

RFI Läsäventyret

- Svar från Sticky Beat/Skildra

Inledande frågor att besvara

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

Absolut. Sticky Beat och Skildra drivs av värderingarna som ryms inom *We Love Tomorrow*. I det ingår att vara nyfiken på vad morgondagen innebär och att endast använda våra talanger till att göra morgondagen bättre. Därför väljer vi att jobba med projekt som gör nytta på riktigt, ofta inom olika typer av samhällsutmaningar.

Vi vet också att värdeskapande digitala lösningar som gör nytta kräver en hållbar och långsiktig finansiering för att lyckas. Därför tar vi ett stort ansvar inte bara för hur den digitala lösningen utformas, utan även för hur projekten formeras och bedrivs.

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

Läsäventyret är ett kul och viktigt projekt och kommer alldeles säkert med en rad utmaningar. Den största utmaningen vi ser är dock inte att komma fram till en bra slutprodukt, utan snarare hur den ska få leva och bli bättre över tid. Därför ser vi att störst fokus behöver läggas på hur projektet drivs efter den första lanseringen.

Frågor att besvara

Budget/kostnad

Sticky Beat/Skildra - övergripande upplägg

En förutsättning för att lyckas med den här typen av projekt och tjänster är att redan från början sätta upp en process som garanterar hållbarhet över tid. Det minimerar risker och ger förutsättningar att förbättra och hålla tjänsten relevant över tid.

Det är viktigt att det finns säkrad finansiering både för att skapa och lansera den första versionen av produkten samt en årlig utvecklingsbudget för att vidareutveckla både funktioner och innehåll över tid.

Vi ser att projektet behöver bestå av följande delar:

1. Innovations- och utvecklingsprocess

En större initial insats för att definiera samt bygga en färdig första version av tjänsten. Tjänsten lanseras sedan i en pilotfas hos utvalda kommuner.

2. Löpande vidareutveckling

Agil och iterativ process som utgår från användandet av tjänsten. Både utveckling av nya funktioner samt skapande av nytt innehåll.

I den löpande utvecklingen ingår också att skala och anpassa tjänsten allteftersom fler kommuner ansluts.

3. Drift och förvaltning

För att tjänsten ska fungera krävs avsatt tid för löpande drift och förvaltning. Omfånget av arbetet är beroende på skalning av tjänsten och kommer antagligen öka över tid.

4. Support

När tjänsten skalas upp kommer också behovet av support öka. I pilotfasen kan det hanteras av projektteamet, men det är troligt att det behöver formaliseras när tjänsten når en viss mängd användare.

1. Kostnadsuppskattning:

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

Det är naturligtvis svårt att uppskatta kostnaden i ett sådant här projekt. Dels handlar det om ambitionsnivå och dels handlar det om att värdera och prioritera vilken funktionalitet som är viktig för att tjänsten ska lyckas. Detta kommer dessutom att variera över tid.

Baserat på tidigare genomförda projekt anser vi oss ändå kunna ha en rimlig åsikt kring vilka nivåer vi behöver komma upp i för att skapa en långsiktigt hållbar tjänst, samt hålla den relevant över tid.

Plattformen behöver följande delar och funktioner för att fungera och skapa en stabil grund för framtida uppskalning:

- **Native app** - iOS samt Android för flera olika formfaktorer (iPad, Android-plattor, stora och små telefoner osv.)
- **CMS** - System för att hantera plattformens innehåll (berättelser, artiklar, etc.)
- **Administrationssystem** - System för att hantera användarkonton, anslutna kommuner etc. Nivåer att rättigheter för olika typer av konton (kommuner, superadmins etc), visualisering av data etc.
- **Databaser** - Användare, användarens inställningar, progress och liknande. Rättighetsnivåer, innehåll etc.
- **Notissystem** - Funktion för att kunna nå ut till användare via notiser samt inställningar för hur automatiska notiser i systemet ska hanteras.
- **API** - Gränssnitt för appens kommunikation med serverfunktioner
- **Externa integrationer** - Kopplingar till andra system för att läsa ut information, exempelvis Libris, ISBN-databaser etc.
- **Infrastruktur** - Utvecklings-, staging- samt produktionsmiljöer för plattformens olika delar. Källkodshantering, byggsystem, monitorering av tjänsten etc.

Vi bedömer att investeringen för att utveckla samt lansera tjänsten handlar om cirka 3,5 Mkr till 4 Mkr ex moms.

Efter lansering behövs en årlig utvecklingsbudget för att säkerställa en levande och relevant tjänst. Vi bedömer att investeringen åtminstone behöver ligga på cirka 500 Tkr per år.

Utöver arbetet med att ta fram och lansera lösningen som beskrivits ovan behövs under första året tas fram ett så kallat IP och ett "världsbyggande" kring detta samt en grundberättelse inom detta. Berättelsen ska sedan utökas och byggas på kommande år, samt få nya interaktiva inslag. En liknelse kan vara IP:t Harry Potter,

världen är utrymmet för berättelserna (Hogwarts/trollkarlar/mugglare/osv) och berättelser är böcker som utspelar sig inom IP:t/världen (Den flammande bågaren/De vises sten/Fenixorden/osv).

