

karmaBYEN

Formål

Det primære formål er at engagere kommunens borgere til øget medborgerskab i form af frivillige indsatser ifm. fællesskabets opgaver, arrangementer og mellemfolkelige tjenester via en platform specifikt for kommunens borgere. Jeg kalder den karmaBYEN.

Det sekundære formål er at synliggøre Hedensted som en attraktiv og nytænkende kommune hvor fællesskabet værdsættes og fremmes.

Det er særskilte formål:

- at engagere den yngste halvdel af borgerne
- at skabe tillid, engagement og aktiviteter på tværs af generationer
- at skabe en legende platform for kampagner til konkrete udfordringer eller opgaver.
- at inspirere borgerne til at deltage i, og oprette nye interessefællesskaber og gennemføre handlinger
- at kommunens medarbejdere interagerer med borgerne.

I de efterfølgende faser er det et formål, at give potentielle nye borgere og virksomheder en forhåndsoplevelse af hvordan det er at være en del af Hedenstedernes fællesskab – vi inviterer dem indenfor ”på prøve”.

Indhold

Projektets grundidé er at skabe interaktion mellem leg i den virtuelle verden og aktiviteter i den fysiske verden. Projektet består af flere faser. I dette dokument ligger fokus på fase 1, da udfaldet af denne danner presendens definition af kommende faser. Men følgende faser er overvejet:

1. Introduktion af ”karmaBYEN”: afprøvning, udbredelse og deling. Forankring af det første, enkle koncept.
2. KarmaBYEN tilføres kampagnemodul: Lokalråd, Kommunale enheder etc. får mulighed for at byde nye karmaCOINS ind i markedet i relation til konkrete udfordringer, mål og aktiviteter.
3. Prøveabonnement på Hedenstederne introduceres. Målgruppen er fx tidligt fraflyttede, ansatte på virksomheder i kommunen og borgere i nabobyernes centrale bydele.
4. Nye ideer, behov og muligheder opstår. Skal vi udvikle et virksomhedsmodul baseret på samarbejdsrelationer mellem virksomheder og kommune, fx (flex)job, praktikpladser, energi, symbiose, etc?

Fase 1 - Indhold

Konceptet er centreret om en APP udviklet til formålet. Når du downloader app’en skal du logge ind med NEM id og her identificeres du via CPR-opslag som borger i kommunen. Nu kan du oprette en profil.

Når du har en profil, har du en karmaKONTO med 10 karmaCOINS. Du kan i fase 1 gøre 3 ting:

1. Du kan udbyde en karmaCOIN for en tjeneste og lægge den frem på markedspladsen, som er tilgængelig for alle brugere. Her kan andre reservere den og tilbyde deres hjælp. Når aftale er indgået og tjenesten er udført overføres den udbudte karmaCOIN til hjælperens karmaKONTO.
2. Du kan reservere og indkassere mønter andre har udbudt, ved at udføre den tjeneste eller handling mønten er bundet op på.
3. Beholdningen af karmaCOINS samles i en rangliste for app’ens brugere – altså borgere i Hedensted Kommune. Du kan se hvordan du rangerer og dele din placering på sociale medier.

KarmaCoins er en måde at give en valuta til gode og fællesskabsorienterede handlinger og handlinger der støtter op om kommunens strategiske fokus - et innovativt gadekryds mellem kommunalpolitik, finansiel teknologi (FinTech) og Gamification, som er en identificeret stærk digital driver for at skabe relationer og motivere brugere af ikke-spilrelaterede platforme, igennem spil-relaterede virkemidler.

Byrådet værdsætter karmaBYEN. Foreløbig i tråd med hvordan andre borgere og virksomheder hædres.

