

DOBRE PRAKTYKI



Case studies wybranych **projektów partycypacyjnych**

Wrocław 2015

Spis treści

Wstęp	03	21. City of the Future Lab s. 72	72
I. Case study wybranych projektów partycypacyjnych.	04	22. We Thing s. 74	75
1. Springtide	05	23. Open Plans s. 78	79
2. The Bus Project	13	24. Like Minded s. 80	81
3. Citizen Investor	17	25. Civic Flow s. 82	83
4. Civinomics	21	26. Community Planning Toolkit s 84	85
5. Open Town Hall	23	II. Systemowe strategie partycypacji w wybranych miastach.	87
6. Open Government Initiative	26	1. Melbourne	88
7. King's Cross Community	29	2. Gdańsk	95
8. Fix My Street	31	3. Salt Lake City	104
9. Create Frankfurt	34	4. NYC	108
10. Smart Citizen)	36	Rekomendacje.	113
11. Monitoring Marathon	41		
12. Sensing City (New Zealand)	43		
13. Report! - Indonesia	46		
14. Access Info	49		
15. Amsterdam Smart City	51		
16. Code for Europe	58		
17. Edinburgh Living Lab	61		
18. Neighborhood Planner	65		
19. Proboscis	67		
20. Government Github	70		

Dobre Praktyki – case studies wybranych projektów partycypacyjnych

Niniejsze opracowanie stanowi zbiór studiów przypadku efektywnych projektów partycypacyjnych faktycznie wdrożonych w różnych miastach świata, jak również projektów obejmujących swym zasięgiem kilka miast, całość danego państwa czy kontynentu. Wyselekcjonowane zostały te case study, które mogą uchodzić za wzorcowe, aktualne i innowacyjne praktyki szerzenia demokracji partycypacyjnej m.in. z wykorzystaniem tzw. nowych technologii. Opisane działania stanowią zatem przykłady tzw. dobrych praktyk – konkretnych rozwiązań, których wdrożenie we Wrocławiu przyczynić się może do intensyfikacji praktyk partycypacyjnych. Ich bezpośrednia bądź moderowana implementacja może stanowić rozwiązanie dla już istniejących problemów czy niedrożności zaistniałych w obrębie szeroko rozumianej partycypacji obywatelskiej w mieście Wrocław.

Opracowanie jest podzielone na dwie zasadnicze części: Studia przypadków konkretnych projektów (rozdział I: Case study wybranych projektów partycypacyjnych – układ treści: nazwa konkretnego projektu, opis jego mechaniki, efektów, odnośniki) oraz analizę modelowych systemów partycypacji w wybranych miastach (rozdział II: Systemowe strategie partycypacji w wybranych miastach – analiza strategii i usług partycypacyjnych wdrożonych w danej metropolii).

Całość opracowania została zwieńczona podsumowaniem w postaci szkicu rekomendacji nadbudowanych na analizowanym materiale.

1

Case study wybranych
projektów partycypacyjnych



Springtide

Springtide Collective jest organizacją zajmującą się odnowieniem kultury demokracji i krzewieniem partycypacji wśród społeczności kanadyjskiej prowincji Nowa Szkocja. Podejmuje liczne działania online i offline, których celem jest angażowanie mieszkańców Nova Scotia w aktywne współtworzenie demokracji w regionie. Springtide wierzy, że można uprawiać politykę inaczej – wspólnie, a nie jedynie za zamkniętymi drzwiami gabinetów dygnitarzy. Jest to organizacja non-profit, której misją jest zlikwidowanie sztucznej (przede wszystkim mentalnej) przepaści między magistratem i wybranymi oficjalami a obywatelem.

Zakres prowadzonych działań:

Edukacja – m.in. produkcja filmów dystrybuowanych na kanałach YouTube, projektowania i dystrybucja interaktywnych narzędzi i infografik, które ujmują złożone zagadnienia z zakresu polityki i demokracji obywatelskiej w prosty i potoczny język zrozumiały dla ogółu społeczeństwa.

Działalność badawcza, insighty i foresighty dotyczące społeczeństwa obywatelskiego – m.in. badania opinii przeprowadzone przed wyborami wśród młodzieży w wieku wyborczym, które dotyczyły preferencji politycznych oraz badały znajomość praw obywatelskich. Aktualnie prowadzone są tzw. exit interviews (exit interview to spotkanie odchodzącego z pracy pracownika np. z przedstawicielem działu HR lub managerem działu, w którym pracował pracownik w celu poznania powodów rezygnacji ze stanowiska lub zebrania feedbacku o organizacji) z byłymi przedstawicielami władzy ustawodawczej Nowej Szkocji. Pomimo, że exit interviews jest popularnym narzędziem wśród tzw. organizacji uczących się i jest stosowane w wielu korporacjach, to tego typu empiryczne badania nigdy nie zostały przeprowadzone wśród przedstawicieli lokalnej legislatury.

