

**Studie om e-
demokrati-verktøy:
Rapport for
hovedprosjektet**



Innhold

<i>Fakta om rapporten</i>	1
<i>Sammendrag</i>	2
<i>Introduksjon</i>	4
Hovedstudien	4
LiquidFeedback.....	6
<i>Metoder for testing</i>	8
<i>Gjennomføring av intervjuer med Drammen og Skedsmo</i>	12
Drammen	12
Skedsmo/Lillestrøm.....	14
Resultatet fra dialog med kommunene	15
<i>Oppsummering av brukertestresultater</i>	17
Gjennomføring	17
Resultater fra brukertestene	17
<i>Anbefalinger for bruk av LiquidFeedback</i>	20
Anbefalinger for videreutvikling av systemet.....	20
<i>Erfaringer fra prosjektet og generelle anbefalinger knyttet til verktøy for innbyggerdialog</i>	22
<i>Vedlegg</i>	25
Utvalgte sitater fra brukertest	25
Intervjuspørsmål: Hva føler du nå?	25
Intervjuspørsmål: Var det forståelig?	25
Intervjuspørsmål: Hvilke faser var utfordrende?	26
Intervjuspørsmål: Synes du dette er en fin måte å ytre sin mening på?.....	27
Intervjuspørsmål: Satt du fast?	27
Intervjuspørsmål: Var løsningen brukervennlig/ intuitivt?	28
Intervjuspørsmål: Savnet du noe?	28
Intervjuspørsmål: Burde lignende systemer bli tatt i bruk?	28

Intervjuspørsmål: Hva slags spørsmål burde bli stilt i et slikt system? Annet, bindende ikke bindende måling?	29
Skisser for nytt design gjort av Funka.....	29
Skjermdumper av LiquidFeedback	32
<i>Om Funka Nu AB.....</i>	40
Foretaksfakta	41
<i>Litteratur</i>	42

Fakta om rapporten

Oppdragsgiver: Kommunal- og moderniseringsdepartementet

Dag Vestrheim og Øyvind Kind Robertsen

postmottak@kmd.dep.no

Utført av: Kristian Munter Simonsen, Funka Nu AB

Andreas Jacobsen, Funka Nu AB

Johan Kling, Funka Nu AB

Vår referanse: Daniel Sørensen

daniel.sorensen@funka.com

+47 977 42 133

Undersøkelsens formål: Utredning av LiquidFeedback e-demokratisverktøy for bruk i norske kommuner 2018

Tidsperiode for undersøkelsen: 01.06.2018—06.12.2019

Sammendrag

E-demokrati, også kjent som digitalt demokrati, bruker digitale hjelpemidler for å la en så stor del som mulig av en gitt befolkning delta i lokaldemokratiet. Det finnes mange tekniske løsninger som på forskjellige måter fasiliteter e-demokrati, noen av disse er gratis med åpen kildekode mens andre har lukket kildekode og koster penger. E-demokrati benytter elektroniske løsninger for å samle stemmer, forslag, meninger og mer. Dette kan senke barrieren for å samle meninger fra en befolkning. Ved hjelp av e-demokratisverktøy kan innbyggere stemme over forslag eller fremme motforslag ved hjelp av en datamaskin eller smarttelefon. I Norge har et stort flertall av befolkningen tilgang til en datamaskin og/eller en smarttelefon samt nettilgang. E-demokratisverktøy gjør det også mulig for kommuner og andre interesserte å samle innbyggers stemmer om saker, som ellers kunne vært for dyrt eller tidkrevende å samle inn med andre metoder. Det er dog viktig for kommuner å merke seg at resultater fra e-demokratisverktøy kun er rådgivende. Derfor fungerer e-demokratisverktøy fint for å samle innbyggers syn på saker, men det er viktig å informere om at stemmer gitt kun er rådgivende.

Til tross for dette har bruken av slike verktøy i norske kommuner vært relativt begrenset. I forstudien er det blitt fremhevet en rekke slike verktøy samt hvordan de kan brukes. Kartleggingen skal inspirere kommuner til å ta i bruk slike verktøy. KMD gav Funka i oppdrag å teste om eksisterende e-demokratisverktøy er egnet for bruk i norske kommuner.

I denne studien har vi samlet informasjon fra kommuner i Norge og gjennomført brukertester med et utvalgt verktøy. Dette har vi gjort gjennom intervjuer med to norske kommuner, samt invitert et utvalg av brukere til å gjennomføre et scenario som verktøyet kunne tenkes å bli brukt til. Valget falt på LiquidFeedback i samråd med KMD og de interesserte kommunene, med utgangspunkt i forstudien Funka gjennomførte våren 2018. I forstudien samlet Funka et utvalg av e-demokratisverktøy. Fire av disse verktøyene ble fremhevet som særskilt interessante, og Funka skrev en utvidet beskrivelse av disse fire verktøyene. Fem kommuner uttrykte interesse for å teste e-demokratisverktøy. Disse fikk tilsendt beskrivelse av de fire valgte verktøyene og ble spurt om hvilke verktøy de ønsket å teste. De fleste kommunene ønsket å teste LiquidFeedback, og det ble på grunn av kostnader valgt å teste ett verktøy fremfor flere. To kommuner, Drammen kommune og Skedsmo kommune (Lillestrøm), gav uttrykk for at de ville være med på å teste LiquidFeedback og planen var at disse skulle delta på testingen. Begge kommunene trakk seg fra prosjektet før brukertesting startet. Prosjektet i sin helhet har tatt flere skarpe svinger som blir omtalt i

rapporten. I korte trekk har dette ført til at Funka har måtte tilpasse seg disse endringene og justere omfanget av verktøyet som er testet.

Verktøyet LiquidFeedback er et åpent kildekodeverktøy vedlikeholdt av Interaktive Demokratie. LiquidFeedback bygger på «liquid democracy»-metoder. Systemet lar brukere stemme over forslag, komme med motforslag og se resultater av avsteminger. Liquid democracy-metodikk lar deltakere delegerer sin rett til å stemme til noen andre fremfor å stemme direkte selv. Det ble ikke gjort noen testing på delegering av stemmerettigheter i dette prosjektet.

Bildet som dannes i dette arbeidet er at interessen for denne type verktøy er stor, men at det virker vanskelig å implementere dem. Det er tydelig at kommunene har et ønske om å samle innbyggeres syn på saker. Kommune vil også ha innbyggeres syn på saker som har forankring i politiske dokumenter. Kommunene har også visjoner om at slike verktøy vil kunne bidra positivt til innbyggerdialog i avgjørelsesprosesser. Dog blir arbeidet med e-demokratisverktøy ofte komplekst og støter ofte på uforutsette problemer, noe som gjelder både åpen kildekode-verktøy og verktøy med lisenskostnad. Det må her være sagt at dette virker som noe kommunene har et reflektert syn på, hvor en ser for seg en tydelig ansvarsfordeling i henhold til det administrative arbeidet et slikt verktøy krevet.

Vi kan se flere forbedringspotensialer i verktøyet som er testet både med tanke på design, klarspråk og universell utforming.

Brukertestene gjennomført i dette prosjektet viser at brukerne har en stor interesse for e-demokratisystemer, men også at LiquidFeedback-systemet er vanskelig å bruke. Funka har ikke gjennomført en universell utformingsevaluering av LiquidFeedback, men under brukertesting og oversetting kunne Funka sine eksperter innen universell utforming se flere universell utformingsfeil i LiquidFeedback. Etter å ha utført brukertestene, anbefaler Funka at e-demokratisverktøy brukes i kommuner, men om LiquidFeedback velges må det legges betydelig arbeid inn i å omstrukturere systemet slik at det fungerer bedre for norske brukere samt påse at systemet følger lovpålagte krav til universell utforming av IKT. Funka vurderer dette arbeidet som betydelig og anbefaler derfor kommuner å se etter andre potensielle verktøy å bruke fremfor LiquidFeedback.

Introduksjon

Våren 2018 gjennomførte Funka Nu AB, med hjelp av Empirica GmbH, en forstudie for Kommunal- og moderniseringsdepartementet (KMD) med overskriften "Bruk av digitale verktøy når innbyggerne skal være med å påvirke i kommunen". Forstudien hadde tre hovedmål:

- 1) få oversikt over eksisterende e-demokratisverktøy
- 2) gi en grundig beskrivelse av fire til fem verktøy
- 3) foreslå en plan for hovedprosjektet

Resultatet er beskrevet i rapporten fra forstudiet (*Kartlegging av digitale verktøy—KMD 2018.docx*, n.d.) (Funka 2018) og viser til det store utvalget av verktøy som finnes. I forstudien ble dedikerte e-demokratisverktøy undersøkt. Det ble også sett på verktøy som er behjelpelig for e-demokrati, men som i seg selv ikke løser alle oppgavene Funka mener et e-demokratisverktøy skal kunne løse, slike kan eventuelt bli brukt sammen med andre verktøy. Av verktøy Funka regner som fullverdige e-demokratisverktøy ble Decidcim, LiquidFeedback, CommunityMaps og My Neighbourhood evaluert av Funka. LiquidFeedback ble valgt som systemet som skulle testes av deltakende kommuner i hovedstudien. Rapportene om alle verktøyene finnes på Funka.com (*Kan digitale verktøy styrke demokrati*, n.d.).

Studien viste også at selv om det finnes mange verktøy er det i hovedsak enkle verktøy som Facebook og vanlige spørreskjemaer som brukes i kommunene. Verktøy med mer utarbeidede prosesser og funksjonalitet som tidligere har vært svært vanskelig å tilby innbyggerne, brukes i svært liten grad i Norge. Etter å ha gjennomført forstudien, valgte KMD å fortsette med en hovedstudie som hadde som mål å teste verktøy(er) i virkeligheten. I denne rapporten beskriver vi hvordan hovedstudien ble gjennomført.

Hovedstudien

Hovedstudien er basert på resultatene fra forstudien. Målet med studien var opprinnelig å teste ut ett eller flere verktøy i den virkelige verden ute i kommunene. I løpet av prosjektet har flere kommuner vært involvert og kommet med innspill og diskutert ulike typer verktøy. Av kommunene som er blitt kontaktet, valgte to av kommunene (Drammen og Skedsmo) å delta i hovedstudien.

I forstudien fordypet vi oss i fire verktøy. I samråd med kommunene ble et av disse verktøyene valgt for testing i det virkelige liv: LiquidFeedback. Verktøyet er blitt detaljert beskrevet i rapporten (*Beskrivelse av LiquidFeedback.docx*, 2018). Resultatene fra brukertestene er også presentert i

denne rapporten, samt vedlegg med brukertesterenes uttalelser om systemet. Funka har selv gjennomført denne hovedstudien, mens andre aktører, som Empirica, kun deltok i forstudiene.

Hovedstudien ble delt opp i faser. Disse fasene ble lagt med tanke på at kommune skulle være deltakende under hele hovedstudien.

Hovedstudien har bestått av følgende faser:

1. Opplæring av prosjektgruppen i Funka

Det var viktig at prosjektgruppen behersket verktøyet før det ble introdusert for kommunene og brukertesterne. Som et første ledd fikk derfor prosjektgruppen først opplæring av det tyske selskapet Intraktive Demokratie, som selv arbeider med innføring og markedsføring av LiquidFeedback.

