

**Information om bidraget****Diarienummer:** 2020-02602**Bidragsmottagare:** Fjällström, Anna**Medelsförvaltare:** Transformation Capacity Sweden AB**Hemvist:** Ledningsgrupp**Projekttitel (svenska):** AI Event - En mötesplats för acceleration av AI inom smart build**Bidragsperiod:** 2020-08-01 - 2020-12-31**Totalt beviljat belopp:** 301 360**Dispositionsdatum:** 2021-03-31**Utlysningsnamn:** Smart Built Environment Strategiska projekt 2020**Bidragsform:** SIO**Inriktning:** SIO**Ämnesområde:** Formas**Information om återrapporteringen****Typ:** Vetenskaplig - Engångs**Period som rapportering avser:** 2020-08-01 - 2021-03-31**Vetenskaplig återrapportering registrerad och inskickad av:** Anna Fjällström

## Projektinformation

Ange eller komplettera/revidera information om aktuella projektdeltagare. För expertområde, ange upp till tre olika kategorier för att beskriva aktuell projektdeltagares expertis.

Nya projektdeltagare registreras via knappen "lägg till".

## Projektdeltagarinformation

Projektdeltagarinformation

### Projektdeltagare 1

**Efternamn\***

Fjällström

**Kön\***

Kvinna

**Doktorsexamen****Expertområde**

5. Samhällsvetenskap > 508. Medie- och kommunikationsvetenskap > 50804. Systemvetenskap, informationssystem och informatik med samhällsvetenskaplig inriktning

**Organisation\***

Transformation Capacity Sweden AB  
Ledningsgrupp

**Förnamn\***

Anna

**Födelsedatum\***

1973-04-01

**Roll\***

Projektledare

**Disputerad inom projektet**

Nej

**Anställningskategori\***

Verkställande direktör

## Klassificeringar

### Klassificering av forskningsämne

20199. Annan samhällsbyggnadsteknik

20102. Byggproduktion

20104. Infrastrukturteknik

### Globala hållbarhetsmål

11. Hållbara städer och samhällen

### Nyckelord 1

AI

### Nyckelord 2

Mötesplats

### Nyckelord 3

Nätverk

### Nyckelord 4

Kommunikation

### Nyckelord 5

Spridning

## Projektresultat

## **Beskriv inomvetenskapligt den/de forskningsfrågor som projektet har adresserat, med fokus på syfte och hypotes, material och metod.**

Syftet med projektet är att skapa ett underlag som möjliggör etableringen av ett nätverk och mötesplats som mobiliserar, höjer kunskapen, stärker och inspirerar Smart Built Environments målgrupp att utveckla och tillämpa applikationer som möjliggörs genom AI.

Som beskrivet i 'AI i Samhällsbyggande ID: S-2020-13' så bedöms Smart Built Environments aktörer ha en låg mognadsgrad kopplat till tillämpning av AI applikationer i sina verksamheter. En av många åtgärder som krävs för att åstadkomma en förflyttning hos Smart Built Environments målgrupp är att skapa mötesplatser och nätverk. För att nå projektets önskade effekter behöver mötesplatsen och nätverket designas enligt ett identifierat ramverk av framgångsfaktorer. Om nätverket och mötesplatsen designas i enlighet med de identifierade framgångsfaktorerna har mötesplatsen och nätverket större möjlighet att uppnå, de i syftet beskrivna, önskade effekterna. Projektet skall identifiera de viktigaste framgångsfaktorerna hos ett nätverk och en mötesplats som adresserar Smart Built Environments aktörer och föreslå en design kopplade till identifierade framgångsfaktorer. Genom processen (1) omvärldsbevakning, (2) aktörsintervjuer, (3) breddworkshops (många intressenter med svag koppling till projektet) och (4) djupworkshop (få intressenter med stark koppling till projektet) adresseras fem av förbättringsåtgärdsförslagen i rapporten 'AI i Samhällsbyggande ID: S-2020-13'

## **Beskriv inomvetenskapligt de viktigaste forskningsresultaten som projektet kommit fram till, med fokus på resultat, diskussion samt konklusioner.**

I enlighet med de frågor som projektet adresserar (se material och metod) så identifierade projektet sex framgångsfaktorer hos en mötesplats som kan bearbeta de förbättringsåtgärder som pekats ut i rapporten 'AI i Samhällsbyggandet'. *Notera att mötesplatsen och nätverket härefter kommer att kallas AI arenan.*

**Behovsdrivet:** Här pekade aktörerna att det inte är förrän det finns ett verkligt behov, en tydlig ägare och en tydlig slutanvändare som AI arenan kommer att lyckas bli en attraktiv plats för Smart Built Environments målgrupp.

