

KL

› KOMMUNERNES TEKNOLOGISPRING
VELFÆRDSUDVIKLING GENNEM NY TEKNOLOGI

TEKNOLOGI

PROJEKT- KATALOG












Overblik over pilotprojekter i initiativet "Kommunernes Teknologispring - velfærdsudvikling gennem ny teknologi"
Juni 2018

Indholdsfortegnelse

Projektoverblik – pilotprojekter fordelt på teknologier og kommunale områder	3
Projekt 1. Ny teknologi kræver demokratisk debat	4
Projekt 2. Kunstig intelligens på velfærdsområderne	5
Projekt 3. Ny teknologi og bedre uddannelsesvalg	6
Projekt 4. Styrket interesse for naturvidenskab og teknologi via VR og AR.....	7
Projekt 5. VR i integrationsindsatsen.....	8
Projekt 6. Børns teknologiforståelse og integration af ny teknologi i læringsmiljøerne ...	9
Projekt 7. Kommunens aktive bygninger – flere tilbud til sundhed, forebyggelse og fritid	10
Projekt 8. Digitalt understøttet bedre brug af hjælpemidler	11
Projekt 9. Øget mobilitet med ny teknologi	12

Projektoversigt – pilotprojekter fordelt på teknologier og kommunale områder

I figuren nedenfor præsenteres en oversigt over, hvordan de ni pilotprojekter i 1. bølge placerer sig i forhold til fem teknologiske temaer og seks kommunale områder. Desuden er der sat overskrifter ind for nogle af de pilotprojekter, der forventes at kunne sættes i gang i 2. bølge. For at få et overblik over KL's samlede portefølje af projekter, der handler om digitalisering og teknologi, fremgår ligeledes relevante projekter, igangsat i regi af Den Fælleskommunale Digitale Handlingsplan.

	 Børn & Læring	 Arbejdsmarked & Erhverv	 Social & Sundhed	 Miljø, Teknik & Forsyning	 Demokrati & Involvering	 Administration & Organisation
	KOMMUNALE OMRÅDER					
 Kunstig Intelligens, Big Data & Robotter	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Børns teknologiforståelse ✓ Kunstig Intelligens på velfærdsområderne 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kunstig Intelligens på velfærdsområderne ✓ BeskæftigelsesLab – ny teknologi i beskæftigelsesindsatsen ✓ Ny teknologi til tolkning og oversættelse ✓ Data på tværs med FLIS 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Digitalt understøttet bedre brug af hjælpemidler ✓ Kunstig Intelligens på velfærdsområderne ✓ Forudsigelser af genindlæggelser ✓ Data på tværs med FLIS 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Øget mobilitet med ny teknologi ✓ Bedre anvendelse af åbne kommunale data 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ny teknologi kræver demokratisk debat ✓ Bedre anvendelse af åbne kommunale data 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kunstig Intelligens på velfærdsområderne ✓ Automatisering af manuelle processer (MEP) ✓ Effektmåling af kommunernes kontrolindsats med sociale ydelser ✓ Data på tværs med FLIS
 Internet of Things			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kommunens aktive bygninger ✓ Det fælleskommunale program for velfærdsteknologi ✓ Telemedicinsk hjemmemonitorering af KOL 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kommunens aktive bygninger ✓ Øget mobilitet med ny teknologi ✓ Udbredelse af Smart City ✓ Kluge kommunale m2 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ny teknologi kræver demokratisk debat 	
 Virtual Reality & Augmented Reality	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ny teknologi og bedre uddannelsesvalg ✓ Styrket interesse for naturvidenskab og teknologi via VR og AR ✓ Digitale redskaber i dagtilbud 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ VR i integrationsindsatsen ✓ Ny teknologi og bedre uddannelsesvalg ✓ BeskæftigelsesLab – ny teknologi i beskæftigelsesindsatsen 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ VR på sundhed og social ✓ Det fælleskommunale program for velfærdsteknologi 			
 Deleøkonomi & Blockchain	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Blockchain på det kommunale område 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Blockchain på det kommunale område 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Blockchain på det kommunale område 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Blockchain på det kommunale område 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Blockchain på det kommunale område 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Blockchain på det kommunale område
 Data, Privatliv, Transparens & Sikkerhed	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Øget sikkerhed/ implementering af EU's databeskyttelsesforordning 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Øget sikkerhed/ implementering af EU's databeskyttelsesforordning ✓ Infrastruktur til den virksomhedsrettede indsats 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Øget sikkerhed/ implementering af EU's databeskyttelsesforordning ✓ Nem adgang til hverdagsinformationer 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Øget sikkerhed/ implementering af EU's databeskyttelsesforordning 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ny teknologi kræver demokratisk debat ✓ Adgang til egne data ✓ Øget sikkerhed/ implementering af EU's databeskyttelsesforordning 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adgang til egne data ✓ Øget sikkerhed/ implementering af EU's databeskyttelsesforordning

