



# LiquidFeedback

## Hva, hvorfor og hvordan



# Innhold

Introduksjon .....	3
Beskrivelse av verktøyet.....	4
Verktøyet i et nøtteskall .....	4
Hvorfor bruke dette verktøyet? .....	4
Hvordan LiquidFeedbacks kollektive demokratiske prosess fungerer .....	5
Implementering .....	8
Hvem kan delta? .....	8
På hvilke områder skal innbyggerne delta? .....	8
Hvorfor bør innbyggere delta? .....	9
Den tekniske implementeringen av LiquidFeedback.....	9
Hvordan du lykkes med verktøyet .....	11
Mer informasjon .....	13
Om verktøyet .....	13
Eksempler på implementeringer.....	13
Om Funka Nu AB .....	14
Om Empirica (underleverandør).....	15

# Introduksjon

Dette dokumentet er skapt innenfor rammene for prosjektet "Bruk av digitale verktøy når innbyggerne skal være med å påvirke i kommunen". Den bygger på en studie utført mellom januar og mai 2018 på oppdrag fra Kommunal- og moderniseringsdepartementet i Norge, for å samle inn en internasjonal oversikt over tilgjengelige nettbaserte løsninger for innbyggermedvirkning som finnes i dag. Totalt har 43 løsninger blitt identifisert og er dokumentert i et eget notat. Målet med dette dokumentet er å beskrive ett av verktøyene, LiquidFeedback, som en mer detaljert veiledning til kommuner som er interessert i å teste eller implementere verktøyene i sin virksomhet.

Dette dokumentet baserer seg i stor grad på materiale gitt fra LiquidFeedback.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> For følgende, se spesielt: Jan Behrens, Axel Kistner, Andreas Nitsche, Björn Swierczek (2014): The principles of LiquidFeedback. Berlin, ISBN 978-3-00-044795-2 (også tilgjengelig på: <http://principles.liquidfeedback.org/>) og LiquidFeedback Information Kit (tilgjengelig på: <http://www.interaktive-demokratie.org/files/downloads/LF-Information-Kit-EN.pdf>)

# Beskrivelse av verktøyet

## Verktøyet i et nøtteskall

LiquidFeedback er en internettplattform for innbyggerforslag og beslutningstaking. Programvaren ble utviklet som et uavhengig prosjekt med åpen kildekode av Public Software Group e.V., en tysk ideell organisasjon.<sup>2</sup> Utviklerne lanserte deretter enda en ideell organisasjon, Interaktive Demokratie e.V. association, for å fremme bruken av digitale verktøy i demokratiske prosesser internasjonalt.<sup>3</sup>

Programmet var først og fremst ment å støtte demokratiske diskusjoner og beslutningsprosesser innen politiske partier.<sup>4</sup> Dette fokuset ble senere utvidet til andre domener, for eksempel kommuner, foreninger, kooperativer, lokaldrevde bevegelser og selskaper. I dag er LiquidFeedback brukt av offentlige organer og selskaper i og utenfor Europa. Kommuner har det ofte som en integrert funksjon på nettsiden deres, som gjør det mulig for innbyggere å foreslå tiltak når som helst. Det kan også bli brukt av offentlige administrasjoner til å måle publikums meninger om politiske forslag, uten å være begrenset til enkle "ja" eller "nei" svar.

## Hvorfor bruke dette verktøyet?

Innbyggernes deltakelse mellom valg er en viktig del av lokaldemokratiet. Eksempler er underskriftsaksjoner, innbyggerinitiativ, høringer og innbyggere som tar direkte kontakt med politikere og kommunalt ansatte for å påvirke i en sak. Internett utvider mulighetene innbyggerne har for å ta kontakt med kommunen og påvirke i ulike saker. LiquidFeedback tilbyr en ekstra kanal for kommunikasjon mellom velgere og offentlige myndigheter, lignende petisjoner. LiquidFeedback skiller seg ut fra andre eksisterende nettbaserte underskriftsplattformer fordi den gjør mer enn å mobilisere støttespillere til en forhåndsdefinert sak eller et politisk