Działania bezpośrednio angażujące społeczność offline i online – w czerwcu 2014 roku przeprowadzono serie debat/konsultacji społecznych w prowincji Nowa Szkocja, których problematyka oscylowała wokół projektowania demokracji przyszłości.

 <https://vimeo.com/108934945> 

Najważniejsze projekty:

Make Democracy Better – www.MakeDemocracyBetter.ca (2014)

Cele: Zidentyfikowanie grup, które chcą partycypować - które chcą pracować nad poprawą standardów demokracji w Nowej Szkocji; Rozpoczęcie dialogu nad poprawą stanu demokracji w Nowej Szkocji; Wypracowanie strategii poprawy standardów demokracji w Nowej Szkocji przy użyciu priorytetów określonych przy użyciu metod partycypacyjnych – wypracowanych wspólnie z obywatelami oraz przy użyciu danych zebranych w toku prowadzonych badań empirycznych.

Najpierw przeprowadzono cykl działań (offline i online) angażujących lokalne społeczności do debaty, której celem było określenie obszarów problemowych, które najbardziej, zdaniem partycypantów, wymagają poprawy, a następnie uczyniono je priorytetowymi przedmiotami badań oraz konsultacji społecznych. Wśród działań online warto wyróżnić platformę internetową Ethelo (www.ethelodecisions.com), narzędzie służące do podejmowania grupowych decyzji online, za jego pomocą na próbie kilkuset uczestników przeprowadzono badania, które pozwoliły wyróżnić spośród mnogości obszarów problemowych i konkretnych zagadnień te najważniejsze, które następnie stały się przedmiotem dalszych prac i analiz oraz spotkań offline. W ten sposób i niejako wokół tych wyodrębnionych obszarów zawiązała się społeczność Springtide. Dedykowana strona internetowa pozwala na zapisanie się do prowadzonych debat online i offline.

Najważniejsze projekty:

Three Minute Citizen

Cele: Promowanie idei demokracji i społecznej partycypacji w przystępnej i zrozumiałej formie. Edukacja online jako środek do budowania społeczeństwa, w którym koncepcje proponowane przez rządzących są oceniane według ich potencjału budowania lepszej przyszłości, a nie z uwagi na ich polityczny rodowód, czy stosunek do głoszących je osób.

Wszystkie 10 wyprodukowanych w ramach Three Minute Citizen spotów zdeponowano na oficjalnym kanale YouTube Springtide:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLSNYdS2eRLX4UcOMCgfogSw5o8o6_lyXN

Najważniejsze projekty:

Open House Nova Scotia – www.openhouses.ca

Cele: Transparentne działanie organów władzy ustawodawczej - możliwość monitorowania online przez obywateli. Zaangażowanie obywateli poprzez stworzenie możliwości obserwowania działalności władzy i ułatwienie dostępu do konkretnych informacji. Ułatwienie obywatelom wyszukiwania i dostępu do informacji o władzy ustawodawczej i jej funkcjonowaniu.

Open House to platforma internetowa, która posiada 3 główne funkcjonalności:

1. Track Your MLA – wyszukiwarka członków Zgromadzenia Legislacyjnego (aktualnych i byłych), wraz z ich sylwetką, przynależnością polityczną i wyszukiwarką ich przemówień online.
2. Follow a bill – śledzenie ustaw, usługa monitorowania zmian i postępów procesu legislacyjnego dla konkretnej ustawy wraz z jej treścią – z wykorzystaniem strumienia RSS czy możliwością ustawienia alertów email. Wszystko po to, aby zainteresowani mogli na bieżąco śledzić status interesującej ich ustawy online.
3. Obtain transcripts from debates – internetowe archiwum transkrypcji nieoficjalnych nagrań posiedzeń Zgromadzenia Legislacyjnego – wystąpień, uchwał wraz z czułą wyszukiwarką słów kluczowych, wątków itp. Prosty i usprawniony algorytm wyszukiwania pozwala zwykłemu użytkownikowi łatwiej odnaleźć interesujące go informacje. OpenHouseNS ma charakter open source, posiedzenia Zgromadzenia są dostępne do pobrania w formacie xml.