2. Oversettelse av verktøyet

Verktøyet er oversatt til norsk bokmål som en del av tilpasningen til norske forhold. Oversettingen ble gjennomført av Funka.

3. Evaluering av verktøyet med tanke på universell utforming og brukeropplevelse.

En nøkkelfaktor for å få innbyggerne til å delta, er å gjøre det så enkelt som mulig. For å lykkes med det må universell utforming og brukeropplevelse stå sentralt. Før verktøyet ble introdusert for kommunene gjorde prosjektgruppen derfor en evaluering av LiquidFeedback, for så å gi Public Software Group tilbakemeldinger om hvilke oppdateringer som måtte gjøres.

4. Installering av verktøyet hos kommunene

Installeringen er utført av Flexiguided.

5. Opplæring av prosjektgruppene i kommunene

Funka har gjennomført arbeidsmøter med kommunene med gjennomgang av verktøyets funksjonalitet og hvordan det brukes.

6. Utarbeidelse av test-case

Etter demonstrasjon av systemet valgte kommunene å trekke seg fra videre arbeid med LiquidFeedback-systemet. Den opprinnelige planen var å designe brukertester sammen med kommunene og gjennomføre testing med innbyggere i de respektive kommunene som deltakere. Siden kommunene trakk seg, utarbeidet Funka et test-case og gjennomførte testen uten hjelp av noen kommuner.

7. Gjennomføring av test-case

For å kunne gjennomføre test-caset rent praktisk, ble verktøyene oppdatert med nødvendig informasjon og konfigurasjon. Funka har også produsert bakgrunns- og informasjonsmateriale som retter seg mot innbyggerne.

8. Brukertesting

Mens verktøyene ble brukt har Funka gjennomført både brukertester og fanget opp deltakernes meninger om systemet. Dette gjelder både eksterne brukere i kommunen og interne brukere i organisasjonen. Utvalgte tilbakemeldinger er vedlagt i «OppsummeradeBrukertesterFeedback» under kapittelet Vedlegg.

9. Evaluering

Anbefalinger som ligger til grunn i denne rapporten er basert på evalueringer om hvordan systemet er brukt og resultater fra brukertestene.

LiquidFeedback

LiquidFeedback, utviklet av Interaktive Demokratie, er et verktøy som kan brukes i beslutningsprosesser og som åpner for innspill og avstemming fra publikum. Systemet imiterer demokratiske prosesser og bygger i all hovedsak på hvor populære enkelte forslag er. Ulike forslag blir diskutert og kommentert gjennom ulike prosesser hvor prosessen avsluttes med avstemming. Verktøyet kan også brukes til å filtrere forslag som ikke når et visst antall støttepillere satt av administrator. Verktøyet tilbyr også grafisk presentasjon av avstemningsresultatene. I tekstboksen under er fasene presentert slik de ble vist for brukerne under brukertest. Disse ble direkte oversatt fra engelsk.

1. Akseptansefase

Så snart ett av forslagene i dette problemområdet når opp til kvalifiseringsgrensens første nivå med 5 tilhenger(e), vil problemområdet fortsette til diskusjonsfasen.

2. Diskusjon

I diskusjonsfasen vil problemområdet bli diskutert, og initiativtakerne har mulighet til å forbedre forslagene. Tilhengere kan også vurdere forslag til forbedringer og eventuelt opprette nye forslag.

3. Bekreftelse

Når et forslag går til verifikasjonsfasen kan det ikke lenger endres. Forslagene må i løpet av verifikasjonsfasen passere kvalifiseringsgrensens nivå 2 av 10.0% / 2 for å gå videre til stemmegivningsfasen

4. Avstemning

I stemmegivningsfasen kan alle tidligere stemmer forkastes. Det endelige resultatet vil bli beregnet når denne fasen avsluttes

Figur 1. Tekstboks som viser til de fire ulike fasene som ble presentert for brukere i brukertest.

Metoder for testing

Funka gjennomførte brukertesting for å evaluere LiquidFeedback. Brukerne ble rekruttert fra Oslo, da Drammen og Skedsmo trakk seg ut av prosjektet (mer om bakgrunnen for dette i kapitlet om intervjuer med kommunene). Den opprinnelige planen var å rekruttere testdeltakere fra deltakende kommuner, da kunne kommune selv bestemt hvilke saker som skulle stemmes over i testsenarioet, heller enn at Funka utarbeidet et scenario. Det er Funka sin mening at denne rapporten kunne holdt høyere verdi dersom kommunene var involvert i hele prosessen og valgte ut problemstillingene, og at testpersoner ble rekruttert fra respektive kommuner. Siden kommunene trakk seg er kun testpersoner fra Oslo brukt. Oslo ble valgt fordi det er her Funka Norge har sitt hovedkontor.

En nettside som beskrev en problemstilling med bruk av tekst og bilder ble lagd. Denne nettsiden omhandlet problemstillingen med hva som skal gjøres med Sukkerbiten i Oslo. Sukkerbiten er i skrivende stund et av få ubebygde områder i Bjørvika-området i Oslo. For å formidle informasjon om Sukkerbiten-området i Oslo og sakens kjerne lagde Funka en nettside alle testdeltakere fikk lese før brukertesten.

Nettsiden fremhevet at det var uklart hva som skal gjøres med Sukkerbiten, og tok opp fire potensielle bruksområder for området. Disse bruksområdene var bebyggelse, friluftsområde, bading eller fotografimuseum. Brukerne kunne stemme på disse fire bruksområdene, eller komme med deres egne forslag.

Se vedlagte skjermdumper av nettsiden:

Vær med å påvirke beslutninger i din kommune!

Benytt lenkene nedenfor for å registrere dine stemmer og

Debatt: Hva skal gjøres med sukkerbiten?

Bjørvika er ett område som har vært under rask utvikling, store bygninger har transformert området.

Selv om hvert enkelt bygg kan ta seg godt ut, blir det vanskeligere og vanskeligere å skille dem fra hverandre. Operaen, som må kunne kalles en suksess, tross mye kontroverser under planlegging og bygging, er blitt omringet. Var det sånn det skulle bli?



Figur 2. Nettsiden alle testdeltakere fikk lese før brukertesten.

Bebyggelse eller friluftsområde?

Sukkerbiten omtales som en kremtomt i Bjørvika. Øya er blitt brukt til ulike arrangementer på sommeren, og har stått igjen som en del av Bjørvika som ikke har et stort bygg. Derfor har det vekket sterke reaksjoner når planene om et nytt fotografihus er blitt mer konkretisert. Ingen har lovet noe, men Oslo Havn, som eier tomta gjennom Hav Eiendom, har sammen med Fotografihuset AS hatt en arkitektkonkurranse. 98 bidrag har kommet, og over sommeren skal vinneren velges.

Slik det ligger an nå, er det flertall i bystyret for å gi prosjektet tomme opp. Tomta er regulert for bebyggelse, men SV, MDG og Rødt har ønsket å se på muligheter for å omregulere tomta til friluftsområde. Ap har støttet Fotografihuset omtrent fra første stund. Kort tid etter at Fotografihuset AS ble etablert i 2014 utarbeidet daværende bystyrerepresentant Victoria Marie Evensen (Ap), som nå leder byutviklingskomiteen, et forslag sammen med AUF om å be daværende byråd om å utrede mulighetene for å etablere Fotografihuset.

Bading eller fotografimuseum?

Det er mye snakk om bading: Sukkerbitens venner, som hovedsakelig består av folk fra bydel Gamle Oslo som ønsker friluftsområde, drømmer om en badeøy. Oslo Høyre har sagt de vil støtte Fotografihuset hvis det også kan være rom for bading på Sukkerbiten. Men daglig leder i Fotografihuset AS, Erling Johansen, uttalte til Klassekampen nylig at Sukkerbiten ikke er et naturlig badested.

Syntes du sukkerbiten skal forbli som en bade plass eller at det skal bygges ett fotografimuseum på sukkerbiten?

Registrer dine syn på saken?

[📄 Registrer ditt syn](#)

Figur 3. Siden som viser til synspunktene om bebyggelse, friluftsområde, bading eller fotografimuseum.

Bading eller ikke:

Konflikten som har tilspisset seg dreier seg ikke kun om det. Hadde Fotografihuset blitt etablert på Sukkerbiten før jungelen av andre bygg fikk tette igjen Bjørvika, ville det neppe blitt så sterk motstand.

Hav Eiendom mener på sin side at kritikken mot byggeprosjektet er basert på misforståelser. De lover strandområde mellom Operaen og Fotografihuset. De peker dessuten på at tomta uansett er regulert til bebyggelse, og at det dermed ikke er sånn at Oslos befolkning mister et friområde. Et annet poeng de har fremmet er at Oslo Havn trenger å investere 10 milliarder kroner fram mot 2030 i infrastruktur som gjør at de kan klare seg med mindre kalområder enn før. Penger Hav Eiendom tjener på sin virksomhet skal bidra til dette.

Med et hårete besøkstallmål på 250.000 årlig, altså mer enn de aller fleste kulturinstitusjonene i Norge, vil det være nødvendig for Fotografihuset å nå ut til flest mulig av byens borgere. Det spørres om bygningsjungelen med et sterkt elitistisk preg i Bjørvika er rett plass for å tiltrekke seg besøkende utenom turistsesongen.

Fotografihuset er en god idé, og det kan bli et kjærkomment tilskudd til byen. Derfor er det synd om lokaliseringsdebatten dreper all entusiasmen før første spadetak. Men Oslos politikere bør spørre seg hvem Fotografihuset bygges for før de gir klarsignal. Å starte nok et byggeprosjekt i Bjørvika med massiv motstand gagnar verken badelystne borgere eller aktører som ønsker høye besøkstall.



Registrer dine syn på saken?

[Registrer ditt syn](#)

Figur 4. Side som viser til mer informasjon synspunktene rettet mot bading eller ikke.

Brukere ble rekruttert fra flere kilder, en av disse kildene var organisasjoner som arbeidet for å fremme mennesker med nedsatt funksjonsevne. Funka rekrutterte totalt 8 testpersoner, to av disse hadde en eller flere former for nedsatt funksjonsevne. De resterende ble rekruttert via Funka sitt nettverk eller var elever ved Oslomet – storbyuniversitetet. En av testpersonene var under myndighetsalder. Brukertesten ble utført den 27.09.2019 i Oslo sentrum.

Under selve brukertesten satt brukerne sammen i et rom og utførte oppgavene. Majoriteten av brukerne opprettet også egne forslag, og de ble bedt om å engasjere seg så mye som mulig. Brukernes identitet blir holdt hemmelig i henhold til avtalen som ble gjort med testdeltakerne, men vi kan si noe om demografien. De yngste brukerne var mellom 16 og 20, mens de eldste var mellom 50 og 60. Brukerne kom fra et bredt spekter av industrier de jobbet innenfor og inkluderte også studenter/elever. Vi gjorde brukertestene i bolker på 4 personer av gangen, slik at vi bedre kunne følge med under brukertestene. 3 ansatte fra Funka var til stede under testingen. Det er Funka sin mening at 8 testbrukere gir et representativt utvalg, men gitt større prosjektmidler kunne det vært hensiktsmessig å utføre test med flere brukere. Testen hadde også kunstig korte tidsperioder med 10-25 minutter mellom hver fase i LiquidFeedback. Ved normal bruk ville en avstemning vart en periode mellom noen dager og flere måneder, LiquidFeedback lar brukeren manuelt sette hvor lang hver periode skal være. Antall testpersoner ble vurdert til nok i henhold til forskning fra Nielsen Normal Group (Nielsen, n.d.) som fremhever at det er nok med 5 testpersoner. LiquidFeedback er dog så komplekst at det kan gi verdi å teste isolerte deler av systemet av gangen fremfor hele

systemet på en gang. Funka har testet den delen av systemet innbyggere vil forholde seg til under brukertesten. Innstillingssider, administrasjonssider og mange andre sider ble ikke testet.

