

diah

digital innovation with mind and heart

Skriftliga svar på frågorna i RFI:n – Dimh Norden AB

INLEDANDE FRÅGOR ATT BESVARA

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

Dimh – Digital innovation with mind and heart - Vårt mål är meningsfull digitalisering med människan i centrum.

När vi jobbar sätter vi behoven i fokus och utgår från att folk mår bra av att ha roligt. Vi jobbar agilt och alltid nära behovsbärarna, för att hitta de innovativa lösningarna som gör skillnad på riktigt. Spelmekanismer går som en röd tråd genom våra verktyg, då vi ser det som ett effektivt sätt att skapa motivation och meningsfullhet.

Våra uppdrag inom Dimh består ofta av appar, spelutveckling, VR, AR, hemsidor, föreläsningar, workshops och konceptutveckling. Här hjälper vi våra kunder att ta fram produkter som främjar hälsan hos människor, vilket exempelvis kan vara ett spel för att snabbare rehabilitera förvärvade hjärnskador. Det kan också vara ett helt koncept som hjälper barn och unga att bli mer involverade i sin kontakt med socialtjänsten, eller ett spel för att förmedla kunskap på ett lättillgängligt och motiverande sätt.

*Vi hänvisar även till filmen vi skickade in tillsammans med den första RFI:n.

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

Vi hänvisar till vårt tidigare svar i den första RFI:n.



BILAGA 1 – FRÅGOR ATT BESVARA

Budget/kostnad

1. Kostnadsuppskattning:

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

Baserat på tidigare erfarenheter och en preliminär projektstruktur över tre år, uppskattar vi den totala kostnaden till cirka 3,9–4,5 miljoner kronor. Kostnaden utgår från ett arbetssätt där vi arbetar iterativt, i nära dialog med projektgruppen, och med aktiv målgruppsinvolvering genom testning och feedback i flera steg.

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

Uppstart: cirka 50 000 – 100 000 SEK

För att etablera projektorganisation, tydliggöra roller, genomföra interna workshops och ta fram tid- och produktionsplan.

Design och konceptutveckling: cirka 435 000 – 480 000 SEK

För att vidareutveckla befintligt koncept, validera koncept och behov samt anpassa till målgrupper och samordna behov.

Målgruppstester och användarinvolvering: cirka 355 000 – 400 000 SEK

Inkluderar planering och genomförande av tester/workshops samt analys.

Teknisk utveckling (inkl. gamification, UI/UX och teknik): cirka 2,6 – 3 miljoner SEK

Omfattar teknisk utveckling i olika faser (version 1–3), implementering, spelifiering samt buggfix och kvalitetssäkring.

Lansering och implementeringsstöd: cirka 170 000 – 200 000 SEK

Omfattar lansering av både prototyp och version 1 samt dokumentation och överlämning till kund.

Projektleddning, möten och dokumentation: cirka 260 000 – 280 000 SEK

Inkluderar möten, dokumentation och löpande kommunikation med projektgrupp i en iterativ process.

- *Vad är er ungefärliga uppskattning av löpande teknisk förvaltning/drift, efter lansering, för att möta nya tekniska krav, uppdateringar, buggfixar mm?*

Detta beror till viss del på vilken teknisk plattform som väljs, men om vi utgår från att tjänsten byggs som en spelifierad webblösning uppskattar vi kostnaden för förvaltning och drift till cirka 5 000 kr/månad i grundsupport plus ytterligare 5 000–10 000 kr/månad i serverkostnader.

Kalkylen utgår från cirka 1 000 aktiva användare per månad, med viss interaktivitet och inloggning. Den högre nivån i serverspannet gäller vid användning av autoscaling – det vill säga att systemet automatiskt skalar upp kapaciteten vid hög belastning, exempelvis under lov. Detta är ett kostnadseffektivt sätt att säkra stabil drift även vid oväntade toppar i användandet.

Kostnaden ökar successivt med fler användare. Till exempel kan 2 000 aktiva användare per månad utan autoscaling innebära en månadskostnad runt 10 000 kr, beroende på val av driftleverantör och säkerhetskrav.

2. Prismodell och ersättning:

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

För projekt likt Läsäventyret, som löper över längre tid och involverar flera faser, målgrupper och aktörer, föredrar vi vanligtvis en fastpris-modell. Det skapar tydlighet och budgetkontroll för både kund och leverantör.

