattform för bred tvärsektoriell samverkan för aktörer som arbetar med att stödja sociala innovationer och sociala företag.
- Samverka kring en labbmiljö för sociala innovationer, där det kan initieras processer för utmaningsdriven innovation. Labbmiljön ska utgå från metodik som involverar aktörer från olika sektorer på ett sätt att de tillsammans formulerar behov samt utforskar och testar möjliga lösningar.
- Fortsätta utveckla metoder som lämpar sig för att främja sociala innovationer och sociala företag utifrån våra olika kompetensområden.
- Verka för en fördjupad samverkan med en bredd av aktörer inom det innovationsfrämjande systemet i Skåne. För att stärka det regionala arbetet är det viktigt att relatera till andra aktörer och initiativ kring social innovation, såväl nationellt som internationellt.

## 5.1 Utvärderingens rekommendationer

Det är således mycket som fungerar bra i Coocreate - exempelvis har affärslooparna på relativt kort tid etablerat sig som en del i den ordinarie stödstrukturen i Halland och den fysiska arenan har redan startats. Projektet kan med fördel fortsätta att utveckla sitt pågående arbete inom många aspekter. Nedan skickar jag med några frågor/inspel inför det fortsatta arbetet som möjligen kan förändras (fördjupas).

- Deltagarna i looparna gör individuella stegförflyttningar, men för att än mer kunna beskriva värdet av insatserna vore det bra att följa upp fler deltagare i looparna över längre tid för ytterligare effektmätning. Leder insatserna i looparna till att det på sikt också genereras nya verksamheter? Vilka andra effekter på sikt leder insatserna till?
- En del av en fördjupad effektmätning kan vara att ta fram samhällsekonomiska beräkningar som visar på den ekonomiska nyttan av både de enskilda verksamheterna och de insatser med affärslooparna som görs. Dessa underlättar sannolikt dialogen med finansiärer och inför nya samarbeten.
- Det finns en tyngdpunkt i affärslooparna på verksamheter som främst har fokus på individen - även om det har varit mer fokus på samhällsnytta i de senare looparna. Bör än större fokus framöver ges till entreprenörer med idéer som är samhällsförändrande och påverkar samhällets sociala hållbarhet och därmed på ett tydligare sätt kopplar tillbaka till projektets ursprungliga ambition?

- Region Halland är idag genom styrgruppen aktiva i projektet och planerar också att sitta på plats i Impact house Halland. Coompanion är även inbjudna till samtal om det pågående arbetet med Region Hallands innovationsstrategi där sociala innovationer föreslås som en del. Kan Region Halland ha en än mer aktiv roll framöver? Det är intressant om de kan vara en av de aktörer som för in samhällsutmaningar till arenan och de kunde också bli en väg in till andra offentliga organisationer - att exempelvis bjuda in till informationsträffar om arenan.
- Referensgruppen skulle kunna bli mer aktiv och tillföra mer till projektet istället för främst avrapportering. De kan bli värdefulla för arbetet med att identifiera och föra in samhällsutmaningar till arenan och att identifiera nyckelpersoner m.m. Kan de utmanas lite?
- För att lyckas bör arenan bli en känd aktör hos olika sektorer och kunskap om platsen och metoderna bör nå fram till nyckelpersoner. En fördjupad strategi för att nå nyckelpersoner från både politik - t ex kommunstyrelser, nämndsordförande och regionpolitiker - och tjänstemän - vid t ex stadskontor och centrala utvecklingsenheter eller utvecklingsledare vid större förvaltningar - kan tas fram. Det kan också bjudas in till träffar inom olika sakområden, exempelvis inom miljö och skilda underavdelningar såsom transport (som har sina underområden) eller avfall (plast t ex).
- Ett positionspapper mellan flera aktörer inom skilda sektorer skulle klargöra Impact house Hallands roll och skapa en tydlighet mot andra att arenan är en plattform i Halland för sociala innovationer. Exempelvis mellan kommunstyrelser i Hallands kommuner, Högskolan i Halmstad, Region Halland, företrädare för idéburen sektor m.fl. Positionspapperet kunde lyftas fram som en plattform för sociala innovationer och som ett verktyg för att uppnå målen i kommande RUS (regional utvecklingsstrategi) i Halland?
- Det finns mycket idéer och energi till att göra skillnad i projektet. Men det leder också till en utmaning att fortsätta avvägningen med tiden - att få den att räcka till. Det är som tidigare viktigt att hushålla med resurser och hitta en balans mellan aktivitet och vila.

