

1.1 Bakgrunn og formål

Bakgrunn og formål

Byer og tettsteder i hele landet er i rask endring. Økt tilflytting og endrete samfunnsforhold medfører differensierte og komplekse behov for offentlige og private rom. Dette krever nye løsninger som høyner livskvaliteten, sikrer demokratiske prosesser og gjør at det lages mer effektive og langtidsholdbare løsninger.

På bakgrunn av dette igangsatte DOGA et initiativ for å skape et digitalt verktøy/plattform for brukermedvirkning, inspirert av Barnetråkk*. Verktøyet skal gi alle grupper i samfunnet mulighet til å komme med innspill på aktuelle plansaker. Innspillene skal ligge til grunn for planprosessene gjennom å koble innbyggernes behov nærmere plan og byggeprosessene.

** Barnetråkk.no er et digitalt verktøy og undervisningsopplegg som lar barn fortelle planleggere, kommunen og lokalpolitikere hvordan de bruker stedet der de bor og hva de vil ha annerledes.*



Innbyggerne får ikke være med å utvikle sitt eget samfunn.

-Ingvil Hegna, DogA

1.2 Proses

Fremdrift

5 uker

Innsikt

Få en klar forståelse av aktuelle utfordringer såvel som mulige fremtidige løsninger ved å gjøre skrivebordsundersøkelser og involvere relevante aktører gjennom workshops og intervjuer.



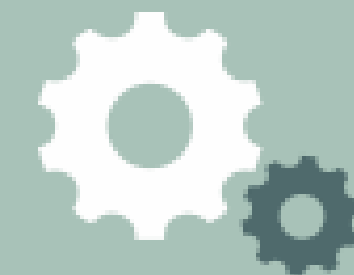
Idé og konseptutvikling

Utvikle ideer og konsepter basert på funn fra innsiktsfasen.



Testing

Teste hypoteser og skisser på løsning med relevante aktører gjennom intervjuer.

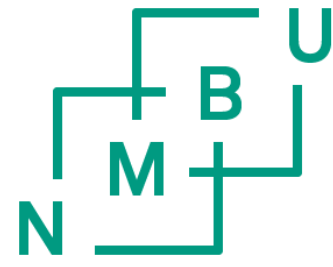


Aktører og hovedaktiviteter

- 13 dybdeintervjuer er gjennomført med arkitekter, kommuner, utbyggere, KS, AHO, NMBU, Helsedirektoratet, UiB og Veidirektoratet.
- Innsiktsworkshop med 12 offentlige og private aktører for å få en forståelse for hvordan kommunen og utbyggere utfører medvirkning i dag.
- Idéworkshop med 10 offentlige og private aktører med idégenerering basert på funn fra innsiktsfasen.
- Jevnlige arbeidsmøter med Designit og DogA.



1. Prosess



Norges miljø- og biovitenskapelige universitet



Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo
The Oslo School of Architecture and Design



Helsedirektoratet



Hus du trives i



Svelvik kommune



ARENDAL KOMMUNE



Asker kommune



Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet



Distriktssenteret
Kompetansesenter for distriktsutvikling

NIBR

By- og regionforskningsinstituttet

HØGSKOLEN I OSLO
OG AKERSHUS



Oslo kommune



Statens vegvesen



Kommunal- og moderniseringsdepartementet



Designit



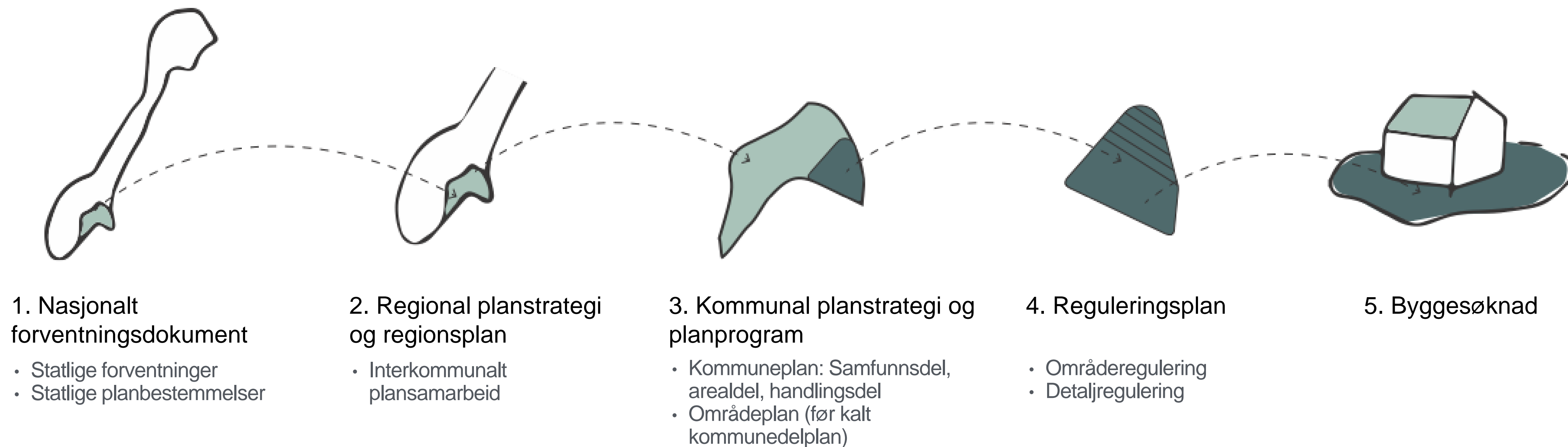
02

Innsikt

2.1 Planprosessen i dag

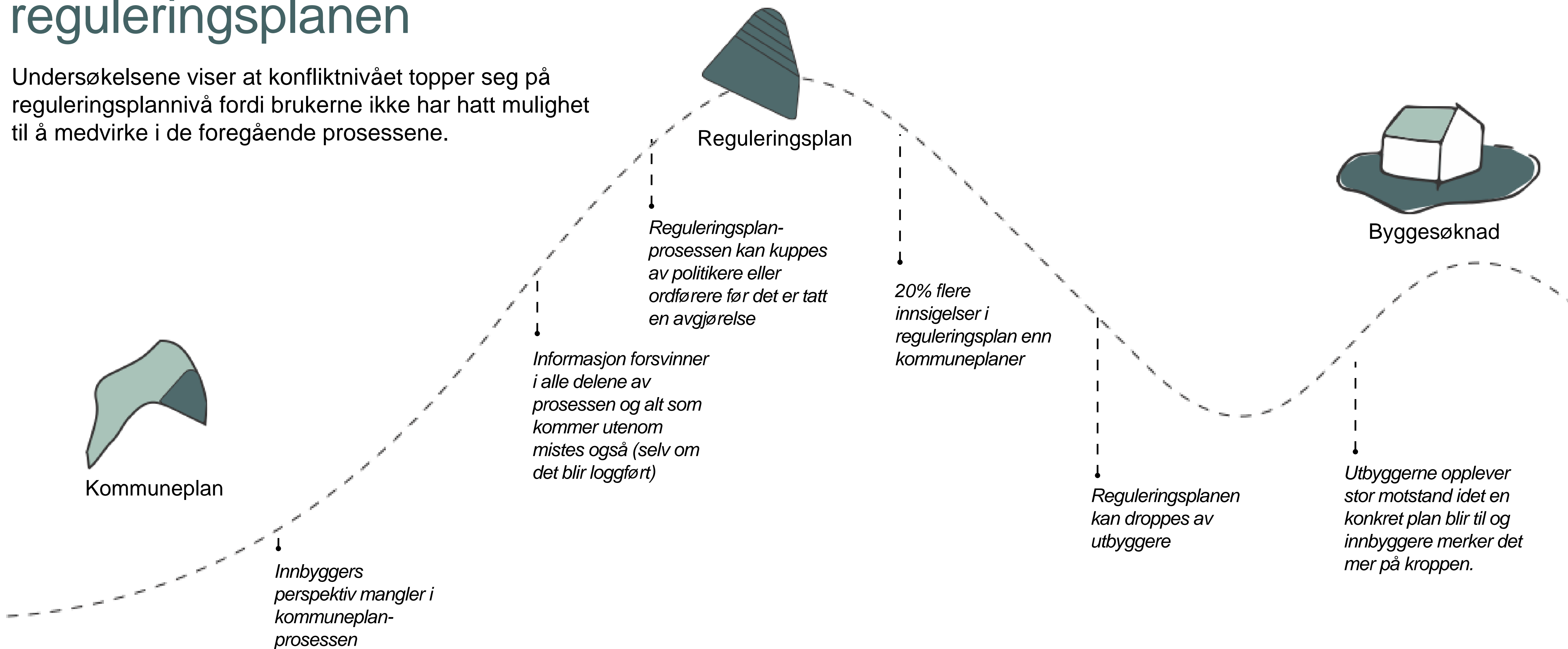
Fem nivåer fra nasjonalt til lokalt

I dag er det fem nivåer med føringer for stedsutvikling i Norge. De nasjonale føringene påvirker prosessene videre nedover til lokalt nivå.