---

<sup>2</sup> The Public Software Group e.V. ble grunnlagt i 2009 som en ideell forening basert i Berlin, Tyskland. Organisasjonens hovedoppgave er å støtte det gratis programvaresamfunnet ved å lage og publisere lisensiert åpen kildekodeprogramvare. Se: <http://www.public-software-group.org/> (sist besøkt: 11/05/2018)

<sup>3</sup> The Interaktive Demokratie e. V. ble grunnlagt i 2010 som en ideell forening basert i Berlin, Tyskland. Medlemmene støtter demokratiutvikling fra lokalsamfunn til mellomstatlige organisasjoner med praktisk erfaring i planlegging og implementering av elektroniske deltakelsessystemer. Se: <http://www.interaktive-demokratie.org/index.en.html> (sist besøkt: 11/05/2018)

<sup>4</sup> Swierczek, Björn. 2011/2014. '5 years of Liquid Democracy in Germany.' *The Liquid Democracy Journal*, Issue 1. Tilgjengelig på: <http://www.liquid-democracy-journal.org/>.

forslag. Den tillater også innbyggerne å diskutere fordeler og ulemper rundt et innspill, endre forslag og foreslå alternativer, alt innenfor en strukturert demokratisk prosess.

Systemet tilbyr også muligheten for å stemme over forslag og rangere dem for å få oversikt over fellesskapets prioriteringer når det er flere konkurrerende forslag. Selv om resultatene ikke er juridisk bindende, kan stemmegivningsprosesser gjennomført gjennom LiquidFeedback hjelpe de som er ansvarlige til å ta mer informerte beslutninger. Erfaring fra eksisterende implementeringer tyder på at folkevalgte representanter kommuniserer bedre når de må forklare standpunktene sine før og etter en beslutning har blitt gjort. Til slutt kan dette bidra til å bygge tillit til administrasjonens arbeid, og bidra til en oppfatning av ansvarlighet i politikken.<sup>5</sup>

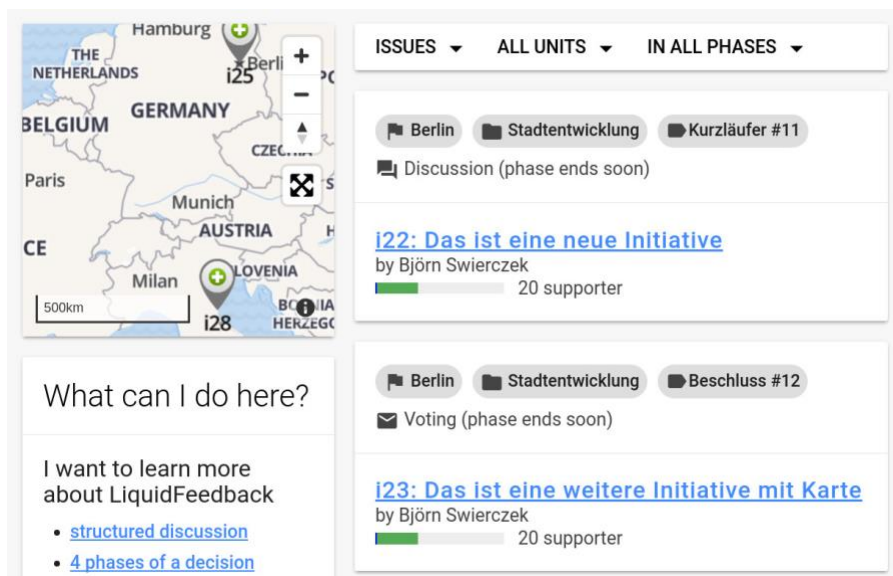
## Hvordan LiquidFeedbacks kollektive demokratiske prosess fungerer

LiquidFeedback er et kollektivt moderert system. Det vil si at alle deltakere har like rettigheter i diskusjonsprosessen. Verktøyene er skalerbare, som vil si at for eksempel minoriteter er representert rettferdig, og at selv enkeltpersoner kan bidra med forslag til diskusjoner. Men systemet er også utformet for å hindre at enkeltpersoner dominerer diskusjonen. Også lobbyvirksomhet i beslutningsprosessen vil forhindres.