**Tydlighet:** Här pekar aktörerna på vikten av tydliga, väldefinierade temaområden. För att en part skall engagera sig på ett långsiktigt sätt i arenan måste AI arenans arbetsprocess vara tydlig, det skall tydligt framgå vilka aktiviteter som en part kan ta och vad dessa aktiviteter skall leda till. Det måste också vara tydligt om hur resultat som skapas i AI arenan omhändertas efter respektive aktivitet.

**Kvalitet:** Här pekar aktörerna på att den upplevda kvaliteten påverkas av en väl avvägd blandning av aktörer som kompletterar varandra. AI arenans aktörer skall tillsammans ha rätt kompetens och mandat för att på ett trovärdigt sätt utveckla och inspirera varandra till AI applikationer. Den upplevda kvaliteten påverkas även av: AI arenans produktion, digitala lösningar/plattformar, verktyg och andra nödvändiga resurser.

**Långsiktighet:** Här pekar aktörerna på vikten av en långsiktig ambition hos AI arenans aktörer. Långsiktighet definieras av faktorer som väldefinierade arbetsprocesser, rätt plattformar/verktyg, tydlig möjlighet till ekonomisk utveckling till exempel definierade affärsmodeller eller annan finansiering.

**Kultur:** Forskningen och aktörerna pekar ut, rätt kultur, som en avgörande faktor för om man väljer att verka på AI arenan under en längre tid. Rätt kultur definieras av ett öppet, tydligt och inkluderande förhållningssätt. Rätt kultur beskrivs också som en kultur där det finns en tydlig ambition om samarbete på lika villkor. Fel kultur angavs som huvudorsaken till att aktörer valde att lämna mötesplatser och arenor.

**Rätt aktörer:** Här pekar aktörerna på vikten av möjligheten att bygga starka värdenätverk. Rätt aktörer definieras som aktörer med någon eller några av följande egenskaper: spetskompetens, goda finansiella förutsättningar, rätt mandat och hög beslutsförmåga.

AI arenans föreslagna design inkluderar arbetets framgångsfaktorer.

**Beskriv populärvetenskapligt de viktigaste forskningsresultaten som projektet kommit fram till. Om relevant, beskriv även forskningsresultatens samhällsnytta och förväntade effekter på samhället.**

AI arenans föreslagna design utvecklas utifrån de identifierade framgångsfaktorerna som i sin tur identifieras baserat på projektets syfte och önskade effekter. AI arenans design bygger på fyra hörnstenar:

- event
- kommunikation,
- innovationsförsök
- inhämtning av kunskap och förståelse.

AI arenans övergripande fyra processer bygger på nya och etablerade arbetsprocesser hos AI arenans aktörer. Arbetsprocesserna omfattar men är inte begränsade till att föra in AI arenans event i aktörers redan etablerade eventinfrastruktur samt representera AI arenan i andra aktörers eventinfrastruktur. Föra in AI arenans kommunikation i redan etablerade kommunikationsinfrastrukturer samt representera AI arenan i redan etablerade kommunikationsinfrastrukturer. Hämta in och föra ut kunskap in redan etablerade omvärldsbevakningsinfrastrukturer. Samt genomföra experiment och försök av mindre natur i aktörers redan etablerade innovationsplattformar. Designen och dess hörnstenar resulterar i fyra väl definierade resultat:

**Nätverk:** Inspirera existerande nätverk och nya nätverk att ta del av AI arenans innehåll. Föra ut resultat från kraftsamling AI till AI arenans nätverk och aktörer. Inspirera AI arenans nätverk och aktörer att ta del av kraftsamlingens erbjudande

**Kommunicera goda exempel och resultat:** Synliggöra och dela resultat från AI arenan till andra projekt inom Smart Built Environment. Synliggöra och dela resultat från AI arenan och kraftsamling AI till andra aktörer

**Dela kunskap och insikter:** Dela kunskap och insikter från projektparters egna miljöer. Hämta kunskap och insikter från kraftsamling AI och andra miljöer.

**Experiment och mindre försök kopplat till AI och data:** Inspirerande till genomförande av mindre innovationstest kopplat till AI och data i redan etablerade innovationsplattformar.

