

Udvikling af digitale kommuneplaner

WWW.PLAN09.DK/DIGITALKP

Ti kommuner udviklede deres bud på næste generation af digitale kommuneplaner. Erfaringerne handler blandt andet om teknik, indhold, kort og digital produktion.



10 kommuner udviklede deres bud på næste generation af digitale kommuneplaner. Arbejdet foregik dels hjemme i egen kommune og dels samlet på netværksmøder. De 10 kommuner fokuserede på forskellige arbejdsopgaver i udviklingen af deres digitale kommuneplan, afhængig af egne udfordringer og motivation. Ni ud af 10 kommuner kom i mål med en driftssikker digital kommuneplan.

METODE

- Kravspecifikation
- Valg af brugergrupper ved hjælp af personaeskabeloner
- Design af website
- Datamodeller
- Brugerundersøgelse
- Diverse metoder til projektorganisering

BILLEDE	FAKTA + KARAKTERISTIKA	ANVENDELSE
CITAT SPØRGSMÅL		



ERFARINGER

Valg af software

Der er i hovedtræk to veje at vælge imellem: Man kan købe standardsoftware som konsulenthuse udbyder, og man kan få udviklet kommunens cms-system til at omfatte webgis og dermed en digital kommuneplan. Netværket har erfaringer med begge valg, og en vigtig pointe er, at valg af software også betyder valg af projektorganisation og ledelsesfokus på opgaven.

Design af website

En digital kommuneplan er et website mere end en kommuneplan! I hvert fald ifølge besvarelserne i brugerundersøgelsen. Derfor er det afgørende at bruge tid og ressourcer på design af hjemmesiden. Det vidste netværket godt, men "sikker drift" og kommuneplan-indholdet i de større, nye kommuner gav rigeligt af arbejde i sig selv. Derfor blev der ikke overskud i netværket til at "lege" med at

udnytte det digitale medies spilleregler og forcer optimalt. Og det ses også i resultaterne – de digitale kommuneplaner. Dyk ned i detaljer i brugerundersøgelserne og fagmandens anmeldelser på hjemmesiden.

Produktion

Netværkets gjorde sig tre overordnede produktionserfaringer:

1. Organiseringen af arbejdet er vigtig, netop fordi en digitalisering af planer rummer mulighed for at sprede produktionen organisatorisk og geografisk på flere afdelinger.
2. GIS-databaser og kort har de fleste kommuner oplevet som vanskelige arbejdsopgaver. Kortproduktion tager længere tid end forventet, og de forskellige fagtraditioner mellem planlæggere og GIS-folk kan vanskeliggøre kommunikation og forventningsafstemning. Netværket er derudover stødt ind i endnu en udfordring

Research om hjemmesidens brugere præsenteres godt i form af personas. Personas er fiktive arketyper, der illustrerer typiske brugssituationer. At beskrive brugerne med personlige træk gør dem levende, og de fungerer som repræsentanter for målgrupperne.



med produktion af kort til den digitale kommuneplan: indberetningen af kommuneplanen til Plansystem.dk, som stiller nye krav om en tværgående datastruktur.

3. Kommunikation og sprog skal dyrkes af de traditionelle planmiljøer i kommunerne. Inddrag kommunikationskompetencer både i tilrettelæggelsen af produktionen ved fx at sende planlæggere på "skriv-til-nettet"-kurser, i projektledelsen, men prioritér også tid til sproglig kvalitetssikring inden planen går online.

