

MasterClass e-dialog

Projekt Medborgardialog inom SKL bjuder nu in kommuner, landsting och regioner till tre fristående MasterClasser i e-dialog under 2017. Varje MasterClass omfattar teori och praktiska exempel samt övningar att omsätta i arbete på hemmaplan i den egna organisationen.

- MasterClass 1 – Visualiserad dialog – om att interagera med platser, 28 mars 2017
- MasterClass 2 – Gamification - dialog ska vara roligt, 31 augusti 2017
- MasterClass 3 – Blandade dialoger – tekniken som stöd till fysiska dialoger, 2 november 2017

Vi bjuder in till varje MasterClass för sig men det går också att anmäla sig till alla tre direkt.

Bakgrund

I ett alltmer digitaliserat samhälle ökar medborgares förväntningar på att också kunna delta i dialogen genom att använda ny teknologi. E-dialog kommer att utgöra ett allt viktigare komplement till traditionella dialogmetoder.

MasterClass formatet innebär en förväntan på aktivt deltagande från deltagarna samt möjlighet till stöd efter genomgången MasterClass. Vi varvar teori och praktik och vi har valt aktuella teman baserat på feedback från deltagare i 2016 års MasterClasser. Vi använder oss av framstående svenska och internationella experter som gästföreläsare, vilket innebär att vissa pass genomförs på engelska (framgår av inbjudan till respektive MasterClass). Deltagare ges också tillgång till ett digitalt samarbetsrum för delning av material och erfarenheter.

Vi behöver öka vår kompetens inom för att bättre utnyttja de möjligheter och former för delaktighet, inflytande och medskapande som Internet möjliggör. Medborgardialogprojektet stödjer kommuner, landsting och regioner i utveckling i dialog med IT-stöd sedan 2007. Det har bl.a. omfattat att utveckla IT-lösningar för dialog, omvärldsbevakning samt bjuda in till olika nätverk för att pröva IT-verktyg.

Våra erfarenheter stärker oss i uppfattningen att förutsättningarna för en långsiktig och strategisk utveckling av e-dialogen ökar genom djupare kunskap hos de som skall utföra arbetet lokalt.

Målgrupp

Tjänstemän i Kommuner, landsting och regioner med uppdrag att utveckla medborgardialog med stöd av IT.

Kostnad

Avgiften för varje MasterClass är 1 750 kr (exkl. moms) per person

I avgiften ingår förtäring, dokumentation.

Deltagarna ordnar och står själva för resor och ev. logi.

Information/frågor

Anders Nordh, anders.nordh@skl.se tfn: 08-452 7435

Anmälan

Anmälan görs via denna [anmälningslänk](#) senast den 10 mars 2017.

Masterclass 1 - Nya sätt att visualisera dialog, den 28 mars 2017

En av förra årets stora sensationer var Pokemon GO, men vad innebär t.ex. "Augmented reality" och andra nya tekniker för medborgardialogen. På MasterClass 1 kommer vi att fördjupa oss i hur ny teknik gör det möjligt att interagera med platser på nya sätt. Detta är viktigt bl.a. för dialogen i planprocesser men även i andra frågor. Det finns stor utvecklingspotential i hur vi visualiserar en plats. Uppfinningsrikedomen stor - och vi kommer att höra om och se innovativa projekt. Presentationer varvas med praktiska övningar och diskussioner om hur vi bäst använder den nya teknologin. MasterClass 1 är bra för alla som är intresserade av och som vill utveckla dialog som på något sätt berör platser och grannskap.

Medverkande

Processledare: *Edward Andersson*, associate European institute for public participation och *Anders Nordh*, projektledare Sveriges Kommuner och Landsting.

Gästföreläsare MasterClass 1, Visualiserad dialog – om att interagera med platser

Christina Öhman Director of Business Development Interactive Institute Swedish ICT



Christina Öhman, leder verksamheten och innovationsutvecklingen på RISE Interactive med över 20 års erfarenhet av behandling av design och innovation som omfattar en rad sektorer, inklusive; arkitektur, design, webb och teknik.