Brukerne fikk en rask introduksjon i hva LiquidFeedback er før brukertesten startet. De fikk ikke opplæring i hvordan de skal bruke systemet, kun hva det gjør. Under brukertesten valgte noen deltakere å snakke til Funkas ansatte om problemene de hadde mens de gjorde testen, noen spurte også hverandre om hjelp. Funka valgte å ikke stoppe disse samtalerne, fordi vi mener liknende samtaler hadde forekommet i en virkelig situasjon der alle innbyggerne i en kommune blir invitert til å bruke systemet.

Under brukertestene ble flyten en sak går igjennom i LiquidFeedback-systemet simulert.

LiquidFeedback deler opp en avstemning i fire faser, beskrivelsen av hver fase vist i figuren over er den samme beskrivelsen deltakerne fikk presentert via LiquidFeedback under brukertesten. Merk at hver fase var kunstig kort, i virkeligheten ville hver fase vart fra noen dager til måneder. Under testing varte hver fase mellom 15 og 20 minutter. Dette kan ha bidratt til mer forvirring om hva de forskjellige fasene egentlig var blant personene som deltok på brukertesten, spesielt siden fasene var så korte i forhold til hvor lenge hver fase hadde vært i en reell brukssituasjon. LiquidFeedback sender ut eposter med status for hver fase. Funka valgte å bruke egne e-postadresser for innlogging til systemet, i stedet for brukernes, dette fordi Funka mener at det ikke hadde gitt noe verdi å teste med e-postvarsler i en så kort tidsperiode. Testpersonene ville fått mange e-poster over en kort periode heller enn sjeldne e-poster som i den virkelige prosessen, hvor hver fase varer lenger. Derfor ble ikke epostvarslene som reelle brukere av systemet hadde mottatt om for eksempel endring av faser sendt til brukerne som deltok på brukertesten.

Alle deltakere på testen fikk tilbud om å bruke en datamaskin som Funka stilte til rådighet for brukertesten, men de fikk også mulighet til å bruke egen maskin om de ønsket det. 3 av 8 deltakere valgte å bruke egen datamaskin.

Gjennomføring av intervjuer med Drammen og Skedsmo

I de kommende underkapitlene vil man få et innblikk i kommunenes holdninger og synspunkter rundt medborgerdialog generelt og verktøyet LiquidFeedback spesielt. Innblikket baserer seg på intervjuer med representanter fra kommunene.

Kommunene valgte etter å ha blitt vist LiquidFeedback-systemet å ikke fortsette med testing. I stedet har Funka utført brukertesting av systemet uten hjelp fra kommunene.

Drammen

Kommunene Drammen, Nedre Eiker og Svelvik slås sammen ved årsskiftet 2019-2020 og danner den nye kommunen, Drammen. Drammen uttaler at lokaldemokratisk utvikling var utgangspunktet for interessen i prosjektet. Med tydelig politisk kommuniserte ønsker om å anvende digitale verktøy kombinert med nye Drammens ambisjon om å bli en av Norges mest innovative kommuner, takket nye Drammen ja til å delta i prosjektet. Det var også en forventning om at å delta i forprosjektet også ville bedre ruste kommunen til å ta i bruk verktøyet når dette eventuelt blir aktuelt. Drammen kommune kommuniserer også at Funkas tilknytning til prosjektet gav en trygghet for at dette var verdt å satse på. Et sideprosjekt i kommunen med samme målsetting (innbyggerdialog) ble lagt på is da dette prosjektet ble satt i gang. Drammen kommune uttrykte store forventninger til dette pilotprosjektet.

Rollen som kommunene vil spille i et slikt system vil reflektere hvilke saker som blir tatt opp i systemet. Derfor var det viktig for prosjektgruppen å få et tydeligere innsyn i hvordan Drammen kommune ville anvende systemet. Ønsket var tredelt, dog med vektlegging på punkt 1 og 2.

1. Få tilbakemeldinger fra innbyggerne på ulike planer for og forslag til etablering og utvikling av den nye kommunen. Dette var viktig for å skape trygghet for de politiske beslutningene. Ved hjelp av digitale verktøy ville kommunen kunne nå langt flere.
2. Motta ideer/innspill fra innbyggere knyttet til ulike tema.
3. Ha dialog med grupper/mer avgrensede miljø om spesifikke problemstillinger.

Motivasjonen til å ta i bruk et slikt system er også veldig sentralt. På kort sikt uttalte Drammen kommune at det å skape en god forankring blant innbyggerne når beslutninger tas står sentralt, spesielt i overgangsperioden til Nye Drammen kommune, samt å skape begeistring og oppnå bredere oppslutning omkring det å jobbe mer digitalt. På lengre sikt var målet å kunne utvikle ulike digitale dialogverktøy og skape en kultur og organisasjonsmessig struktur hvor digital dialog er regelen og ikke unntaket.

Oppfølging av forslag og tilbakemeldinger står også sentralt i et slikt system. På kort sikt ser Drammen kommune at alle innspill vil bli videreført gjennom de samme kanalene som forslag som kommer fra dagens fysiske møtearenaer. På lengre sikt ser kommunen det som gunstig å utvikle et eget system og en egen kultur for systematisk oppfølging av digitale innspill.

Drammen mener også at behovet for organisering bak systemet vil bli innfridd på bakgrunn av at innovasjon og digitalisering er ett av åtte satsningsområder for den nye kommunen. Drammen fremhever en faglig sterk digital stab og digitale agenter som ankerpunkter for vellykket organisering bakom verktøyet.

På spørsmål om hvilke hovedårsaker som gjorde at det ble besluttet å avslutte testing av LiquidFeedback, ble følgende punkter fremhevet:

- a. Manglende brukervennlighet. Verktøyet ble både av prosjektgruppen og den politiske styringsgruppen oppfattet som alt for krevende og vanskelig tilgjengelig. Brukerreisen var ikke tilstrekkelig intuitiv, og motivasjonen ble umiddelbart svekket.
- b. Manglende fleksibilitet. Vi hadde mange innspill til helt nødvendige forbedringer som i liten grad kunne tas hensyn til, blant annet at løsningen utelukkende var basert på tekst, og at det ikke var mulig å legge til bilder, kart eller video eller kommunisere ved hjelp av ikoner slik man forventer av en digital løsning i dag. Dessuten ble selve dialogen alt for tidkrevende og omstendelig, siden verktøyet er basert på tidsintervaller der man må vente oppslutning før diskusjonene kan starte.

Drammen fremhever følgende forbedringspotensialer for e-demokratiprojektet som LiquidFeedback brukes i:

1. Vi burde fått en bedre innføring/orientering om verktøyet på et tidligere tidspunkt – helst før beslutning om deltakelse ble tatt. Vi prøvde å

undersøke gitte referanser fra prosjekter i Tyskland og Italia, uten hell. Første "møte" med LiquidFeedback ble derfor litt sjokkartet – for hele vår prosjektorganisasjon. Noen fant det helt uforståelig at vi hadde takket ja til et slikt verktøy.

2. Når svakhetene med verktøyet ble avdekket, og begge pilotkommunene uttrykte skepsis, burde initiativtaker og prosjekteier KMD satset større ressurser på å få dette til. For oss er det litt uforståelig at pilotarbeidet er så lite helhjertet når det etableres et eget departement for digitalisering. Vi hadde helt andre forventninger. Opplever at vi derfor heller ikke fikk utnyttet den kompetansen Funka reelt sitter på.
3. Manglende fleksibilitet i LiquidFeedback-verktøyet. Vi hadde mange innspill til helt nødvendige forbedringer som i liten grad kunne tas hensyn til. Blant annet at løsningen utelukkende var basert på tekst og at det ikke var mulig å legge til bilder, kart, video eller kommunisere ved hjelp av ikoner slik man forventer av en digital løsning i dag.

Skedsmo/Lillestrøm

Kommunene Skedsmo, Fet og Sørumsund slås sammen ved årsskiftet 2019-2020 og danner den nye kommunen Lillestrøm. Det var Skedsmo kommune som var den deltakende kommunen i dette prosjektet. Lillestrøm/Skedsmo uttaler at det har vært særlig fokus på problematikken rundt avstand mellom innbygger og forvaltning. Lillestrøm kommune ønsker å bidra til inkludering og medvirkning. Det fremheves at både Lillestrøm/Skedsmo, og andre kommuner, har vært for lite aktive på denne fronten.

Måten systemet ville bli brukt av Lillestrøm/Skedsmo er å få innspill på planer og prosesser som blir arbeidet med. Det å få innspill på ideer helt fra «scratch» blir også fremhevet som et potensielt anvendelsesområde.

På spørsmål om hva en ønsker å få ut av prosjektet blir relevans og anvendbarhet for innbyggerne fremhevet. Hvordan selve håndteringen av forslag og tilbakemeldinger ville bli håndtert hadde ikke kommunene gjort seg noen tanker rundt før brukertestene ble gjort. Etter å ha blitt spurt om noen spontane tanker blir spesielt muligheten til å lage integrasjon mot arkivløsning og sømløs dialog mot leverandøren av LiquidFeedback fremhevet som gode løsninger.

Rent administrativt ser kommunene for seg at det bak kulissene må være en systemansvarlig som ivaretar kvaliteten til løsningen, både teknisk og brukeropplevelsesmessig. Også dedikerte personer som markedsførere og kommuniserer både utad og internt om løsningen er ønskelig.

Viktige aspekter angående hvorfor en besluttet å avslutte videre testing av LiquidFeedback:

- For lav kvalitet på brukeropplevelsen. Selv interne prosjekter har avstått å bruke systemet grunnet kompleksiteten.
- Lite intuitivt.
- Antall faser i prosessen er for omfattende og tungvint for brukerne. I det minste burde det vært mulig å bestemme kompleksiteten i hvert enkelt brukstilfelle.
- Manglende støtte for norske felleskomponenter, som innlogging med ID-porten, FEIDE o.l. Usikkerhet om dette var mulig å integrere på et senere tidspunkt førte til mye usikkerhet.

Positive aspekter med systemet ble også fremhevet. Følgende punkter ble tatt opp:

- Motoren bak gir mening.
- Bruken av kjent funksjonalitet for å støtte saker, dvs. «Like» knapp er smart. Det senker terskelen for bruk.