## 6. Referensförteckning

Ansökan till Tillväxtverket 2019-10-15 om stöd för utökning av verksamhet och budget för projektet "Social innovation och samhälls-entreprenörskap i Halland" (CooCreate)

Jonas Gabrielsson, Mats Holmquist och Jörgen Johansson (december 2020) - från presentationen "Sociala innovationer och samhälls-entreprenörskap i Halland", av Högskolan i Halmstad

Lennart Svensson, Göran Brulin, Sven Jansson och Karin Sjöberg (2013) "Att fånga effekter: av program och projekt", Studentlitteratur

Nicolas Berlinger och Rajat Singhal, studenter KTH, med stöd från Ashoka Nordic (2018) "Alla pratar om det men få gör det – en handbok i effektmätning (2018)" utgiven av Mötesplats Social Innovation (MSI)

Per-Anders Hillgren, Erika Augustinsson, Anna Seravalli och Bjarne Stenqvist (2018) "En skrift om CO-labs" utgiven av Social Innovation Skåne

Projektets förenklade lägesrapport till Tillväxtverket våren 2020

pressmeddelande om den nya arenan i maj 2020:

<https://www.mynewsdesk.com/se/coompanion/pressreleases/halland-faar-en-ny-moetesplats-foer-haallbar-samhaellsutveckling-2998552>

Roger Orwén (2019) "Delrapport ett i den löpande utvärderingen av ERUF-projektet Coocreate vid Coompanion Halland - en nyskapande satsning på samhälls-entreprenörskap som kan leda till en ny arena?", av Orwén Konsulting AB på uppdrag av Coompanion Halland

"Sveriges första sociala utfallskontrakt för förbättrade skolresultat och minskad risk för återplacering för HVB- och SiS-placerade barn och unga", ett samarbete mellan Norrköpings kommun, Leksell Social Ventures, SKL Uppdrag Psykisk Hälsa och Health Navigator, från webbplatsen <https://www.uppdragpsykiskhalsa.se/> i februari 2021

Texter av Centrum för Publikt Entreprenörskap, Coompanion Skåne, Mötesplats Social Innovation och NÄTVERKET-Idéburen sektor Skåne (2018) "En metodpalett för social innovation" utgiven av Social Innovation Skåne

### Webplatser:

Den nya arenan i Coocreate: [www.impacthouse.se](http://www.impacthouse.se)

Coocreates webbplats: [www.coocreate.se](http://www.coocreate.se)

<https://socialinnovation.se/> med ett flertal skrifter om social innovation

Om IOP (idéburet offentligt partnerskap) på FORUM idéburna organisationer med social inriktnings hemsida.: <https://www.socialforum.se/>

## Bilaga 1. Intervjuguide

### Intervjufrågor till en styrgruppsledamot

-Din roll och insatser i projektet hittills?

-Vad tycker du hittills har fungerat bra i projektet som helhet?

-Är det något som har fungerat mindre bra i projektet som helhet?

-Projektet ska således bidra till nya sociala innovationer och hållbara lösningar på komplexa samhällsutmaningar i Halland - kan du ge konkreta exempel på hur projektet och arenan kan bidra till detta?

-Kan arenan bli permanent och en del av stödstrukturen för sociala innovationer i Halland? Hur går detta i så fall till rent konkret?

-Hur sker projektets samverkan med systemaktörer i Halland idag?

-En förhoppning är att arenan för sociala innovationer och samhälls-entreprenörskap bidrar till att bryta den stereotypa bilden av innovationsmiljöer som oftast gynnar produkt- och teknikinnovation - hur ser du på det? Är det möjligt?

-Hur ser du på arenans och samhälls-entreprenörernas del av Penta helix? Där samhällssamverkan sker - med hjälp av entreprenören som spindel - mellan privat sektor, det offentliga, ideella aktörer i civilsamhället och akademien?

-Hur ser du på arenans finansiering? Hur är det upplagt idag? Hur kan det bli hållbart på sikt?

-Vilka är projektets nyckelaktiviteter för att uppnå dess mål?

-Vilka är projektets nyckelpersoner för att uppnå dess mål?

-Vad ser du som de största utmaningarna framöver?

-Kan något göras annorlunda i projektet?