

Hack for Sweden 2020

Rapport

Diarienummer: 2020-621

Sammanfattning

Den 26 mars 2020 tilldelade regeringen Myndigheten för digital förvaltning (DIGG) uppdraget att vara projektledare för Hack for Sweden med slutredovisning den 31 januari 2021. Denna rapport är uppdragets slutredovisning av erfarenheter och slutsatser från arbetet med Hack for Sweden under, i huvudsak, 2020.

Uppdragets initiala fokus skulle vara de samhällsutmaningar som skapats till följd av covid-19. Resultatet av den första delen blev Hack the Crisis Sweden, som lockade 7400 deltagare och resulterade i 521 lösningsförslag. I samverkan med offentlig förvaltning och privat sektor skapade Hack the Crisis ett stort samhällsengagemang både nationellt och internationellt.

Projektledarskapet skulle verka för att Hack for Sweden utvecklas från ett årligt event till ett ständigt pågående arbete som främjar öppen och datadriven innovation som en integrerad del i den offentliga verksamheten. Från och med den 18 augusti 2020 påbörjades därför en andra del i uppdraget där DIGG tillsammans med 15 aktörer från offentlig förvaltning samverkat med syfte att prova ett nytt koncept kallat Hack for Sweden 365.

Konceptet innebar en form av en ständigt pågående verksamhet med fokus på att skapa nytta för den offentliga förvaltningen och därmed samhällsnytta. Det nya konceptet för Hack for Sweden samlade offentliga och privata organisationer behovsägare, mentorer och utvecklare kring en specifik utmaning för att generera lösningar som har stor potential att realiseras. Det nya konceptet kan vara en metod att använda för att kontinuerligt öka innovationsförmågan med öppna data som en integrerad del inom offentlig förvaltning.

Hack for Sweden har utvecklats så att kompetens att nyttja offentliga data har ökat och arbetet med att öka diversifieringen i deltagandet har fortsatt. Vikten av att öppen och datadriven innovation främjas på lokal, regional och nationell nivå har beaktats. Utvecklingen av ett nytt koncept har också samordnats med arbetet med Sveriges dataportal och innovationsplattformen challengegov.se.

I genomförandet av uppdraget har DIGG också verkat för att finna synergier med myndighetens befintliga ansvarsområde och det som finns i andra pågående och

avslutade regeringsuppdrag. DIGG arbetar fortfarande med att utveckla konceptet Hack for Sweden som en beständig komponent av flera i ett innovationssystem som främjar öppen och datadriven innovation, användandet av öppna offentliga data och i synergi med övriga delar av den förvaltningsgemensamma digitala infrastrukturen. En avgörande förutsättning för att skapa en varaktig verksamhet med konceptet Hack for Sweden 365 är att DIGG får tillskjutande medel om 4,5 mkr årligen.

Innehållsförteckning

Sammanfattning	2
1 Inledning	5
1.1 Bakgrund.....	5
1.2 Om uppdraget.....	5
1.3 Avgränsning.....	6
2 Redovisning av arbetet	6
2.1 Öppen och datadriven innovation.....	6
2.1.1 Från årligt event till ständigt pågående arbete.....	6
2.1.2 Tillgång till öppna data.....	7
2.1.3 Prioriterade lösningar till nytta för offentlig förvaltning.....	7
2.2 Samverkan och engagemang.....	8
2.2.1 Samhällsutmaningar till följd av Covid-19.....	8
2.2.2 Arbetet med inventering av samhällsutmaningar.....	8
2.2.3 Samverkan med Svenska institutet.....	9
2.2.4 Arbetet med diversifiering och mångfald.....	9
2.3 Främjande av vidareutnyttjande av offentliga data.....	9
2.3.1 Samordning med Sveriges dataportal och challengesgov.se.....	9
2.3.2 Ökad kompetens bland deltagarna.....	10
2.4 Erfarenheter och resultat.....	10
2.4.1 Erfarenheter och resultat Hack the Crisis.....	10
2.4.2 Erfarenheter och resultat Hack for Sweden 365.....	11
3 Nästa steg	11
4 Ekonomiskt utfall	13
Bilaga 1 – Resultat Hack the Crisis	13
Bakgrund.....	13
Upplägg.....	13
Kommunikation.....	14
Resultat.....	14
Bilaga 2 – Resultat Hack for Sweden 365	21
Bakgrund.....	21

Upplägg.....	22
Kommunikation.....	24
Resultat.....	25

1 Inledning

1.1 Bakgrund

Hack for Sweden startade 2014 som ett informellt samverkansprojekt mellan ett antal myndigheter, initialt lett av Lantmäteriet och, senare under slutförandet, av Statistikmyndigheten SCB. Hack for Sweden har sedan varit ett årligt återkommande hackaton, en form av en innovationstävling för att främja användningen av öppna data, lett av myndigheter. Arrangemanget har också formaliserats genom uppdrag till respektive myndighet att vara projektledare och därmed ansvara för uppdrag och redovisning. Innan DIGG uppdrogs att vara projektledare hade Arbetsförmedlingens haft projektledarskap ett par år¹. Hack for Sweden har utbildat myndigheter i öppna data samt genom god kommunikation bidragit till en mer datadriven kultur inom offentlig förvaltning.

I mars 2020 tog Myndigheten för digital förvaltning (härefter benämnd som DIGG) över projektledarskapet för Hack for Sweden.²

1.2 Om uppdraget

DIGG ska under sitt projektledarskap verka för att Hack for Sweden utvecklas från ett årligt event till ett ständigt pågående arbete som främjar öppen och datadriven innovation som en integrerad del i offentlig verksamhet. För att uppnå detta ska DIGG:

- Främja vidareutnyttjande av offentliga data och därigenom ska kompetensen att vidareutnyttja offentliga data öka hos deltagarna
- Fortsätta arbetet med att diversifiera deltagarna och sträva efter mångfald vad gäller såväl kompetens och bakgrund som kön och ålder
- Främja öppen och datadriven innovation på lokal, regional och nationell nivå

¹ Arbetsförmedlingens slutrapport Hack for Sweden (dnr I2019/03348/DF)

² Uppdrag att vara projektledare för respektive använda Hack for Sweden (dnr I2020/00911/DF)

- Samordna arbetet med Sveriges dataportal (dataportal.se) och challengesgov.se
- I samverkan med deltagande myndigheter, kommuner och regioner inventera och formulera samhällsutmaningar som ligger till grund för inriktning för Hack for Sweden
- Lösningar som kan användas av offentlig sektor för att skapa samhällsnytta ska prioriteras
- Initialt fokus ska läggas på de samhällsutmaningar som skapas till följd av Covid-19
- I genomförandet av uppdraget skapa synergier med DIGG:s befintliga ansvarsområde och andra regeringsuppdrag som DIGG har eller har haft.