Økonomi

Det er en oplagt at afsøge mulighed for at udvikle et projekt som dette via konkurrence eller samarbejde med en IT-uddannelsesinstitution eller lign. Der kunne også søges om samfinansiering med flere kommuner med interesse i konceptet. Hvis egenfinansiering er estimeret på fase 1 som følger:

Opgave	Timer	Kalendertid	DKK (500 DKK/t)
Opstart	39	14 dage	19.500,-
Udviklingsbølge 1	164	14 dage	82.000,-
Evaluering 1	30	14 dage	15.000,-

Udviklingsbølge 2	81	14 dage	40.500,-
Evaluering 2	30	14 dage	15.000,-
Udviklingsbølge 3	81	14 dage	40.500,-
Lanceringsaktiviteter	50	1 måned	25.000,-
Total - fase 1		4 måneder	237.500,-

Drift per år (anslået)	60.000
------------------------	--------

Målepunkter

Målepunkterne afspejler succeskriterier for Fase 1. Her er det primære fokus at få app'en ud til borgerne og få borgerne i gang med at bruge og dele indholdet. Følgende foreslås:

	Måned 1	Måned 2	Måned 3	Måned 4	Måned 5
Onboarding hos borgere 12 - 45 år med smartphones	10%	15%	25%	35%	50%
Udveksling af mønter per bruger per dag	1	2	3	3	4
Antal delinger på sociale medier per bruger per dag	1	2	3	4	5

Fase 1 er primært en investeringsfase. Isoleret set vil tilbagebetalingstiden være meget lang. Udbyttet forventes primært at opstå imellem borgerne, og hos borgerne. Udbyttet for Kommunen vil primært bestå i en langsigtet opbygning af samhørighed mellem borgere og mellem borgerne og kommunen. Fase 1 er et supplement til kommunens brandingstrategi, og er samtidig et element til at udvikle kernetænkningen konkret. Fase 1 er en forudsætning for at høste de mere konkrete gevinster i de efterfølgende faser.

Implementering af de efterfølgende faser forventes at have lave udviklingsomkostninger, og til gengæld højere og bredere involvering fra kommunens forskellige sektorer, men forventeligt ikke mere end indfasningen af kernetænkningen i øvrigt vil betyde. Forventningen er, at det tværtimod understøtter og letter den. Her introduceres netop et nyt redskab, som kan hjælpe til. Tilbagebetalingstiden vil være kort. Hvis blot få nye indbyggere (skattebetalere) kommer til, er investeringen betalt tilbage.

Gennemførelse

Fase 1 startes, gennemføres og evalueres over 4 måneder som beskrevet i nedenstående tabel.

Til udviklings- afprøvnings- og evalueringsfaserne etableres et samarbejde med efterskoler i kommunen, Tørring Gymnasium og interesserede folkeskoleklasser. Det er essentielt, at lanceringen er en succes. Udbredelsen af konceptet sker først og fremmest af brugerne via de sociale medier.

karmaBYEN Fase 1	MD 1				MD2				MD3				MD4			
Opdrave	Uge 1	Uge 2	Uge 3	Uge 4	Uge 5	Uge 6	Uge 7	Uge 8	Uge 9	Uge 10	Uge 11	Uge 12	Uge 13	Uge 14	Uge 15	
Kravs spec + userstories																
Udvikling bølge 1																
Test og upload til appstore																
Betalaunsch og opfølgning																
Udvikling bølge 2																
Test og upload til appstore																
Betalaunsch og opfølgning																
Udvikling bølge 3																
test og upload til app store																
Betalaunsch og opfølgning																
Samlet evaluering																
"Markeds vendt" go live (Lokalaviser, radio, skole)																

Efterfølgende faser forudsætter en succesfuld lancering og deling. Indholdet i disse bør også foranlediges af evalueringen af leverancerne i fast et. Faserne er derfor ikke nærmere beskrevet.

Projektdeltagere

Projektet gennemføres med 2 centrale spillere – en projektejer med strategisk forståelse, IT teknisk indsigt samt flair for at lancere karmaBYEN, samt en IT kyndig projektleder. I samspillet mellem dem afsøges og aftales det "mulige", brugerdata analyseres og næste skridt aftales. Projektlederen nedbryder projektet i opgaver, som udbydes til 1-4 IT udviklere, som udfører delopgaverne.

Disruption - Ansøgningskema_NR revideret_23.10.16_v2