Projekter i "Kommunernes Teknologispring" – 1. bølge
 Projekter i "Kommunernes Teknologispring" – 2. bølge
 Relevante projekter i den Fælleskommunale Digitale handlingsplan

Projekt 1. Ny teknologi kræver demokratisk debat

Formål og baggrund

Det er i kommunerne, at en stor del af de nye teknologier møder virkeligheden. Når rigtig meget kan lade sig gøre gennem koblingen af sensorer, regnekraft og robotmuskulatur, og omkostningerne på mange af teknologierne går mod nul, kommer de vigtigste beslutninger ikke til at gå på, hvad man kan, men hvad man vil. Hvilke teknologier skal udnyttes, og hvilke skal netop ikke – ud fra etiske betragtninger – lukkes ind i fx børnehaven eller ældreboligen?

Der er brug for politisk ledelse, for det er kun de folkevalgte politikere, der har legitimiteten til at tage de ganske vanskelige diskussioner af, om, i hvilket omfang, hvor og hvordan de nye teknologier skal tages i anvendelse. Diskussionen skal tages af politikere imellem, men også i høj grad imellem politikere og borgerne, og i offentligheden som sådan.

Leverancer

Projektet består af en testfase og en afviklingsfase. I testfasen arbejdes der med at identificere og illustrere relevante dilemmaer samt afprøve processuelle greb på diskussionen af dilemmaerne. I testfasen produceres et "kit" til kommunalbestyrelser med en række dilemmacases samt en guide til, hvordan dilemmaerne kan drøftes i en kommunalbestyrelse eller i et udvalg og med borgerne. I testfasen gennemføres dilemma-diskussionen med 5-10 kommunalbestyrelser.

Erfaringerne herfra bruges til at pudse dilemmaerne af og udvikle et "kit", hvor de endelige dilemmaer og procesplan er opsat/trykt. I afviklingsfasen gennemfører de enkelte kommuner drøftelser af teknologiens dilemmaer, gerne også med inddragelse af borgere. Kommunen skal på baggrund af kittet selv kunne forestå afviklingen, men de kan også vælge at hyre en KL-konsulent.

Derudover kan man håbe på, at andre grupper finder materialet så interessant, at de selv (eller i samarbejde med KL) laver en versionering til eksempelvis administrativt ansatte i kommunen og grupper af fagprofessionelle som sundhedspersonale, pædagoger, lærere og lignende.

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden juni 2018 – juni 2019.

Kontakt:

Brit Buchhave, kontorchef i Ledelsessekretariatet, 3370 3059, brbu@kl.dk

Projekt 2. Kunstig intelligens på velfærdsområderne

Formål og baggrund

Anvendelsen af kunstig intelligens er endnu (tilnærmelsesvis) uprøvet i den offentlige sektor i Danmark. Dialog med kommuner peger på interesse for områder som proaktiv borgerbetjening via chatbots, proaktiv indsats ift. sårbare børn og unge m.v. Pt. stiller kunstig intelligens store krav til økonomi og kompetencer, hvilket er medvirkende til, at kommunerne fortsat er på modningsstadiet i forhold til anvendelse af teknologien. En del kommuner er imidlertid i gang med at afprøve og implementere software-robotter og ser kunstig intelligens, som det næste skridt på "automatiserings" rejsen.

Der er stor opmærksomhed, også i mediernes på dette felt, ofte med en stærkt kritisk vinkel, og der er pt. langt flere spørgsmål om hvad løsninger baseret på kunstig intelligens kan og hvor det er godt (og mindre godt) at bruge, end der er svar. Det foreslås derfor at gennemføre et modningsprojekt om anvendelse af kunstig intelligens på kommunale velfærdsområder.