Najważniejsze projekty:

The Springtide Better Politics Awards – www.springtidecollective.ca/betterpolitics

Wyróżnienia przyznawane przez obywateli samorządowcom i działaczom społecznym, którzy wywierają pozytywny wpływ na życie polityczne i społeczne Nowej Szkocji. Całość zwieńczona uroczystą galą. Partnerem konkursu jest m.in. Deloitte.

<https://youtu.be/2YafPFHgQ9o>



THE
BUS
PROJECT

The Bus Project

The Bus Project to niezależny projekt na rzecz szerzenia aktywnej demokracji w stanie Oregon. Zrzesza on wolontariuszy, którzy podróżują po stanie Oregon krzewiąc idee partycypacji obywatelskiej i zachęcają do aktywnego udziału w demokratycznych wyborach. Konstytutywną dla spektrum działań he Bus Project ideą jest zasada "6 E":

1. Education
2. Equal Rights
3. Economic Strength and Fairness
4. Election Reform
5. Environment
6. Health Care

Zakres prowadzonych działań:

Building Votes – projekt ten skupia się na aktywizacji oraz edukacji wyborczej ludzi poniżej trzydziestego roku życia i zachęceniu ich do udziału w głosowaniu m.in. poprzez rejestrowanie ich jako zdolnych do wzięcia udziału w głosowaniu. w 2006 roku w wyniku akcji frekwencja wyborcza wśród osób poniżej trzydziestego roku życia wzrosła o 6%; www.busproject.org/what-we-do/bus-trips/.

PolitiCorps – program edukacyjny dla studentów i absolwentów studiów wyższych, który przygotowuje do rozpoczęcia kariery politycznej, ale przede wszystkim jest asumptem do podjęcia refleksji nad problemami współczesnej demokracji oraz sposobami zwiększenia partycypacji w kluczowych dla rozwoju demokracji obszarach życia społecznego; www.busproject.org/what-we-do/politicorps/.



Godnym uwagi zabiegiem wykorzystanym przez twórców the Bus Project jest odwrócenie stereotypowego porządku konsultacji społecznej. Zamiast zapraszać obywateli do określonego miejsca, w określonym czasie (gdzie niestawienie się skutkuje wyłączeniem z procesu) wychodzą oni na spotkanie z przedstawicielami społeczności. Umożliwia to większy zasięg i elastyczność emitowanego komunikatu.



Citizeninvestor

Citizenvesor

Citizeninvestor to internetowa platforma crowdfundingowa (crowdfunding to forma finansowania różnego rodzaju projektów przez społeczność, która jest lub zostanie wokół tych projektów zorganizowana). Jej specyfika polega na tym, że zgromadzone na niej projekty mogą być bezpośrednio zgłaszane przez jednostki samorządu terytorialnego. Platforma ta bowiem w pierwszej kolejności pozwala na finansowanie tych projektów, które zostały już zaplanowane, ale z różnych przyczyn musiały zostać wyłączone z oficjalnego budżetu np. miasta. Tego typu projekt może trafić na platformę i zyskać wsparcie finansowe niezależnych inwestorów, głównie mieszkańców np. danej dzielnicy. Oczywiście nie eliminuje to projektów niezależnych, tworzonych oddolnie, od podstaw przez lokalne społeczności, są one zgłaszane na drodze petycji.

Dotowanie projektów jest w 100% wolne od podatku;

Darczyńcy nie ponoszą kosztów jeśli ich projekt nie uzyska pełnego finansowania;

Projekty mogą być bezpośrednio zgłaszane wyłącznie przez podmioty rządowe, przeważnie samorzady;

Obywatele mogą tworzyć petycje by zgłosić nowy projekt;

Portal skupia się na promowaniu głównie mniejszych i średnich projektów: pomiędzy \$10,000 a \$20,000.

"crowdfunding and civic engagement platform for local government projects"

Na witrynie internetowej znajdziemy spis projektów wraz z opisem i stopniem ich sfinansowania. Projekty możemy wyszukiwać podług daty dodania, czasu do zakończenia, stopnia sfinansowania, kategorii, do której przynależy, ale też bliskości – odległości dzielącej użytkownika od miejsca, w którym ma zostać wdrożony projekt.