1.3 Avgränsning

DIGG har fokuserat på det nationella arbetet med Hack for Sweden medan Svenska institutet har arbetat med att främja Hack for Sweden internationellt.

2 Redovisning av arbetet

Under året har DIGG anordnat två digitala hackatons:

- Hack the Crisis, som genomfördes under våren 2020 tillsammans med Openhack, officiell medarrangör till Hack the Crisis.
- En pilot av Hack for Sweden 365, som genomfördes under hösten 2020 tillsammans med 15 samverkansorganisationer.

2.1 Öppen och datadriven innovation

Hack for Sweden har under 2020 arbetat för att främja öppen och datadriven innovation och att gå från ett årligt event till ett ständigt pågående arbete vilket presenteras nedan.

2.1.1 Från årligt event till ständigt pågående arbete

Under våren 2020 påbörjades arbetet med att gå från ett årligt event till ett ständigt pågående arbete. Det nya konceptet, kallat Hack for Sweden 365, växte fram och testades under hösten 2020, i syfte att se om formen med hackaton kan vara en metod i ett systematiskt innovationsarbete. Den process som formades omfattade följande steg:

1. Planeringsarbete och grundligt förarbete med behovsägarna
2. Deltävling med en specifik utmaning

3. Mellanperiod (mellan deltävling och final) en ny del i Hack for Sweden
4. Finalen var ett separat event där partners, press och övriga observatörer kunde ta del av resultatet från eventen
5. Efterarbetet ska ge rätt förutsättningar till de tävlande lagen att realisera sin lösning på egen hand.

2.1.2 Tillgång till öppna data

Under Hack the Crisis fanns tillgång till öppna data (dataportal.se) från Sverige samt data från Sydkorea om Covid-19 (som tidigt lyckades bryta första vågen av Covid-19). Det fanns inget uttalat krav på att använda sig av öppna data i lösningarna.

Hack for Sweden 365 främjade öppen och datadriven innovation genom att basera tävlingen på öppna data som tillhandahölls av främst behovsägarna och även via dataportal.se. Samtliga tävlande lag som presenterade sin lösning nyttjade behovsägarnas data.

2.1.3 Prioriterade lösningar till nytta för offentlig förvaltning

För såväl Hack the Crisis som Hack for Sweden 365 har lösningar till nytta för offentlig förvaltning prioriterats genom att identifiera aktörer inom offentlig förvaltning som behovsägare. I efterarbetet av Hack the Crisis fokuserades arbetet inom uppdraget på lösningar som riktat sig mot offentlig förvaltning. Det är en skillnad i jämförelse med Openhack³ som primärt fokuserade på lösningar som riktade sig mot en privat marknad.

I Hack for Sweden 365 ingick genomförbarhet för offentlig förvaltning i bedömningskriterierna. Detta med syfte att de tävlande lagen skulle, redan i tävlingsfasen, ta hänsyn till det regelverk offentlig förvaltning styrs av. De tävlande lagen fick bland annat ta del av texter om att utveckla för och inom offentlig förvaltning.⁴

³ Officiell medarrangör till Hack the Crisis Sweden <https://www.openhack.io/>

⁴ https://www.digg.se/utveckling-av-digital-forvaltning/hack-for-sweden/deltavling-hack-for-sweden-365/tips-och-stod-till-er-som-hackar#att_utveckla_inom_eller_for_offentlig_forvaltning

2.2 Samverkan och engagemang

En viktig del för Hack for Sweden har varit att skapa engagemang för att hitta lösningar på samhällsutmaningar, främst med fokus på Covid-19, genom att involvera såväl civilsamhället, näringsliv, offentlig förvaltning som högskola och universitet i arbetet på olika sätt. Genom samverkan har flertalet organisationer varit involverade i genomförandet av hackatons samtidigt som arbetet med ökad diversifiering och mångfald har fortsatt vilket framgår nedan.

2.2.1 Samhällsutmaningar till följd av Covid-19

Hack the Crisis var ett digitalt hackaton som genomfördes under perioden 3 till 6 april 2020 där deltagarna kunde tävla utifrån tre huvudkategorier från de samhällsproblem som uppstått i och med Covid-19. Huvudkategorierna var Rädda liv, Rädda samhällen och Rädda företag. Upplägget och huvudkategorier för Hack the Crisis i Sverige inspirerades av tidigare Hack the Crisis-initiativ från Estland och Finland.

2.2.2 Arbetet med inventering av samhällsutmaningar

Hack the Crisis öppnade upp för medborgardriven innovation vilket medförde att de tävlande lagen kunde identifiera problem som uppstått i samhället till följd av Covid-19 och därmed erbjuda en lösning på dem. Samtidigt bidrog eventets behovsägare med ett antal utmaningar som de identifierat utifrån den egna organisationens behov och utmaningar.

Hack for Sweden 365 har involverat 15 olika samverkansorganisationer, antingen som medarrangör eller som rådgivande organ. I och med att OECD rekommenderat att utveckla öppna data-nätverk genom att involvera offentliga aktörer som har intresse för eller redan arbetar med öppna data⁵ gjordes en inventering bland samverkansorganisationerna. I och med detta hittades och formulerades en tydlig samhällsutmaning vilket gav Hack for Sweden 365 en tydlig inriktning.

DIGG har involverat privata såväl som offentliga organisationer, som aktivt bjudits in för att samverka och arbeta inom olika delar av uppdraget. Högskolor och universitet har involverats genom att engagera studenter som deltagare till eventen. Även civilsamhället har engagerats som deltagare till eventen. I synnerhet

⁵ <https://www.oecd.org/gov/digital-government/digital-government-review-of-sweden-2018.pdf>

skapade Hack the Crisis engagemang från näringslivet som gick in som mentorer, deltagare i jury eller som tävlande.

2.2.3 Samverkan med Svenska institutet

DIGG och Svenska institutet (SI) har haft ett antal samverkansmöten. Uppdraget har bistått med underlag som varit väsentligt för SI:s främjandearbete. Mer om SI:s arbete med främjandet av Hack for Sweden framgår av SI:s rapport: *Rapport uppdrag Hack for Sweden*, diarienummer 08976/2020 (SI).