Den enkelte kommune, som vil arbejde med kunstig intelligens, står overfor en række spørgsmål om krav til kompetencer, jura, governance, dataetik samt hvem der ejer algoritmen når den er udviklet. Formålet med projektet er at søge at få besvaret disse spørgsmål, så kommunerne efterfølgende har et stærkt grundlag at stå på.

Leverancer

Projektet vil identificere egnede problemstillinger, som med fordel kan løses med kunstig intelligens løsninger. På den baggrund gennemføres – i samarbejde med fem partnerskabskommuner to-tre omkostningseffektive proof-of-concepts, der skal demonstrere de resultater, som man kan finde ved hjælp af kunstig intelligens.

Det undersøges desuden, hvilke krav det stiller til kommuner, KL og KOMBIT at arbejde med kunstig intelligens, og hvilke krav kommunerne skal stille til leverandørerne, ligesom der skal identificeres eventuelle aktiviteter i forhold til kunstig intelligens, som med fordel kan løses fælleskommunalt.

Projektet skal resultere i, at de deltagende parter får viden og indsigt i, hvad det kræver af kommunerne at arbejde med løsninger baseret på kunstig intelligens. Resultatet formidles i et roadmap som anviser retning og kommer med forslag til det videre arbejde med kunstig intelligens.

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden juni 2018 – december 2018.

Kontakt:

Ken Rindsig, vicekontorchef i Digitalisering og Borgerbetjening, 3370 3251, knr@kl.dk

Projekt 3. Ny teknologi og bedre uddannelsesvalg

Formål og baggrund

Mangel på kvalificeret arbejdskraft – herunder faglært arbejdskraft – er på dagsorden i stort set alle kommuner. Det skyldes bl.a., at de unges uddannelsesvalg ikke i tilstrækkelig grad giver arbejdsstyrken de kompetencer, arbejdsmarkedet efterspørger.

I dag er der kun individuel vejledning for de ca. 20 procent af en ungdomsårgang, der er erklæret ikke-uddannelsesparat. De resterende ca. 80 procent bliver vejledt i det timeløse fag Uddannelse og job i folkeskolen eller henvises til hjemmesider så som jobkompasset, uddannelsesguiden og e-vejledning. Desuden spiller forældrene en stor rolle i de unges valg af uddannelse.

Der bør arbejdes med, at karrierelæring i højere grad bliver en integreret del af skoledagen, og det er oplagt at supplere indsatsen med nogle af de muligheder som nye teknologier giver, fx Virtual Reality (VR). Formålet med projektet er at udvikle et nyt redskab til faget uddannelse og job, som skal understøtte karrierelæringstilgangen i folkeskolen. Flere unge skal hjælpes til et godt valg af ungdomsuddannelse med et realistisk billede af egne interesser og styrker sammensat med mere viden om arbejdsmarkedet.

Projektet skal understøtte målsætningen få flere unge til at gennemføre en erhvervsuddannelse.

Leverancer

Der udarbejdes et kortlægningsværktøj rettet mod mellemtrinnet og udskolingen, der skal bidrage til at afdække interesser, refleksioner over erfaringer, styrker mv. Værktøjet skal bidrage til at skabe refleksioner over de erfaringer, som eleven har opnået gennem de karrierelæringstiltag, som eleven har været igennem.

En måde at vise et bredt perspektiv af uddannelsesmuligheder kunne være at VR-besøge større arbejdspladser, hvor der er mulighed for at få indblik i mange forskellige arbejdsfunktioner. Samtidig viser erfaringer, at unge motiveres af anvendelsen af VR i fx naturvidenskab. Projektet vil desuden udvikle af en platform (fx i Undervisningsministeriets EMU), hvor relevante interessenter kan levere VR-film til, der viser eleverne et repræsentativt billede af hele arbejdsmarkedet. Udviklingen af projektet skal ske i tæt samarbejde med en række deltagerkommuner.

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden fra juni 2018 – februar 2019

Kontakt:

Kristine Wiberg Plougsgaard, chefkonsulent i Center for Vækst og B beskæftigelse, 3370 3250, krnp@kl.dk

Projekt 4. Styrket interesse for naturvidenskab og teknologi via VR og AR

Formål og baggrund

Der er for få danske unge, som vælger en uddannelse inden for STEM (Science, Technology, Engineering & Mathematics). Fravalget skyldes bl.a. manglende motivation og nysgerrighed om for naturvidenskab blandt børn og unge. Beregninger foretaget af Ingeniørforeningen, IDA forudsiger, at Danmark kommer til at mangle 10.000 STEM-kandidater i 2025.