Det er også regler som sikrer at politiske planer blir offentliggjort tidlig nok, slik at det er tid for innbyggerne å gi tilbakemeldinger. Beslutninger gjøres ved registrert avstemming, som betyr at hver stemme må kunne spores tilbake til en bestemt bruker, og at ingen kan stemme mer enn én gang i en sak. Stemmene gitt i LiquidFeedback blir gjort tilgjengelig for alle deltakere. Dette gir en åpen beslutningsprosess, og sørger for at deltakerne kan verifisere stemmeprosedyren. I stedet for å kun ha "ja" eller "nei"-svar, oppfordrer LiquidFeedback deltakerne til å støtte andres forslag, foreslå forbedringer, eller komme opp med alternativer. Stemmesystemet gjør at deltakerne enkelt kan uttrykke sine meninger. Det reduserer også risikoen for flere lignende forslag, og gir en ryddig oversikt over forslag og relevante forbedringer.

---

<sup>5</sup> Behrens, J., Kistner, A., Nitsche, A., Swierczek, B. 2014. *The Principles of LiquidFeedback*. Berlin: Interaktive Demokratie e. V.



Bilde 1: Demonstrasjonsvisning i LiquidFeedback

Det er imidlertid ikke kun ved at man kan stemme over ulike forslag at LiquidFeedback støtter beslutningstaking. For å skape en rettferdig prosess for beslutningsprosesser som fungerer selv med større antall deltakere, bruker LiquidFeedback en strukturert diskusjon der ikke alle kan svare på hvert bidrag. En typisk meningsdannelse-syklus i LiquidFeedback går gjennom fire faser som hver varer i en forhåndsbestemt tidsperiode. Beskrivelse finner du nedenfor:

## Oppstartsfasen

Innsamlingsfasen starter med å lage det første initiativet. Alternative initiativ kan deretter presenteres. Under opptaksfasen bestemmer systemet automatisk om det er noen interesse i å diskutere problemet videre. Dette gjøres ved å kreve en viss mengde støtte til minst ett av de alternative forslagene. Om ingen initiativ klarer å passere dette første steget, vil problemet lukkes og ikke diskuteres videre.

## Diskusjonsfasen

Når en gruppe av alternative initiativ blir flyttet over i diskusjonsfasen vet alle deltakere at det virkelig er en interesse for å løse eller diskutere et problem. Gjennom diskusjonsfasen, så vel som innsamlingsfasen, kan støttespillere til initiativet komme med endringsforslag, og initiativtakeren kan oppdatere utkastene sine for å forbedre argumentene sine. Når en initiativtaker oppdaterer et utkast blir alle støttespillere varslet om oppdateringen. Det er opp til støttespillerne om de vil fortsette å gi sin støtte når forslaget er oppdatert. Etter diskusjonsfasen går alle alternative initiativ til verifiseringsfasen.

## Verifiseringsfasen

Siden initiativtakerne kan endre på sine utkast i diskusjonsfasen, eksisterer verifiseringsfasen for å gi støttespillerne mulighet til å endre sin støtte. Under verifiseringen er det ikke mulig å oppdatere initiativet lenger, men det er fortsatt mulig å legge til alternative initiativ. Disse vil da konkurrere med de som allerede eksisterer. Dette gir deltakere mulighet til å gjenskape et initiativ som ble endret

eller opphevet av en initiativtaker på slutten av diskusjonsfasen. Støtteinitiativer (samt oppheving av støtte til et initiativ) er mulig under innsamlingsfasen, diskusjonsfasen og verifikasjonsfasen. Hvert initiativ må passere et andre steg hvor det må være nok støttespillere mot slutten av verifiseringsfasen for å komme videre til voteringsfasen.