2.2.4 Arbetet med diversifiering och mångfald

I kommunikation om Hack for Sweden har diversifiering och mångfald särskilt iakttagits genom att tydliggöra att alla kan delta i ett hackaton samt att olika kompetenser, erfarenheter och tvärfunktionella team ofta är en framgångsfaktor för att hitta realiserbara digitala lösningar. Under uppdraget har det samlats in statistik för att mäta bredd och variation i deltagandet i Hack the Crisis och Hack for Sweden 365.⁶

2.3 Främjande av vidareutnyttjande av offentliga data

För att öka förmågan hos ett flertal aktörer i samhället att vidareutnyttja data och att se data som en värdefull resurs i samhället har arbete genomförts inom olika områden vilket redovisas nedan.

2.3.1 Samordning med Sveriges dataportal och challengesgov.se

I planeringen inför Hack for Sweden 365 genomfördes regelbundna samverkansmöten med representanter för Sveriges dataportal (en portal för öppna data och grunddata samt standarder för informationsutbyte) och challengesgov.se. En representant för challengesgov.se har deltagit i samverkansgruppen för Hack for Sweden 365 och i efterarbetet av Hack the Crisis.

I kommunikation och på de ytor som finns för information har Hack for Sweden, Challengegov.se och Sveriges dataportal förmedlat relevant information för en bättre samordning i samband med genomförandet av Hack the Crisis och Hack for Sweden 365.

⁶ Bilaga 1 – Resultat Hack the Crisis och Bilaga 2 – Resultat Hack for Sweden 365

2.3.2 Ökad kompetens bland deltagarna

I och med att Hack the Crisis involverade många deltagare som inte tidigare varit delaktiga i ett hackaton var det första gången ett flertal av dem fick ökad kompetens om öppna data.

Gällande Hack for Sweden 365 fick de tävlande lagen ta del av ett flertal underlag gällande den öppna data som behovsägarna tillgängliggjorde, såväl innan som under tävlingsfasen. De fick också till sig information om hur denna data kunde användas genom att behovsägarna presenterade identifierat behov i början av deltävlingen. Samtliga lag som presenterade sin lösning nyttjade den data som behovsägarna tillhandahöll.

2.4 Erfarenheter och resultat

Hack for Sweden har under 2020 bidragit till ett hållbart digitaliserat Sverige genom att främja användning av öppna data. Samtliga event har skett digitalt vilket är mer hållbart utifrån ett miljöperspektiv. I synnerhet har Hack for Sweden 365 gått ut på att skapa ett ständigt pågående arbete där lösningar kontinuerligt ska kunna genereras och ge förutsättningar till att dessa ska kunna realiseras. På detta sätt har Hack for Sweden främjat och gett förutsättningar för öppen och datadriven innovation samt inspirerat fler offentliga förvaltningar att anordna egna hackatons. Nedan beskrivs de erfarenheter och resultat som skapats till följd av Hack the Crisis och Hack for Sweden 365.

2.4.1 Erfarenheter och resultat Hack the Crisis

Utifrån resultatet⁷ identifierades följande nyttor:

- Med över 7400 deltagare från 88 länder, 140 partners och 9 behovsägare skapades samhällsengagemang bland medborgare, offentlig förvaltning och privata aktörer som samlades kring att hitta lösningar som kunde hjälpa Sverige i och ur krisen.
- Minst 7 lösningar av totalt 521 har realiserats eller är nära att realiseras.
- Uppmärksamheten som gavs i traditionella och sociala media medförde ett ökat intresse hos fler offentliga aktörer för hackatons som en metod att lösa behov och fler antal följande i Hack for Swedens digitala kanaler.
- Det förekom mångfald bland deltagarna gällande kön, nationalitet, bakgrund och ålder.

⁷ [Bilaga 1 – Resultat Hack the Crisis](#)

- Samverkan med privata och offentliga aktörer har resulterat i att många av de som engagerade sig i Hack the Crisis efterarbetsfas har följt med som samverkansorganisation till Hack for Sweden 365.
- Erfarenheter från Hack the Crisis lade grunden för ett nytt koncept för Hack for Sweden i syfte att generera ännu mer nytta för offentlig förvaltning.

2.4.2 Erfarenheter och resultat Hack for Sweden 365

Nedan angivna resultat och nyttor är identifierade utifrån resultatet som framgår av bilaga 2.⁸

- Hack for Sweden 365 bidrog aktivt till att främja öppen och datadriven innovation då samtliga lösningar som presenterades nyttjade öppna data.
- Resultatet visar på att Hack for Sweden 365 kan användas som en metod för att öka innovationsförmågan inom offentlig förvaltning i och med att metoden fokuserar på genomförbarhet inom offentlig förvaltning.
- Behovsägarna involverades tidigt i planeringsarbetet inför tävlingsfasen.
- Genom utvärderande möten med behovsägarna framkom att ett mer avgränsat problemområde skapade större engagemang hos behovsägarna.
- Uppdraget involverade flertalet innovationsintresserade från 15 organisationer, främst från statliga myndigheter, kommuner och regioner som i olika grad bidrog i arrangemanget.
- Juryn uttryckte förvåning över hur långt finalisterna kommit med sina lösningar i slutet av finalen. Vinnarna pekade ut mellanperioden mellan deltävling och final som en av framgångsfaktorerna.
- Hack for Sweden fick positiv respons i sociala och traditionella media till exempel LinkedIn, facebook och redaktionella texter.
- Ett digitalt hackaton har möjliggjort för samtliga intressenter att delta nationellt utan att behöva resa.

3 Nästa steg

Samtidigt med detta uppdrags redovisning slutrapporterar DIGG regeringsuppdraget att öka den offentliga förvaltningens förmåga att tillgängliggöra öppna data, bedriva öppen och datadriven innovation samt

⁸ Bilaga 2 – Resultat Hack for Sweden 365

använda artificiell intelligens. Under det uppdraget har en delredovisning med en handlingsplan för offentliga öppna data samt förslag till långsiktig förvaltning av plattformarna för öppnadata.se och challengesgov.se, inklusive finansieringsförslag lämnats till den 31 mars 2020.⁹

I detta finns också förslag om att Hack for Sweden ska fortsätta i DIGG:s regi och som en komponent i ett utmanings- och datadrivet öppet innovationssystem.

DIGG har för avsikt att fortsätta utveckla det nya konceptet för Hack for Sweden i synergi med vad som planeras och föreslagits i ovan nämnda handlingsplan och med iakttagande av möjligheterna att återanvända och skapa synergier i en hållbar digital infrastruktur. Under detta uppdrag har inget nytt framkommit som lett till en annan bedömning än den som gjordes i delredovisningen, att det krävs tillskjutande medel om 4,5 mkr årligen för att permanenta uppdraget Hack for Sweden till ett varaktigt koncept.