Konfliktene toppe seg i reguleringsplanen

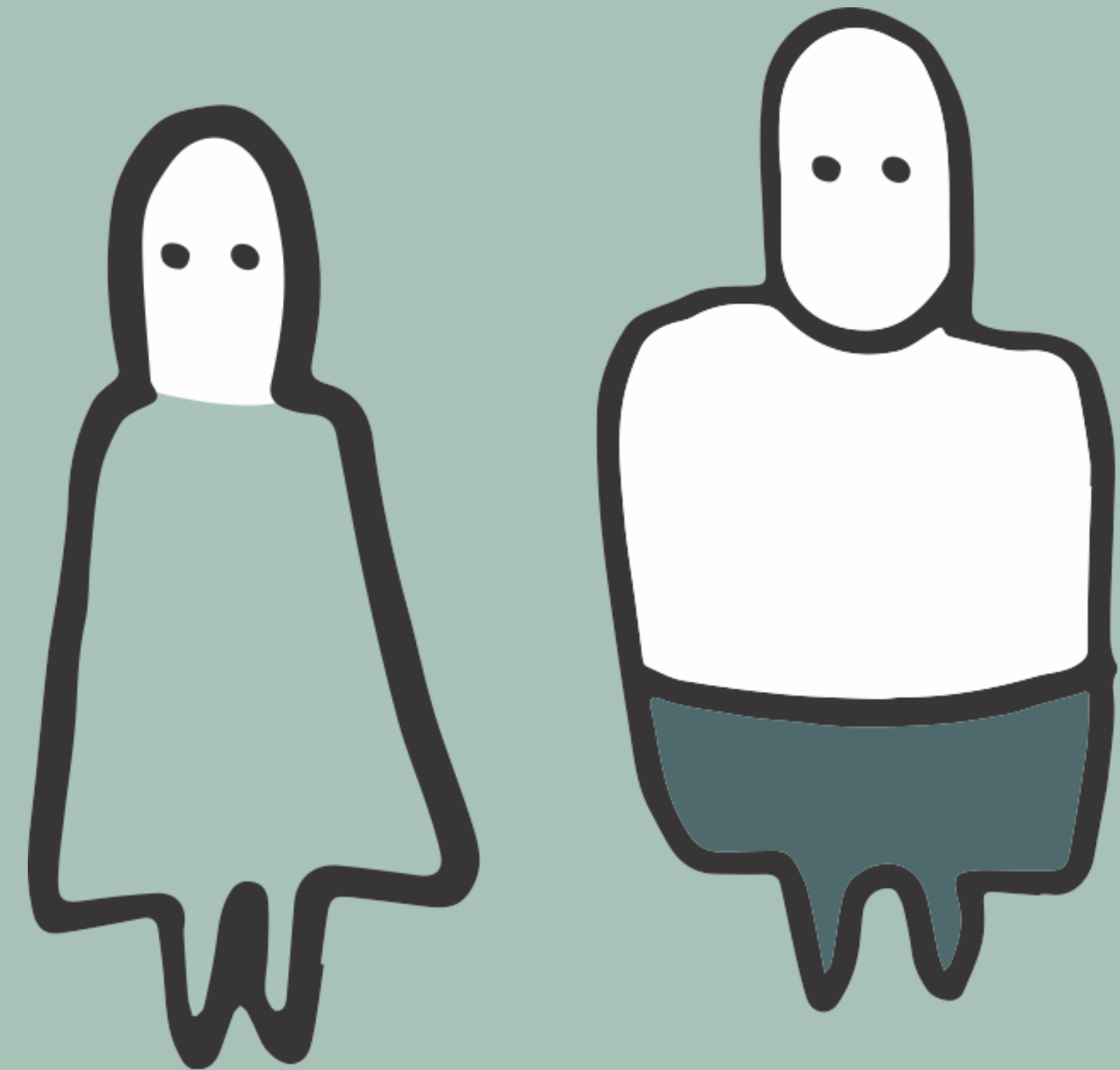
Undersøkelsene viser at konfliktnivået toppe seg på reguleringsplannivå fordi brukerne ikke har hatt mulighet til å medvirke i de foregående prosessene.



3.2 Brukerperspektiv

Innbyggerens perspektiv

- Folk flest har lite interesse for planprosesser, men er likevel de som kjenner behovene best.
- Innbyggere er langtidsengasjerte i et område, mens utbyggere og politikere er korttidsengasjerte. Likevel er det utbyggere og politikere som tar alle beslutninger.
- Den eneste muligheten innbyggerne får til å påvirke, er ved å protestere på noe som allerede er bestemt. De opplever derfor at de ikke har innflytelse i planprosessen
- Innbyggere er engasjert i alle områdene de ferdes i, ikke bare i nærmiljøet.



“
Ingen hører eller ser våre behov, vi kommer for sent inn i prosessen .

Kommunens perspektiv

- Mange kommuneansatte ser på brukermedvirkning mer som en heft og plage enn noe som kan gi verdifulle innspill. De forstår ikke verdien det kan gi, og derfor gjøres medvirkningen tilfeldig.
- Kommunene tror ikke innbyggerne kan hjelpe til med verdifulle innspill på kommuneplannivå. Noen kommuner er også skeptiske til å involvere befolkningen fordi de er redde for å skape for store forventninger.
- Kunnskap om brukermedvirkning er veldig personavhengig. Mange av planleggerne sitter ikke med riktig kompetanse til å forstå bakenforliggende behov.
- I små kommuner er det utfordrende å gjøre objektiv innsamling av brukerinnspill. Ofte er det bare de som kjenner noen i kommunen som blir hørt. I større kommuner er det behov for å få innspill fra flere forskjellige grupper i samfunnet.
- Planleggerne i kommunen opplever at ordfører, fylkesmann og politikere kommer med innspill på feil tidspunkt i planprosessen.
- Mange kommuneansatte oppfatter utbyggere som aggressive og lite samarbeidsvillige.

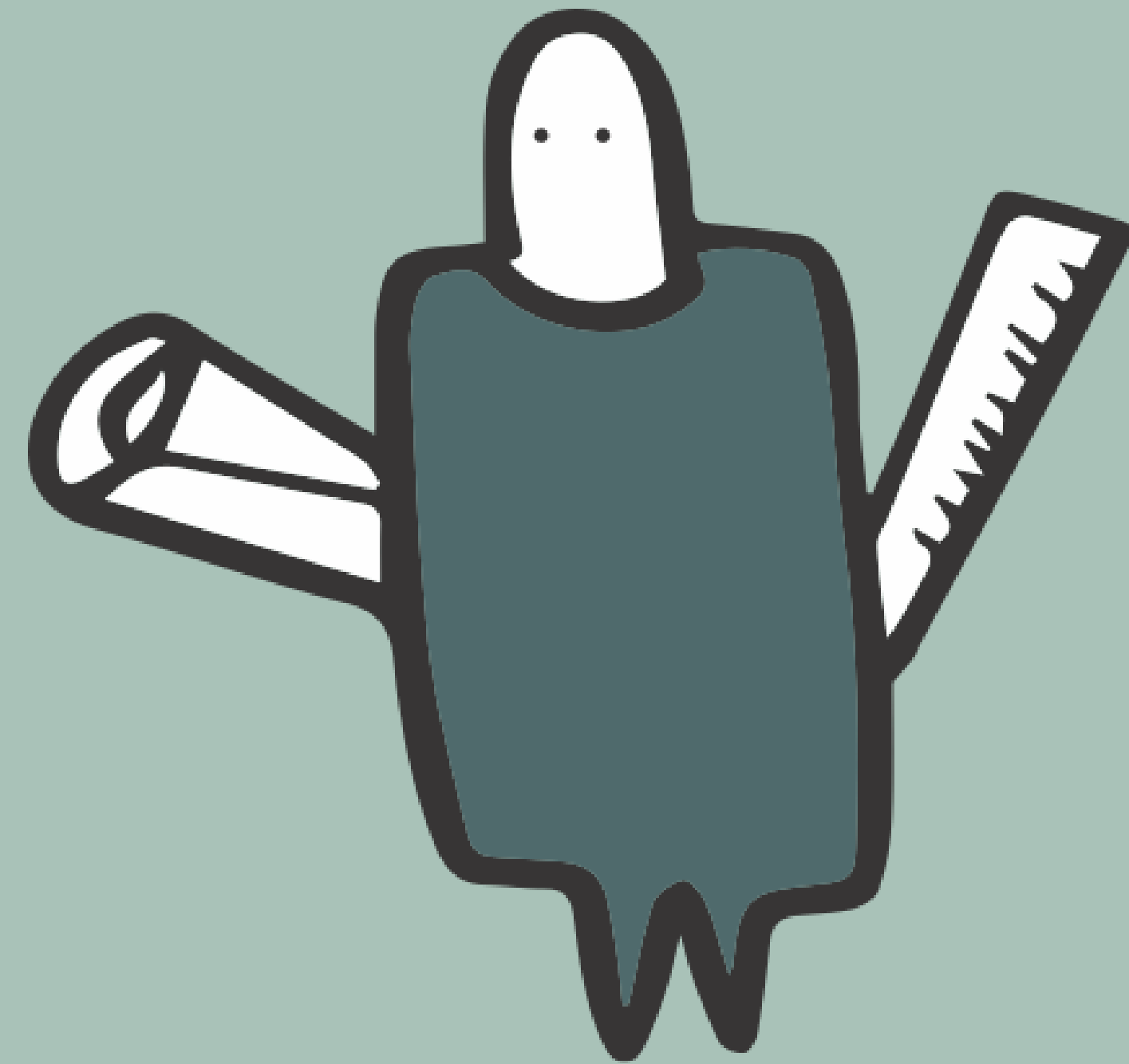


“

Ingen klarer å gi innspill på de riktige tingene på de riktige stedene i prosessen