Fast pris kan tillämpas per projektår, per projektfas eller för hela projektet. Det underlättar planering och minskar risken för att timmar "springer iväg".

För vissa avgränsade delar, såsom vidareutveckling eller support efter lansering, kan timbaserad prissättning också vara aktuell. Vi är även öppna för kombinationsmodeller beroende på hur projektet struktureras tillsammans med uppdragsgivaren.

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

I projekt av denna typ arbetar vi vanligtvis med en månadsvis debiteringsmodell som baseras på den överenskomna projekt- och produktionsplanen. Det innebär att varje månad faktureras enligt en tydligt

definierad fasindelning eller leveransplan, vilket skapar enkelhet och förutsägbarhet för båda parter. Alternativt kan betalning definieras utifrån milstolpar, där fakturering sker när specifika moment eller leveranser är uppfyllda. Detta används ofta i kombination med fast pris.

3. Budgetmässiga utmaningar:

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

De främsta riskerna är sena ändringar efter målgrupptest eller otydlig förankring. Vi arbetar därför iterativt, med tät dialog och tidig involvering av målgruppen, vilket ger både kostnadseffektivitet och högre kvalitet. Se mer enligt punkt nedan.

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

Vi arbetar alltid med en tydlig produktionsplan som definierar projektets faser, ansvarsfördelning och tidpunkter, vilket skapar struktur och förutsägbarhet. Samtidigt jobbar vi iterativt, vilket ger flexibilitet att hantera förändringar och nya insikter utan att tappa fart eller kontroll.

Vi involverar projektgruppen kontinuerligt i arbetet, vilket möjliggör snabba avstämningar och att justeringar kan göras tidigt, något som sparar både tid och kostnader längre fram i processen.

En annan nyckel till både kostnadseffektivitet och hög kvalitet är att vi jobbar utifrån användarcentrerad design, vilket innebär att målgruppen själva är med att påverkar lösningens utformning. Det gör vi genom att involvera målgruppen både tidigt men också löpande under processen. Genom att testa idéer och lösningar löpande med användarna, minimerar vi risken att bygga fel saker, och undviker dyra omarbetningar senare i projektet.

Detta arbetssätt, med tidig förankring, kontinuerlig testning och nära samverkan, är något vi vet ger högre kvalitet samtidigt som det är ett mycket kostnadseffektivt sätt att driva utveckling på, och vi tar fram en digital produkt som slutanvändaren verkligen har behov av.

Tidsplan

1. Projektets tidsramar

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

Tre år är en realistisk och välbalanserad tidsram som möjliggör bred samordning, målgruppstester, validering och iterativ utveckling samt skapar en lösning med hög kvalitet, god förankring och långsiktig hållbarhet. Samtidigt vill vi understryka att det är möjligt att genomföra projektet på två år, men då krävs vissa prioriteringar så som färre samordningsmöten, kortare valideringsfaser och tydligare avgränsning i innehåll eller funktionalitet i initial version.

Vill man genomföra projektet på kortare tid, justeras både omfattning och delvis kostnad i enlighet med det.

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

Vi utgår från den framtagna konceptidén, vilket utgör en stabil grund. Projektet struktureras i fyra huvudsakliga faser där vi arbetar iterativt och i nära dialog med projektgruppen. Varje fas innehåller tydliga steg för planering, utveckling, testning och lansering.

1. **Uppstart:** Etablering av projektorganisation, gemensamma mål, workshops samt framtagande av tid- och produktionsplan.
2. **Konceptutveckling & design:** Validering av befintlig idé med målgruppen samt anpassningar utifrån nya behov, teknik eller regelverk (t.ex. WCAG, AI). Fokus ligger på UX-design, spelifiering och testning av prototyp.
3. **Utveckling (version 1–3):** Tjänsten utvecklas i tre iterativa steg där varje version testas med målgruppen och förbättras löpande. Parallellt tas stödmaterial för biblioteken fram. I den avslutande fasen genomförs teknisk kvalitetssäkring och förberedelser inför lansering.
4. **Lansering och överlämning:** Lansering av Läsäventyret, dokumentation, stödmaterial och övergång till förvaltning.