Regeringen har lanceret en naturvidenskabsstrategi, og regeringen, erhvervslivet, uddannelsesinstitutioner, organisationer og andre aktører har med Teknologipagten håndslag på at gennemføre projekter og aktiviteter for at løfte arbejdsstyrkens tekniske og digitale kompetencer og spore flere unge ind på STEM-uddannelser.

Teknologien Virtual Reality (VR) har et særdeles stort potentiale inden for undervisning som en effektiv og sanselig måde at formidle viden på. Dermed er der potentiale for, at virtuelle simulationer kan få flere elever til at blive interesseret i STEM-uddannelser.

Formålet med projektet er at styrke børn og unges interesse for naturvidenskaberne, science og teknologi igennem systematisk afprøvning af VR i læringsforløb.

Leverancer

Projektet vil afprøve og udvikle metoder og indhold til anvendelsen af virtual reality i forhold til STEM i skoler og fritidstilbud via pilotprojekt i en testkommune. Dernæst vil projektet udvikle og udbrede indhold og metoder via gennemførelse af læringsforløb med VR i skoler og fritidstilbud i minimum fem øvrige kommuner. Til sidst opsamles og formidles erfaringer til alle kommuner.

Målet er, at kommuner, skoler og fritidstilbud får konkrete metoder til, hvordan VR med fokus på STEM kan inddrages i læringsforløb.

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden august 2018 – december 2020

Kontakt:

Bertram Voss, konsulent i Børn og Folkeskole, 3370 3039, bevo@kl.dk

Projekt 5. VR i integrationsindsatsen

Formål og baggrund

Kommunerne har ansvaret for, at de mange nye flygtninge og familiesammenførte, der er kommet til Danmark hurtigst muligt bliver en del af samfundet og kommer ud på arbejdsmarkedet gennem en integrationsindsats. De fleste nye flygtninge og familiesammenførte ved kun ganske lidt om den kommune, de kommer til, og hvordan det danske samfund generelt fungerer.

Virtual reality kan som teknologi bruges til visuel introduktion til både lokalsamfund, virksomheder, boliger samt skoler og dagtilbud. Flygtningene får dermed mulighed for at "opleve" en række realistiske situationer i trygge omgivelser, og flygtningene kan se videoerne igen og igen med en virtuel guide eller voice-over på flygtningens eget sprog. Dette er tidsbesparende for kommunerne og giver et bedre grundlag for en god start på tilværelsen i kommunen.

Formålet med pilotprojektet er, at flygtninge og familiesammenførte hurtigere får indblik i og forståelse for kommunen, arbejdsmarkedet og samfundet som helhed. Derved er målet, at flygtninge og familiesammenførte hurtigere bliver en del af samfundet og opnår selvforsørgelse gennem job eller uddannelse.

Leverancer

I projektets første fase afdækkes det, hvilke temaer, situationer, locations og brancher, der er størst potentiale i at portrættere gennem VR-teknologien. Det kan fx være relevant at udvikle VR-besøg på konkrete arbejdspladser, i boligområder eller som introduktion til demokratiforståelse. Afdækning sker i samarbejde med en række deltagerkommuner, der skal kvalificere og prioritere hvilke temaer, pilotprojektet arbejder videre med.

Såfremt af det på baggrund af første fase vurderes, at VR kan skabe tilstrækkelig værdi i integrationsindsatsen går projektet videre til gennemførelsesfasen.

Her udvikles og optages et antal VR-videoer, som gøres tilgængelige for flygtninge og familiesammenførte i samarbejdskommunerne. Der afholdes et kompetenceudviklingsseminar rettet mod de medarbejdere, der skal bruge videoerne som et redskab i mødet med borgerne, ligesom der udvikles en quick-guide rettet til kommunale medarbejdere. Som en afslutning på projektet udarbejdes et videns- og inspirationskatalog, der samler op på projektets erfaringer til inspiration for andre kommuner.

Tidsplan

Projektet gennemføres i periode juni 2018-juni 2019.