Arkitektens perspektiv

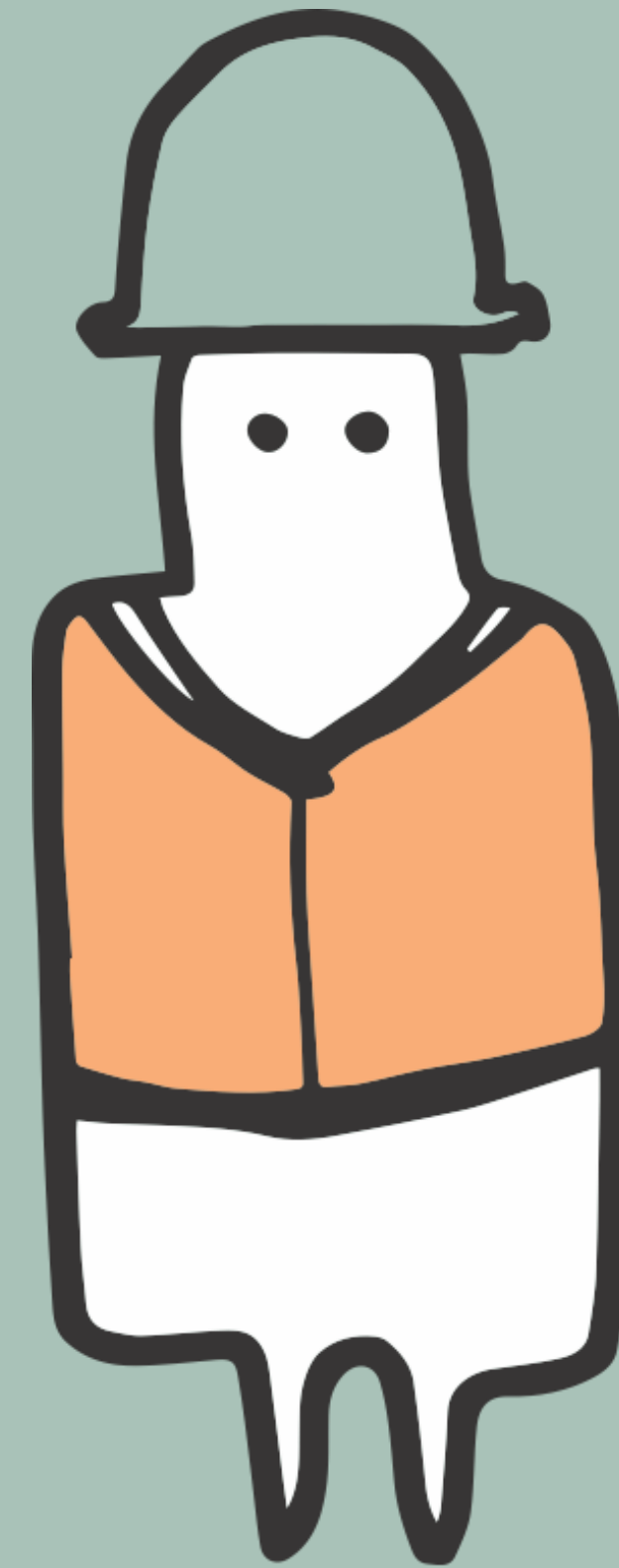
- Mange arkitekter er skeptiske til å involvere innbyggere. Få tror på at innspillene vil lede til bedre prosjekter.
- Arkitektfaget er iferd med å bli mer brukersentrert. Arkitekter eier ikke lenger sannheten om brukerne, og deres oppgave handler mer og mer om å forstå og tilrettelegge for ulike brukerbehov.
- Uklare byråkratiske prosesser og komplekse planer skaper generelt mye usikkerhet hos arkitektene.
- Arkitektene føler seg ofte mer som saksbehandlere enn kreative fageksperter.



“
Det er viktig for meg at man får ned konfliktnivå og at planene blir enklere og mindre motstridende.”

Utbyggerens perspektiv

- Motstridende planer gjør det vanskelig å navigere og finne gode løsninger.
- Utbyggerne føler seg ofte misforstått. De tror at kommunen mener de gjør prosjekter kun for egen vinning, men utbyggerne ønsker seg egentlig mer dialog med planleggerne.
- Utbyggerne opplever at kommunen trenerer prosessene og at de derfor må bruke unødvendig mye ressurser på planene.
- Utbyggernes løsninger må ofte gå på tvers av planbestemmelsene fordi regelverket endrer seg. Dette skaper konflikt med planleggerne og ofte går utbyggernes løsninger igjennom.
- Utbyggerne ønsker generelt mer kunnskap om utfordringer og muligheter knyttet til et område før de igangsetter prosjekter der. De ønsker mer medvirkning dersom det hindrer konflikt.



“

Plantiden bør defineres med frister slik at man kan få igjennom tegningene raskere

Politikerens perspektiv

- Politikerne har makt, men kommer og går. De fatter derfor vedtak uten å ha eierskap til den langsiktige planen. Dette kan føre til anstrengt forhold mellom planleggerne og politikerne.
- Politikerne skal representere innbyggere, men de har veldig lite direkte kontakt med dem.
- Det er mye å sette seg inn i, og politikerne føler seg ofte fremmedgjort. De har like store vanskeligheter for å forstå komplekse plangrunnlag og kart som andre. De er nødt til å forstå og tilegne seg ekspertkunnskap, slik at de kan ta de riktige avgjørelser.



“

Vi har ikke vært med på planene, derfor er vi ikke enige om det som er bestemt

2.3 Nøkkelfunn

Ulik forståelse av hva brukermedvirkning er


- Det oppleves som vanskelig å definere målet for brukermedvirkning. Når det ikke er felles forståelse for hva brukermedvirkningen skal gi av svar på øker konfliktnivået mellom partene.
- Det er stor forskjell på å involvere og å informere. Innbygger, planlegger og utbygger har ulik forventning til brukermedvirkning. Mens innbyggerne forventer at innspillene blir tatt videre i prosessen, oppleves det at planlegger og utbygger får krysset av medvirkning som et punkt i en sjekkliste.
- Fordi det er ulike forventninger og ulik forståelse for hva brukermedvirkning er, blir tilliten svekket mellom de ulike partene. Tilliten er lav hos innbyggerne fordi de opplever at makten ligger hos planlegger og utbygger. Planlegger og utbygger har heller ikke tillit til at innbyggernes innspill gir verdi i en planprosess.

“
*Brukermedvirkning
medfører
ekstraarbeid*

-kommune

Vet ikke hvordan og når brukermedvirkning skal gjøres

- Kunnskap om brukermedvirkning og metoder for hvordan det kan gjøres, er lav. Som nevnt tidligere, oppleves det som vanskelig å definere målet for brukermedvirkning. Er det ikke et klart bilde for hva målet er, vil det også være vanskelig å velge riktige metoder for medvirkning. Det vil også være vanskelig å vite hvor i prosessen det man bør gjøre brukermedvirkning.
- Det oppleves som utfordrende å fange opp mangfoldet i befolkningen. Det kan være vanskelig å vite på forhånd hvilke innbyggere som bør involveres. Det må settes av tid og plass til å avdekke dette, i tillegg til å definere når dette skal skje i planprosessen.
- Det er også en utfordring å vite hvordan man skal få tak i de ulike brukergruppene. Undersøkelsene viser at det ofte er uorganiserte minoritetsgrupper som faller utenfor.



“
*De store
allmøtene fungerer
ikke så bra (...)
Som oftest er det
bare hvithårete
menn som møter
opp*

-arkitekt

Tidkrevende, men tilfeldig analyse


- Innbyggerne mener de kan tilføre verdi i planprosesser, men opplever at de blir involvert når planene er for detaljerte. Planlegger opplever innbyggerne ikke har kompetanse til å komme inn på et tidligere tidspunkt.
- Det oppleves som om data innhentet fra brukervedvirkning blir analysert subjektivt. Forklaring på hvorfor noen innspill blir tatt hensyn til og andre ikke, deles ikke. Dette oppleves tilfeldig både for innbygger og utbygger.
- Det finnes ingen kanal for å dele funn fra brukervedvirkning på tvers av planprosesser. Dette fører til at kartlagte behov, som kan være verdifulle for andre prosesser, forsvinner. Bokførte innspill gitt utenfor en planprosess, blir heller ikke tatt i bruk.

“
*Informasjonen vi
får blir ikke tolket.*

*-offentlig
utbygger*

Mangel på helhetsbilde av planprosessen gir dårligere kvalitet

- Brukermedvirkning i dag skjer ikke på de riktige stegene i prosessen. Innbyggerne medvirker heller ikke der det vil være mest verdifullt å få innspill. Ved at innbyggerne blir trukket inn på tidspunkt hvor det ikke vil gi verdi, forlenger det prosessen.
- Uklare og motstridende planer fra kommunen gjør det vanskelig for saksbehandlere, arkitekter og utbyggere å forstå hvilke regler som gjelder og hva som skal prioriteres i løsningen. Dette gjør at de blir usikre på hvilke regler som gjelder, hvilke planer som går i gjennom og hvilke planer som kommer til å bli stoppet.
- Mange av stegene oppleves som uklare og dette går utover kvaliteten på prosjektene. En utydelig oversikt fører til at utbygger bruker minst mulig ressurser underveis fordi de ikke vet hvor lang tid prosessen vil ta. Dette er ressurser som kunne blitt brukt på å øke kvaliteten på løsningene.


A close-up photograph of a person's hand holding a yellow pen over a desk. The desk is cluttered with several colorful sticky notes (blue, green, yellow) and a calculator. The background is slightly blurred, showing more of the desk and a white object, possibly a phone or another calculator.

“ I dag tar prosessen altfor mye tid, det er ingen tidsfrister og kommunen trenerer saker.

-utbygger

De store avgjørelsene tas på kommuneplannivå hvor det i liten grad er brukermedvirkning

- Innbyggerne mener de kan tilføre verdi i planprosesser, men opplever at de blir involvert når planene er for detaljerte. Planlegger opplever innbyggerne ikke har kompetanse til å komme inn på et tidligere tidspunkt
- Kommunene mener det kan være utfordrende å gjøre brukermedvirkning tidlig og engasjere bredt. De mener datamengden vil bli for stor og behovene for varierte. I tillegg mener de at det skapes forventninger om at innspill fra innbyggerne skal tas til følge.

A photograph of a construction worker wearing a high-visibility green vest and dark pants, kneeling on a construction site. The worker is looking down at something on the ground. In the background, there are concrete pillars and other construction equipment. The scene is outdoors and appears to be a construction site.