- *Vilka milstolpar identifierar ni som viktiga under projektets gång?*

Vi föreslår följande övergripande milstolpar för projektet, baserat på en iterativ utvecklingsprocess där målgruppens insikter kontinuerligt vägleder arbetet:

1. **Workshop med målgruppen:** Validera konceptidén och samla in feedback kring funktion och språk.
2. **Kravspecifikation:** Definiera teknisk struktur och funktionalitet i samarbete med projektgruppen.
3. **Testversion 1 (prototyp):** Grundfunktioner och interaktionslogik. Målgruppstest med fokus på användbarhet, spelkänsla och tillgänglighet.
4. **Testversion 2:** Innehåll och adminverktyg integreras. Ny målgruppstest kring innehåll och administration.
5. **Testversion 3:** Slutlig version med koppling till fysiska bibliotek. Test och kvalitetssäkring av Läsäventyret.
6. **Slutlig lansering:** Regional eller nationell lansering av färdig tjänst.

2. Riskhantering och flexibilitet:

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

Genom ett iterativt arbetssätt och tät dialog med projektgruppen kan vi fortsätta arbeta parallellt med andra delar även om något moment fördröjs. Regelbundna avstämningar gör att vi snabbt kan identifiera risker tidigt i processen och anpassa eller omprioritera arbetet. Det minimerar stillestånd och möjliggör ett flexibelt arbetssätt där projektet kan drivas framåt även vid hinder.

Tekniska krav

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

Det tekniska upplägget beror i hög grad på hur konceptidén tas emot av målgruppen. Om tjänsten utvecklas i riktning mot en spelifierad, webbaserad upplevelse likt Sommerles.no ser vi att följande komponenter kommer att behövas:

Webbplats för målgruppen:

En tillgänglig och responsiv plattform anpassad för barn, som fungerar på både mobil, surfplatta och dator.

CMS (Content Management System):

Ett lättanvänt gränssnitt för administratörer och bibliotekspersonal att själva uppdatera innehåll såsom boktips, utmaningar och texter – utan behov av teknisk support.

Molntjänst och servrar för användarhantering:

Ett säkert och skalbart system för inloggning, användardata, speldata, avatarer och relaterade funktioner.

Manual eller introduktionsmaterial för bibliotek:

Digitalt och/eller fysiskt stödmaterial för att bibliotek enkelt ska kunna använda och implementera Läsäventyret.

Vi specificerar slutlig teknisk lösning och plattformsval i samråd med projektgruppen när målbild och användarbehov är fullt fastställda. Målet är att ta fram en lösning som är tillgänglig, engagerande, långsiktigt hållbar – och framför allt upplevs som meningsfull och lustfylld av målgruppen.



Säkerhetsaspekter

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

Vi ser att det finns goda möjligheter att inkludera sociala funktioner som personlig profil, chatt och meddelanden i Läsäventyret. Dessa funktioner kan stärka barns motivation, engagemang och känsla av delaktighet, men kräver särskilt fokus på säkerhet, integritet och moderering då målgruppen är barn.

Personlig profil och användardata

För att minska risker kring igenkänning eller hot föreslår vi att barn skapar avatarer istället för att ladda upp foton. Användare ska själva kunna radera sin profil och sina uppgifter, i enlighet med GDPR. Endast nödvändig data samlas in, och ingen personligt identifierbar information behandlas utan tydligt syfte.

Chatt och meddelanden

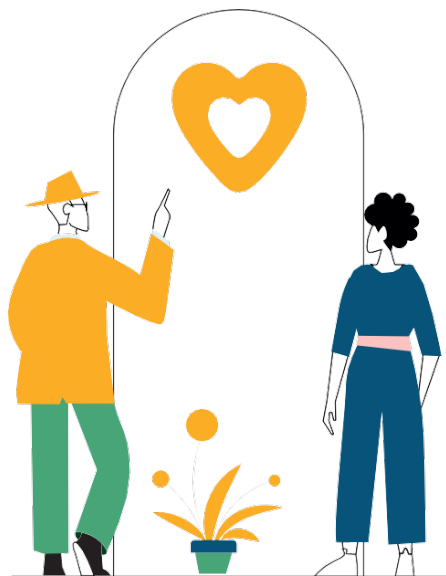
Om sådana funktioner införs krävs ett system för att granska och moderera innehåll, manuellt eller med AI-stöd. Vi rekommenderar också en tydlig rapporteringsfunktion för att anmäla kränkande eller olämpligt innehåll.