I framtagningen av IP och uppdatering av storyn ingår även att skapa visuellt innehåll, såsom illustrationer och animationer, som gör Läsäventyret mer tilltalande för målgruppen.

Hur stor budget som krävs är självklart väldigt kopplat till ambitionsnivå. Men för att göra det på ett bra och hållbart sätt bedömer vi att den initiala investeringen för att ta fram IP och ett "världsbyggande" kring detta samt en grundberättelse första året behöver ligga på cirka 1,6 Mkr - 2 Mkr ex moms.

Den årliga kostnaden för att bygga vidare med en ny berättelse/nytt kapitel beror mycket på nivå av ev. uppskalning och spridningen till flera och nya kommuner och därmed fler användare. Desto fler användare ju mer användaranpassat innehåll (val av anpassat utseende och storybranching / "berättelseförgreningar"). Vi bedömer att investeringen initialt bör ligga på cirka 400 Tkr per år för detta.

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

Det är svårt att bryta ner kostnaderna i olika kategorier. Vi ser snarare att plattformen består av ett antal delar enligt ovan, som alla kräver olika grad av design, utveckling och testning.

Vi saknar dock en kategori som handlar om det kreativa innovationsarbetet samt projektledning som vi ser är delar som ingår.

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

Som vi tidigare skrivit är det viktigt att projektet har en löpande årsbudget för nyutveckling. Detta är också till hjälp för löpande förvaltning eftersom tjänsten aktivt utvecklas. Med det sagt, drift och förvaltning kommer innebära en grundkostnad, som dessutom ökar i takt med antalet användare av tjänsten.

2. Prismodell och ersättning:

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

Vi ser att det initiala arbetet med att skapa den första versionen av tjänsten, samt det löpande årliga utvecklingsarbetet, sker utefter en fastpris-modell.

Drift och förvaltning innebär en löpande månadskostnad som behöver justeras baserat på antal kommuner och slutanvändare.

Supportfunktionen behöver skalas upp i takt med antalet kommuner och slutanvändare. Vi har en grundavgift för att erbjuda en organisation för supportfunktionen. Till denna grundavgift tillkommer timdebitering på faktisk nedlagd tid för supportmedarbetare.

Access till supporten är 8-17 vardagar, men kan utökas vid behov.

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

Betalningen av det initiala arbetet med att skapa den första versionen av tjänsten behöver delas upp i flera delar med tanke på tidsåtgången som krävs. Det kan göras genom att dela upp det i utbetalningar per månad eller kvartal.

Löpande vidareutveckling bör delas upp i begränsade releaser där ny funktionalitet och/eller nytt innehåll lanseras. Omfattningen av releaser kan tidsuppskattas innan de genomförs och betalning kan ske i samband med leverans.

Drift och förvaltning faktureras månadsvis baserat på en fast summa.

Support faktureras förslagsvis månadsvis baserat på grundavgift och upparbetad tid.

3. Budgetmässiga utmaningar:

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

Det initiala utvecklingsarbetet definierar de funktioner som är tvingande för att tjänsten ska fungera. Övriga funktioner värderas och prioriteras för att sedan implementeras i den takt och med omfånget som budgeten tillåter. Löpande vidareutveckling sker sedan utefter en levande roadmap. På så sätt kan projektet drivas iterativt och agilt med ett fokus att hela tiden skapa värde utifrån tillgängliga medel.

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

Genom att redan från början definiera ett projektupplägg som tillåter agil och interaktiv utveckling över tid, ges förutsättningar för att i så hög grad som möjligt utveckla funktioner som är relevanta och värdeskapande för användarna. Dessutom, när tjänsten utvecklas i takt med användandet, och tillsammans med användarna, säkerställs tjänstens kvalitet över tid.

Tidsplan

1. Projektets tidsramar:

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

Vi ser att innovationsarbetet och utvecklingsarbetet pågår under cirka ett år innan det lanseras som pilot till utvalda kommuner. Därefter ser vi ett kontinuerligt arbete där tjänsten vidareutvecklas och växer över tid. Det är viktigt att det finns en långsiktig plan för hur arbetet med vidareutveckling ska finansieras.

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

På en övergripande nivå brukar vi dela upp våra projekt i faserna *Explore*, *Create* samt *Grow*. Arbetet med att utveckla projektet från konceptidé till lansering skulle då motsvara faserna *Explore* och *Create*, medan det löpande långsiktiga arbetet sker inom fasen *Grow*.

Inom fasen *Explore* sker en innovationsprocess eftersom förutsättningarna ändrats något jämfört med när konceptet ursprungligen togs. I arbetet ingår även att jobba närmare både slutanvändarna och biblioteken.