### **Avstemningsfase**

Under den endelige voteringsfasen kan alle deltakere stemme for eller mot de alternative initiativene som har kommet igjennom det andre steget med nok støttespillere. I tillegg er det mulig å uttrykke preferanser blant de initiativene du er for eller mot. Resultatet av dette blir en rangert liste. Der kommer de ulike alternativene til å stå oppstilt fra hva som har fått mest til minst støttet. Dette gjør det tydelig for beslutningstakere hvilke forslag som er populære. Man kan velge å gjøre avstemmingene hemmelige – det vil si at man ikke vet hvem som har stemt hva – men grunninnstillingene er at avstemmingene er åpne. Dette ligger også i linje med LiquidFeedbacks grunnleggende prinsipper.

# Implementering

Programvaren gir rom for lokale konfigurasjoner for å møte kravene som finnes i den kommunen. Det er viktig med en politisk beslutning om bruk av verktøyet og at bruken jevnlig følges opp både administrativt og politisk. En kommune som planlegger å bruke systemet definerer vanligvis områder for bruk på forhånd. En rekke generelle spørsmål fortjener oppmerksomhet i denne sammenheng.<sup>6</sup>

## Hvem kan delta?

Det bør på forhånd være tydelig hvem som skal få delta i den kollektive utviklingen av innbyggerforslag. Generelt sett virker det logisk at de som blir berørt av en avgjørelse har mulighet til å si hva de synes om det. I praksis må brukskrav tas i bruk når det gjelder å identifisere brukerne, for eksempel i form av alder, bosted og/eller andre kriterier. LiquidFeedback er ikke ment for anonymt bruk, hvor brukere kan registrere seg på plattformen, uavhengig av om de tilhører den tiltenkte målgruppen eller ei.

Dette er det flere grunner til. For det første må man unngå det som kalles "sock puppets", altså manipulasjon gjennom falske kontoer. I dag finnes det programvare for å sette opp og administrere mengder med sock puppets som kan oversvømme sosiale nettverk. Det har også vist seg at hemmelig elektronisk avstemming ikke kan implementeres på en måte som garanterer både anonymitet og resultatet av en avstemming. For å løse disse problemene så må hver enkelt bruker-ID i systemet kunne kobles til en ekte person. Uten åpenhet om identiteten til deltakerne vil det være umulig å oppdage visse feil eller manipulasjoner. For å sikre prinsippet om én stemme per person må en ordentlig akkrediteringsprosess organiseres for at kun de tiltenkte brukerne får tilgang til systemet. Praktisk sett må hver deltaker identifiseres under registreringen som en reell, verifiserbar person, for eksempel via BankID.

## På hvilke områder skal innbyggerne delta?

Vanligvis er diskusjoner på LiquidFeedback ikke begrenset til noen få utvalgte problemer. Snarere tillater det diskusjon om emner deltakerne vil diskutere. Spesielle fagområder kan forhåndsdefineres av kommunen, men det er også mulig å sette opp et lite system og la systemet vokse over tid ved at deltakerne bestemmer seg for fagområder som skal legges til. For å unngå unødvige forventninger, og meningsløse anstrengelser fra deltakerne, bør de ansvarlige

---

<sup>6</sup> Behrens et al., The Principles of LiquidFeedback. This section draws particularly on Chapter 6, on the real-world integration of LiquidFeedback.



myndighetene være klar over hvor de anser at innbyggerdeltakelse er spesielt relevant, for eksempel i et bestemt område i kommunen eller i et politisk domene. Dette bør også kommuniseres aktivt til deltakerne.

## Hvorfor bør innbyggere delta?

Innbyggerne deltar sjelden bare for å delta. De deltar for å kunne påvirke beslutninger som påvirker deres egen hverdag. Innbyggernes motivasjon er gjerne avhengig av hvordan de oppfatter sjansen til å påvirke beslutningen og om deltakelse vil ha en effekt. Når LiquidFeedback implementeres oppstår spørsmålet: Hvorfor bør innbyggerne investere tid og krefter ved å skrive tiltak, lese og kommentere andre folks forslag, vurdere dem og stemme på dem?