De fyra hörnstenarna och de fyra resultaten adresserar de behov som pekats ut av tilltalade aktörer. Designen är utformad så att AI arenan skall kunna stödja och främja arbetet i andra AI orienterade projekt där målgruppen för Smart Built Environments aktörer adresseras. AI arenans design stärker och inspirerar Smart Built Environments målgrupp att mobilisera för utveckling och tillämpning av AI applikationer.

---

Ange samtliga publikationer som är ett resultat av projektet. Endast artiklar eller motsvarande som är publicerade eller accepterade för publicering inkluderas. För fackgranskade originalartiklar respektive konferensbidrag accepteras endast artiklar publicerade med Open Access (OA) och där bidraget tydligt har angetts med aktuellt diarienummer under rubriken "acknowledgements" i publikationen.

### Ladda upp publikationslista

Ingen fil har laddats upp

---

Här ber vi dig kategorisera resultatet av projektet. Kategorisering har utvecklats baserat på ResearchFish (databaser, tjänster, utbildningsmaterial, film, konst, etc.) Ange valfritt antal/samtliga resultat kategorier.

Ny resultatkategori registreras via knappen "lägg till".

## Kategorisering av resultat (max 10 st)

Kategorisering av resultat (max 10 st)

### Kategorisering 1

**Typ av resultat\***

Organisation och styrning > Arbetsprocess

**Beskrivning\***

AI arenans design adresserar ett förslag till en övergripande arbetsprocess med fyra underliggande delarbetsprocesser

**Källa (t.ex. webbadress)**

rapport som del av projektresultat

Kategorisering av resultat (max 10 st)

### Kategorisering 2

**Typ av resultat\***

Organisation och styrning > Tjänst

**Beskrivning\***

AI arenans design adresserar fyra potentiella tjänster

**Källa (t.ex. webbadress)**

rapport som del av projektresultat

Ange information om samtliga immaterialrättsliga skydd som projektet resulterat i (upphovsrätt, patenträtt, varumärkesrätt och mönsterrätt). Ansökningsnummer eller publiceringsnummer (IPC, CPC, DPK) registreras i fältet "ID".

Ett nytt immateriella rättighet registreras via knappen "lägg till".

## Immaterialrätt

Ange information om samtliga nya företag vilka har etablerats som följd av projektet.

Ett nytt företag registreras via knappen "lägg till".

## Företag

### Kommunikation och Nyttiggörande

Beskriv projektets aktiviteter i syfte att nyttiggöra, uppmärksamma eller sprida information om projektet och dess resultat [exempel kurser, workshops, nätverksbyggande aktiviteter].

## Kommunikation

Kommunikation

### Kommunikation 1

**Typ av aktivitet\***

Intervju

**Huvudsaklig mottagare / deltagare\***

Näringslivet

Beslutsfattare

Intresseorganisationer

aktörer som driver nätverk och eventarenor

**Syfte\***

Syfte var att inhämta information om framgångsfaktorer kring AI arenan men även att sprida information om att AI arenans potentiella etablering.

**Länk**

Kommunikation

### Kommunikation 2

**Typ av aktivitet\***

Konferens/Workshop

**Huvudsaklig mottagare / deltagare\***

Intresseorganisationer

Näringslivet

**Syfte\***

Att designa AI arenan och mobilisera aktörer

**Länk**

Beskriv relevanta samverkande aktörer/organisationer som i någon form bidrog till genomförandet av projektet. Nya organisationer registreras med namn och organisationsnummer.

Andra syften än de förvalda kan anges via knappen "Eget alternativ" (max 50 tecken)

## Samverkan

Samverkan

### Samverkan 1

**Organisation\***

Future position X

**Syfte med samverkan\***

Samarbete i planeringsstadiet och/eller genomförande och/eller implementering

Samverkan

### Samverkan 2

**Organisation\***

Geoforum Sverige

**Syfte med samverkan\***

Samarbete i planeringsstadiet och/eller genomförande och/eller implementering

Samverkan

### Samverkan 3

**Organisation\***

BIM Alliance Sweden

**Syfte med samverkan\***

Samarbete i planeringsstadiet och/eller genomförande och/eller implementering

Samverkan

### Samverkan 4

**Organisation\***

Venn Group AB

**Syfte med samverkan\***

Samarbete i planeringsstadiet och/eller genomförande och/eller implementering

### Beskriv projektets aktiviteter gällande kommunikation och nyttiggörande och hur dessa har genomförts.

Projektets resultat har nyttiggjorts genom ett ansökt och godkänt delprojekt i Smart Built Environments strategiska innovationsprojektet Kraftsamling AI. Här genomförs den förslagna designen av AI arenan under en period om längre än två år.