“
*Innbyggerne burde
engasjeres på
kommuneplannivå ,
ikke når
gravemaskinen står på
døra.*
-kommune

2.4 Konklusjon

Redefinering av oppgave

Undersøkelsene viser at planlegger, utbygger, arkitekt har behov for en tjeneste som hjelper dem å fasilitere prosessen rundt brukermedvirkning, i tillegg til mer innsikt om området de skal utvikle. utfordringene de opplever i dag kan ikke kun løses med opprinnelig brief om å lage en innbyggerversjon av Barnetråktjenesten.

Opprinnelig oppgave

Med utgangspunkt i Barnetråkk skal det utvikles et digitalt verktøy som kan anvendes av alle grupper i samfunnet.

Redefinert oppgave

Utvikle en tjeneste som skal gi planleggere, utbyggere og arkitekter et optimalt beslutningsgrunnlag i kommunale planprosesser. Tjenesten skal hjelpe dem med å forstå hvorfor, når og hvordan man skal benytte seg av brukermedvirkning, samt kombinere denne kunnskapen med annen tilgjengelig relevant informasjon.

03

Løsning

3.1 Tjenestekonsept

Tjenestevisjon

En tjeneste som sikrer et helhetlig og best mulig beslutningsgrunnlag for stedsutvikling.

Gjennom denne tjenesten skal planleggere, utbyggere og arkitekter tilegne seg kompetanse om hvorfor, når og hvordan man skal benytte seg av brukermedvirkning for å innhente verdifull kunnskap om innbyggerne. Tjenesten kombinerer denne kunnskapen med annen tilgjengelig relevant informasjon for å danne et best mulig beslutningsgrunnlag i kommunale planprosesser.

Prinsipper

Innbyggercentrert

Stole på at innbyggerne gir verdifulle innspill og ivareta deres behov

Transparent

Åpen prosess for alle som inviterer alle parter inn til åpen dialog

Forutsigbar

Tydelige prosesser

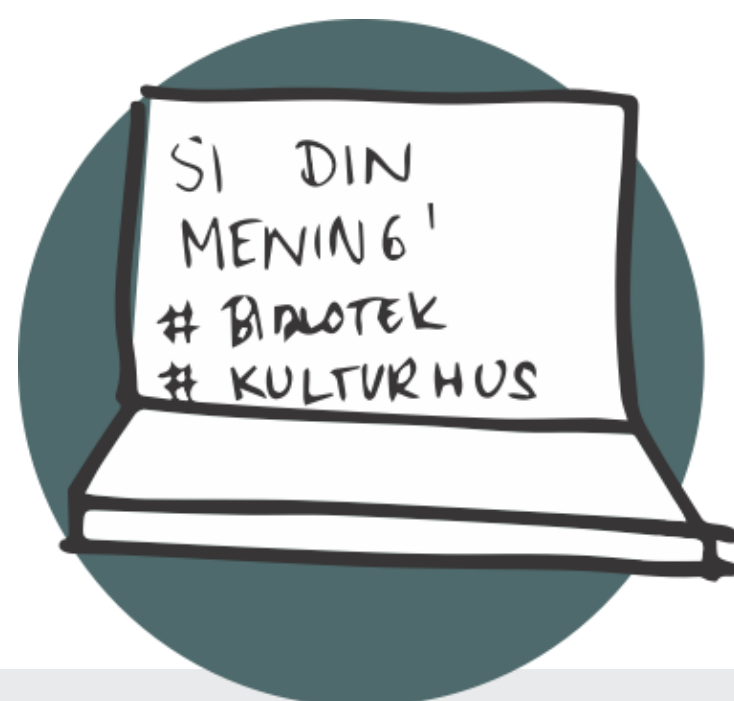
Hva er FolkeTråkk?

FolkeTråkk er en visjonær tjeneste som bidrar til å inkludere innbyggernes behov inn i planprosessene - fra kommuneplannivå til detaljeringsnivå. Tjenesten består av flere verktøy som forenkler kunnskapsinnhenting for alle som er involvert i stedsutviklingsprosesser, samt fasiliterer brukermedvirking gjennom alle nivåene.

Grunnpilaren er en smart database som samler informasjon fra ulike eksisterende kilder og presenterer denne sammen med ny innhentet data knyttet til pågående initiativer. Databasen vokser seg smartere og mer robust ettersom kommuneansatte og utbyggere bruker verktøyet til å fasilitere nye stedsutviklingsprosjekter.



Folkeetråkk består av fem hovedkomponenter



1. Si din mening!

En nettside som lar innbyggerne gi innspill til nærmiljøet generelt og til pågående planprosesser



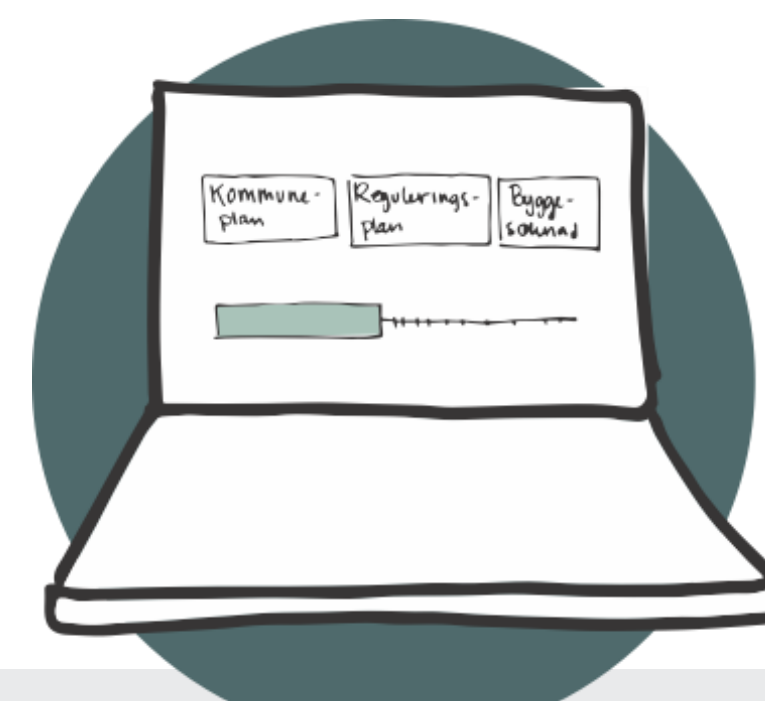
2. Læringsverktøy

Et digitalt læringsverktøy for kommuneansatte og andre som er involvert i planprosesser. Hjelper deg med å vite hvorfor, når og hvordan du skal fasilitere en brukersentrert og samskapende prosess.



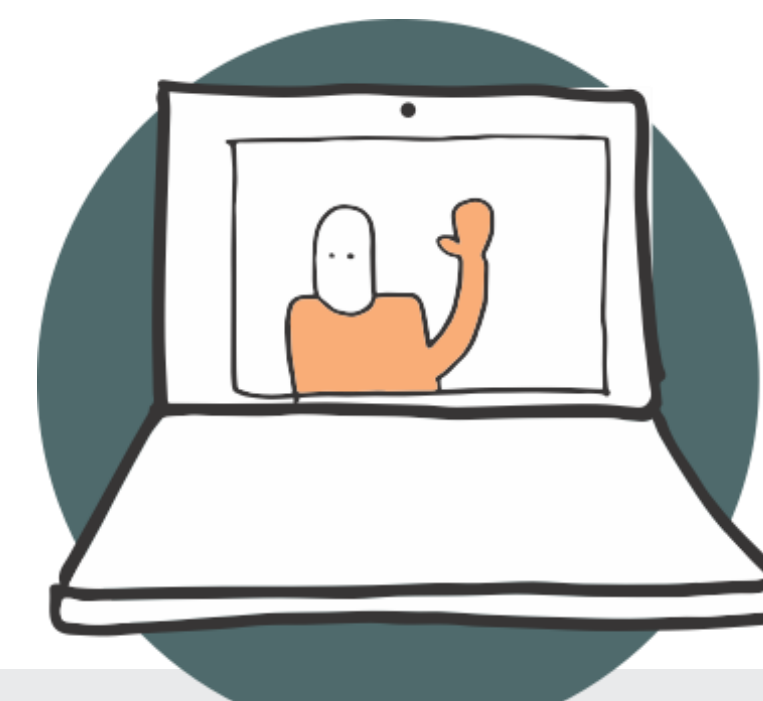
3. Informasjonsbank

Et grensesnitt som gir kommuneansatte og andre involverte tilgang til aktuell data relatert til området (fysisk og tematisk) de skal utvikle. Dette kan f.eks. være statistikk fra Ruter om transport i området, tweets om forekomst av kriminalitet fra Politiet eller innspill fra "Si din mening!".



4. Plan- og fremdriftsverktøy

Et digitalt verktøy som lar kommuneansatte og andre som er involvert i planprosesser logge og følge med på prosjekter.

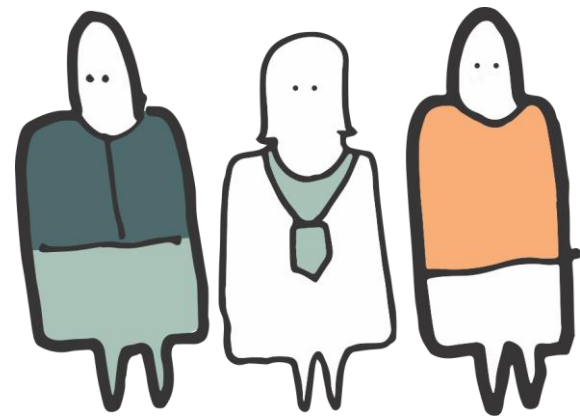


5. Medvirkningsfasilitator

En rolle med ekspertise i brukerinvolvering og samskapende prosesser. Kan bistå med veiledning gjennom alle steg i planprosesser.

