

RFI – Läsäventyret

SAMBRUK

Inledande frågor

- Är ni ett bolag som drivs av att skapa innovativa, värdeskapande digitala lösningar och jobba med samhällsutmaningar?

På Consid brinner vi för att göra skillnad – på riktigt.

Vi är ett svenskt techbolag som inte bara följer digitaliseringen, utan leder den. Vårt engagemang ligger i att skapa lösningar som gynnar både människor och samhället. Med en stark meritlista av framgångsrika projekt har vi visat på vår förmåga att ha en positiv inverkan.

Vi fokuserar på att utveckla digitala lösningar som gör skillnad. Genom att kombinera teknik, strategi och kreativ design hjälper vi företag, myndigheter och organisationer att bli mer hållbara och effektiva. Vi ser det som vårt ansvar att stödja digitalisering och kompetensutveckling i samhället. Med erfarenhet från över 1000 kundprojekt, från stora myndigheter till små startups, har vi visat vår förmåga att skapa framgångsrika lösningar. Våra långsiktiga relationer bygger på förtroende och samarbete för att skapa lösningar som verkligen gör nytta.

Ett exempel på samhällsinitiativ vi idag arbetar med är ett samarbete med Rädda Barnen. Under påskveckan kommer barnfamiljer och unga i över 40 svenska städer att kunna delta i en annorlunda äggjakt – där varje hittat ägg gör skillnad på riktigt. Tillsammans med Rädda Barnen lanserar vi en rikstäckande QR-kodsjakt där varje skanning genererar en krona till arbete för barns trygghet på nätet. Påskkampanjen, som pågår mellan 14 och 22 april, är inte bara ett lekfullt äventyr utan också ett sätt att belysa de allvarliga problem som barn möter i den digitala världen. Målet är att uppmärksamma vikten av att skapa en tryggare nätmiljö – och att samtidigt erbjuda en kostnadsfri, meningsfull aktivitet för hela familjen under lovet.

(<https://www.consид.com/sv/insikter/event-webbinarier/digital-paskaggssjakt/>)

(<https://www.raddabarnen.se/foretag/vara-partners/consid/>)

Consid grundades år 2000 och har idag över 1800 konsulter i norra Europa. Vi har ett stort fokus på social hållbarhet och samarbetar med akademi, samhälle, näringsliv och myndigheter.

- Hur bedömer ni svårighetsgraden i att ta fram en sådan här lösning och vilka är de största svårigheterna tror ni?

Vi på Consid bedömer att utvecklingen av en lösning för Läsäventyret definitivt är genomförbar och ligger väl inom vårt kompetensområde. Dessa typer av initiativ är något som vi gärna arbetar med och ligger i linje med både vår tekniska kapital och samhällsengagemang. Några av utmaningarna att ha i beaktning är följande:

- **Interaktivitet och användarengagemang:** En av de största utmaningarna är att skapa en hög grad av interaktivitet som engagerar användarna. Detta innebär att utveckla en plattform där barn kan interagera med berättelsen på flera sätt, så som att göra val som påverkar berättelsens gång och att delta i olika uppdrag.
- **Personalisering:** Att kunna styra sagan utifrån användarnas preferenser och val är en annan utmaning. Detta kräver en flexibel och dynamisk plattform som kan anpassa sig efter varje användares unika val och preferenser.
- **Utveckling av interaktiva element:** Att utveckla och implementera de interaktiva elementen som gör det möjligt för användarna att påverka berättelsen genom sina val är

en teknisk utmaning. Detta kräver avancerad programmering och en djup förståelse för användarupplevelse.

Budget/kostnad

1. Kostnadsuppskattning

- Vad är er ungefärliga uppskattning av den totala kostnaden för att utveckla och implementera denna tjänst?

Att estimerar detta utan att veta helt vad det är som ska byggas är svårt, men en grov gissning på att utveckla Läsäventyret är att det kan ta mellan 600–1200 timmar á ca 900 SEK/h.