Kontakt:

*Sara Glahder Lindberg, chefkonsulent i Center for Vækst og Beskæftigelse, 3370 3149,
sgl@kl.dk*

Projekt 6. Børns teknologiforståelse og integration af ny teknologi i læringsmiljøerne

Formål og baggrund

Den teknologiske udvikling går stærkt og forandrer både hvad børn og unge skal lære og hvordan de kan lære det. Microbit-computere, som lærer børn at kode, læringsrobotter, der aflæser børns motivation og evner og kan tilpasse læringen hertil og Virtual Reality-briller, der giver mulighed for totaloplevelser og for at flytte læringen i tid og sted er eksempler på de nye teknologier, der spirer frem i skoler og dagtilbud.

Mange dagtilbud og skoler arbejder med at udvikle børns teknologiforståelse og digitale dannelse og med at kvalitetsudvikle kerneopgaven ved at anvende teknologi i udviklingen af læringsmiljøerne. Udfordringen er, at teknologi og teknologiforståelse ikke er tilstrækkeligt integreret i de fagprofessionelles læringsstrategier og at fokus og rammesætning fra ledelse og forvaltning ikke altid er på plads.

Kommunalt er der således behov for øget viden og videndeling af eksempler på området og for øget viden om, hvordan man bedst lykkes ledelsesmæssigt og forvaltningsmæssigt med at understøtte og sætte rammer.

Formålet med projektet er at sætte fokus på og understøtte kommuner, dagtilbud og skolars arbejde med at udvikle kerneopgaven i dagtilbud og folkeskoler gennem meningsfuld integration af teknologi i læringsmiljøerne.

Som led i projektet etableres endvidere et forum med deltagelse af interessenter, kommuner og eksperter, som skal bidrage en mere nuanceret, vidensbaseret og konstruktiv debat om børns teknologiforståelse og brug af teknologi i udviklingen af læringsmiljøerne.

Leverancer

For at sikre den kommunale relevans, inddrages kommuner i følgegruppe, i kvalificering og fokusering af projektet, i kortlægning af gode eksempler og i kvalificering og afprøvning af guides. Dernæst udarbejdes en statusrapport ift. potentialer/muligheder og barrierer/ samt et antal guides med tæt inddragelse af kommuner og interessenter.

Resultaterne formidles bredt til både kommuner og øvrige interessenter. Bl.a. på konferencer, i netværk, i pressen og via "Det Teknologiske Kommunekort".

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden juni 2018 – august 2019.

Kontakt:

Caroline Hegelund, chefkonsulent i Børn og Folkeskole, 3370 3311, chj@kl.dk

Projekt 7. Kommunens aktive bygninger – flere tilbud til sundhed, forebyggelse og fritid

Formål og baggrund

Ny teknologi i form af sensorer, internet of things og kunstig intelligens giver nye muligheder for at indlejre intelligens og analysere alt omkring os – fx i kommunens bygninger. Med over 31 mio. kommunale m², rummer teknologien store muligheder for at aktivere kommunernes rum og arealer til gavn for borgere og virksomheder. Opgørelser viser, at kommunernes bygninger og faciliteter kan udnyttes mere effektivt og strategisk.

Projektet vil udvikle og afprøve et koncept for, hvordan brugen af ny teknologi til bedre udnyttelse af kommunens bygninger giver kommunerne muligheder for at etablere målrettede tilbud indenfor sundhed, forebyggelse og til mindre ressourcestærke grupper af borgere.

Leverancer

I første fase af projektet screener projektet kommunernes nuværende praksis indenfor ejendomsadministration og sensorteknologier. Der tilknyttes en række kommuner til projektets første fase.

I projektets næste fase bygges bro mellem kommunernes bygningsadministration og velfærdsområderne, herunder også potentialerne i et eller flere forebyggende indsatsområder. Dette fører til en demonstration af, hvordan data kan udstilles, så de er tilgængelige for markedet i et standardiseret åbent format og, hvordan data om ledige arealer kan indgå i eksisterende portalløsninger for selvorganiserede fritidsaktiviteter.

Målet er afprøve en integreret løsning hvori der indgår udvalgte faciliteter i de pilotkommuner, der deltager i projektet. Projektet vil således udvikle og afprøve et koncept for, hvordan man kan udstille kommunale data, således at de kan bruges af borgerne. Som en afslutning på projektet perspektiveres til andre velfærdsområder, hvor lignende koncepter vil kunne rulles ud.

Tidsplan

Projektet gennemføres i periode fra august 2018-december 2019.