3.2 Verdi for brukerne

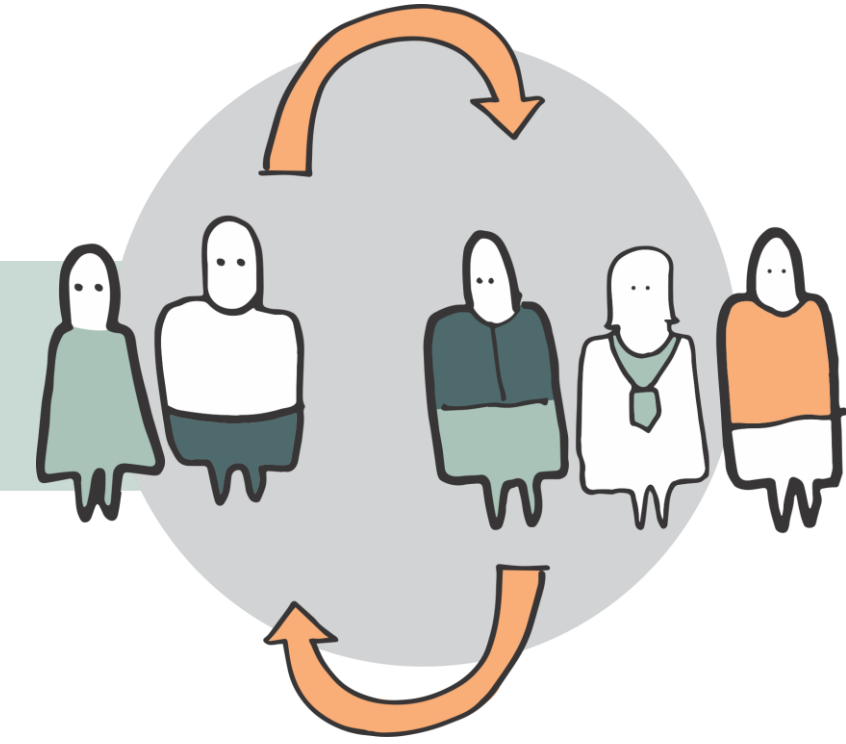
3. Løsning - Verdi for brukerne



Kommunen har brukermedvirkning som gir reell verdi

- Kommunen blir i stand til å gjøre brukermedvirkning på de riktige måtene, på de riktige stedene og med de riktige personene, slik at innspillene gir verdi for planprosessen og sikrer gode beslutningsgrunnlag.
- Får et godt datagrunnlag som gir et bredt bilde av hva som kan endres, beholdes og hva behovene er i kommunen.

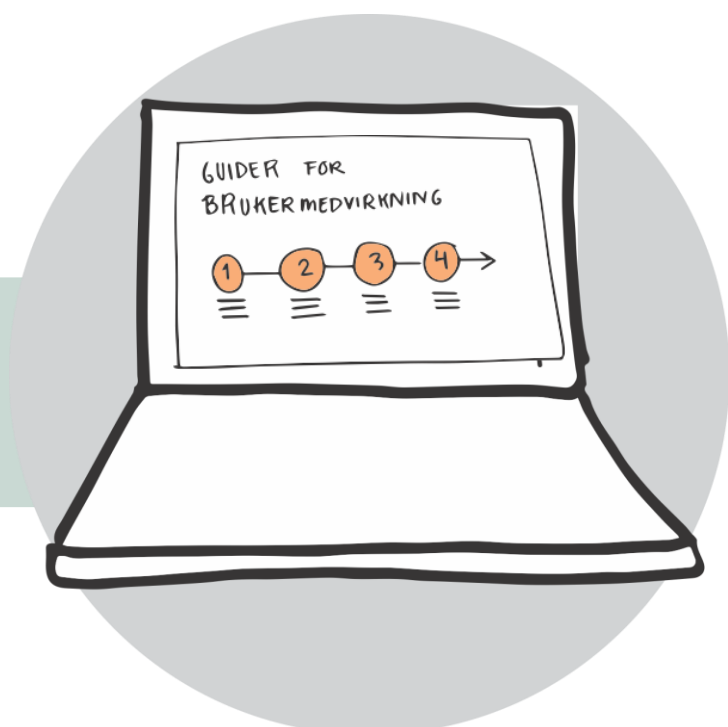
Kanal for innspill fra innbyggerne



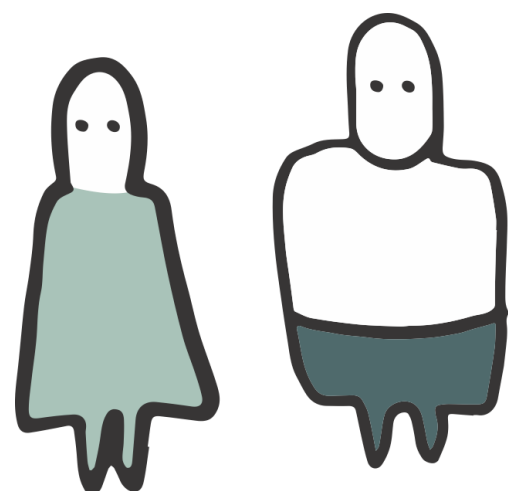
Informasjon om området og oversikt over planprosessen



Medvirkningsverktøy for hvorfor, når og hvordan man gjør brukermedvirkning

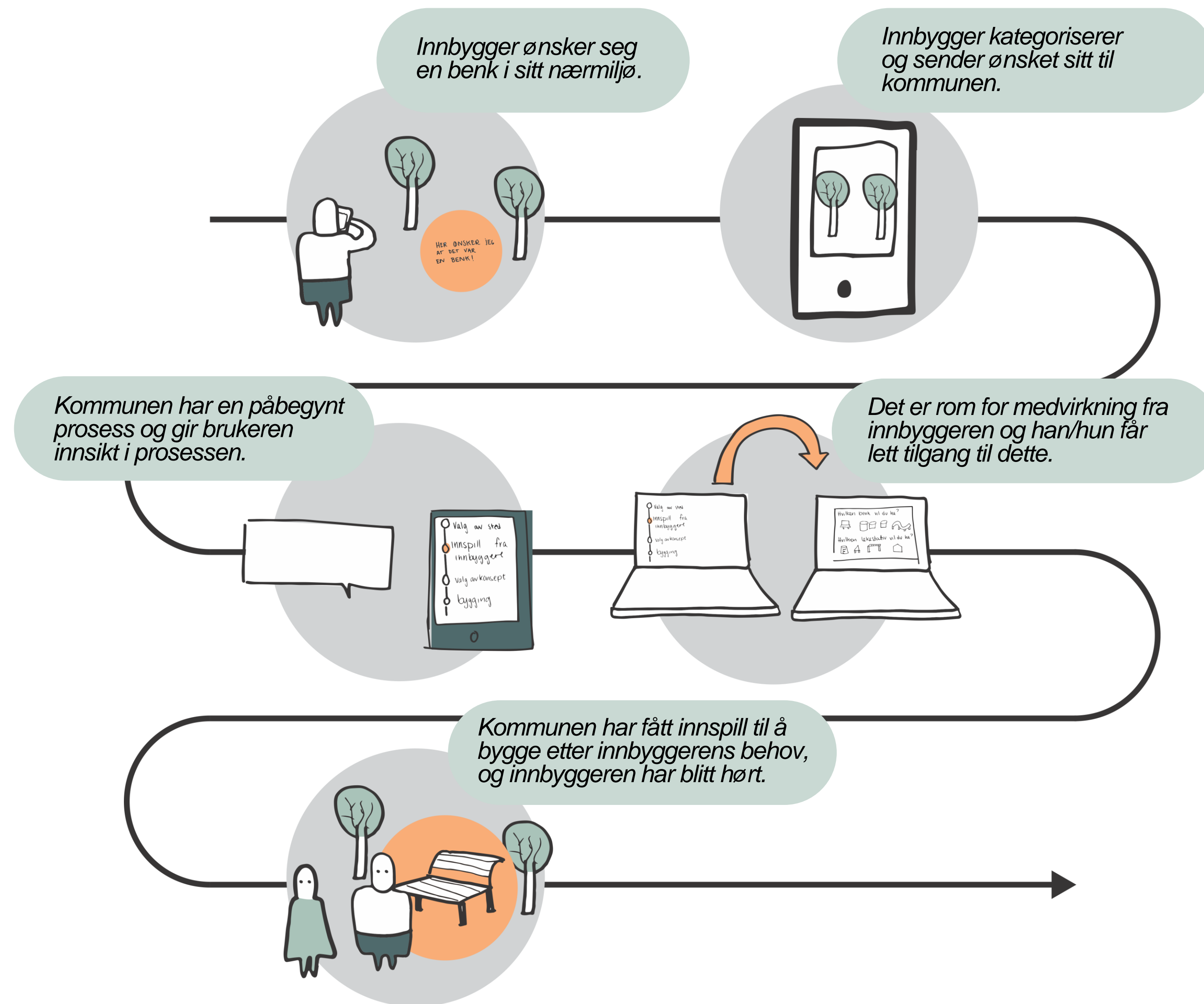


3. Løsning - Verdi for brukerne

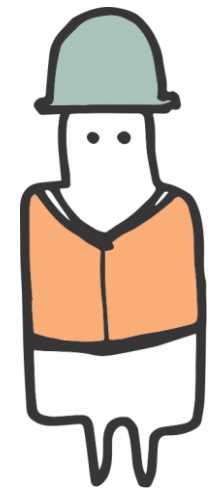


Innbyggerne blir hørt

- Opplever at deres innspill blir tatt seriøst fordi det blir vurdert og begrunnet.
- Innbyggerne får oversikt over hvor og hva de kan gi innspill til i en prosess.
- Mulighet til å igangsette initiativer utenom planlagte prosesser, som senere kan brukes i planer og prosjekter.
- Initiativer gir lokalkunnskap til planleggere, utbyggere og politikere.