På spørsmål om videre arbeid med å finne alternativ løsning for digitalt verktøy for e-demokrati fremheves det at inntil videre blir fokuset satt på sammenslåingen mellom kommunene. Det fremheves dog at behovet ikke blir borte og at ønsket om å være offensive på digitale medvirkningsløsninger er tilstede. En mulig vei å gå er å evaluere andre løsninger sammen med andre kommuner som deler samme ambisjon, f.eks. Drammen og Asker. Potensialet for å etablere fellesprosjekter for å finne ut av hva vi trenger, og kvaliteten på en mulig første versjon er tilstede. Drahjelp fra KMD med flere er ønskelig.

Resultatet fra dialog med kommunene

Dialogen med kommunene førte til en god forståelse av hvilke type saker en ønsker å bruke slike verktøy til, som videre førte til en mer relevant testcase når brukertestene ble gjennomført. Under testperioden ble mindre saker som gjerne kunne skape lokalt engasjement tatt opp som relevante saker for testscenarier.

Som en del av prosjektet har vi oversatt LiquidFeedback til norsk bokmål for å kunne utføre testing med kommunene.

Under arbeidet med kommunene kom det frem flere problemer rundt universell utforming og anvendbarheten av LiquidFeedback. Funka har sendt inn forbedringspunkter knyttet til oppdateringer av løsningen til Public Software Group/Interaktive Demokratie. Disse forbedringspunktene ble ikke løst i løpet av tiden kommunene deltok i prosjektet. Enkelte punkter ble imidlertid løst av Public Software Group/FlexiGuided før Funka gjennomførte brukertestene. Funka har sendt en liste over universell utformingsforbedringspunkter og forslag på forbedret anvendbarhet gjennom skisser for et nytt grensesnitt til FlexiGuided, som på daværende tidspunkt var utviklerne bak LiquidFeedback (vedlagt lenger ned i denne rapporten). FlexiGuided ba om betaling for å fikse de fleste problemene, men prosjektet hadde ikke midler til å betale for feilrettingen. Siden LiquidFeedback er et åpent kildekodeprosjekt ville det også vært mulig for andre å løse disse problemene.

Verktøyet kan brukes i dag, men det må foreligge en gjennomtenkt plan og flere tilpassinger må gjøres for at implementeringen skal bli bra. Inkludert i disse tilpasningene må løsningen følge forskrift om universell utforming av IKT-løsninger, få en egen stil som passer til de forskjellige kommunene og et betydelig arbeid bør gjøres for å gjøre løsningen både lettere å bruke og forstå. Det er også viktig å bemerke seg at implementasjon for nasjonal ID-port ikke har blitt bygd til systemet.

Oppsummering av brukertestresultater

I dette kapitlet gjennomgås gjennomføringen og resultatene fra brukertestene.

Gjennomføring

Utvalget av brukertestere ble bestemt til å være så representativt som mulig. Både alder, kjønn og funksjonsevne var sentrale faktorer da utvalget av testpersoner ble rekruttert. Aldersspekteret var fra 18 til 55 år, 3 av deltakerne var kvinner mens 5 av deltakerne var menn. Personer med konsentrasjonsvansker og visuelle funksjonsnedsettelse også var representert i testingen. Gjennomføringen av testene ble gjort i Oslo sentrum og ble beregnet til å ta ca. 1,5 time per person.

Brukertesting ble gjennomført i grupper av 3-4 personer sammen. Under testing ble saken om hva som skal gjøres med Sukkerbiten (fotomuseum eller badeområde) brukt som case. Etter alle fasene var gjennomført ble brukerne intervjuet alene for å unngå påvirkning fra andre deltakere. Sammendrag av de største funnene er gjengitt under, og svarene fra brukerne kan leses i vedlegget (Simonsen, 2019).

Resultater fra brukertestene

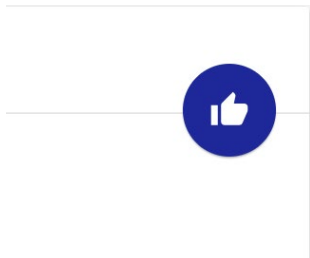
Alle brukere som deltok på brukertesten, stilte seg meget positive til denne type løsning. De satte pris på muligheten til å få sin stemme hørt, og enkelte stilte seg også undrende til hvorfor slike systemer ikke allerede er i bruk. Brukerne var også fornøyd med den tiltenkte funksjonaliteten med systemet, men innstillingen til selve LiquidFeedback-systemet var ikke like god. Noen av brukerne stilte spørsmål om kommunene virkelig skulle ta i bruk LiquidFeedback. Det ble også kommentert at systemet virket noe uferdig.

Flere av deltakerne rapporterte at de slet med å forstå forskjellen på de forskjellige fasene. Det var spesielt de tre første fasene testdeltakerne slet med å forstå forskjellen på. Fasene var:

- Akseptansefase
- Diskusjon
- Bekreftelse
- Avstemming

Alle fasene hadde en beskrivelse, men noen av deltakerne fant ikke denne beskrivelsen (se beskrivelsen i figur ovenfor). Ikke alle som fant den forstod forskjellen på de forskjellige fasene, selv med forklaringen gitt av LiquidFeedback.

Noen deltakere uttrykte at det var noe rart å klikke på en like-knapp for å vise støtte for offentlige prosjekter i en demokratisk prosess. Andre følte at dette var gjenkjennelig. Det var delte meninger om hvorvidt dette er et ikon som burde brukes eller ei.



Figur 5. Et ikon som viser til tomme opp.

For å lage egne forslag eller endre på forslag måtte deltakeren klikke to ganger på forskjellige sider. Noen av deltakerne uttrykte at de syntes det var tungvint og savnet muligheten til å gjøre alt som trengs for å publisere på en og samme side.

Brukerne rapporterte gjennomgående at løsningen i sin nåværende form har problemer med klarspråk, og flere brukere sa at de ikke helt forstod hva ordene betydde. Delvis var problemet en følge av dårlig oversetting, men utfordringene skyldtes også hvor tekstene var plassert i LiquidFeedback. De forskjellige områdene tekstene i LiquidFeedback er plassert i tillater ikke alltid nok ord til å kunne gi en god nok forklaring. Det er dog fortsatt behov for klarspråksarbeid i den norske oversettelsen av LiquidFeedback.

Deltakerne var også usikre på resultater av avstemninger i LiquidFeedback-systemet ville være bindende eller rådgivende for kommuner. Informasjon om hvorvidt resultater er rådgivende eller bindende bør presenteres tydelig for alle som stemmer i systemet. Om dette ikke er klart, kan en tenke seg at det vil skape misnøye hos enkelte brukere som oppfattet avstemningen som endelig og ikke veiledende.

Deltakere uttrykte også et ønske om å kunne skrive kommentarer til forslag. Slik systemet er nå kan man kun kommentere på forslag man er enig i eller lage motforslag. Det er også mulig å diskutere eksisterende forslag slik at brukernes ønsker om endringer i forslaget eller spørsmål til forslaget kunne bli besvart.

Generelt ga brukerne tilbakemelding om at de syntes systemet var vanskelig å navigere i, og enkelte uttrykte at systemet føltes som «å bla igjennom papirer».

Anbefalinger for bruk av LiquidFeedback

Verktøyet introduserer nye muligheter for innbyggerdialog. Mange kommuner bruker i dag Facebook for å få innspill, men den strukturerte diskusjonsprosessen i LiquidFeedback muliggjør en mye grundigere dialog, noe som gjør det enklere for kommunen å ta stiling til resultatet. Samtidig er det en utfordring å ta i bruk et verktøy som ikke er basert på en etablert metode. Det er også vanskelig for virksomheten å forstå hvordan verktøyet skal brukes dersom de ikke har kunnskap om prosessen og selve formålet med verktøyet. Derfor anser vi det som viktig at det foreligger en tydelig plan for hvordan, hvor og når verktøyet skal settes i drift for første gang, slik at bruken blir konkretisert for de ansatte i kommunene som skal bruke verktøyet.

Systemet har behov for forbedringer om det skal benyttes. I sin nåværende form følger ikke systemet de lovpålagte WCAG retningslinjene for universell utforming av IKT, og det trenger arbeid med klarspråk. Arbeid med å restrukturere hvor informasjon vises er også nødvendig.

Alle våre testpersoner viste stor interesse for e-demokrati-verktøy. Deres ønske om at et slikt system burde være i bruk kan ha påvirket resultatene brukertestene gav og motivert brukerne til å være mindre kritiske ovenfor systemet. Selv med denne interessen slet dog flere brukere med å bruke systemet på en korrekt måte, de slet også med å få med seg viktig informasjon. Dette hadde mye med hvor denne viktige informasjonen var plassert i LiquidFeedback-systemet og hvor lett teksten var å lese.

Anbefalinger for videreutvikling av systemet

- Brukeropplevelse og universell utforming i verktøyet må forbedres ytterligere. Noe av det som må gjøres er allerede sendt inn til Public Software Group, men det er behov for et mer omfattende arbeid for å få undersøkt tilgjengeligheten i hele systemet.
- Det må bli enklere å tilpasse visningen for å gjøre verktøyet mer brukervennlig i ulike situasjoner. Eksempler på ting som burde være enkle å gjøre i verktøyet:
 - Tilpasse farge, font og form. Dette er mulig i dag, men krever utviklerkompetanse. Vi mener dette burde kunne gjøres av en administrator.

- Tilpasse visningen slik at organisasjonen kun ser de delene som er relevant for den.
- Gjøre det enkelt for organisasjonen å tilpasse muligheter for tekstredigering i verktøyet. I dag finnes det et tekstredigeringsverktøy, men det burde vært en enkel innstilling i verktøyet som bestemmer om deltagerne for eksempel skal få legge til bilder eller ikke.
- Informasjonsmateriale på norsk hadde vært til stor hjelp.
- Verktøyet bør også oversettes til de største minoritetsspråkene.
- Det bør gjøres grundig analyse av designet til systemet og finne bedre steder å plassere tekst og annen informasjon i systemet.
- Det bør bli gitt tydelig informasjon til deltakere om de er anonyme ovenfor andre deltakere. Det bør også gjøres en vurdering om deltakere skal få lov til å uttrykke sine meninger anonymt. Dette kan føre til at flere er villig til å dele sine meninger, men det kan også senke terskelen for blant annet hatefulle ytringer, hersketeknikker og lignende. Selv om deltakere er anonyme for hverandre kan de være kjent for administratorer i kommunene som tar i bruk e-demokratisverktøyene.

Erfaringer fra prosjektet og generelle anbefalinger knyttet til verktøy for innbyggerdialog

Prosjektet har hatt til hensikt å tilrettelegge for og inspirere til innføring av nye digitale verktøy for innbyggerdialog. I løpet av prosjektet har vi møtt på en rekke utfordringer som delvis forklarer hvorfor denne type verktøy ikke er blitt tatt i bruk slik man hadde håpet på. Samtidig har prosjektet gitt verdifull kunnskap om hva en kommune som ønsker å ta i bruk slike verktøy bør ta hensyn til både før valg av verktøy tas og når et verktøy er tatt i bruk. Dette kapitlet peker på noen fallgruver og oppsummerer viktige erfaringer.