Kontakt:

Lennart Christoffersen, konsulent i Teknik og Miljø, 3370 3087, lech@kl.dk

Projekt 8. Digitalt understøttet bedre brug af hjælpemidler

Formål og baggrund

I forbindelse med budgetindberetningerne for 2016 svarede 38% af kommunerne, at der budgetteres med øgede udgifter til hjælpemiddelområdet. Samtidig viser målinger, at *Bedre brug af hjælpemidler* ligger i top 5 over velfærdsteknologiske indsatser, som har bidraget med de største gevinster i kommunerne de seneste år og ligeledes forventes at bidrage mest fremover.

Projektet har til formål at udvikle et IT-system baseret på kunstig intelligens, der supporterer en rehabiliterende tilgang til bevilling af hjælpemidler – og dermed vil bidrage til at øge effekten af kommunernes rehabiliteringsindsatser markant.

Nøgle-gevinsten ved at udvikle en AI-løsning til rehabiliterende bevilling af hjælpemidler er en automatisk og intelligent sikring af, at der hver gang et hjælpemiddel visiteres til en borger også igangsættes et træningsforløb, målrettet den funktionsnedsættelse, som hjælpemidlet bevilges til. Dermed øges effekten af den rehabiliterende tilgang.

Leverancer

Første fase af projektet består af en lavpraktisk, manuel afprøvning af fordelene ved at igangsætte træning i forbindelse med tildeling af hjælpemidler. I forlængelse af dette opbygges et AI-system, som vha. machine learning metoder bl.a. skal oplæres i at forstå og genkende mønstre i 'hjælpemiddel-dna'et' hos den enkelte borger, så det kan sammenholdes med borgerens funktionsniveau, fysiske kapacitet og graden af selvhjulpethed.

I projektets anden fase afprøves pilotcases på 2-3 udvalgte områder som fx faldforebyggelse, mængden af hjemmehjælp mv. En række kommuner deltager i denne afprøvningsfase og der udarbejdes business cases på baggrund af de erfaringer, der opnås gennem projektet.

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden august 2018-august 2019

Kontakt:

Mie Bjerre, specialkonsulent i Center for Velfærdsteknologi, 3370 3015, mibj@kl.dk

Projekt 9. Øget mobilitet med ny teknologi

Formål og baggrund

Siden det er blevet muligt at lave forsøg med selvkørende køretøjer i Danmark i 2017, har en lang række kommuner vist interesse for området. En del kommuner er så småt gået i gang med at teste teknologien på forsøgsbasis i egen kommune eller overvejer at gøre det. Desuden åbner teknologier som "Internet of Things" for udviklingen af smart infrastruktur, intelligent trafikstyring i realtid og ændret planlægning af vejenes funktion.

Der igangsættes en analyse, der skal give overblik over, hvordan ny transportteknologi kan komme kommunernes borgere til gavn, og over hvad den kommunale rolle og økonomi kan være i dette. Analysen vil:

- 1) Kortlægge og formidle kommunale her-og nu-erfaringer med at bringe nye teknologier i spil på transport- og trafikområdet.
- 2) Analysere en række udvalgte potentialer ved brug af nye føreløse teknologier/smart transportteknologi i en kommunal kontekst.
- 3) Beskrive perspektiver og opmærksomhedspunkter for kommunernes fremadrettede arbejde med de nye teknologier, på en let tilgængelig måde.

Leverancer

For at sikre den størst mulige kommunale relevans inddrages kommunerne i fokusering af analysen, både ved "trykprøvning," workshop, ekspertinddragelse og følgegruppe. Som en opstart af projektet sammen med KL, en scoping-workshop med det formål at udvælge, hvilke af de væsentligste kommunale potentialer/vinkler, som analysen primært skal behandle (scoping). Der vælges ud fra, hvor der er størst kommunal interesse/mangler mest viden.

Med det afsat rekvireres en analyse hos en ekstern konsulent. Analysen skal fungere som et politisk relevant inspirations- og beslutningsstøttedokument. Analysens form designes som en række hovedhistorier rundt om analysens udvalgte temaer, som illustrerer kommunale potentialer, udfordringer og dilemmaer.

Som afslutning på projektet gennemføres en række formidlingsaktiviteter i KL's netværk og på relevante konferencer.

Tidsplan

Projektet gennemføres i perioden august 2018-marts 2019.

Kontakt:

Mette Jensen, kontorchef i Teknik og Miljø, 3370 3380, mebe@kl.dk