Politisk behandling

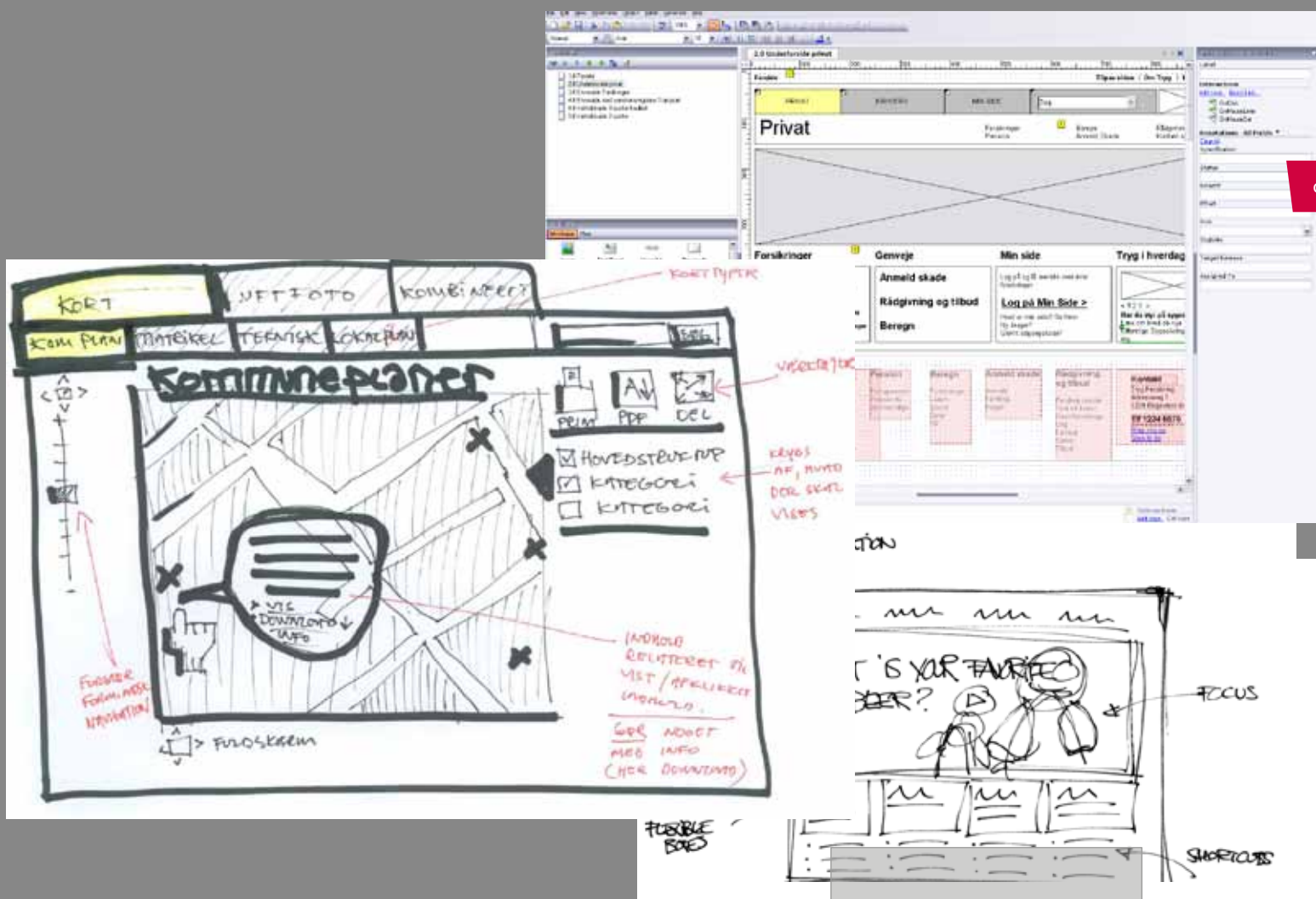
Det er en vigtig opgave for projektgruppen bag den digitale kommuneplan at introducere politikere og øvrige embedsmænd til det nye kommuneplanformat. Det handler om at skabe ejerskab til den digitale plan. Netværket har forskellige erfaringer, fx i form af et tidligt intromøde i forbindelse med, at sidestruktur og layout blev etable-

Mange digitale kommuneplaner ligner i design, form og indhold en trykt kommuneplan. Flere af eksempelprojektets kommuner forsøger sig dog med en portalindgang, som fx Haderslev. Her bliver mediets muligheder bedre udnyttet, og brugernes forventninger til et website bliver i højere grad indfriet.

ret. En anden kommune præsenterede planen samtidig med indledende budgetforhandlinger, og politikerne kunne over en bred front se det fikse i at anvende en digital plan.

KONTAKT

Hver af de 10 kommuner har gjort sig forskellige erfaringer undervejs i processen. De 10 kommuners kontaktpersoner findes her: <http://digitalkp.plan09.dk/dk/forside/kontakt/>



Når man designer hjemmesider er det oplagt at udarbejde prototyper først i forløbet. En prototype er en skabelon for, hvor hvad placeres på siden. Udarbejd en for hver type af side web-sitet har, fx forsiden, en menu-forside, en artikel-side osv. Prototypen fastlægger:

- Struktur; rækkefølge og delvis placering af navigationselementer
- Information om og placering af indhold
- Flow- og proces; indholdets indbyrdes forhold og rækkefølge

Prøv forskellige muligheder og test undervejs, om prototyperne imødekommer de forskellige personas behov.