

PM

UPPDRAG Drottninghög stadsdelsutveckling	UPPDRAGSLEDARE Anders Landsbo	DATUM 2011-12-21
UPPDRAGSNUMMER 6290084	UPPRÄTTAD AV Per Larsson	

Mina kvarter – kreativ ungdomsdialog via datamodellering

Med projektet "Mina kvarter" vill Svensk Byggtjänst utveckla sin verksamhet mot stadsbyggnadsprocessens sociala dimensioner, främst med koppling till miljonprogramsområden. I samarbete med dataspelsföretaget *Mojang* skapas en anpassad variant av det i dataspelssammanhang välkända dataspelet *Minecraft*. Med programvarans hjälp skapas relativt enkelt en verklighetsliknande miljö som kan fås att efterlikna befintliga bostadsområden eller obebyggda markområden.

Svensk Byggtjänst vill etablera tre pilotområden med inbördes olika förutsättningar:

- 1) Område för fördjupad översiktsplan över miljonprogramsområde (Fisksätra, Nacka),
- 2) Område för nybyggnation i anslutning till miljonprogramsområde (Hovsjö, Södertälje),
- 3) Område för ombyggnad/förtätning inom miljonprogramsområde

Inom det tredje området anses Drottninghög passa mycket väl.

Arbetet i projektet riktar sig primärt till ungdomar i åldersspannet ca 14 – 18 år och kan ses som ett sätt för dem att skapa, konkretisera och visualisera idéer som skapar en så pass attraktiv boendemiljö att de kan tänka sig en framtid i området. Upplägget innehåller även ett utbildande inslag samt uppsamling av synpunkter, uppslag och idéer som belyser även andra kategorier av områdets invånare.

Enligt den arbetsmodell som utarbetats läggs stor vikt vid ungdomarnas egna engagemang, intresse, glädje och drivkraft. I Fisksätra har projektet *Mina Kvarter* kopplat med fastighetsbolaget Stena Fastigheter och det sprudlande aktiva lokala ungdomsrådet medan förankringen i Hovsjö har varit det allmännyttiga fastighetsbolaget Tälje-Hovsjö samt ungdomsgården. En motsvarande förankring måste också formeras i Helsingborg.

Projektupplägg

Från Svensk Byggtjänst sida erbjuder man inom ramen för sin egen utvecklingsbudget (Mina Kvarter-projektet) följande projektupplägg:

- Projektledning och samordning av våra insatser i nära samverkan med ansvariga från Drottninghög-projektet (Sweco, Helsingborgs kommun och Helsingborgshem).
- Uppbyggnad av modell över överenskommet område/områden i Minecraft utifrån vår egen fotografering och befintliga bilder samt kartor från aktörerna i Drottninghög-projektet.

Sweco Kungsgatan 2, 252 21 Helsingborg Telefon 042-499 00 00 Telefax 042-499 00 70 www.sweco.se	Sweco Management AB Org.nr 556140-0283 säte Stockholm Ingår i Sweco-koncernen	Per Larsson Projektledare Telefon direkt 042-499 00 38 Mobil 072-219 00 38 per.larsson@sweco.se
--	--	---

- Start up-workshop (heldag) där vi visar Minecraft-modellen och lär ut grunderna i Minecraft till en ungdomsgrupp och tillsammans med ansvariga från Drottninghög-projektet förklarar vad som ska göras och vilka möjligheter till påverkan som finns.
- Löpande Stöd till ungdomsgrupp och projektet via mail/telefon/in-game-stöd.
- Uppföljande workshop (heldag) där ungdomsgruppens arbete summeras och diskuteras och ges nytt stöd. genomgång av samhällsbyggandets förutsättningar på lämplig nivå inför ungdomsgruppens avslutande/fortsatta arbete.
- Summering/sammanställning/presentation av ungdomsgruppens arbete. Vi hjälper till att lägga sista handen vid modellen i Minecraft och övrigt presentationsmaterial, samt medverkar vid presentation/dialog med beslutsfattare.

Projektets tidsåtgång täcker ca ett års engagemang vilket för Drottninghögs del innebär 2012 med uppstart under årets första månader.

Stadens förväntade motprestation är främst att låta Svensk Byggtjänst få genomföra utvärdering av projektet genom intervjuer mm samt att marknadsföra pilotprojektet i Drottninghög. Den andra delen är förstås den överlåtelse och engagemang till stadsdelens utveckling från såväl Helsingborgshems som stadens sida som projektet förutsätter och dess resultat förpliktigar till. I vilken utsträckning staden tänker använda sig av det framkomna materialet är en fråga som man bör förtydliga redan inledningsvis för att inte skada det förtroendekapital som efterhand kommer att byggas upp från ungdomarnas och områdesinvånarnas sida. Man bör också vara beredd på att projektet kan komma att generera kreativitet, initiativ och entreprenörskap som får tydliga, fastän svåröversäglbara, konsekvenser för områdets utveckling.

2 (2)

PM
2011-12-21
DROTTNINGHÖG
STADSELSUTVECKLING