För att kunna fortsätta med utvecklingen av Hack for Sweden 365-konceptet behövs en ny plattform för att bedriva samutveckling och öppen, datadriven innovation. Ambitionen är att Hack for Sweden blir en komponent integrerad i den digitala offentliga förvaltningens innovationssystem som DIGG förvaltar, att Hack for Sweden är en inkluderande löpande verksamhet som främjar vidareutnyttjande av offentliga data, stimulerar innovation och bidrar till digital kompetens och förmåga på lokal, regional och nationell nivå.

DIGG ser att Hack for Sweden är ett eventbaserat koncept som årligen kan samla utmaningar, initiativ och idéer där något nytt och oprövat kan få en start och vidareutvecklas till implementerade innovationer. Omfattningen av denna innovationssystemskomponent måste avgöras av vilken omfattning innovation ska ha av den totala ram av digital utveckling som DIGG ansvarar för samt utifrån den efterfrågan på just hackaton som den svenska innovationen har.

Hack for Sweden bör även fortsättningsvis vila på intresse- och behovsstyrd efterfrågan och bred medverkan från myndigheter och privat sektor samt enskilda

⁹ Uppdrag att öka den offentliga förvaltningens förmåga att tillgängliggöra öppna data, bedriva öppen och datadriven innovation samt använda artificiell intelligens Delrapport i regeringsuppdraget I2019/01416/DF samt I2019/01020/DF (delvis)

personer. Där kan, vid sidan om en anslagsbas, andra stödfinansieringar vara möjliga.

4 Ekonomiskt utfall

	Kostnad (tkr)
Egen personal	2500
Konsulter, licenser och övrigt	1400
Totalt	3900

Bilaga 1 – Resultat Hack the Crisis

Bakgrund

I och med att Hack for Sweden skulle lägga initialt fokus samhällsutmaningar till följd av Covid-19 anordnades Hack the Crisis. Initiativet var ett av de första hackatons med fokus på Covid-19 som anordnades av offentlig förvaltning och inspirerades av de Hack the Crisis-event som genomförts i Estland och Finland.¹⁰

Upplägg

Hack the Crisis genomfördes den 3–6 april 2020 där deltagarna kunde tävla utifrån tre huvudkategorier: Rädda liv, Rädda samhällen och Rädda företag. Syftet med Hack the Crisis var att möta de samhällsutmaningar som uppstått till följd av Covid-19 och målsättningen var att hitta lösningar med god potential att realiseras. Deltagarna kunde välja att antingen tävla med digital lösning eller med koncept.

Efterarbetet av Hack the Crisis Sweden avslutades den 30 juni 2020. Arbetet utgick på att kartlägga och matcha de lösningsförslag som har potential att realiseras och där lösningsägarna vill utveckla sin lösning vidare.

Två olika projektgrupper har arbetat med Hack the Crisis. En intern styrgrupp på DIGG tillsattes den 26 mars och har följt projektet under hela projektperioden.

¹⁰ <https://garage48.org/hackthecrisis>

I planeringen och genomförandet av hacket bestod projektgruppen av medarbetare från DIGG, Openhack och Arbetsförmedlingen samt två underkonsulter. Projektledningen bestod av tidigare projektledare för Hack for Sweden 2019.

När det kom till efterarbetet, även kallat matchningsfasen, tillsattes en projektgrupp med medarbetare från DIGG, Tillväxtverket/SMHI, CSN, Upphandlingsmyndigheten, RISE och SKR. Målsättningen för projektgruppen var att arbeta med kartläggning av inkomna lösningsförslag samt matcha de som vill ta sin idé vidare med potentiella behovsägare och partners. Projektledningen bestod av en övergripande och en operativ projektledare från DIGG.

Kommunikation

Hack the Crisis Sweden genomfördes då pandemin var ett faktum och samhällen världen över stängdes ner. Den mediala uppmärksamheten blev mycket stor både initierat av egna aktiviteter och genom aktiviteter från medverkande och andra aktörer. Kommunikationen om hackatonet har dels genererats via Hack for Swedens egna redaktionella och sociala mediekkanaler dels via DIGG:s redaktionella och sociala mediekkanaler. Tonaliteten i sociala medier har nästan odelat varit lika positiv och neutral som i de redaktionella medierna.

Under perioden 25 mars - 30 juni gjordes 677 inlägg i redaktionella och sociala medier, förutom de inlägg som gjordes på LinkedIn, var cirka 62 av de 677 redaktionella och sociala inläggen genererade i kanalerna från DIGG och Hack for Sweden.

Under perioden 25 mars - 30 juni 2020 har 762 nya följare tillkommit på Hack the Crisis på LinkedIn och 1518 nya följare har tillkommit på DIGG:s LinkedIn, delvis som en följd av Hack the Crisis.

Resultat

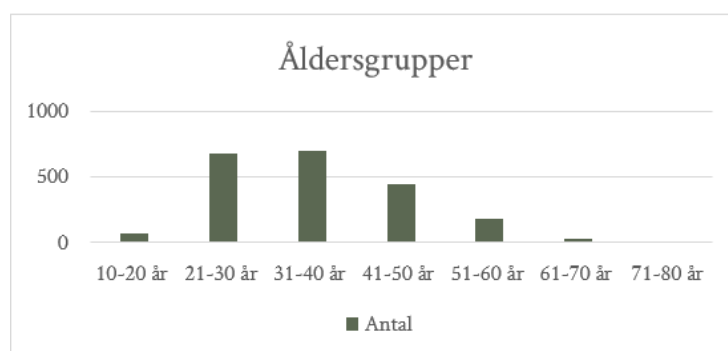
Över 7400 deltagare anslöt till hacket vilket resulterade i 521 bidrag, varav 307 av bidragen var digitala och 214 var koncept. Ungefär 75 procent av bidragen arbetade fram lösningsförslag utifrån de 44 utmaningar som ställdes av de 8 behovsägarna.

Hackets 95 jurymedlemmar utsåg en vinnare från de 6 kategorierna. De 93 lag som ville ta sin idé vidare uppmuntrades att anmäla sig till en partnerlista som skickades ut till eventets över 140 partners ett par veckor efter hacket. Under hacket skickades en enkät ut där deltagarna frivilligt ombads svara på frågor om deras kön, ålder och land för att mäta mångfalden. Ungefär 31 procent av deltagarna svarade på frågorna vilket ger en bra återspeglning av graden av diversifiering.

