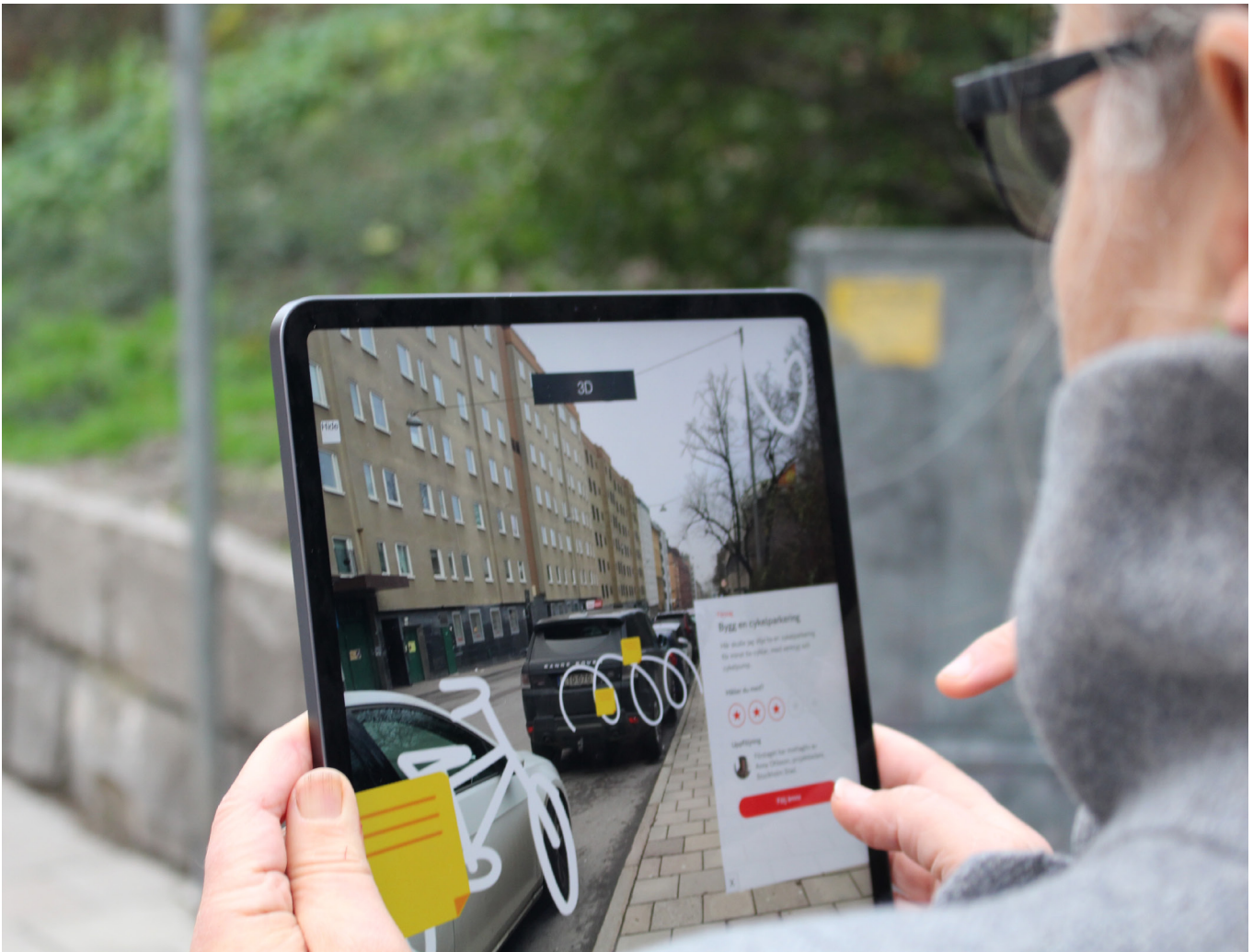


Augmented Dialogue

ArkDes Thinkspace



Projektbeskrivning och process

Användartester av appen
Stadslabbet på Hornsbruksgatan i
Stockholm.

Designtänkande, dialog och samskapande har i dag blivit honnörsord inom en lång rad kreativa branscher. Så även inom arkitektur och stadsplanering. Samtidigt är det tydligt att det är stor skillnad mellan vad som uttrycks i högtflygande visioner och programförklaringar och den praktiska verkligheten ute i enskilda projekt. Vad man säger sig tro på och vilja är i många fall väsensskilt från vad man faktiskt gör.

Augmented Reality (AR) ger helt nya möjligheter att på plats i skala 1:1 visualisera arkitektoniska och stadsbyggnadsmässiga förslag. Dessa för AR unika möjligheter lägger grunden för att kunna skapa en större förståelse för föreslagna lösningar. På samma sätt kan tekniken användas för att på ett pedagogiskt och tydligt sätt visualisera för projektet relevant information.