I fasen *Create* ingår tjänstedesign för att jobba med användarupplevelsen samt en teknisk förstudiefas för att bestämma teknikstack. Under fasen sker jobb med grafisk design, UX, front end, backend samt innehållsproduktion för berättelsen etc.

I samband med lansering sker funktionstester av tjänsten.

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

Explore-fasen kommer ligga till grund för den övergripande planen för det fortsatta arbetet och är därmed en viktig första milstolpe. I *Create*-fasen finns ett flertal viktiga avstämningspunkter såsom innehåll, flöden, grafisk design, teknikval etc.

2. Riskhantering och flexibilitet:

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

I ett projekt kan oväntade och oplanerade saker inträffa. Händelser som inte går att förutse eller planera för. Vi arbetar med en agil process som avhjälper denna typ av händelser då den bygger på att kunna hantera oväntade händelser genom iterativa processer.

Genom att hantera oväntade händelser på detta sätt kan projektet påverka förseningar eller hinder.

Om förseningar eller hinder uppstår adresseras det alltid i omgående dialog med kunden och ett arbete inleds iterativt hur vi tar oss förbi hindret eller minskar gapet i en försening. Genom att arbeta på detta sätt i hela projektet kan vi även under projektets gång spara tid eller undvika hinder i förtid.

En viktig aspekt är att vi och kunden är överens om vad vi ska genomföra i projektet. Scope creep i ett tekniskt projekt är inte ovanligt. Scope creep betyder att kunden

adderar funktioner, features eller teknik under projektets gång som leder till förseningar eller hinder. Vår process säkerställer att scope creep inte uppstår utan tydligt definierade konsekvenser både på tid, budget och tillhörande hinder framgår för kunden per omgående.

Tekniska krav

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

För att möta målgruppen behöver lösningen fungera på alla plattformar och portabla enheter såsom mobil eller surfplatta. Vi använder oss av nativeappar som möter kraven från både iOS och Android. Lösningens delar byggs med modern open source-teknik. Tillgängligheten för målgruppen och tillhörande mål är viktigt vilket vi självklart tillser.

Säkerhetsaspekter

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

Möjligheterna till detta finns om det serverar ett syfte för att stärka Läsäventyret och hjälpa till att driva användaren mot målet att läsa fler böcker. Om projektet tror att personlig profil, chatt och ett "community" hjälper till att nå det målet så är det en god idé att väga in i upplevelsen.

Absolut nödvändigt är att i så fall följa GDPR, använda sunt förnuft och teknik som skyddar individen och hens uppgifter. Vi har lång erfarenhet av att arbeta med plattformar för unga målgrupper där personuppgifter har varit centrala. Därför finns goda insikter i hur dessa ska hanteras samt även vilka möjligheter och risker som kan skapas om denna typ av funktionalitet finns att tillgå.

Skalbarhet och marknadspotential

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

Läsäventyret serverar ett väldigt gott syfte. En hög ambition om skalning ser vi som en nyckel i projektet för att på så sätt skapa en tjänst som når många och ger ett gott resultat. För att skala en tjänst krävs långsiktighet och aktörer som är beredda att investera i målbilden och inte bara i det initiala skapandet av tjänsten.

Teknik och lösning byggs skalbar så att förutsättningar för att skala antalet användare finns från start. Tjänster som skall skalas och få många användare behöver ges

förutsättningar för det genom långsiktighet och investeringar över tid för att behålla och öka antalet användare.

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

Primärt handlar det om att i steg ett identifiera stakeholders. Vilka aktörer har intresse av att tjänsten långsiktigt skall skala upp och nå många användare samt om dessa aktörer är beredda att investera i det i förhållande till målet med tjänsten. I det här fallet att få fler unga att läsa böcker. Tjänsten är inte målet, resultatet av tjänsten är målet.

I steg två handlar det om att tjänsten lanseras, marknadsförs och hålls levande under lång tid. Detta görs av en ägare av tjänsten. Vi tror att det för den här tjänsten är Sambruk. Sambruk blir i det här fallet tjänstens kommersiella aktör. Sambruk driver stake holders intressen och genomför investeringar och utveckling av tjänsten över tid. Sambruk marknadsför tjänsten nationellt mot sina medlemmar.

I steg tre så är det essentiellt att tjänsten hålls levande, förändras, utvecklas för att utmana och behålla användare och för att knyta till sig nya kommuner. Gällande detta har vi en viktig roll för att driva och utmana Tjänsteägaren.

Steg fyra innebär att en skalning av tjänsten har skett. En skalning påverkar andra saker. För att exemplifiera så räcker det att 10 kommuner har 500 användare/kommun så är 5 000 ungdomar aktiva i tjänsten. Det kräver förvaltning och tillhörande support. En supportorganisation behöver finnas och kunna skalas givet att antalet användare ökar. Det kräver också ett ökat åtagande gällande förvaltning såsom drift, uppdateringar och optimeringar av tjänsten.

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?**

Se ovan

- **Vad ingår i dessa kostnader?**

Se ovan

2. Tidsplan:

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

Se ovan