Utifrån dessa tre mätpunkter konstateras det att mångfalden var stor under Hack the Crisis Sweden. Anledningen till detta kan bero på att coronakrisen påverkat hela världen och benämns som den största krisen i modern tid vilket återspeglar det stora intresset. Många av deltagarna bestod av personer som aldrig tidigare medverkat i ett hackaton.

Ålder

Ålder på deltagare var varierat vilket framgår av diagrammet nedan med deltagare där den yngsta deltagaren var 10 år gammal och den äldsta var 79 år gammal.



Kön

När det kom till frågan kring kön kunde deltagarna svara på om de var man, kvinna, icke-binär eller inte ville specificera. Då procentandelen kvinnor som arbetar i IT-branschen ligger på 20 procent är det intressant att se en större andel kvinnor som deltog i hacket.

Män	Kvinnor	Icke-binära	Vill inte specificera
62 %	36 %	0 %	2 %

Land

På grund av att hela världen påverkas av coronakrisen valdes engelska som huvudspråk för Hack the Crisis Sweden, dels för att dela resultatet med andra länder och dels för att bjuda in deltagare från övriga världen.

Detta resulterade i att deltagare från 88 länder deltog i hacket varav 22 procent kom från andra länder än Sverige. Av de som svarade på undersökningen visade det sig att flest internationella deltagare kom från bland annat Indien, USA, Storbritannien och Brasilien. Nedan listas de länder som representerades under Hack the Crisis Sweden.

Sweden	Estonia	Marocco	Nigeria
India	Jordan	Algeria	Peru
United States	Turkey	Austria	Philippines
United Kingdom	Kenya	Belgium	Afghanistan
Brazil	Pakistan	Malta	Argentina
Germany	Russia	Mexico	Belarus
Egypt	Canada	Singapore	Bosnia and Herzegovina
Finland	China	Sri Lanka	Bucarest
Poland	Bangladesh	Taiwan	Croatia
Greece	Burkina Faso	Tunisia	Cyprus
Norway	Ireland	UAE	Iceland
France	Latvia	Zimbabwe	Israel
Saudi Arabia	Lithuania	Albania	Libya
Denmark	Portugal	Cameroun	Luxembourg
Netherlands	Switzerland	Catalonia	Monaco
Spain	Australia	Colombia	Montenegro
Ukraine	Indonesia	Hong Kong	New Zealand
Romania	Iran	Hungary	North Macedonia
Sweden /Other	Japan	Iraq	Palestine
Italy	Macedonia	Malaysia	

Panama	Slovakia	Tanzania	Zambia
Qatar	Slovenia	Venezuela	
Serbia	Sudan	Vietnam	

Lösningförslag

Lösningarna som genererades under hacket var totalt 521 stycken. Det utsågs en vinnare i respektive kategori, det vill säga totalt sex stycken vinnare. En målsättning har varit att lösningförslagen inte stannar vid idéer utan blir verklighet. I korthet var ambitionen att arbeta med att matcha lösningförslagen med möjliga partners och behovsägare inom offentlig förvaltning för att de ska hitta vägar framåt för att förverkliga idéerna.

Potentialen för samtliga lösningar har bedömts i två steg. Dels av juryn i bedömningsprocessen och senare under matchningsprocessen. Främst fokus har legat på att bedöma potentialen att bli verklighet inom offentlig förvaltning samtidigt som lagens drivkraft har bedömts efter kontakt med lagen. Utifrån efterarbetsprocessen lyftes 25 lag fram att ha störst potential att realiseras samt bedömts ha drivkraft att realisera sin lösning.

Lag som skulle kunna realisera, ej kommit så långt	Lag som aktivt försöker realisera, har kommit en bit	Lag som är nära realisering
Resourcing	Giggbanken	BrightAct ¹¹
Spridningsinfo	ShopAlone	BreakEven ¹²
Omsorgonline	(Booklie)	Aid it to ¹³
Shoplocal	Ymner	Telehelp ¹⁴
Handla av varandra	GiveAbag	StaySafe
Keep on playing	Getatest	Coronafree ¹⁵
Low coast high yield test facilities	Funktionsupphandlings-robot	Voicemed ¹⁶
Protective Visor	Vantiq Crisis Management Platform	

¹¹ <https://www.brightact.org/>

¹² <https://www.breakeven.se/>

¹³ <https://aiditto.org/>

¹⁴ <https://telehelp.se/>

¹⁵ <https://www.coronafree.app/>

¹⁶ <https://www.voicemed.io/>

Immunes

Husky

Popinjob

Kölapp

Behovsägare

Behovsägarna har bestått av Socialstyrelsen, Arbetsförmedlingen, Stockholms Läns Landsting, Stockholms Stad, E-hälsomyndigheten, Lunds kommun, Länsstyrelsen Västernorrland, Business Region Göteborg och Region Västerbotten. Att vara behovsägare innebar ansvar för utmaningar och engagemang före, under och efter hacket.

Det var en utmaning för behovsägarna att finnas tillgängliga för att ta emot och lyssna in lösningsförslag som inkommit och detta beror naturligtvis på den samhällskris som utspelat sig i och med Covid-19 och fortfarande är aktuell. Viktiga behovsägare såsom Myndigheten för samhällsskydd och beredskap och Folkhälsomyndigheten tillfrågades men hade inte möjlighet på grund av hög belastning.

Ungefär hälften av behovsägarna har haft möjlighet att delta vid möten där valda team utifrån relevans presenterat sina lösningar. Närmare 80 procent har genomfört fördjupade samtal om behovsbild och lika stor andel har deltagit vid informationsmöten om fortsatt arbete med Hack for Sweden under 2020.

Under arbetet tillkom två behovsägare, Jämställdhetsmyndigheten och Sveriges Kommuner och Regioner. Båda dessa verksamheter har lyssnat in presentationer från relevanta team och har ”öppnat dörrar” åt teamen för möjlighet till fortsatt utveckling.

Partners

Partnersidan har bestått av över 140 företag och organisationer som på ett eller annat sätt velat bidra med resurser och kompetens till lösningsägarna både under och efter Hack the Crisis. Partnersidan har erbjudit lösningsägarna tillgång till

inkubationsprogram, marknadsföringsresurser, affärsutveckling, prispengar, öppna data samt olika former av konsultationer.