Genom att kombinera AR-teknikens omatchade visualiseringsmöjligheter med funktioner för feedback, dialog och samskapande vill vi skapa förutsättningar för att bredda och fördjupa engagemang och deltagande från medborgare och andra intressentgrupper.

Målet för vårt projekt har varit att ta fram en prototyp av och beskriva möjliga framtida utvecklingsvägar för en app som kan bli ett viktigt verktyg för att höja kvaliteten både på processen och slutresultatet av arbetet med att utveckla våra gestaltade livsmiljöer.

Vår process har präglats av erfarenhetsutbyte och prototypande i ett högt tempo. Initialt genomfördes en rad intervjuer med representanter för relevanta intressegrupper. Intervjuerna resulterade i fem insikter som visar på brister i dagens sätt att utföra medborgardialog men också på möjligheter att utveckla förbättrat arbetssätt. Insikterna låg sedan till grund för en visionsworkshop där arbetsgruppen tillsammans med intressenter genererade idéer som legat till grund för utvecklingen av appen Stadslabbet.

Den tekniska utvecklingen har varit en itererande process där lösningar har implementerats och testats på plats vid ett av Utopia Arkitekters förslag för bostäder på Hornsbruksgatan i Stockholm. Vår utgångspunkt har varit ett scenario med kommunen som tänkt "avsändare".



Intervjuer och insikter

Intervjuer genomfördes med följande intressenter (uppifrån vänster till höger):

1. Lisa Bonnichsen, reporter lokaltidningen Mitt i Stockholm

2. Ömer Yasar, medborgare

3. Viktoria Brandel, kreativ projektledare för projektet Mälarporten, Västerås stad

4. Veronica Hejdelind, verksamhetschef, Birthe & Per Arwidssons stiftels

5. Anders Gardebring, grundare, YIMBY Stockholm

6. Charlotta Rosén, vd, TAM Hood Consulting

7. Ann Legeby, professor, Tillämpad Stadsbyggnad, KTH arkitektur

8. Dan Hill, Director of Strategic Design, Vinnova

Intervjuerna fokuserade på att förstå hur dagens dialogarbete i stadsbyggnadsprocesser går till och kan förbättras. Vi undersökte bland annat följande frågeställningar:

- Vilka möjligheter och utmaningar finns med dialogarbete?
- Hur går medborgardialog till idag?
- Hur kan man underlätta för folk som saknar expertkunskaper att enklare bidra på ett konstruktivt sätt?
- Vad utmärker en bra stadsutvecklingsprocess?
- Vad skapar viljan att informera och engagera sig?
- Kan AR-teknik bidra till att underlätta dialog och samskapande?

Samtalen ledde fram till följande fem insikter:

- Medborgardialog görs ofta som ett "måste". Många kommuner saknar kompetens, processer och resurser för att driva dialoger och ta hand om resultatet av dessa.
- Många uppfattar att den input man ger inte värderas då återkopplingen ofta är bristfällig eller icke-existerande.
- Det finns en generell kunskapsbrist om stadsutvecklingsprocesser hos medborgare.
- Ritningar och tekniska dokument är svåra att ta till sig.

Förståelse och engagemang ökar med bilder och andra typer av visuellt material.

- Tröskeln för att engagera sig i stadsbyggnadsprojekt är hög.



Stadslabbet: AR-app för medborgardialog i stadsutveckling

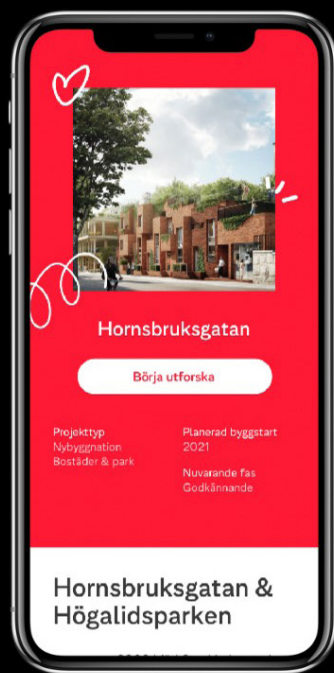
Användartest av appen Stadslabbet
på Hornsbruksgatan i Stockholm.