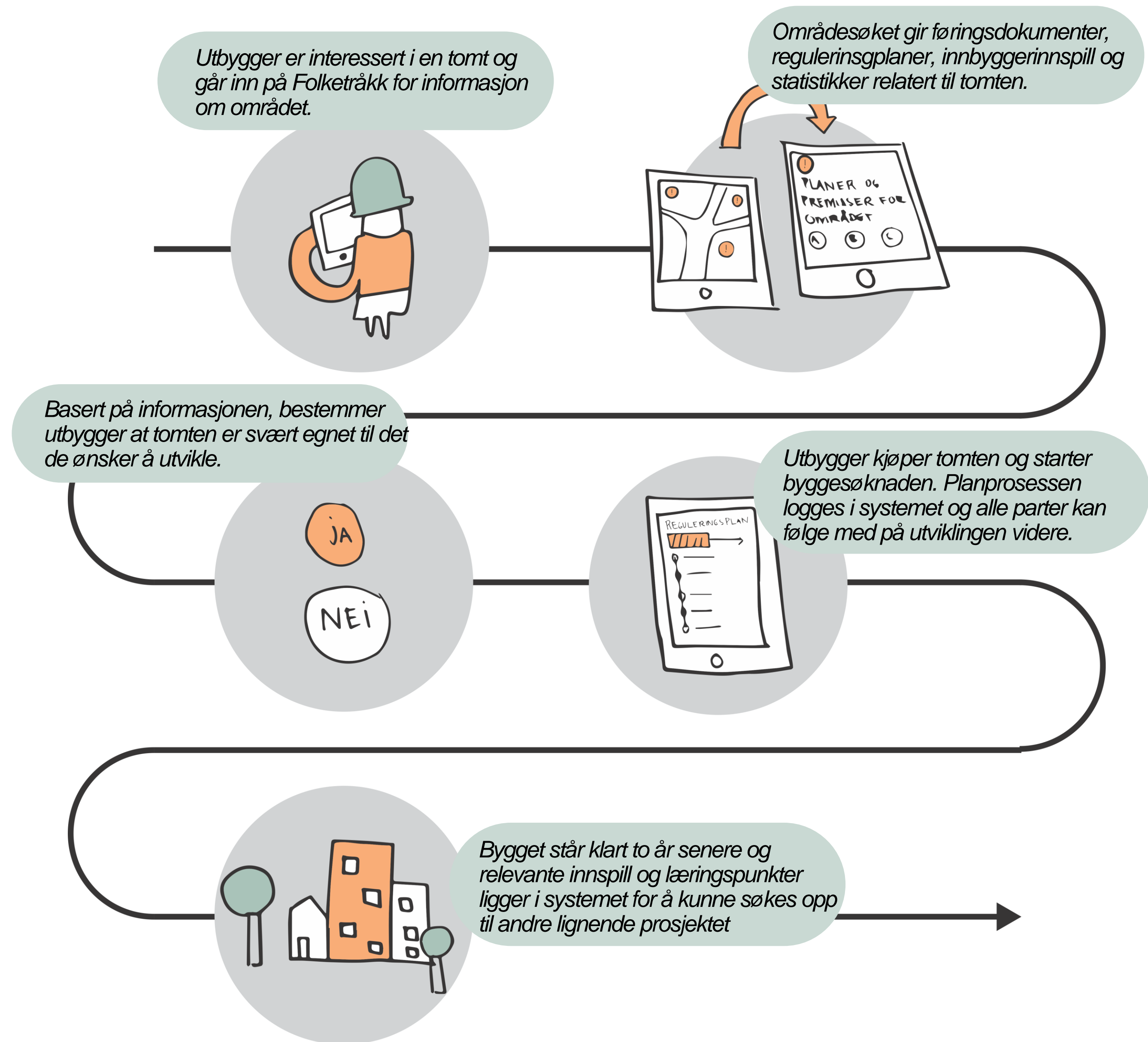


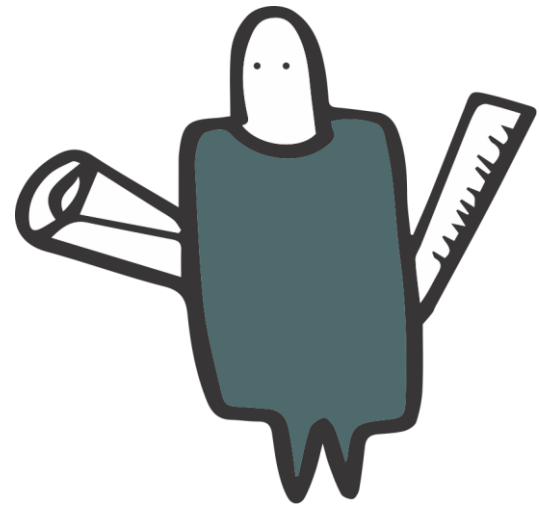
3. Løsning - Verdi for brukerne



Utbyggere får relevant kunnskap før de igangsetter et prosjekt

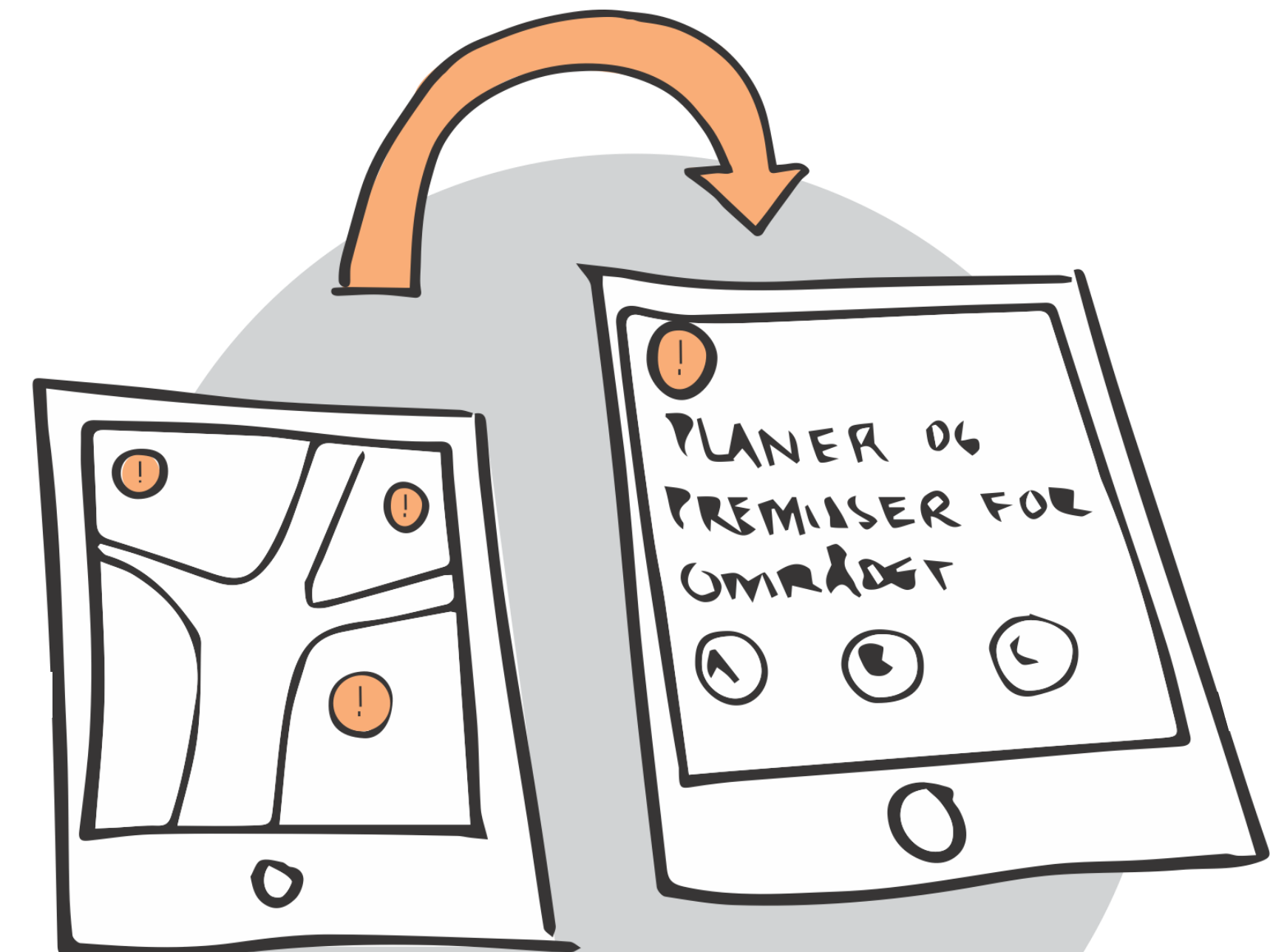
- Kan sette igang prosjektene på et riktigere grunnlag.
- Gjør det enklere for dem å forstå kommunens mål for området.
- Kan selv få tak i kunnskapen uten å måtte møte kommunen først.
- De får større forutsigbarhet i sine prosjekter.
- Kan se etter mulighetsrom for økt verdi for bymiljø.



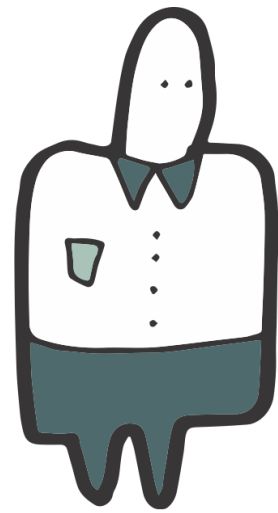


Arkitekter får relevant kunnskap før de igangsetter et prosjekt

- Tilegner seg kunnskap og forståelse som øker kvaliteten på byggene.
- Får et nøytral grunnlag basert på innbyggernes behov og kan lettere argumentere for sine løsninger ovenfor utbygger.
- Kan fokusere på å være arkitekter.