De flesta partners har erbjudit sina tjänster till lösningsägarna men vissa har även erbjudit hjälp till behovsägare då man varit medveten om att även behovsägarna kan komma att behöva hjälp med att ta emot, implementera och driva lösningsförslagen vidare så att de blir en integrerad del av verksamheten framöver.

De partners som fått en specifik matchning mot en eller ett par lag har i regel besvarat positivt på förfrågan om möte med lösningsägarna.

Resultat från utvärderingar

Följande lärdomar är insamlade från utvärderingsworkshopar genomförda i projektgrupperna för Hack the Crisis samt internt inom DIGG – Myndigheten för digital förvaltning. Dialog har även förts med Hack the Crisis intressenter, medlemmar från Hack for Swedens ledningsgrupp samt andra personer som varit engagerade i Hack for Sweden sedan tidigare.

Arbetet med Hack the Crisis påbörjades åtta dagar innan eventet genomfördes. Ett event av denna storlek tar vanligtvis flera månader att planera. Därför var det bra med möjligheten att anlita den tidigare projektgruppen för Hack for Sweden med projektledare och projektmedlemmar.

Samtidigt bidrog DIGG och medarrangören Openhack med resurser som antingen hade erfarenhet från att anordna hackatons eller arbetade med datadriven innovation. Många av besluten som togs var på grund av enorm tidspress men trots detta var Hack the Crisis lyckad.

Genom interna utvärderingar framkom tydligt att hackatonet blev lyckat i och med att deltagandet var över all förväntan, engagemanget från offentlig förvaltning, privat sektor och medborgare var stort, arbetssättet inom projektgruppen var agilt med en bra mötesstruktur samt en stor vilja till samverkan både under och efter genomfört event.

Utvecklingsområden som pekats ut är bland annat risken med breda utmaningar som öppnade upp för många liknande lösningsförslag och att lösningar redan finns på marknaden. Något som framgick i samtliga delar av Hack the Crisis var att det

saknades tydlighet gällande förutsättningar, förväntningar och instruktioner till samtliga intressenter.

Det förelåg även risker i att juryn enbart hade fokus på teknisk genomförbarhet och inte genomförbarhet i offentlig förvaltning samt att separera tävlingen i koncept eller kod. Tidsbristen orsakade en del risker gällande tydlighet, GDPR, informationssäkerhet och att behovsägare blev inkopplade sent i hackatonprocessen.

Bilaga 2 – Resultat Hack for Sweden 365

Bakgrund

Under våren 2020 påbörjades arbetet med att samla in insikter och lärdomar inom projektgruppen och från Hack for Swedens intressenter i syfte att skapa ett ständigt pågående arbete där hackatons används som metod för att öka innovationsförmågan inom offentlig förvaltning.

Genom tidigare erfarenheter av att arrangera hackaton inom projektgruppen och den kritik som framförts från deltagare och andra intressenter i Hack for Sweden och Hack the Crisis har följande utmaningar att arrangera hackatons identifierats:

- Breda utmaningar leder ofta till lägre kvalitet på framtagna lösningar, juryarbete försvåras, svårt att få behovsägare att engagera sig i resultatet och hög risk att lösningarna inte förverkligas.
- Många liknande lösningsförslag/ redan befintliga lösningar på marknaden. Avsaknad av mer djupgående marknadsanalys, både i förarbete med behovsägare och hos de tävlande lagen.
- Fokus på teknisk genomförbarhet i juryprocessen – inget fokus på genomförbarhet i offentlig förvaltning. Jurymedlemmar har valts ut från främst den privata sektorn, bedömningskriterier har varit utformade utifrån teknisk genomförbarhet, de tävlande lagen har inte haft kunskap kring de regelverk som offentlig förvaltning styrs av.
- Behovsägare sent inblandade i hackaton-processen. Det finns en stor otydlighet kring behovsägarnas roll.
- Upplevs som ett jippo där engagemanget är som högst strax innan, under och sedan dör det ut kort efter evenen har genomförts. En del av detta beror på vilka förutsättningar som skapats i och med evenen samt otydlig förväntan som ligger på de olika rollerna behovsägare, arrangörerna och de tävlande lagen.
- Långsiktighet gällande Hack for Sweden efterfrågas. I och med att digitaliseringen förändras så pass fort behövs en stadig grund där behoven förändras med digitaliseringen och anpassas till nuvarande samhällssituation.

Upplägg

Utifrån de utmaningar som identifierats och regeringsuppdraget utformades ett nytt koncept kallat Hack for Sweden 365. Planen för hösten 2020 var att testa det nya konceptet i ett pilothackaton. Syftet med piloten var att testa teorin att hackaton kan användas som en metod och ingå i en större innovationsprocess som är ständigt pågående enligt arbetsprocessen nedan:

1. **Planering** och grundligt förarbete där behovsägarna¹⁷ var med tidigt i processen. I förarbetet planerades och dokumenterades den framväxande processen och framarbetade arbetsrutiner inför kommande event.
2. **Deltävling** med en specifik utmaning. Deltävlingens syfte var att ta fram tre finalistlag som hade störst potential att realiseras till finalen. Mentorer¹⁸ som rekryterats fanns tillgängliga under deltävling, mellanperiod och final.
3. **Mellanperioden** var en helt ny del i Hack for Sweden som uppstod i och med att finalen förlades två veckor efter genomförd deltävling. I mellanperioden fick finalisterna mer tid till att utveckla sin lösning.
4. **Finalen** anordnades som ett separat event där partners¹⁹, press och övriga observatörer bjöds in att ta del av resultatet från eventen. Finalen började med att finalisterna presenterade sin lösning och hur långt de kommit under mellanperioden och vad de planerade att göra under finaldygnet. Slutligen presenterade finalisterna sin lösning och en vinnare utsågs.
5. I **efterarbetet** arbetade Hack for Sweden 365 med att koppla ihop de tävlande lagen med behovsägare och partners för att de skulle kunna ta nästa steg i att realisera sin lösning. Efterarbetet syftade på att ge rätt förutsättningar till de tävlande lagen att realisera sin lösning på egen hand.

¹⁷ Med behovsägare menas offentliga förvaltningar som upplever ett behov och söker en lösning med hackaton som metod.

¹⁸ En mentor är en person som är sakkunnig inom sitt område. Mentorn är en person som utifrån sina erfarenheter kan ge råd, vägleda och agera bollplank till de tävlande lagen.

¹⁹ En partner är en privat aktör som vill hjälpa vinnarna och andra tävlande lag som vill ta sin idé vidare genom ett antal kostnadsfria konsulttimmar, testmiljöer eller liknande.