Stadslabbet ger användaren möjligheten att interagera med projektet på tre olika nivåer:

- 1. Upplev - användaren kan interagera med en 3D modell av projektet i skala 1:1 korrekt placerad på den aktuella platsen.
- 2. Förstå - appen visualiserar projektets förutsättningar, utmaningar och relevanta fakta i sin kontext. En tidslinje beskriver var i processen projektet befinner sig och vilken möjlighet till påverkan som finns i respektive skede. Informationslagret länkar till fördjupad information i andra kanaler.
- 3. Påverka - användaren ges möjlighet att ge feedback på förslag eller komma med egna idéer och förslag. Detta kan ske på en rad olika sätt, bland annat i form av enkäter, betygssättning och fritext.

Under utvecklingsarbetet har följande aspekter identifierats som prioriterade områden för att möjliggöra en meningsfull användning av Stadslabbet:

- Utveckla ett bredare stöd för kommuner att arbeta strukturerat och resultatorienterat med medborgardialog. Till exempel genom att ta fram ett utbildningskit med metoder och tips som hjälper tjänstemän att arbeta med medborgardialog som ett komplement till AR-appen.
- Skapa en tydlig process för återkoppling och hantering av input.
- Tydlig fysisk representation på platser för stadsutvecklingsförslag som finns tillgängliga i appen.



Introduktion
till projektet med grundläggande
fakta om förslaget och platsen runt
omkring

Tidslinje
över projektet, både vad som
hänt innan, var vi är nu och vad
som är planerat framåt



Feedback
Få förståelse för vad projektet
behöver feedback kring just nu
och hur du kan påverka

Betygsätt förslag
Titta på andras förslag och
betygsätt dessa utifrån hur
viktiga de är för just dig

Ge egna förslag
Skicka in egna förslag på vad du
tycker ska finnas eller tas bort för
att göra platsen så bra som
möjligt



Val som gjorts
under projektet presenteras så att man förstår varför förslaget är utformat som det är



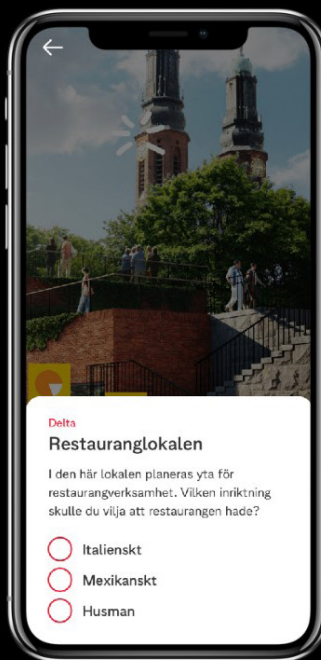
Omgivande byggnader
som är intressanta i relation till det nya förslaget presenteras för att ge en förståelse för platsen i sin helhet



Utvald kuriosa
väcker nyfikenhet om platsen och lär oss mer om staden

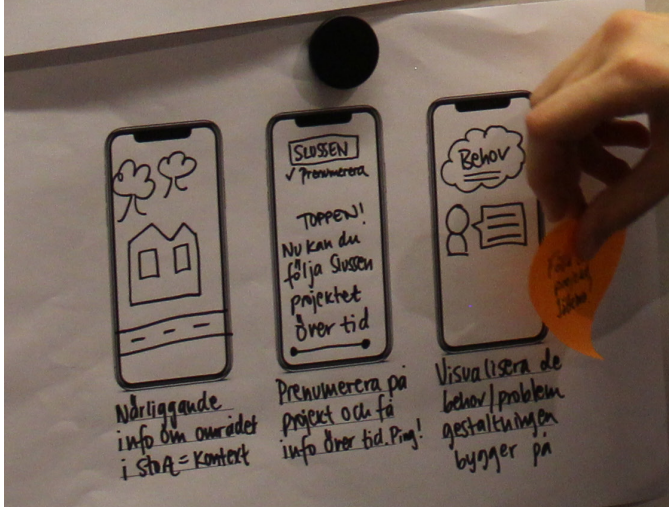
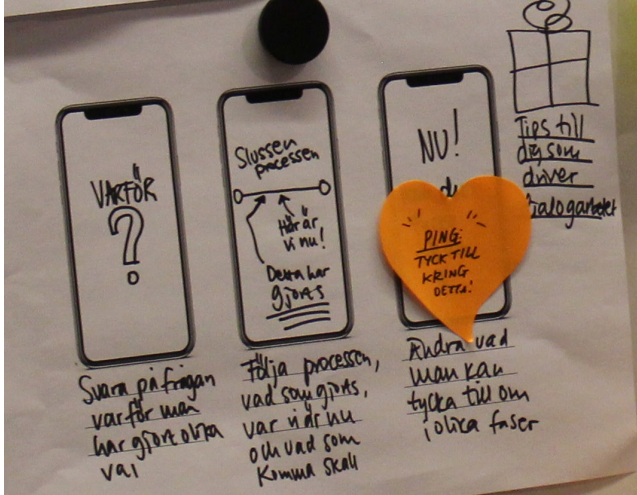
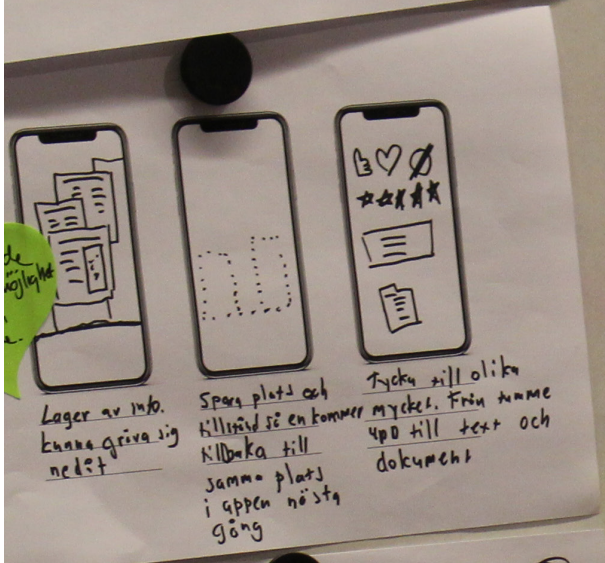
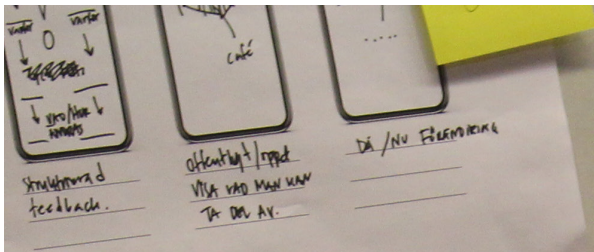