Kostnad

Avgiften för MasterClass 1 Information och data som råvara och grund för medborgardialog är 1750 kr (exkl. moms) per person. I avgiften ingår förtäring, dokumentation. Deltagarna ordnar och står själva för resor och ev. logi.

Anmälan

Anmälan görs via denna [anmälningssänk](#) senast den 10 mars 2017.

Tid och Plats

Sveriges Kommuner och Landsting, Hornsgatan 15, lokal Bellman
Tisdag den 28 mars 2017, klockan 10.00 -16.00, (kaffe och smörgås från 09:00)

Information/frågor

Anders Nordh, anders.nordh@skl.se tfn: 08-452 7435

Program

Kaffe och smörgås serveras från 09.00

10.00 Välkomna till MasterClass 1

Nya sätt att visualisera dialog, Urban explorer m.m.
Christina Öhman Interactive Institute

Lunch

Hur vi kan utveckla dialog som berör grannskap och platser

Inspiration och övningar, *Edward Andersson*, *Anders Nordh*

Summering av dagen

16.00 Slut för dagen

Masterclass 2 – Gamification – 31 augusti 2017

Den privata sektorn har insett att det går att använda spel principer för att engagera kunder, öka deltagandet och skapa intresse för produkter och tjänster. Inom det offentliga har framåtblickande aktörer börjat titta på hur vi kan använda oss av spel för att förändra beteenden, öka inläring och göra tidigare trista uppgifter roliga och stimulerande.

Vad betyder detta för medborgardialog och delaktighet? Det finns uppenbara möjligheter att använda nya metoder och arbetssätt, inspirerade av framgångsrika spel. Exempelvis har fler och fler kommuner har börjat använda sig av Minecraft som ett dialogverktyg. Detta är dock bara början på vad som är möjligt.

Vi ger exempel från Sverige och utlandet där kommuner, landsting och andra offentliga institutioner använt sig av spel och spel principer för att engagera och motivera deltagare, för att diskutera komplexa frågor och få fram allmänhetens insikter för att förbättra beslutsunderlag. Vi kommer att få se och pröva på praktiska verktyg samt diskutera möjligheter och svårigheter med att använda sig av detta på hemmaplan.

Gästföreläsare är *Henning Grubb Basballe*, VD för Copenhagen Game Lab.



Henning är en av Danmarks mest erfarna spelutvecklare vad gäller det offentliga, Henning kommer att göra sin presentation på engelska. Copenhagen Game Lab arbetar med både analoga och digitala spel format och kombinerar dessa på banbrytande sätt för att skapa lärande upplevelser.

Datum	31 augusti 2017
Plats	Sveriges Kommuner och Landsting, Hornsgatan 20, lokal Torget, gatuplan.
Tid	10.00–16.00, kaffe och smörgås från 09.00

PROGRAM

10.00 **Välkommen och dagens program och kort introduktion** *Anders Nordh, SKL och Edward Andersson, processledare*

Gamification och spel principer
Henning Grubb Basballe, VD för Copenhagen Game Lab

Reflektioner och diskussion

Lunch

Praktiska övningar och diskussion om koppling till medborgardialog
Edward Andersson, Anders Nordh

Masterclass 3 – Blandade dialoger – tekniken som stöd till fysiska dialoger, den 2 november 2017

Alltför ofta ser vi digital dialog och fysiska möten som motsatser. På MasterClass 3 tar vi oss an frågorna:

- Hur vi bäst kan använda oss av ny teknik i våra fysiska dialogmöten?
- Hur vi kan digitalisera upplevelsen och hur vi kan se till att medborgare kan delta antingen online eller på plats i samma process?
- Hur vi kan kombinera digitala metoder med fysiska möten för att utveckla dialogen.

Ofta bjuder vi in till dialogmöten på invanda vis. Här ser vi närmare på hur vi kan ta våra fysiska möten in i det nya årtusendet.

Detaljerat program är under arbete.