- Det finnes mange forskjellige verktøy som kommer fra ulike deler av verden. Det har kommet tydelig frem at det er utfordrende å ta et system, som er utviklet for en type kultur og brukere innenfor en spesifikk region, og innføre dette i en annen kultur eller region. Brukernes forventninger til design og funksjonalitet varierer fra land til land. Selv mellom to så like land som Norge og Sverige finnes det variasjoner. Det betyr at man må gjøre en grundig vurdering, uavhengig av hvilket system man velger, knyttet til hvordan brukerne i det landet man har tenkt å implementere verktøyet klarer å håndtere grensesnittet. Det er ikke så enkelt som å bare endre utseendet, det kan handle om hele grunnkonseptet. Det er derfor viktig å gjøre en grundig evaluering spesifikt for landet systemet skal brukes i.
- Feil verktøy til en gitt oppgave kan gjøre oppgaven vanskeligere. Dette gjelder like mye verktøy for innbyggerdialog som for hammer og sag. Mange av de verktøyene vi har sett på i prosjektet har et avgrenset formål. Det er verktøy for å føre en dialog rundt forslag, verktøy for å planlegge sammen med innbyggerne, verktøy for å gi innbyggerne informasjon om kommunenes budsjettarbeid med mer. Hvert verktøy kan være interessant for mange ulike deler av kommunal sektor, men de fleste delene av en organisasjon trenger ikke å kunne eller bruke alle verktøyene. Når et bestemt forvaltningsorgan, eller en del av kommunen har behov for å involvere innbyggerne rundt en bestemt sak/formål, så må ansatte kunne

henvende seg til en intern ressurs i kommunen. Det er denne ressursen som skal hjelpe virksomheten å velge verktøy, sette opp det aktuelle prosjektet og hjelpe til med gjennomføringen. Slik vi ser det er dette den eneste måten å virkelig få verktøyet i bruk og samtidig sikre kvalitet, kontinuitet og en kanal for innbyggerdialog i kommunen. Det er Funka sin mening at når en plattform først blir valgt bør kommuner etterstrebe å holde seg til denne, slik at innbyggerne bygger opp en relasjon og fortrolighet til plattformen.

- Innbyggerne må bli engasjerte. Dette kan gjøres på forskjellige måter, for eksempel gjennom innbyggerpaneler og engasjement rundt relevante saker, via offentlig tilgjengelig informasjon og å la innbyggere stemme i saker som kan passe i e-demokratisverktøy, samt få frem forslag om forskjellige saker. E-demokratisverktøy kan senke barrieren for å delta i innbyggerdialog og kan fremstå som mer offisielt og seriøst enn løsninger som avstemninger på Facebook. Et innbyggerdialogverktøy som er vanskelig å bruke kan dog ha den effekten at det øker fremfor å senke barrieren for å delta i innbyggerdialog.
- En viktig faktor for å skape engasjement, handler om at politikerne må være forberedt på å slippe til innbyggerne. Hvis det arbeidet de gjør ikke har noen positiv effekt på de involverte, kommer de heller ikke til å bruke verktøyet igjen. Alle forslag fra innbyggerne skal selvfølgelig ikke gjennomføres, men alle seriøse innspill må i det minste opp på agendaen.
- E-demokrati krever aktivt og kontinuerlig arbeid fra kommunen sin side på ulike nivåer for å opprettholde og spre innbyggernes interesse for valgte e-demokratisverktøy.
- Det bør gjøres en grundig behovsanalyse før et nytt verktøy eventuelt velges. Å velge verktøy før en grundig behovsanalyse er gjort for så å se om verktøyet passer kan resultere i mye arbeid lagt ned i å evaluere et system som ikke dekker de behovene norske kommuner har.

- Noen i organisasjonen må beherske systemet nok til å kunne utføre enkle oppdateringer knyttet til grensesnittets utseende og funksjon.
- Organisasjonen må ha en plan for hvordan og hva verktøyet skal brukes til, før det implementeres i virksomheten.
- Det må foreligge et politisk vedtak om at alle initiativ som kommer inn og som går videre til avstemning, faktisk blir adressert og evaluert av kommunen.
- Det må finnes en tydelig kommunikasjonsplan, både gjeldende informasjon om at systemet finnes, hvordan det fungerer, men også med tilbakemeldinger på det som har blitt diskutert og stemt på i systemet.
- Det må kommuniseres tydelig om hva resultatet fra innbyggerdeltakelsen blir. Det var uklart for deltakerne i brukertesten om avstemning var bindende for kommuner. Kommuneloven åpner ikke for at slike avstemninger kan være bindende, men dette ble ikke tydelig kommunisert til brukerne i LiquidFeedback-systemet.

Vedlegg

Utvalgte sitater fra brukertest

De utvalgte sitatene vedlagt under er hentet fra brukertestene gjennomført av Funka. Svarene er altså ikke fullstendige, men destillert slik at det i hovedsak er meningsbærende utsagn fra brukerne som er vedlagt.

Intervjuspørsmål: Hva føler du nå?

- Uvanlig grensesnitt. Høy brukerterskel.
- Ser behov for å gjennomføre slike prosesser.
- Funksjonaliteten er grei nok men det holder ikke mål brukergrensesnittmessig.
- Jeg føler meg inkludert.
- Selve systemet var jeg ganske fornøyd med.
- Det var litt vanskelig å forstå hva man skulle gjøre.
- Så ikke når det kom nye forslag.
- Selve stemmingen ble organisert på en bra måte.
- Burde vært en bedre oversikt over de forskjellige fasene, hvordan jeg kommer meg til dem og hva jeg skal gjøre i den.
- Jeg forstod heller ikke hvordan bekreftelsesgrensen fungerte.
- En morsom måte å få være med å medvirke på det som skjer i området.
- Det er veldig interaktivt.
- Litt forvirrende, det var en del som var litt vanskelig og det var litt vanskelig å skjønne nøyaktig hva som skjedde.

Intervjuspørsmål: Var det forståelig?

- Er verifikasjonsfasen det samme som bekreftelsesfasen?
- På avstemningen er det ikke visuelt klart for meg om jeg kan sette rekkefølge.
- Jeg var ikke trygg når jeg starta, ikke trygg underveis og heller ikke trygg når jeg avga stemme.
- Det var en del vanskelige ord.

- Fonten var for liten.
- Jeg skjønnte ikke hvem som kunne se mine kommentarer.
- Det var vanskelig å skjønne hva jeg skulle gjøre, hvor jeg skulle trykke.
- Ser ganske rotete ut.
- Litt for kronglete prosess.
- Minst forståelig var diskusjonsfasen.
- Manglet veiledning, jeg slet med å forstå prosessene.
- En del ting som var mindre forståelig, litt forvirrende.
- Avstemningsbiten tok jeg litt tid før jeg fant ut hvor jeg skulle gå for å stemme.
- Det så ut som det gikk an å publisere nye forslag men så gikk det ikke allikevel.
- Tydeligere de forklaringene underveis.
- Det var en del småting det ikke var så lett å forstå.

Intervjuspørsmål: Hvilke faser var utfordrende?

- Slet litt med avstemningen.
- Vanskelig å finne knappene.
- Følte at det var en brukerterskel.
- Vanskelig å navigere seg til den funksjonaliteten jeg ville ha.
- Det en del vanskelig språk.
- Jeg er usikker på hva som forventes av meg, vet ikke om jeg tolket det jeg skulle gjøre riktig.
- Hva vil egentlig systemet ha av meg her?
- I diskusjonsfasen ble boksen borte heletiden, på avstemning likte jeg ting.
- Jeg skjønnte ikke forskjellen på denne fasen og den første fasen, det var en forskjell men...
- Jeg skjønnte ikke at det var prioritert innenfor de forskjellige boksene.
- Jeg sleit med å forstå forskjellen på fase, alle fasene frem til avstemning var jo ganske like.
- Forskjellen på de tre første var ikke åpenbar for meg.
- Det var litt vanskelig å forstå endringsforslag og hvordan man kunne diskutere forslagene.

Intervjuspørsmål: Synes du dette er en fin måte å ytre sin mening på?

- Det burde vært mer anonymt enn det er her.
- Helt klart ja, veldig klart ja. Men ikke dette systemet.
- Ja, kort svar ja.
- Du kan nå folk som ellers ikke er engasjert i politikk som kan gi mye mer engasjement og liv i sakene.
- Det basic systemet er ganske OK men diskusjonen er litt wonky.
- Jeg tror det ville påvirket hva jeg ville sagt og ikke sagt om jeg fikk være anonym.
- Konseptet er jo fint, men gjennomførelsen var litt vanskelig.

Intervjuspørsmål: Satt du fast?

- Ja med en gang, og hver gang det var en ny fase sleit jeg litt med «hvor var jeg nå».
- Folk som ikke har like god tålmodighet vil nok sitte fort fast.
- Ja, satt fast i bekreftelsesfasen. Det var ikke tydelig hva som var forventet av meg.
- Kanskje litt på diskusjon fordi det var boksen som ble borte og kom tilbake igjen, den var litt rart.
- Det var vanskelig navigasjon.
- Det stod man kunne forbedre forslagene men det følte jeg at jeg allerede hadde gjort i akseptfasen.
- De siste fasene var vanskelig å forstå hva jeg skulle gjøre i. Der måtte jeg få hjelp med.
- Det var ikke så oversiktlig hvordan ting fungerte, bekreftelse forstod jeg ikke helt hva var.
- Tok en del tid før jeg fant ut hvordan jeg involverte meg, skulle vært instruksjoner om hva man kunne gjøre for å gjøre ting der du leste om forslagene, måtte i stedet bla meg ned i menyen.
- Bekreftelsesfasen, hva som skjedde da fikk jeg ikke med meg. Og det med «implementering av endringsforslag» var uforståelig for meg.
-

Intervjuspørsmål: Var løsningen brukervennlig/ intuitivt?

- Nja, ligger litt på kanten.
- Nei. Slik jeg oppfatta det så oppfattet jeg det som noe gammeldags i brukergrensesnittet.
- Språket var vanskelig å forstå, Det er for avansert språk.
- Ja det var ganske tydelig men i starten var det vanskelig å skjønne hva jeg skulle gjøre.
- Ja men det kunne vært bedre, det var vanskelig å se forskjell på fasene.
- Delvis, jeg har sett verre. Men jeg syntes det kan generelt være mer tydelig, det bare så ut som om ting var på feil sted igjennom nesten hele prosessen.
- Systemet føltes som å bla igjennom papirarbeid.
- Ja på mange måter. Noen ting var gode mens andre ting kunne vært litt tydeligere.
- Nei.

Intervjuspørsmål: Savnet du noe?

- Jeg føler at jeg ikke får noe introduksjon, det var en «hva skjer nå» følelse når jeg kom inn.
- Skulle vært en tutorial side som ligger på forsiden.
- Det er nyanser men jeg tror det er tilstrekkelig med funksjonalitet, men brukergrensesnittet bør man ta en runde til på.
- Større font.
- Jeg savnet veiledning på fasene, tydelighet om hva jeg skulle gjøre.
- Jeg savnet tydelig veiledning og mulighet til å diskutere uten å komme med formelle forslag.

Intervjuspørsmål: Burde lignende systemer bli tatt i bruk?

- Ja, fordi man da har muligheten til å kunne få med flere i debatten.
- Ja.
- Om de bare fikser noen småting, men ja liknende systemer hadde vært fint.
- Ja det syntes jeg, det er bra at befolkningen kan være med å påvirke.
- Ja det syntes jeg.
- Ja. Det med mulighet til å medvirke er viktig, også for kommunen slik at de ser hva folk egentlig mener.