Prioritera
vad som är viktigast för dig i de fall det finns olika alternativa lösningar



Rösta
på olika alternativ för platsens utformning eller aktivitet för de som vistas i området





Engagemang

- ✓ Standardisera
 - hur spara info
 - hur visa info
 - hur processa info
- ✓ Nå nya målgrupper
 - Utöka till fler plattformar (spel?)
- ✓ Lättanvändning
 - > Bg data?
 - Konkludera utifrån andra projekt
- ✓ Använda insp med andra data/aktiviteter

Engagemang

- ✓ Det kan skapa en "giftig skanning" och bli negativ
- ✓ Vem uppdaterar?
- ✓ Kvalitet över tid
- ✓ Appen blir för stor och sen tåcker allt
- ✓ Systemåtkomst. Rätt info i rätt händer
- ✓ Bara nå ansektu-ntresserade

Visualisera baserat på förutsättningar

BÄSTA SMITT "CASE PROJECT"

Vägen framåt
Det här tror vi behöver hända
att realisera verktyget och få det
framgångsrikt

1. Börja litet, gör en PoC
2. Kommunicera kortföretag
3. Introduktör till de som ska driva - media dröglig statistik
4. Starta med ett pilotprojekt i en kommun - incitament ... bygg ut
5. Få fler kommuner att samverka - kommunövergripande projekt

POC

KOMMUNICERA
FÖR
UTVECKLING

Vägen framåt

Projektet har sedan att det offentliggjordes i våras renderat stort intresse från i första hand kommuner. Intresset för och viljan att utveckla ett bättre och mer resultatorienterat arbetssätt för dialog och samskapande i stadsutvecklingsprocesser är stort.

Projektkonstellationen med en kärna bestående av Utopia Arkitekter och Doberman kommer att jobba vidare med utvecklingen av AR-baserat stöd för dialog och samskapande. Arbetet framåt kommer att breddas för att få ett djupare fokus som inbegriper bland annat nödvändig utveckling av kompetens och metodik hos kommuner och andra tänkta användare.

Augmented Dialogue
Stockholm, December 2019

Projektteam:

Doberman
Linnéa Becker, Strateg
Herman Carlsson, Designer
Marith Fält, Producer
Sophia Rehioui, Redaktör

Utopia
Pedram Seddighzadeh, Arkitekt
Jesper Lökvist, Konzeptutvecklare

Vobling
Mira Norén, AR-utvecklare

Med stöd av
ArkDes Think Tank

Tack till
Alva Karasalo Dahlbäck, Anders
Gardebring, Ann Legeby, Charlotta
Rosén, Dan Hill, Elisabeth Ledin,
Josephine Roubert, Karin Wiber,
Karin Svensson, Kimmy Bolke, Lisa
Bonnichsen, Viktoria Brandel, Veronica
Hejdelind, Ömer Yasar

Utopia

DOBERMAN®

ArkDes

ArkDes

Think

Tank