Samverkansorganisation

Hack for Sweden 365 arrangerades under 2020 som ett samverkansprojekt med DIGG som projektledare i samverkan med 15 organisationer. Av dessa har tio organisationer valt att gå in som medarrangörer där deras representant ingick i den operativa projektgruppen.

De övriga fem organisationerna ingick i samverkansgruppen som var projektets rådgivande organ. På detta sätt fick projektet flertalet eldsjälar som brinner för innovation att bidra med sin kompetens i utformningen av det nya konceptet.

DIGG var den drivande motorn i projektet och tog strategiska beslut	Medarrangörerna ingick i den operativa projektgruppen och tog operativa beslut	Samverkansgruppen var rådgivare som bidrog med ett externt perspektiv till projektgruppen
Styrgrupp Projektledning Kommunikation Administration	Arbetsförmedlingen CSN eHälsomyndigheten Lunds Kommun Rymdstyrelsen SCB Skatteverket SLU Upphandlingsmyndigheten Vetenskapsrådet	Internetstiftelsen Livsmedelsverket Riksarkivet Vinnova Västra götalandregionen

Kommunikation

Kommunikationen kring det nya konceptet Hack for Sweden 365 var initialt fokuserat på att skapa intresse kring och värva deltagare till tävlingen. Aktiviteterna var även avhängiga de tekniska förutsättningar som rådde. Den 16 oktober startade värvningsaktiviteterna och efter hand som behovsägare, utmaning och anmälningsfunktionen kom på plats vidtog en mer frekvent kommunikation. Inför finalen gjordes också en mediaaktivitet för att intressera relevanta medier att göra uppföljande inslag efter tävlingen. Ett exempel på uppföljande inslag som genererats är från medie- och nyhetsföretaget KIT.²⁰

Under perioden 16 oktober till och med 16 december gjordes 271 inlägg i sociala medier och 18 inlägg redaktionellt varav 78 av de 271 sociala inläggen initierades av Hack for Sweden 365 liksom 6 av de 18 redaktionella inläggen. Alla inlägg har

²⁰ <https://fb.watch/2s5ZqwjinU/>

genomgående varit positiva eller neutrala och många av de sociala inläggen har väckt engagemang i form av klick, delningar och kommentarer.

Toppkälla socialt var Twitter som stod för 80 % av inläggen medan Facebook stod för 14 % av inläggen. Störst räckvidd redaktionellt gav den egna nyheten via Mynewsdesk den 28 oktober då de tre utmanande myndigheterna presenterades, följt av flera inslag från Sveriges Lantbruksuniversitet (SLU), Lantbrukets affärstidning ATL samt nyheter från Rymdstyrelsen via TT.

Resultat

I och med att piloten handlade om att testa konceptet anordnades den i liten skala och möjligheten att anmäla sig till eventet var begränsad till en kort period. Totalt 8 tävlande lag anmälde sig till deltävlingen varav cirka 30 % av deltagarna var kvinnor, 26 % var engelsktalande och cirka 70 % var studenter.

Tävlande lag

Av de tävlande lagen som presenterade sin lösning under deltävlingen valdes tre finalistlag ut till finalen. Under finalen visade finalisterna upp sina färdiga lösningar varav juryn var positivt överraskade att se hur långt lagen kommit under de två veckor som eventen pågått. I ett utvärderingsmöte uttryckte de att de lösningar som framkommit genom Hack for Sweden 365 hade en högre kvalitet än de lösningar som vanligtvis genererats under ett hackaton som sker på 24–48 timmar.

Samtliga tävlande lag använde sig av behovsägarnas öppna data i sina lösningar. Dels på grund av att de fått utförlig information från behovsägaren kring detta data och hur det användes och dels att i bedömningen fanns en särskild utmärkelse för bästa användandet av öppna data.

I efterkommande utvärderingar utpekas mellanperioden som bidragande faktor till att lösningarna kunde färdigställas på den korta tiden. Samtliga finalistlag nämnde i början av finalen att de nyttjat mellanperioden mellan deltävling och final till att genomföra intervjuer med slutanvändare. I en artikel i Ingenjören nämnde det vinnande laget Mellerud PK att:

”Under de två veckorna fram till finalen jobbade vi på kvällar och helger. Då ringde vi runt till skogsägare som gav sin bild av problemet med granbarkborre och vilken typ av lösning de skulle vilja se. Det var viktigt för oss att få deras input eftersom de kommer att vara användarna... Efter samtalen med skogsägarna fick vi tänka om kring vissa delar för

att kunna leverera en app som löser de problem som skogsägarna har, inte problem som vi tror att de har.”²¹

Detta citat visar vikten av att kunna genomföra en grundlig analys av marknaden och att skaffa sig en förståelse för slutanvändarna. Det som Mellerud PK slutligen visade upp vann på grund av sin enkelhet, att de tagit till sig och förstått inte bara behovet utan även sin målgrupp som reflekteras i juryns motivering nedan:

”Det vinnande lagets lösning inkluderar funktioner för enkel verifiering och återkoppling om skogens verkliga status. Detta skapar möjlighet att knyta samma den fysiska världen med den digitala, vilket bidrar med ny kunskap och skapar nytta för såväl behovsägare och forskare som för skogsägarna själva.

Laget har på kort tid tagit fram en lösning som vi tror snabbt kan komma till nytta i kampen mot granbarkborren. Vi vet att det enkla också är det svåra och att det är svårt att göra avgränsningar. Det vinnande laget har utifrån en tydlig målgrupp riktat in sig på att nå de som verkligen behöver nås. De har visat att enkelhet också kan vara innovativt och att det finns en poäng med att kunna skapa största möjliga nytta med enklast möjliga lösning.

Och slutligen har det vinnande laget visat att det kan vara enkelt att få information om sin skog och skapat nya möjligheter för skogsägaren att vara aktiv i sin kamp mot granbarkborren.”

Under och efter finalen visade 4 av de 8 tävlande lagen tendenser på och har vidtagit steg i att realisera sin lösning. Något som behovsägarna varit ytterst nöjd med i och med att de initialt hoppats på att stimulera till en marknad kring lösningar för att minska skadorna från granbarkborreangrepp.

Behovsägare och utmaning hösten 2020

Genom att tydliggöra behovsägarens roll lockade Hack for Sweden 365 sina första behovsägare som bestod av Skogsstyrelsen, SLU och Rymdstyrelsen. Dessa tre samverkade kring en tydlig utmaning gällande att hitta en enkel och digital lösning för markägare att skydda sin granskog från Granbarkborren. De ville ha svar på hur tillgängliga satellitbilder, kartor och skogsdata kan användas så att markägare enkelt kan följa hur skogen mår.