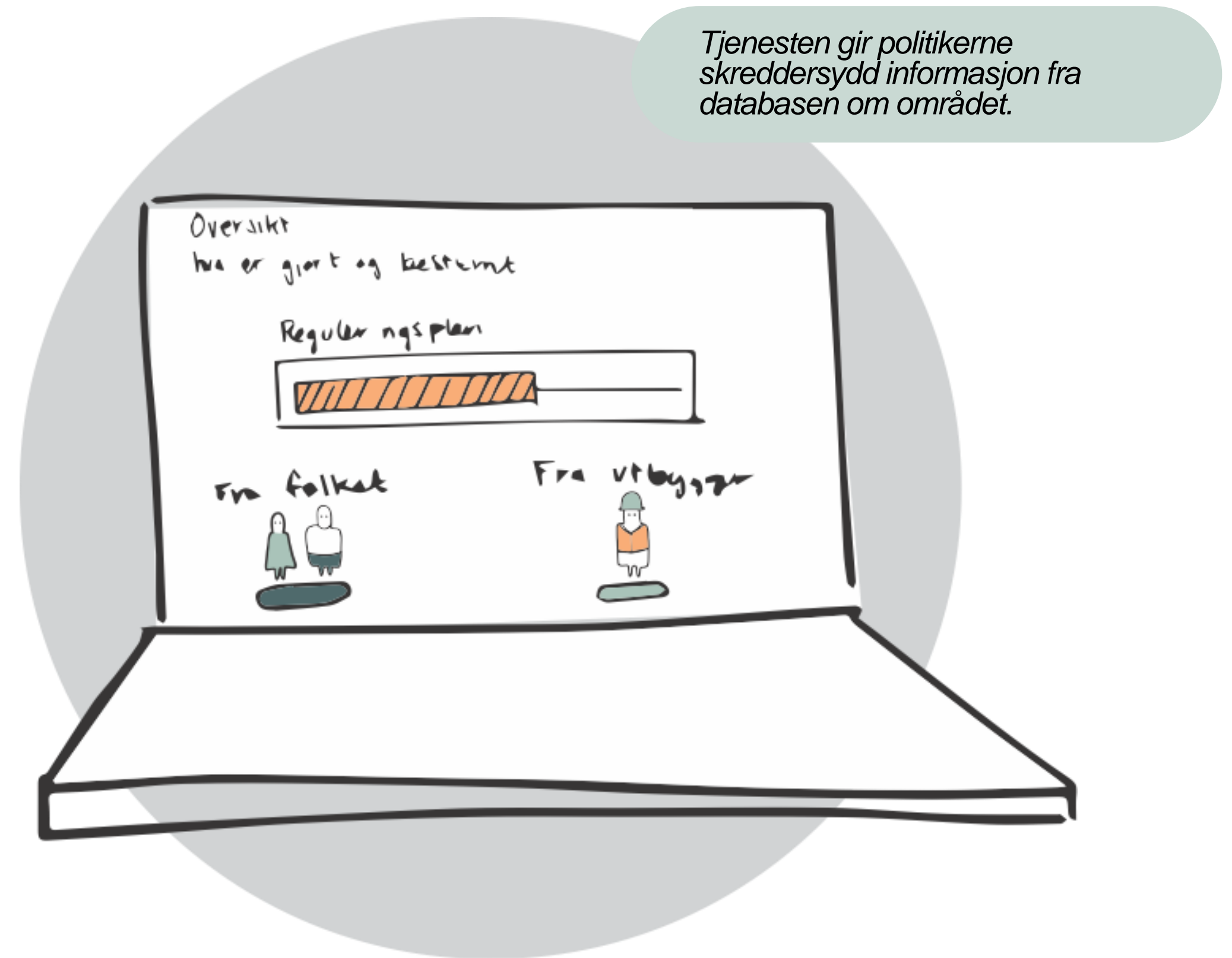


Verktøyet gir tilgang til relevant informasjon om tomten og nærmiljøet. Dette kan f.eks. være reguleringsplaner, innspill fra innbyggere og statistikk rundt bruken av området.

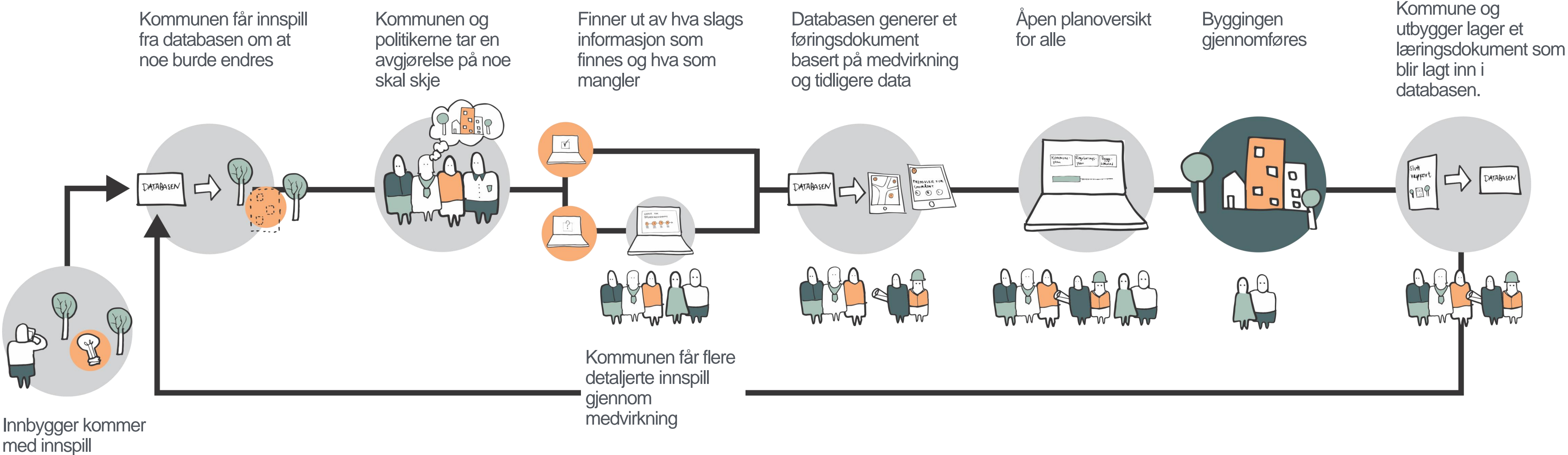


Politikerne kan ta beslutninger basert på et godt kunnskapsgrunnlag

- Kan tilegne seg ekspertkunnskap på en enkel og forståelig måte som gjør det lettere å ta riktige avgjørelser.
- Får forklaring på hvorfor planer er gjennomført og ser at innbyggernes behov har blitt fulgt.
- Tar initiativ på vegne av innbyggere for å endre eller utvikle planer og gir ikke inntrykk av at de handler på egen personlig preferanse.



Eksempel på hvordan tjenesten kan brukes i planprosessen



3.3 Teknologi

Teknologi som katalysator

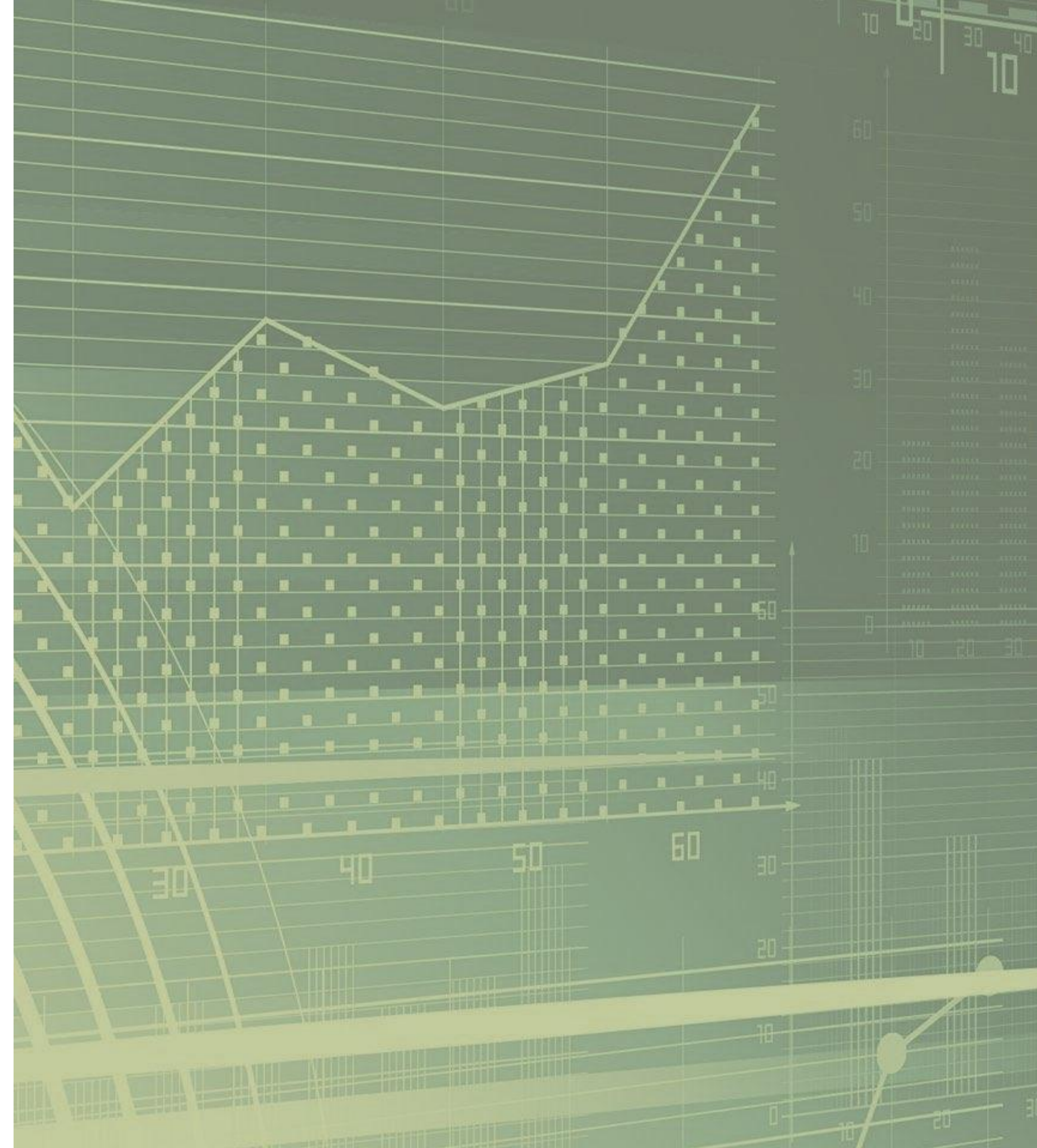
En automatisert sammenstilling av tilgjengelig data og brukerinnspill gir enorme ressursbesparelser og et betraktelig forbedret beslutningsgrunnlag.