Selv om resultatet av avstemmingen ikke er bindende, bør de folkevalgte beslutningstakerne i det minste ha resultatet av avstemmingen i tankene når beslutningsprosessen fortsetter. Ofte introduseres beslutninger fra LiquidFeedback som forslag til beslutningstaking av folkevalgte representanter. Dette kan ha stor innvirkning hvis resultatene er anerkjent som troverdige og ubestridelige. Det bør finnes en klar prosedyre for videre utnyttelse av utfallet fra avstemmingene, som på forhånd blir formidlet til innbyggerne av kommunen eller relevante offentlige organer. Dette selvfølgelig i tråd med lovkravene som kan eksistere i en gitt jurisdiksjon.

## Den tekniske implementeringen av LiquidFeedback

Programvaren til LiquidFeedback er tilgjengelig som åpen kildekode. Koden er funksjonsrik og sofistikert, og derfor bør en real-world-integrasjon være nøye utformet og ledet av kvalifisert personale. Kun dette kan garantere suksess for planlagte brukstilfeller – for eksempel innbyggerdeltakelse i en kommunal sammenheng. En detaljert forståelse av programvaren til LiquidFeedback, og erfaring med praksis for digital deltakelse generelt, er nødvendig for å oppnå vellykket implementering og drift.

Med bakgrunn i dette tilbyr utviklerne av LiquidFeedback støttetjenester på kommersiell basis. Dette inkluderer alt fra prosjektplanlegging, til opplæring og også rådgivning opp mot eksterne vertstjenester i henhold til en SaaS-modell (det vil si programvare som er sentral og tilbys til kunder som abonnementtjeneste).<sup>7</sup> Det er imidlertid også mulig for en organisasjon eller kommune å være vert for og drive LiquidFeedback på egen server.

---

<sup>7</sup> Hjelpetjenester rundt LiquidFeedback er tilgjengelig fra FlexiGuided GmbH på kommersiell basis. Se: <http://liquidfeedback.com/>

LiquidFeedback kan integreres i eksisterende nettbaserte plattformer, som kommunale nettsider. Det kan bruke eksisterende brukerdata-baser. Dette reduserer innsatsen som trengs for å administrere listen over hvem som kan delta på plattformen. Til dette formålet bruker LiquidFeedback Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) og OAuth 2.0, en standardprotokoll for brukerautorisasjon. Disse protokollene kan bli brukt til å sjekke eksisterende brukerdata-baser direkte når noen ønsker tilgang til LiquidFeedback. På denne måten vil kun autoriserte deltakere få tilgang.

LiquidFeedback tilbyr også påloggingsfunksjoner slik at tredjepartsprogrammer kan bli brukt. Administratorer kan dele autorisasjon og profilinformasjon med andre applikasjoner i IT-infrastrukturen, for eksempel kart eller problemrapporteringsverktøy. Dette muliggjør en sømløs integrering av LiquidFeedback og andre komponenter i en felles plattform. Deltakere kan få tilgang til alle tilkoblede komponenter ved kun å bruke én konto. I sin tur kan andre applikasjoner stole på LiquidFeedback for verifisering av brukeridentiteter, inkludert kontroll av om denne brukeren har lov til å stemme i en bestemt situasjon.

Kartprogrammer kan kobles til LiquidFeedback ved hjelp av det geospasiale integrasjonsgrensesnittet. Disse er integrert direkte inn i LiquidFeedback. Dette kombinerer fordelene med samskapingskart og geo-tagging med LiquidFeedbacks prosesser for innbyggerforslag og beslutningstaking. Når du oppretter et initiativ i LiquidFeedback kan brukerne geotagge sine forslag ved hjelp av det innebygde kartet. Andre deltakere kan deretter bruke kartet og finne forslaget.