²¹ <https://www.ingenjoren.se/2020/12/11/studenternas-app-kan-radda-skog-fran-granbarkborre/>

Behovsägarna har före, under och efter visat stort lagt ned mycket arbete kring sin medverkan i Hack for Sweden 365:s nya koncept. De visade ett större engagemang än tidigare behovsägare för tidigare års Hack for Sweden. Särskilt Skogsstyrelsen som åtog sig ansvaret att stötta vinnarna och övriga tävlande lag som vill realisera sina lösningar som genererats under eventen. Behovsägarna såg till att tillhandahålla kunskap kring behovet inför och under eventen, bland annat med en inledande föreläsning på deltävlingen. De bidrog även med öppna data från bland annat skogsdatalabbet och rymddatalabbet.

Genom att ta fram en specifik utmaning och ge en djupare bild av behovet underlättades beslutsprocessen kring juryuppsättning, mentorer, bedömningskriterier och tydliggjorde behovet till de tävlande lagen. Utmaningen underlättade även den externa kommunikation som lockade bra tävlande lag, mentorer, jury samt partners.

Representanter från behovsägarna upplevde att Hack for Sweden 365 upplevdes som mer fokuserat och att utmaningen de ställde förvaltades väl av projektgruppen. Juryn valdes utifrån kompetens inom olika områden och en representant från behovsägarna ingick i juryn.

Partners

En tanke med det nya konceptet var att tydliggöra rollen för partners. Begreppet partner definierades som en privat aktör som vill hjälpa vinnarna och andra tävlande lag som vill ta sin idé vidare genom ett antal kostnadsfria konsulttimmar, testmiljöer eller liknande.

Efter genomförd final blev Hack for Sweden 365 kontaktade av två företag inom skogsnäringen som varit med som observatörer under finalen. De uttryckte att de var mycket imponerade över resultatet visade intresse för att skapa samarbete med vinnarna, något som kan ytterligare stötta realisering av framtagna lösningar.

Resultat från utvärderingar

Följande lärdomar är insamlade från utvärderingsworkshopar genomförda i projektgrupperna för Hack for Sweden 365 samt internt inom DIGG – Myndigheten för digital förvaltning. Dialog har även förts med projektets olika intressenter såsom jurymedlemmar, mentorer, behovsägarna och genom enkäter till de tävlande lagen.

I utförandet av eventen lyftes många delar som gjorde eventet lyckat. Bland annat pekades det ut att samverkan var lyckad där flertalet aktörer har bidragit till eventen utifrån sin respektive roll. Genom ett snävare fokus skapades ett starkare incitament, engagemang och större ansvar från behovsägaren.

Engagerade och deltagande i eventet upplevde eventet och utmaningen som roligt och genomtänkt. Som ett resultat har hackaton som koncept fått en högre status och ses mer som en metod än som ett event hos de inblandade myndigheterna. Omställningen till helt digitala event var lyckat och tekniken fungerade över förväntan. Finalisterna visade genom sina lösningar att de förstått problemet.

Programmen för eventen lyftes fram som lyckade och professionella. Då finalen var separat hade flertalet små justeringar gjorts till finalen som ökade upplevelsen av ett välarrangerat event. Eventen fick positiv respons i traditionell och social media före, under och efter genomförandet. De som var med i studion upplevde att det var en trygg miljö att arbeta i produktion, att det var bra coaching och tydligt vad som förväntades.

Arbetsprocessen har i det stora hela fungerat bra där alla från styrgrupp, projektgrupp, behovsägare, mentorer och jury har överträffat förväntan gällande arbetsinsats och engagemang. Många av de inblandade i projektet har uttryckt att Hack for Sweden 365 har handlat om samverkan på riktigt där ambitionsnivån har varit hög och det har varit utvecklande att arbeta gränsöverskridande.

Det har varit bra att det funnits tydlig rollfördelning i de olika arbetsgrupperna. Många har uttryckt att projektgruppen på kort tid tagit fram och fastslagit ett nytt koncept, mycket tack vare en stor samlad kompetens. De olika mötena som genomförts under hösten har fungerat bra och utformade så att det gick att forma ett event och samtidigt arbeta fram processen.

Hjälp från specialister på DIGG såsom ekonomi, juridik, personuppgiftsombud, informationssäkerhet och webbtillgänglighet har varit väsentliga för Hack for Sweden 365 i och med att eventen anordnades på distans. Särskilt när det kom till att ställa om på grund av Schrems II-domen. En annan viktig faktor var projektgruppen tagit med erfarenheter från Hack the Crisis för att komma till rätta med de saker som inte fungerade bra då.

Även om det har varit utmanande att få till allt under resan där många akuta frågor som uppkommit har hanteringen av dessa genomförts på ett bra sätt. I

frågor gällande juridik ställdes innan genomförandet av evenen där projektledningen kom fram till pragmatiska lösningar och höll därför sig inom lagens ramar. Särskilt beröm från juridik var att projektledningen satte sig in i förutsättningarna och var beredda på att göra jobbet.

Under utvärderingsworkshoparna var projektgruppen överens om att utifrån förutsättningarna har evenen blivit lyckade, samtidigt finns det utrymme för att bli ännu bättre. Det som lyfts fram som förslag på förbättringar, om Hack for Sweden 365 skulle fortsätta, är främst kring att ökad tydlighet på olika sätt. Samtidigt har det varit svårt att vara tydlig i framtagandet av helt nytt koncept som testades för första gången:

- Även om förväntan på de olika rollerna kring Hack for Sweden 365 var tydligare än tidigare kan de bli ännu tydligare.
- Ledarskap och mandat kan förtydligas och förstärkas, det har stundtals varit förvirrande för projektgruppen och att ha två projektledare.
- Arbetsprocessen kan bli mer effektiv.
- Bättre och tydligare kravställning på leverantörer, särskilt kring systemfrågan.
- Även om lösningar har tagits fram när problem uppstått har de löst sig kort innan genomförandet av evenen och orsakat stress, därför finns en önskan om mer tid innan genomförande.
- Beskriva kraven inför systemstöd och ta hjälp av en arkitekt – vilka system behövs och hur samverkar de?
- Organisationsformen inom projektgruppen har till viss del blivit arbete i stuprör, förslaget är att omfördela arbetsgrupperna så att projektmedlemmarna får mer i utbyte av varandra.