Transparens er en nøkkelfaktor for medvirkning, og særlig for økt engasjement hos befolkningen som berøres direkte av planforslagene.

Tilgjengeliggjøring av brukervennlige digitale flater tilpasset den enkeltes bosted vil kunne senke terskelen for involvering og øke den enkeltes engasjement i utformingen av deres nærmiljø.

Kommersielle aktører vil kunne harmonere sine initiativ med omkringliggende faktorer langt tidligere i prosessen, gjennom tilgjengeliggjøring av innsikt som tidligere ikke har vært tilgjengelig. For både private og offentlige aktører ligger det store muligheter for å optimalisere prosessene rundt områdeutvikling

For beslutningstakerne vil man gjennom de samme flatene få tilgang til destillert innsikt som de kan basere beslutningene sine på.

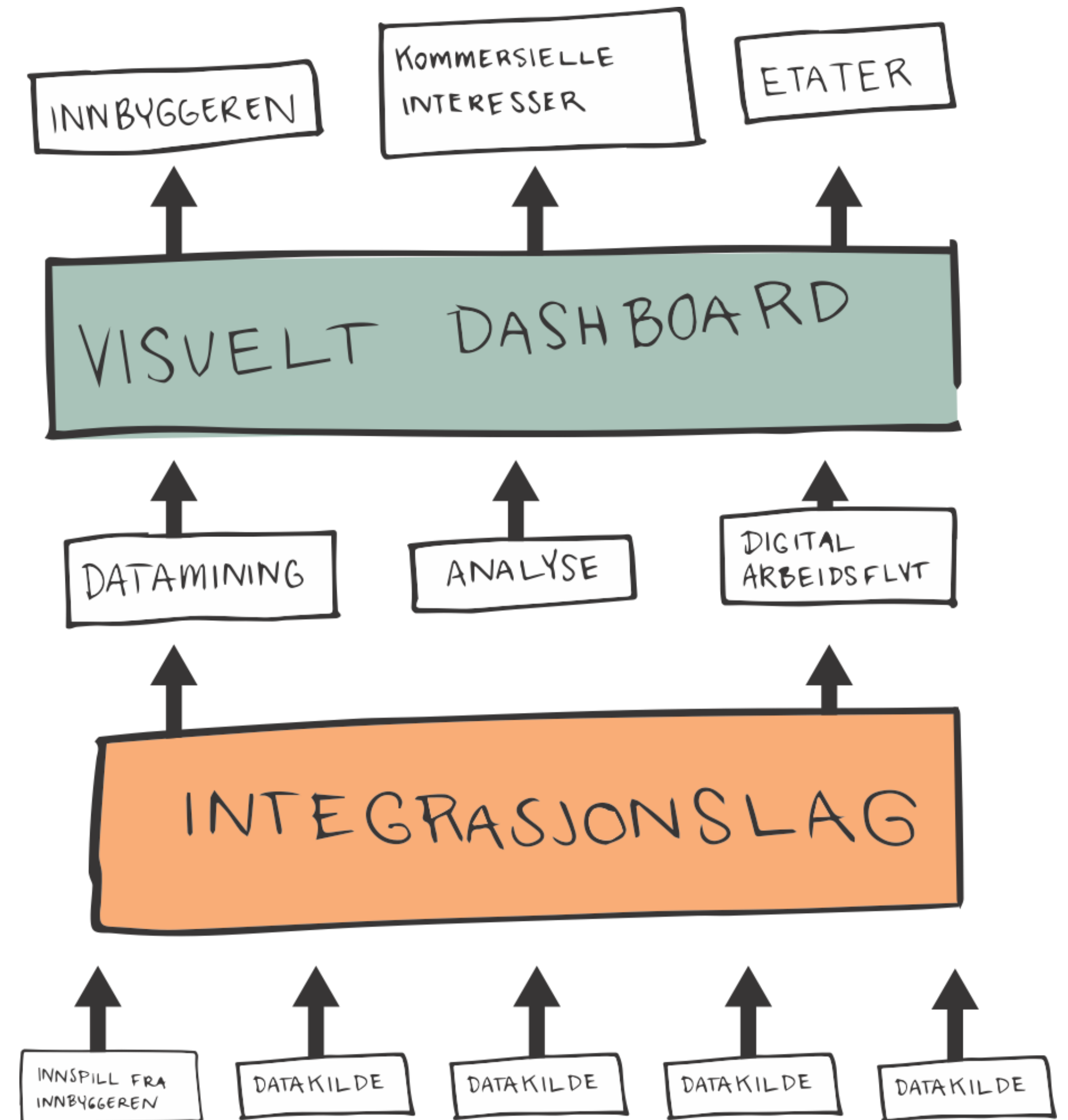


Konseptuell modell

Vi foreslår å utvikle en mindre datamodell som kan skaleres over tid. Målet bør være et system som konsumerer og analyserer data fra utallige relevante kilder for å gi et komplett bilde for tjenestens sluttbrukere.

Datakildene kan strekke seg fra direkte innspill i "Si din mening!" (innbyggerdelen av Folketrårktjenesten) til alle offentlige og private data som er relevante og tilgjengelige. Dette kan for eksempel være statistikk fra Miljødirektoratet om luftkvalitet, Statistisk Sentralbyrå om demografi, bevegelsesmønstre hos syklistene fra Oslo Bysykkel og forekomst av kriminalitet fra Politiet.

En underliggende fleksibel arkitektur lar systemet tilpasse seg og konsumere data fra nye kilder etterhvert som det blir tilgjengelig gjennom et standardisert integrasjonslag. Integrasjonslaget bearbejder data utifra forhåndsbestemte kriterier.



Skalerbar kompleksitet

Konseptet Folkeetråkk inneholder et bredt spekter av tekniske funksjoner. Det må gjøres et grundigere studie før de spesifikke funksjonene prioriteres og videreutvikles. Funksjonaliteten er også skalerbar, og de ulike elementene vil kreve ulik innsats.

Vi har sett på et lite utvalg av potensielle uttak og gjort en overordnet analyse av deres kompleksitet.

Se vedlegg for mer refleksjoner rundt dette.

Dataoversikt

Kompleksitet



En strukturert og forståelig oversikt over all tilgjengelige data. Systemet gjør basisanalyse, men man vil trenge en analytiker for å se på dataen og lage rapporter.

Visualisering

Kompleksitet



Systemet lager grafer, heat maps og andre visualiseringsmetoder for å vise dataen.

Læringsverktøy

Kompleksitet



Basert på demografiene i et område og de utfordringene man møter der, kan verktøyet foreslå grupper man kan involvere og hvordan man på best måte kan involvere de.

Demografianalyse

Kompleksitet



Analysere hvem som bor i et område, hvordan de bor, hvor flest jobber, hva de bryr seg om, hvilken familiesituasjon de er i og hva de vil forandre i lokalområdet.

Analyse av innspill

Kompleksitet



Analyse av innspill og tilbakemeldinger fra innbyggere. Bruke API'er for å passe på at forskjellige demografier er med hele veien.

Info om et prosjekt

Kompleksitet



Analysere tidligere tilbakemeldinger, data fra andre API'er og vise hvordan det er relevant for potensielle forslag til prosjekt.

Info om en område

Kompleksitet



Hva vil innbyggere i et område ha? Hva vil innbyggere fra forskjellige demografier ha? Hvordan ser trafikksituasjonen ut? Parkering? Inntektsnivå? Familiesituasjon? Studenter? Osv...

Info om en eiendom

Kompleksitet



Få informasjon knyttet til spesifikke tomter. Hvem er naboene? Hva har de sagt før? Hva vil de ha? Hva er situasjonen i nærområdet?

Lignende prosjekter

Kompleksitet



Få en oversikt over gjennomførte prosjekter som ligner (basert på demografi, område, prosjekttype ol.). Hva var innspillene der? Hva kunne ha blitt gjort annerledes?

Forslag til type prosjekt

Kompleksitet



Systemet kan komme med forslag til hva slags type prosjekt som hadde passet godt inn i et område, og hvilke egenskaper disse burde ha.

Forslag til område

Kompleksitet



Systemet kan komme med forslag til hvor et type prosjekt hadde passet best inn basert på demografi, prosjekttype og lignende områder der prosjekter har lyktes før.

Smarte sjekklister

Kompleksitet



En sjekklister som samler om hvilke elementer prosjektet burde ha og ikke ha, basert på tilbakemeldinger fra innbyggere, demografi, trafikk, kriminalitet ol.