- Kan ni bryta ner kostnaderna i olika kategorier, såsom design, utveckling, testning?

Grovt estimat:

- Analys/Workshop: 80–120 timmar
- Design: ca. 160–200 timmar
- Utveckling: ca. 400–600 timmar
- Test: ca. 40–60 timmar
- Projektledning (Möten, Planering etc): ca 20% av timmarna
- Vad är er ungefärliga uppskattning av löpande teknisk förvaltning/drift, efter lansering, för att möta nya tekniska krav, uppdateringar, buggfixar mm?

Även detta är svårt att uppskatta exakt men en grov gissning är ungefär 20–40 timmar/månaden.

2. Prismodell och ersättning

- Vilka prissättningsmodeller erbjuder ni för ett projekt av den här typen (fast pris, timbaserat, etcetera)?

Vi på Consid arbetar mest med timbaserat pris med ett agilt arbetssätt. Arbetet görs på löpnade räkning.

- Hur hanterar ni betalningsstrukturer – är de baserade på milstolpar, löpande betalning, eller annan modell?

Betalningsstrukturen går på löpande betalning månadsvis.

3. Budgetmässiga utmaningar

- Vilka potentiella kostnadsöverskridanden ser ni som möjliga och hur skulle ni kunna hantera dessa?

Vi ger alltid ett estimat, men ett estimat är ju bara en uppskattning och inte något fast pris. Däremot flaggar vi i tid om vi märker att det är något som tar längre tid än vad vi initialt räknat med. Utveckling och UX är till exempel något som är historiskt utmanande då arbetet med detta kan gå fram och tillbaka efter test och diskussion med kund. Vi ser att en löpande, transparent och tydlig kommunikation med våra kunder är det bästa sättet att hantera kostnadsbilden.

- På vilket sätt kan ni utföra uppdraget kostnadseffektivt utan att kompromissa på kvaliteten av tjänsten?

Vi kan utföra uppdraget på ett kostnadseffektivt sätt genom att ha regelbundna avstämningar där vi tillsammans går igenom vad som gjorts, vad som görs och vad som ska göras. Då kan vi även gå igenom timmarna och budgeten för uppdraget och utmed vägen bestämma om det är

något som inte kommer med eller något som kan tillkomma baserat på var uppdraget står i budget.

Tidsplan

1. Projektets tidsramar

- Vilken tidsram ser ni som realistisk för att utveckla och lansera denna digitala tjänst?

Baserat på estimat kan vi göra en tidsplan som vi jobbar utefter. Med tanke på att det är svårt att estimerat detta uppdrag på ett säkert vis så är det också svårt att säga någon exakt tidsram, men baserat på estimatet ovan så kan detta uppdrag slutföras inom 15–25 veckor (3–5 månader).

- Hur skulle ni strukturera projektets olika faser från befintlig konceptidé till fullständig lansering?

Vi börjar med att tillsammans göra en analys av uppdraget och sedan genomför workshops där Consid tillsammans med Sambruk tar fram ett koncept som vi sedan gör design på. Efter designen påbörjas utvecklingsarbetet. Testning genomförs kontinuerligt för att sedan göra sluttestning innan lansering.

- Vilka milstolpar identifierar ni som viktiga under projektets gång?

Ta fram konceptet, utföra designen och genomförande av de sprintar som planerats kan vara identifierade milstolpar.

2. Riskhantering och flexibilitet

- Hur kan ni hantera eventuella förseningar eller hinder som kan uppstå under projektets gång?

Consid har tillgång till 1800+ konsulter vilket är en säkerhet i sig, men att även ha gjort en god planering på resurser och nyckelpersoner för projektet är en grund för ett lyckat projekt. Att gärna spela in flera olika personer som känner till lösningen är också en riskhantering.

Tekniska krav

- Vilka tekniska lösningar, plattformar och ramverk föreslår ni för att uppfylla projektets mål?

Det här projektet hade kunnat byggas med React som frontend och Next.js som backend. Snabba ramverk som är flexibla för interaktiva lösningar.