- Ja. For at folk skal kunne være mer involverte i avgjørelser.

Intervjuspørsmål: Hva slags spørsmål burde bli stilt i et slikt system? Annet, bindende ikke bindende måling?

- Innhente veiledning for kommunen i gitte spørsmål.
- Det var ikke klart om det var veiledende eller bindende avstemning.
- Spørsmål hvor det er i utgangspunktet er allment akseptert at det er flere riktige svar.
- Jeg tror ikke det egner seg på forslag hvor starten er at debatten allerede er polarisert.
- Jeg mener stemmen jeg gjorde var bindende for kommunene, ikke rådgivende.
- Jeg syntes man skal holde seg til bare nyhetsaker eller politiske saker.
- Ja den var bindende, det er det de skal gjøre.
- Det skal først og fremst omhandle ting som nye parker, nye eldresenter etc. Men store nasjonale ting kan det være kronglete å bruke slike systemer.
- Hvis du skal bygge ett nytt sykehus så kan det være en debatt om hvor ting skal ligge, lett å se argumentene for og imot.
- For meg som ser dårlig kunne det vært fint med litt tydeligere markering generelt på overskrifter og hva man kan klikke på.
- Det hadde også vært fint om timeren var live og at man kunne stemme over endringsforslag uten å måtte støtte hovedforslaget.

Skisser for nytt design gjort av Funka

Online versjon: https://oeg2zv.axshare.com/#g=1&p=first_page

LIQUID FEEDBACK

1 Notification
Help
Profile

+ Create new issue

FILTER ISSUES

Subject
Status
Filter

Sort by:

#1 Football field VERIFICATION

By Tina 01.jan 2018

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis...

Vote
3 votes

Suggest improvement
2 suggestions

Competing initiative
1 competing initiatives

#2 COMPETING INITIATIVE (1 of 1) VERIFICATION

No football fields

By Lena 01.jan 2018

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis...

Vote
7 votes

Suggest improvement
0 suggestions

Competing initiative
0 competing initiatives

#3 Parkering DISCUSSION

By Lena 03.jan 2018

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis...

Vote
4 votes

Suggest improvement
0 suggestions

Competing initiative
1 competing initiatives

The former section for "What can I do here" is integrated in the interface by placing the functionality in buttons on relevant sections, like "Notifications" and "Create new issue". Detailed instructions will be available on the "help"-page.

Visually bringing forward the filter options will help the users initial understanding of the navigation structure

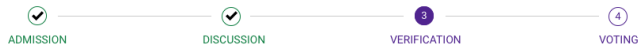
We suggest to consider a sort by option so that the the user can choose to see the newest issues first, for example if the user wants to see the issue he/she recently created.

Providing a preview of the issue and visualisation of the progress bar to give the user an intuitive recognisable effect

Consistent placement and look for available actions will give the tool a clean look and the user will quickly know what are the next possible steps.

#1 **Football field**

By Tina 01.jan 2018



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci

[Vote](#) [Suggest improvement](#) [Competing initiative](#)

3 votes 2 suggestions 1 competing initiatives

SUGGESTION FOR IMPROVEMENT (1 of 2)

[Football field in two specific parks](#)

SUGGESTION FOR IMPROVEMENT (2 of 2)

[Football field in one specific park](#)

#2 **COMPETING INITIATIVE (1 of 1)**

By Lena 01.jan 2018



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar sic tempor. Sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci

[Vote](#) [Suggest improvement](#) [Competing initiative](#)

7 votes 0 suggestions 0 competing initiatives

Recognisable progress bar with similar look as on the first page. Description of each status could also be available here.

Full issue/initiative text. A good design principle is to keep a maximum text length per line to ease readability.

The suggestions are visually connected to the related issue/initiative. Collapse/expand functionality to maintain a tidy and clean look. Implementation status of each suggestion can also be presented here.

Skjermdumper av LiquidFeedback

Vedlagt er noen skjermbilder av LiquidFeedback-systemet, her vist med Lillestrøm kommune (Skedsmo) som valgt kommune.

LILLESTRØM KOMMUNE
Fet
Skedsmo
Sorum

Innbyggerdialog • LiquidFeedback

» Kommunens planer » Innbyggerforslag #28

i40: Vi som ønsker fotografimuseum på sukkerbiten!

KristianMunter

Avvist (rang 3)

1 Ja	14% Ja
6 Nei	85% Nei
0 Nøytrale	0% Nøytrale

Fotografihuset er en god idé, og det kan bli et kjærkomment tilskudd til byen. Derfor er det synd om lokaliseringdebatten dreper all entusiasmen før første spadetak. Men Oslos politikere spør seg hvem Fotografihuset bygges for før de gir klarsignal. Å starte nok et byggeprosjekt i Bjørvika med massiv motstand gagnar verken badelystne borgere eller aktører som ønsker høye besøkstall. Derfor åpner vi for din tilbakemelding. Støtter du prosjektet kan du gi en tommel opp på dette forslaget.

UTKAST HISTORIKK (1)

Konkurrerende forslag

i42: Ja til bading på Sukkerbiten!
by Bruker8
Nådd $\geq 10/100$: 5 Ja (71%), 1 Nei (14%), 1 Nøytrale (14%)

Konkurrerende forslag i parvis sammenligning med vinner:

i45: Heller agurk enn majones på Sukkerbiten
by Bruker8

Konkurrerende forslag som ikke over kvalifiseringsgrensen andre nivå ($10/100$):

i44: Et kompromiss
by Bruker5

i41: Dinosaurstatue
by Bruker7

i46: Ja til bading.... bare hvis det er bade-bompenger!
by KristianMunter

i47: Gressplen
by Bruker7

i43: Jeg ønsker heller at det er en cafe som ikke serverer agurk og en badeplass
by Andreas Jacobsen

Hva kan jeg gjøre her?

Du har ikke stemmerett i dette forumet

- [Logg inn](#)

Dette problemområdet er lukket

Velgere

Bruker6, Andreas Jacobsen, Bruker8, KristianMunter, Johan Funka, Bruker7, Bruker5

Figur 6 Forsiden i LiquidFeedback

i40: Vi som ønsker fotografimuseum på sukkerbiten!

Utkast historikk

forfatter

compare [2019-09-27 14:23:32](#) with [2019-09-27 14:23:32](#)  KristianMunter

SAMMENLIGNE VERSJONER

Figur 7 Utkasthistorikk i LiquidFeedback

Innbyggerdialog • LiquidFeedback 🔍 Andreas Jacobsen

LILLESTRØM KOMMUNE

Fet Skedsmo Særum

Hva kan jeg gjøre her?

Jeg vil vite hva som skjer

- Se på forslagene til høyre
- Som et utgangspunkt vises kun de problemområdene der du kan delta (endre filtre øverst på listen)

Jeg vil være informert

- se dine [varslingsinnstillinger](#)
- Abonner på fagområder eller legg til interesse for forslag for å bli varslert om endringer (følg instruksjonene på fagområdet eller forslagsiden)

Jeg vil stemme

- Se gjennom forslagene til høyre og klikk 'Stem nå' for å stemme på et forslag som er i stemmegivningsfasen.

Jeg vil starte et nytt forslag

- Velg aktuelt fagområde og følg instruksjonen på den siden

Jeg vil lære mer om LiquidFeedback

- [strukturert diskusjon](#)
- [de fire fasene av en diskusjon](#)
- [preferensiell stemmegivning](#)

Registrerte deltakere (24)

Andreas Jacobsen

Bruker5

Bruker7

Bruker8

Bruker6

Johan Funka

Bruker4

Bruker3

Bruker2

ThisIsBruker1

KristianMunter

Anders

Tina Holt

Andreas (Funka)

LiquidFeedback

Lena

Øyvind KR

Dagvest

Test1

Bruker10

Bruker9

Håvard Wiik

Kristin Storløpa

sarah keller

ALLE FAGOMRÅDER
ALLE PROBLEMOMRÅDER
I ALLE FASER

Lillestrøm

1/2

» [Kommunens planer](#) » [Innbyggertilforslag #29](#)

✕ Feilet kvalifiseringsgrensens første nivå (21 dager 23:01:48 siden)

Konkurrerende forslag kom ikke over kvalifiseringsgrensens andre nivå (10/100):

[i48: Fotografimuseum på sukkerbiten](#)
by Andreas Jacobsen

» [Generelt](#) » [Innbyggertilforslag #8](#)

🗳 Ikke støttet (1 måned 6 dager siden)

👍 [i12: Sikkerbiten - Bra eller dålig?](#)
by Anders
No votes (0)

👍 [i24: Bading uten båt!](#)
by KristianMunter
No votes (0)

» [Generelt](#) » [Innbyggertilforslag #9](#)

✕ Feilet kvalifiseringsgrensens første nivå (2 måneder 5 dager siden)

Konkurrerende forslag kom ikke over kvalifiseringsgrensens andre nivå (10/100):

[i13: Anders Test](#)
by Anders

» [Kommunens planer](#) » [Innbyggertilforslag #28](#)

🗳 Fullført med vinner (2 måneder 21 dager siden)

👍 [i42: Ja til bading på Sukkerbiten!](#)
by Bruker8
Nådd ≥10/100: 5 Ja (71%), 1 Nei (14%), 1 Nøytrale (14%)

Konkurrerende forslag i parvis sammenligning med vinner:

[i45: Heller agurk enn majones på Sukkerbiten](#)
by Bruker8

👍 [i40: Vi som ønsker fotografimuseum på sukkerbiten!](#)
by KristianMunter

Konkurrerende forslag kom ikke over kvalifiseringsgrensens andre nivå (10/100):

👍 [i44: Et kompromiss](#)
by Bruker5

[i41: Dinosaurstatue](#)
by Bruker7

[i46: Ja til bading.... bare hvis det er bade-bompenger!](#)
by KristianMunter

[i47: Gressplen](#)
by Bruker7

👍 [i43: Jeg ønsker heller at det er en cafe som ikke serverer agurk og en bade plass](#)
by Andreas Jacobsen

DU HAR STEM

» [Generelt](#) » [Innbyggertilforslag #27](#)

✕ Feilet kvalifiseringsgrensens første nivå (2 måneder 22 dager siden)

Konkurrerende forslag kom ikke over kvalifiseringsgrensens andre nivå (10/100):

[i39: Statue av Kurt Nielsen](#)
by Bruker7

Figur 8 Innlogget administratorside

[🏠](#) » Introduksjon

Hurtigguide

Forslag og problemområder

I LiquidFeedback gis ingen forhåndsdefinerte spørsmål, det er derfor ikke som en spørreundersøkelse. I stedet kan hver deltaker legge inn nye forslag med et eventuelt resonnement. Så snart forslaget er lagt opp, kan andre deltakere skape alternative forslag. En gruppe konkurrerende forslag danner et problemområde. Problemområder i LiquidFeedback er nummerert med en emneknagg (for eksempel # 123), mens forslag er nummerert med en ledende "I" (I456). Et problemområde kan altså inneholde flere forslag, men kun ett forslag kan vinne.

Fagområder

Problemområder blir alltid lagt inn under et fagområde for å strukturere diskusjonen og beslutningsprosessen.