Til slutt støtter LiquidFeedback brukerinlogging ved hjelp av sosiale medier som ID-tjeneste. Dette betyr at man ikke lenger må huske et ekstra passord. Tilgjengelige ID-leverandører kan legges til ved hjelp av det eksterne innloggingsgrensesnittet. Likevel må du sørge for at en person ikke kan bruke flere kontoer for å få stemme flere ganger. Dette følger prinsippet om at det kun er én stemme per person.

# Hvordan du lykkes med verktøyet

Det er mange måter å implementere LiquidFeedback på, og mange faktorer å vurdere når et nytt verktøy skal brukes. Nedenfor har vi samlet noen av de viktigste punktene vi ser som nødvendige for å lykkes med LiquidFeedback. Dette er ikke en komplett liste over alle stegene dere må ta, men bør ses som en oversikt over spesielt viktige prosesser og beslutninger.

## 1. Behovet

LiquidFeedback er et komplekst verktøy med mange ulike funksjoner. For at det skal bli brukt som det er tenkt bør dere ha et klart mål. Med andre ord: Hva skal verktøyet brukes til? En god start er å ta frem noen eksempler som er relevante for kommunen. Det kan handle om pågående prosjekter, men også bestemte områder der dere vil ha innbyggernes tilbakemeldinger.

## 2. Organisasjonen

Noen internt i organisasjonen må ta på seg et spesielt ansvar for driften av LiquidFeedback. Ansvarer gjelder egentlig to områder: den praktiske administrasjonen av verktøyet, og opplysningen om verktøyet. Sistnevnte handler først og fremst om å kurse organisasjonen i hvordan LiquidFeedback fungerer og hvordan man bruker det. Disse to ansvarsområdene kan med fordel deles inn i to forskjellige roller.

## 3. Brukerne

For å lykkes er det også viktig at kommunen avgrensner hvem som skal delta i prosessen. LiquidFeedback kan brukes slik at alle innbyggerne involveres. Men det er også mulig å begrense det til mindre grupper som kan være et representativt utvalg av hele befolkningen, eller grupper med mer spesifikke behov. Å administrere mange brukere krever naturligvis også mer ressurser. Et første steg kan derfor være å bruke verktøyet for en mindre gruppe i et spesifikt prosjekt.

## 4. Kommunikasjon og engasjement

Dere må engasjere brukerne. Det handler delvis om å gi informasjon om verktøyet, men mye handler også om å forstå brukerne og gi dem en grunn til å bruke verktøyet. Brukerne må kjenne at de er med og påvirker i problemer som de møter i hverdagen. Dette bør gjennomsyre din eksterne kommunikasjon om LiquidFeedback.

## 5. Legg opp en plan og et realistisk budsjett

Som kjent finnes det ulike kostnadsmodeller for LiquidFeedback. Kostnadene kan minimeres gjennom å selv implementere den åpne kildekoden. Men det er mer vanlig å bruke konsulenttenestene som tilbys. Dette bør man planlegge når budsjettet legges ut. Dessuten må det finnes en realistisk plan og budsjett for hvordan verktøyet skal drives utover tidsbegrensede prosjekter. Verktøyet må opprettholdes og brukes for at

det skal bli vellykket for organisasjonen. En god gjennomføringsplan og god styringsplan er derfor viktig for å lykkes.

#### 6. **Gi tilbakemelding**

Hvis LiquidFeedback skal få gjennomslag blant kommunens innbyggere, trengs det rutiner for å gi tilbakemeldinger om hva som skjer med de initiativ, forslag og kommentarer som blir lagt opp. Brukerne må se at deres innspill bidrar til bedre beslutninger. Derfor er det viktig å kommunisere hvilke innspill og avstemninger som leder til reelle forandringer. Om dere ikke bruker resultatet fra verktøyet så vil interessen for å delta innefor rammen av verktøyet fort forsvinne.