Lagring och datasäkerhet

All data ska lagras säkert i enlighet med GDPR. Vi föreslår en molnbaserad lösning med datalagring inom EU, eller i Sverige om det krävs. Plattformen byggs med hög datasäkerhet och följer bästa praxis för offentliga aktörer.

Sammanfattning

Communityfunktioner kan bidra till Läsäventyrets mål om ökad läslust, men måste byggas med tydliga ramar för trygghet och barnanpassning. Med rätt teknisk lösning, tydliga villkor och genomtänkt moderering bedömer vi att det är fullt möjligt att införa dessa funktioner på ett säkert sätt.



Skalbarhet och marknadspotential

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

Vi ser goda möjligheter att skala upp Läsäventyret till att omfatta bibliotek i hela Sverige, under förutsättning att lösningen utvecklas med skalbarhet i åtanke redan från början.

En webbaserad tjänst med ett flexibelt och modulärt innehåll, samt ett CMS för lokal anpassning, skapar förutsättningar för nationell spridning utan att kräva omfattande teknisk anpassning per kommun. Med rätt struktur för onboarding och med hjälp av CMS kan kommuner successivt anslutas utifrån sina egna förutsättningar.

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

Efter en första implementering ser vi följande steg som centrala för en fungerande skalning: att utvärdera och justera plattformen och innehållet utifrån användarfeedback, ta fram stöd- och onboardingmaterial för nya kommuner, samt säkerställa att CMS:et stödjer lokala innehållstillägg inom en gemensam struktur. Det ger en stabil grund för att fler kommuner ska kunna ansluta successivt utan att påverka kärnan i upplevelsen.



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?*

Kostnaden beror främst på hur mycket av innehållet som är nytt respektive återanvänt från tidigare år. Vi uppskattar den årliga kostnaden för berättelseutveckling till cirka 250 000 – 400 000 kr per år.

- *Vad ingår i dessa kostnader?*

De årliga kostnaderna för att uppdatera Läsäventyret inkluderar flera delar som syftar till att hålla upplevelsen aktuell, engagerande och relevant för målgruppen.

En central del är att tillsammans med Sambruk och andra involverade aktörer analysera feedback från föregående år och besluta vilka delar som ska vidareutvecklas. Därefter följer ett kreativt samarbete, exempelvis med författare eller innehållsskapare, för att ta fram en ny berättelse som bygger vidare på konceptet. Detta inkluderar även ny grafik och illustrationer, både digitalt för plattformen och eventuellt fysiskt material för biblioteken.

Vid behov vidareutvecklas interaktiva funktioner som utmaningar, spelmoment eller poängsystem. Slutligen ingår även support till administratörer i CMS:et, så att varje kommun enkelt kan uppdatera eller anpassa innehållet inom ramen för konceptet.

2. Tidsplan:

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

Efter sommarlovet inleds en feedbackperiod där vi samlar in synpunkter från användare, bibliotek och andra involverade aktörer. Den insamlade feedbacken ligger till grund för fortsatt utveckling, men vägs också mot projektets budget och tekniska möjligheter. Förslag och prioriteringar diskuteras tillsammans med projektägare innan beslut fattas.

En möjlig årlig tidslinje kan se ut så här:

- **Juni–augusti:** Feedbackinsamling från barn, bibliotek och andra aktörer
- **September–oktober:** Sammanställning och analys av inkomna synpunkter
- **Oktober–november:** Diskussion och prioritering av förändringar tillsammans med berörda aktörer och projektledning
- **December:** Slutgiltiga beslut och uppdragsbeskrivning
- **Januari–april:** Genomförande av uppdateringar och förbättringar inför nästa års Läsäventyr

Denna cykliska struktur gör det möjligt att kontinuerligt utveckla och förbättra tjänsten i takt med användarnas behov och projektets målsättning.

Kontaktperson:

Stefania Citraro

Affärsutvecklare / Business developer

E-post: stefania.citraro@di-mh.com

Telefon: +46 73-660 69 05

[LinkedIn](#)

Dimh Norden AB | [HEMSIDA](#)