Säkerhetsaspekter

- Hur ser ni på möjligheterna och riskerna att ha funktioner för personlig profil, chatt, meddelanden mm i en "community" i Läsäventyret?

Möjligheter

- **Ökat användarengagemang:** Genom att inkludera funktioner för personlig profil och t.ex. en chatt, kan vi skapa en stark känsla av gemenskap och interaktion mellan barnen. Detta kan bidra till att Läsäventyret blir mer attraktivt och motiverande för barnen att delta i.
- **Socialt lärande:** Chatt- och meddelandefunktioner kan främja socialt lärande genom att låta barnen dela sina läsoplevelser, diskutera böcker och ge varandra boktips. Det ger även en plattform för barnen att prata med varandra och därmed förmodligen ge högre aktivitet i plattformen.

Risker

- **Säkerhet och integritet:** En av de största riskerna är att säkerställa att plattformen är säker för barn. Vi måste skydda deras personliga uppgifter och förhindra obehörig åtkomst. Detta innebär att vi behöver bra autentiseringsmetoder och kryptering av data.
- **Nätmobbing och olämpligt beteende:** Det finns en risk för nätmobbing och olämpligt beteende i en community-miljö. För att motverka detta kan ett modereringsverktyg vara en bra lösning, med en dedikerad admin som övervakar aktiviteten och hanterar rapporter om olämpligt beteende.
- **Grooming och vuxna som kontakter barn:** En annan allvarlig risk på alla plattformar där barn är aktiva, är att vuxna kan försöka ta kontakt med barnen. För att förhindra detta behöver vi ha strikta säkerhetsåtgärder, så som att begränsa kommunikationsmöjligheterna till enbart godkända användare och att ha automatiserade system för att upptäcka misstänkt beteende.

För att säkerställa att Läsäventyret är en trygg och säker plattform för barn, kan vi använda etablerade ramverk och standarder för informationssäkerhet, t.ex. ISO 27001 som hjälper oss att uppfylla höga säkerhetskrav. En dedikerad admin bör övervaka community-aktiviteten för att snabbt kunna ingripa vid nätmobbing eller olämpligt beteende. Automatiserade modereringsverktyg kan också användas för att upptäcka och flagga misstänkt aktivitet. Det är också viktigt att upplysa både barn och föräldrar om säker användning av digitala plattformar och belysa vikten av att inte dela personlig information och att vara medvetna om riskerna med att kommunicera med främlingar online.

Skalbarhet och marknadspotential

- Hur ser ni på en potentiell skalning av lösningen så att den kan användas av bibliotek i hela Sverige?

Vi ser inga problem med att skala upp och ner i kapacitet. Detta kan göras direkt vid behov och det slår igenom direkt.

- Vilka steg anser ni krävs för att skala upp lösningen efter en initial implementering i Värmland och tidiga samverkanskommuner?

Att i avtalet med eventuell driftpartner se till så att uppskalning är lättillgängligt.

Kostnad och tidsplan för en återkommande utveckling av berättelsen

1. Utvecklingskostnad:

- Hur beräknar ni kostnaderna för att genomföra en återkommande, eller årlig, utveckling av den interaktiva berättelsen i Läsäventyret?

Byter man berättelse i Läsäventyret så behöver man även bygga ny logik, vilket vi kan estimerar kostnaderna för. Estimatet blir då ca. 450-900 timmar beroende på komplexitet av story. Detta estimat kan däremot vara annorlunda beroende på vilka funktioner man kan återanvända vid ny story.

- Vad ingår i dessa kostnader?

Nyutveckling av den nya berättelsen.

2. Tidsplan:

- Hur ser den övergripande tidslinjen ut för att planera, utveckla och lansera en uppdatering av berättelsen?

Vi gissar på att det skulle ta ca 11–18 veckor för att planera, utveckla och lansera en ny story. Mycket beroende av vad vi kan återanvända. Tidslinjen blir kortare om det är samma story eller liknande som föregående år.