# Mer informasjon

## Om verktøyet

En rekke online ressurser er tilgjengelige om LiquidFeedback:

- Interaktive Demokratie e. V. (IAD) Nettsted: <http://www.interaktive-demokratie.org/index.en.html>
- LiquidFeedback Information Kit (English): <http://www.interaktive-demokratie.org/files/downloads/LF-Information-Kit-EN.pdf>
- The Principles of LiquidFeedback Nettside: <http://principles.liquidfeedback.org/>
- The Liquid Democracy Journal Nettsted: <http://www.liquid-democracy-journal.org/>
- Public Software Group's Nettsted: <http://www.public-software-group.org/>
- Kommersielle tjenester av oppfinnerne av LiquidFeedback: <http://liquidfeedback.com/>

## Eksempler på implementeringer

- Achim Dialog, Achim, Tyskland: <https://achim-dialog.de/> (sist besøkt: 23/05/2018)
- Parlamento Elettronico Online (Parelon), Italia: <http://www.parelon.it> (sist besøkt: 23/05/2018)

## 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 kontrollere hvordan Ligestillings- og Diskrimineringsloven etterlevs. Vi har utarbeidet tekster, illustrasjoner og kodeeksempel til Difis opplæringsportal; Løsningsforslag for web. Vi har opptrådt som eksperter når Ligestillings- og Diskrimineringsombudet utredet klagesak opp mot lovverket. Videre har vi hjulpet et stort antall kunder innen 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.

## Fakta om bedriften

Styrets lokasjon: Stockholm

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

Antall ansatte 2018: 45

Omsetning 2016: 41 MSEK

## Om Empirica (underleverandør)

Empirica Gesellschaft für Kommunikations- und Technologieforschung mbH er en forsknings- og konsulentorganisasjon som ble grunnlagt i 1988 og er basert i Bonn, Tyskland. De spesialiserer seg innen kommunikasjon- og informasjonsteknologirelatert forskning og rådgivning til kunder i både privat og offentlig sektor. Empirica bidrar til å bygge bro over gapet mellom bruket av nye utviklinger og innovasjoner på måter som fullt ut oppfyller brukerbehov. Kompetansesammensetningen spenner fra langsiktig politikk og strategiutvikling til raskt implementerte pilotforsøk og casestudier av gjeldende praksis. I mer enn 20 år har Empirica ledet eller vært involvert i ledende teknologiforskning, samt markeds- og politisk forskning knyttet til informasjons- og kommunikasjonsteknologi, med fokus på emner i spesifikke IKT-applikasjonsdomener som IKT-aktivert offentlig service levering, eAccessibility, eInclusion og eLearning. Empiricas tverrfaglige team distribuerer de beste metodene, og benytter kraftige og nøyaktige verktøy for å levere design, styring og evaluering av IKT-aktiverte pilottjenester. Resultater fra forskningsprosjekter har blitt utbredt og referert og er i stor utstrekning brukt for planlegging, veiledning, overvåking og sammenligning av virksomhetsstrategi for regjeringer i Tyskland, Europa og globalt.

Utover dette har Empirica spesialisert seg på å samle strukturert informasjon i EUs medlemsstater og utover. For dette formål har Empirica etablert et nettverk av nasjonale korrespondenter, det såkalte europeiske nettverket for informasjonssamfunnsforskning (ENIR). ENIR-nettverket ble grunnlagt i 2002 med medlemmer fra de store europeiske medlemslandene. For tiden er det over 150 medlemmer i mer enn 40 land: de 27 EU-medlemsstatene, Norge, Island og kandidatlandene Kroatia og Tyrkia. Ytterligere medlemmer kommer fra Sveits, USA, Kina, India, Brasil, Mexico, Japan og afrikanske land.

Empirica har fast ansatte fra en rekke fagområder, inkludert økonomi, datavitenskap, sosial og politisk vitenskap, medisin / helsetjenester og informatikk og ledelsesvitenskap. Denne blandingen av kvalifikasjoner kombinert med et veletablert nettverk av internasjonale partnere gjør det enkelt å etablere tverrfaglige og internasjonale lag godt tilpasset kravene til ulike prosjekt.

Geografisk dekning: Tyskland

Gjennomsnittlig årlig arbeidskraft 25 medarbeidere