Forum

For at grupper av deltakere (for eksempel en underavdeling av en organisasjon) skal kunne diskutere og ta beslutninger, kan deltakerne være en del av ulike forum. Hvert forum kan ha egne fagområder.

Prosedyre

En policy definerer tidsløp, beslutningsdyktighet og nødvendige flertall for et problemområde i LiquidFeedback. Initiativtakerne velger en policy for deres formål når de oppretter et nytt problemområde.

Admission phase

Siden alle deltakere kan lage nye problemområder i LiquidFeedback, vil ikke alle problemområdene vekke like stor interesse for andre deltakere. Derfor må nye problemområder få en gitt beslutningsdyktighet av støttespillere for å bli akseptert for videre diskusjon. Problemområder som ikke oppnår nødvendig beslutningsdyktighet vil bli lukket etter akseptansfasen.

Discussion phase

Under diskusjonsfasen forsøker alle initiativtakerne å forbedre sine forslag og resonnement for å få flere støttespillere. Målet er å oppnå det nødvendige flertallet, og slå ut alternative tiltak.

Verification phase

Under verifikasjonsfasen blir problemområder med forslag og begrunnelse endelig, og kan ikke lenger endres. Dette er for å tilrettelegge for at støttespillere og initiativtakerne kan gjøre en ekstra kontroll. Det er fortsatt mulig å legge til konkurrerende tiltak, men de kan ikke redigeres, og vil måtte få støttespillere fra bunnen av.

Voting phase

Ethvert problemområde som når opp til den påkrevde beslutningsdyktigheten ved slutten av verifikasjonsfasen skal nå stemmes på. Under stemmegivningsfasen kan enhver deltaker avgi stemme ved bruk av et preferansesystem som gir uttrykk for individuelle preferanser mellom forslagene i tillegg til ja / nøytral / ingen stemme.

Stemmedelegering

Delegasjoner tillater en dynamisk arbeidsfordeling. En delegasjon er en proxy-setning (stemmerett ved fullmakt), kan endres når som helst, er ikke bundet til direktiver og kan delegeres videre. Delegeringer kan brukes til en hel organisasjonsenhet, for et fagområde innenfor en organisasjonsenhet eller for et bestemt problemområde. Spesifikke delegeringer overstyrer generelle delegeringer. Delegeringer brukes både i diskursen (fase 1 til 3) og stemmegivningsfasen. I tilfeller der en deltaker etter å ha delegert bort sin stemme selv utfører en aktivitet i verktøyet, vil delegasjonen oppheves.

Preferensiell stemmegivning

Hvis det er lignende konkurrerende forslag på stemmeoversikten, er det ikke nødvendig å velge en av dem. I stedet er det mulig å stemme for (og imot) så mange tiltak som man ønsker, samtidig som man kan uttrykke individuelle preferanser blant disse forslagene under stemmegivningsfasen. Disse preferansene vil bestemme vinneren dersom flere enn ett forslag har nådd det nødvendige flertallet av godkjenninger ved slutten av stemmegivningsfasen. På den måten oppfordres ingen til å stemme for et forslag bare for å slå ut en annen, og ingen oppfordres til å stemme mot et forslag bare for å øke sjansene for et annet forslag til å vinne.

Figur 9 Hurtigguide brukermanual i LiquidFeedback

Innbyggerdialog • LiquidFeedback 🔍 Andreas Jacobsen

🏠 » Kommunens planer » Innbyggerforslag #23

LILLESTRØM KOMMUNE
Fet Skedsmo Sorum

Innbyggerforslag #23

- ✓ 1. Akseptansefase (nådd 5) ⌚
- ✓ 2. Diskusjon (ferdig) ⌚
- ✓ 3. Bekrefelse (nådd 10.0% / 2) ⌚
- ✓ 4. Avstemning (ferdig) ⌚

Fullført med vinner

Du har avgitt stemme

Konkurrerende forslag

👍 [i32: Museum med badeland på taket](#)
by Bruker2, ThisIsBruker1
Nådd ≥10/100: 6 Ja (85%), 0 Nei (0%), 1 Nøytrale (14%)

Konkurrerende forslag i parvis sammenligning med vinner:

👍 [i33: Alternativer for sukkerbiten](#)
by Bruker3

👍 [i29: Vi som ønsker fotografimuseum på sukkerbiten!](#)
by KristianMunter

Konkurrerende forslag kom ikke over kvalifiseringsgrensen andre nivå (10/100):

👍 [i34: min mening](#)
by Bruker4

👍 [i36: Sukkerbiten bør få en cafe med streetfod og beholde sin bade plass.](#)
by Andreas Jacobsen

👍 [i37: Badelang på taket til et museum. \(Samme forslag som bruker2\)](#)
by ThisIsBruker1

Hva kan jeg gjøre her?

Dette problemområdet er lukket

Velgere

👤 Johan Funka 👍
👤 Andreas Jacobsen 👎

👤 KristianMunter 👍
👤 ThisIsBruker1 👎

👤 Bruker2 👍
👤 Bruker3 👎
👤 Bruker4 👍

i35: Vi som heller ønsker badeøy fremfor fotografimuseum.

👤 KristianMunter Du har avgitt stemme [vis stemme](#)

Avvist (rang 2)

4 Ja	57% Ja
1 Nei	14% Nei
2 Nøytrale	28% Nøytrale

Dette forslaget bygger seg på at et fotografimuseum ikke har behov for en så utsøkt plass som sukkerbiten. Vi mener at sukkerbiten burde bli en badeøy slik at enda flere kan nyte området, ikke bare de fotografinteresserte.

UTKAST HISTORIKK (1)

Hurtigguide Systeminnstillinger Om siden Bruksvilkår LiquidFeedback

Figur 10 Avvist resultatvisning av en sak i LiquidFeedback

Innbyggerdialog • LiquidFeedback 🔍 Andreas Jacobsen

🏠 » Kommunens planer » Innbyggerforslag #23

LILLESTRØM KOMMUNE

Fet
Skedsmo
Serum

Innbyggerforslag #23

- ✓ 1. Akseptansefase (nådd 5) ⓘ
- ✓ 2. Diskusjon (ferdig) ⓘ
- ✓ 3. Bekreftelse (nådd 10.0% / 2) ⓘ
- ✓ 4. Avstemning (ferdig) ⓘ

Fullført med vinner

📧 Du har avgitt stemme

Konkurrerende forslag

Konkurrerende forslag i parvis sammenligning med vinner.

[i35: Vi som heller ønsker badeøy fremfor fotografimuseum.](#)
by KristianMunter

👍 [i33: Alternativer for sukkerbiten](#)
by Bruker3

👍 [i29: Vi som ønsker fotografimuseum på sukkerbiten!](#)
by KristianMunter

Konkurrerende forslag kom ikke over kvalifiseringsgrensens andre nivå (10/100):

👍 [i34: min mening](#)
by Bruker4

👍 [i36: Sukkerbiten bør få en cafe med streetfod og beholde sin bade plass.](#)
by Andreas Jacobsen

[i37: Badelang på taket til et museum \(Samme forslag som bruker2\)](#)
by ThisIsBruker1

Hva kan jeg gjøre her?

Dette problemområdet er lukket

Velgere

👤 Johan Funka 👍
👤 Andreas Jacobsen 👍
👤 KristianMunter 👍
👤 ThisIsBruker1 👍
👤 Bruker2 👍
👤 Bruker3 👍
👤 Bruker4 👍

i32: Museum med badeland på taket

👤 Bruker2 👤 ThisIsBruker1

Du har avgitt stemme [vis stemme](#)

Godkjent

6 Ja	85% Ja
0 Nei	0% Nei
1 Nøytrale	14% Nøytrale

Gode initiativ bør samordnes. Bygg et bygg med stort takflate og etabler et badeland der som er åpent for publikum mot en veldig lav avgift.

Forslaget er støttet uformelt av alle mine venner.

HURRA

UTKAST HISTORIKK (1)

Endringsforslag for forbedring (2)
skrevet av forslagetts tilhengere

Navnet til badelandet!

skal men er ikke implementert !

👤 KristianMunter

stemmer | implementert:

Jeg synes at dette badeland alternativet er bra, MEN, det må få navnet Havana badeland!

Ber initiativtakeren implementere dette endringsforslaget?

LES MER / RATE SUGGESTION

Enig i dette forslaget

skal men er ikke implementert !

👤 ThisIsBruker1

stemmer | implementert:

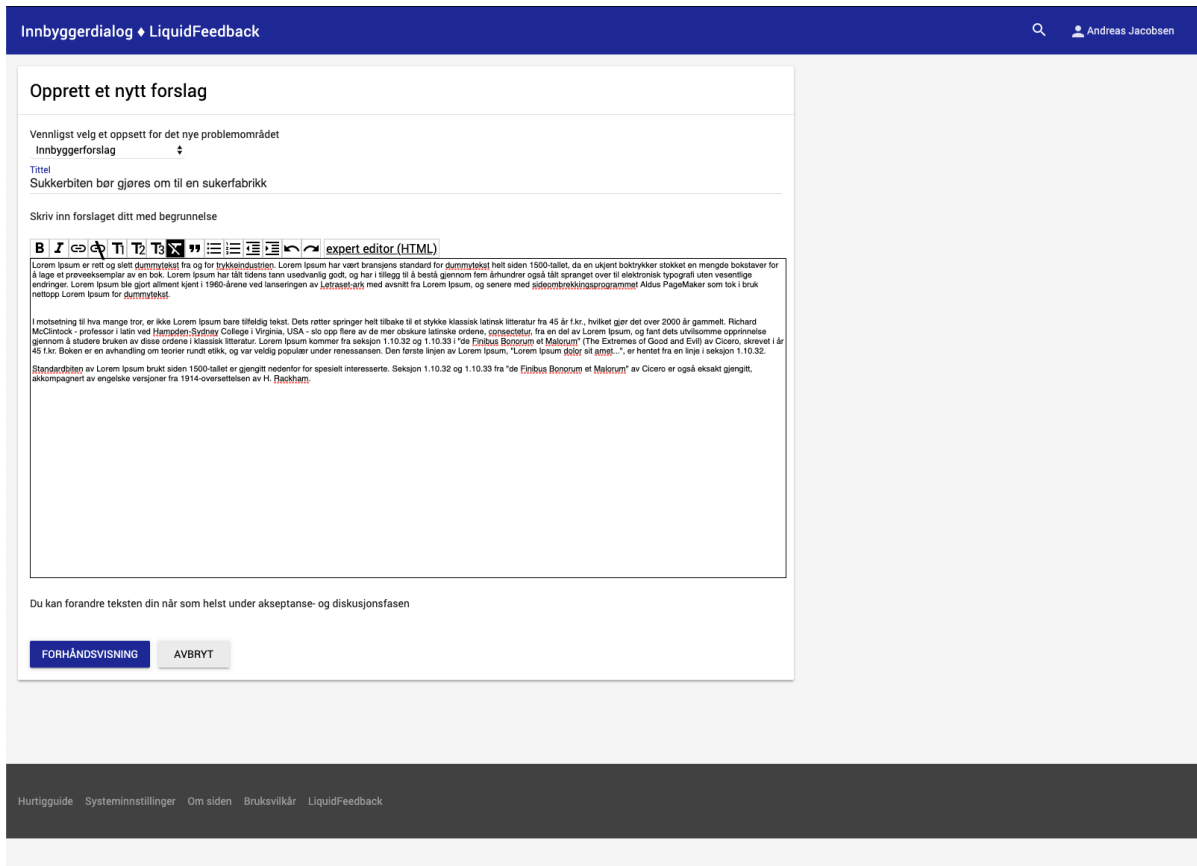
Meget bra forslag! Bør vært en kafe i nærheten.

Ber initiativtakeren implementere dette endringsforslaget?

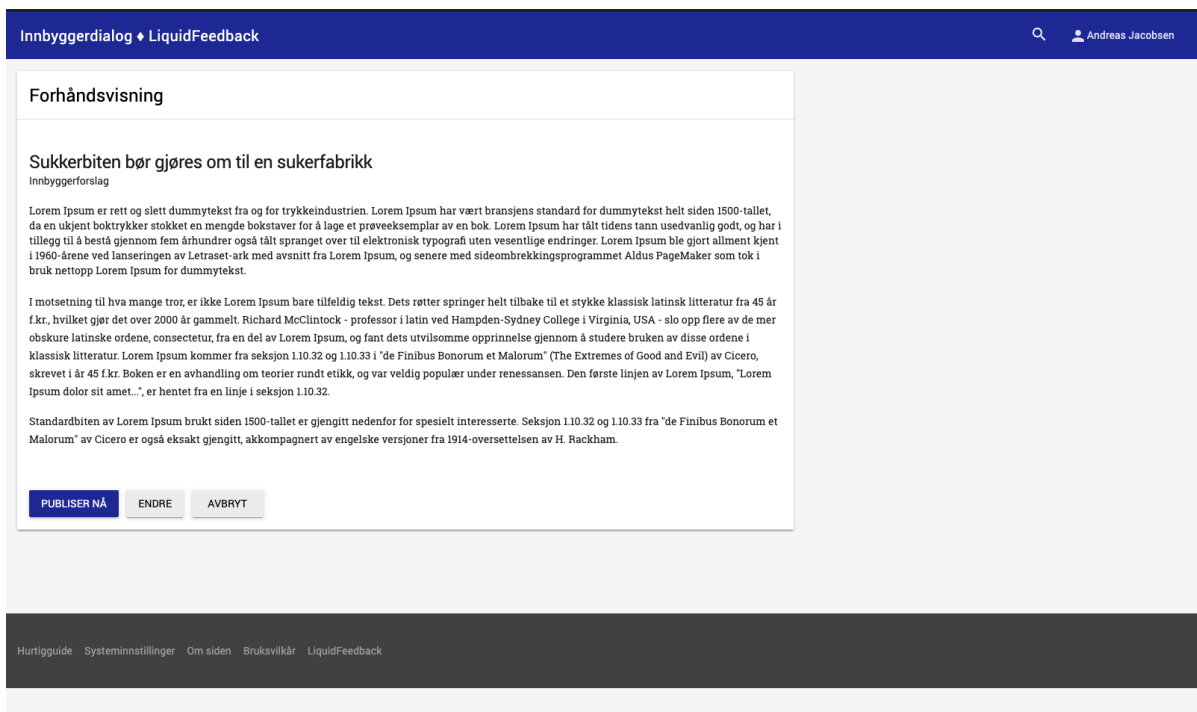
LES MER / RATE SUGGESTION

[Hurtigguide](#) [Systeminnstillinger](#) [Om siden](#) [Bruksvilkår](#) [LiquidFeedback](#)

Figur 11 Godkjent resultat i LiquidFeedback



Figur 12 Side for å opprette nytt forslag



Figur 13 Forhåndsvisning av nytt forslag

Innbyggerdialog • LiquidFeedback

Forslaget er opprettet

» Kommunens planer » Innbyggerforslag #30

LILLESTRØM KOMMUNE

Fet
Skedsmo
Serum

Innbyggerforslag #30

► 1. Akseptansefase (00:14:59 igjen)
Så snart ett av forslagene i dette problemområdet når opp til kvalifiseringsgrensens første nivå med 2 tilhenger(e), vil problemområdet fortsette til diskusjonsfasen.

2. Diskusjon (00:10:00) ⌚
3. Bekreftelse (00:10:00) ⌚
4. Avstemning (00:10:00) ⌚

👁 Du er interessert i dette problemområdet

FJERN MIN INTERESSE

Konkurrerende forslag

Foreløpig er dette det eneste forslaget i dette problemområdet, siden ingen har startet et konkurrerende forslag enda.

START ET KONKURRERENDE FORSLAG

Hva kan jeg gjøre her?

Du er initiativtaker til dette forslaget

- [rediger forslag og/eller årsaker](#)
- [inviter en annen initiativtaker](#)
- [tilbaketruek forslag](#)

i49: Sukkerbiten bør gjøres om til en sukerfabrikk

Andreas Jacobsen [beregner]

Du er tilhenger 👍
[fjern min støtte](#)

Lorem Ipsum er rett og slett dummytekst fra og for trykkeindustrien. Lorem Ipsum har vært bransjens standard for dummytekst helt siden 1500-tallet, da en ukjent boktrykker stokket en mengde bokstaver for å lage et prøveeksemplar av en bok. Lorem Ipsum har tålt tidens tann usedvanlig godt, og har i tillegg til å bestå gjennom fem århundrer også tålt spranget over til elektronisk typografi uten vesentlige endringer. Lorem Ipsum ble gjort allment kjent i 1960-årene ved lanseringen av Letraset-ark med avsnitt fra Lorem Ipsum, og senere med sideombrekingsprogrammet Aldus PageMaker som tok i bruk nettopp Lorem Ipsum for dummytekst.

I motsetning til hva mange tror, er ikke Lorem Ipsum bare tilfeldig tekst. Dets røtter springer helt tilbake til et stykke klassisk latinsk litteratur fra 45 år f.kr., hvilket gjør det over 2000 år gammelt. Richard McClintock - professor i latin ved Hampden-Sydney College i Virginia, USA - slo opp flere av de mer obskure latinske ordene, consectetur, fra en del av Lorem Ipsum, og fant dets utvilsomme opprinnelse gjennom å studere bruken av disse ordene i klassisk litteratur. Lorem Ipsum kommer fra seksjon 1.10.32 og 1.10.33 i "de Finibus Bonorum et Malorum" (The Extremes of Good and Evil) av Cicero, skrevet i år 45 f.kr. Boken er en avhandling om teorier rundt etikk, og var veldig populær under renessansen. Den første linjen av Lorem Ipsum, "Lorem Ipsum dolor sit amet...", er hentet fra en linje i seksjon 1.10.32.

Standardbiten av Lorem Ipsum brukt siden 1500-tallet er gjengitt nedenfor for spesielt interesserte. Seksjon 1.10.32 og 1.10.33 fra "de Finibus Bonorum et Malorum" av Cicero er også eksakt gjengitt, akkompagnert av engelske versjoner fra 1914-oversettelsen av H. Rackham.

UTKAST HISTORIKK (1)

Figur 14 Side opprettet for nytt forslag

Om Funka Nu AB

Funka startet som et ideelt prosjekt innen den svenske handikapbevegelsen, og er i dag markedsledende innen området universell utforming. Siden år 2000 har vi vært et privateid foretak, og vår nære relasjon til brukerorganisasjonene innebærer en unik kvalitetskontroll og forankring.

Vi åpnet vårt Oslokontor 2010, og har blant annet utviklet indikatorene som Difi benytter for å måle etterlevelsen av Diskriminerings- og Tilgjengelighetsloven, DTL. Vi har utarbeidet tekster, illustrasjoner og kodeeksempel til Difis Løsningsforslag for web. Vi har stilt som eksperter når Likestillings- og Diskrimineringsombudet, LDO, utredet klagesak opp mot DTL. Videre har vi hjulpet et stort antall kunder i offentlig, privat og ideell sektor å utforme grensesnitt som fungerer for alle.

Utover den norske virksomheten har vi kontor i Stockholm og Madrid, med kunder over hele verden. Funka er en av grunnleggerne av den internasjonale bransjeorganisasjonen for profesjonelle innen universell utforming, IAAP, og vi arbeider tett med EU-kommisjonen og flere europeiske regjeringer angående implementering av regelverk og politisk metodikk tilknyttet universell utforming.

Funkas eksperter er verdensledende innen universell utforming av innhold, design og teknikk i digitale grensesnitt; web, IT, dokument i alle tenkbare format, apper og automater, men også skilting og annen informasjon. Vi jobber også med universell utforming i fysisk miljø, orientering, akustikk og muntlig kommunikasjon.

Våre anbefalinger bygger på internasjonale retningslinjer, praktisk erfaring og vitenskapelig grunnlag. Omtrent 20 % av Funkas virksomhet finansieres av forskningsmidler, og vi samarbeider med flere ledende universitet.

Gjennom tillitsoppdrag og standardisering utformer Funka krav til universell utforming, og vi setter normer for utvikling og analyse. For EU-kommisjonen har vi blant annet utarbeidet kontrollmetodikk og målt status for universell utforming på nett i samtlige EU-land, Norge, USA, Canada og Australia. På oppdrag fra W3C har vi gjennomført den autoriserte oversettingen av WCAG 2.0 til svensk.

Vi arbeider aktivt med standardisering på nasjonalt nivå i Norge, Sverige og Spania, internasjonalt gjennom W3C og ISO, og på EU-nivå, der vi blant annet har bidratt til felles europeiske krav til universell utforming ved offentlige anbud i EN 301 549.

Funka er EPiServer Solution Partner, Microsoft Partner og Adobe Certified Training Provider. Vi står bak Funkaportalen, med informasjon og nyheter for personer med nedsatt funksjonsevne.

Foretaksfakta

Styrets lokasjon: Stockholm

Styret består av: Patrick Finch (styreleder), Lennart Engelhardt og Mats Wennberg.

Antall ansatte 2019: 45

Omsetning 2018: 44 MSEK

Litteratur

- Beskrivelse av LiquidFeedback.docx.* (2018). <https://www.funka.com/no/vare-oppdrag/tillitsoppdrag-og-utredninger2/arkiv---tillitsoppdrag/kan-digitale-verkt%C3%B8y-styrke-demokrati>
- Kan digitale verktøy styrke demokrati.* (n.d.). Funka. Retrieved March 31, 2020, from <https://www.funka.com/no/vare-oppdrag/tillitsoppdrag-og-utredninger2/arkiv---tillitsoppdrag/kan-digitale-verktøy-styrke-demokrati/>
- Kartlegging av digitale verktøy—KMD 2018.docx.* (n.d.). Retrieved December 18, 2019, from <https://www.funka.com/no/vare-oppdrag/tillitsoppdrag-og-utredninger2/arkiv---tillitsoppdrag/kan-digitale-verkt%C3%B8y-styrke-demokrati>
- Nielsen, J. (n.d.). *Why You Only Need to Test with 5 Users.* Nielsen Norman Group. Retrieved December 16, 2019, from <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Simonsen, K. M. (2019, December 20). *Oppsummerade brukertester feedback.* <https://www.funka.com/no/vare-oppdrag/tillitsoppdrag-og-utredninger2/arkiv---tillitsoppdrag/kan-digitale-verkt%C3%B8y-styrke-demokrati>