Portal posiada również zintegrowany moduł do zgłaszania pomysłów na projekt, który poprawi funkcjonowanie, jakość, byt społeczności:

<http://www.citizeninvestor.com/ideas>

Na zgłaszane pomysły można głosować, wyniki głosowania są widoczne na stronie w postaci like'ów.



Civinomics

Civinomics to darmowa, internetowa platforma crowdsourcingowa, która umożliwia przeprowadzanie badań opinii, sondaży, ankiet. Wspólnym mianownikiem dla prowadzonych badań są kwestie społeczne i angażowanie obywateli w wyrażenie opinii na ich temat. Możemy skorzystać z zaimplementowanej na stronie internetowej Civinomics wyszukiwarki, aby zobaczyć trwające badania opinii dotyczące naszej okolicy, lub założyć za jej pośrednictwem własny sondaż.



Open Town Hall

Open Town Hall to publiczna platforma wymiany opinii dla obywateli i samorządów. Oficjalny, publiczny konglomerat forów, dzięki którym możemy poprzez swoje opinie i wypowiedzi partycypować w życiu politycznym i społecznym miasta/regionu, a zarazem stanowić cenny źródło wiedzy i insightów dla lokalnych władz, dzięki statystycznym narzędziom monitorującym aktywność użytkowników zaimplementowanym na platformie. Mamy więc do czynienia z obustronną korzyścią: z jednej strony aktywizujemy obywateli i nawiązujemy dialog na wspólnej i kontrolowanej (należy potwierdzić konto nim zostanie się włączonym do dyskusji w celu uniknięcia inwektyw, tzw. internetowego „trollingu” czy celowego sabotowania komunikacji) platformie, z drugiej zaś zbieramy feedback odnośnie społeczności – nawiązujemy stałą, dynamiczną i co najważniejsze skanalizowaną w obrębie jednego medium interakcję na linii magistrat – mieszkańcy.

Open Town Hall to 2 216 forów, na których zrzeszonych jest ponad 356 000 aktywnych użytkowników dyskutujących ze sobą oraz z przedstawicielami władz o sprawach ważnych dla danych społeczności.

Platforma wykorzystuje autorskie metody monitorowania każdego komentarza w trosce o poziom dyskusji. Stosuje ogranicznik ilości komentarzy oraz weryfikuje autentyczność dyskutantów. Jest dostosowana do reguł debaty publicznej - więc stosuje więcej norm i filtrów niżeli powszechne media społecznościowe czy blogosfera, aby przedstawiciele władz nie padali ofiarą żartów, ataków, niekonkluzywnych wypowiedzi czy manipulacji.



Open Government Initiative

Citizen Science to projekt crowdsourcingowy (crowdsourcing polega na oddaniu pracy w ręce niezdefiniowanej, dużej grupy ludzi, zamiast opierania się na tradycyjnym sposobie działania - na pracy tzw. wąskiej grupy profesjonalistów) rozpoczęty w roku 2013 przez kancelarię prezydenta Baracka Obamy. Jest on realizowany w ramach Open Government Initiative (projektu zapoczątkowanego w roku 2009, który ma na celu dążenie do maksymalnej transparentności i otwartości struktur rządzących). Plan tzw. Nauki Obywatelskiej zakłada rozwój badań naukowych na danym terenie z wykorzystaniem partycypacji obywateli w procesie badawczym. Za przykład może posłużyć angażowanie obywateli w kolektywne zbieranie danych czy informacji, których zgromadzenie byłoby trudne, tudzież niemożliwe do wykonania przy użyciu wyłącznie instytucji czy organów władzy. Równoległym założeniem jest prowadzenie warsztatów z przedstawicielami różnych grup społecznych, których celem jest rozwiązywanie konkretnych problemów metodą Design Thinking. Całość procesów składa się na włącznie obywateli w obszary działalności zarezerwowane dotychczas wyłącznie dla instytucji publicznych – budowanie relacji opartej na wzajemnej współpracy obywateli i urzędników.

Zakres prowadzonych działań:

[Citizen Archivist Dashboard](#) (dla National Archives and Records Administration) Ponad 170 000 obywateli skatalogowało 132 000 000 nazwisk podczas narodowego spisu powszechnego w nieco ponad 4 miesiące czego NARA jako instytucja państwowa nie byłaby w stanie wykonać;

[Measuring Broadband America](#) (dla Federal Communications Commission), 2 000 000 obywateli zebrało i przekazało FCC dane dotyczące prędkości ich połączeń internetowych, dzięki czemu FCC stworzyło Narodową Mapę Dostępu do Szerokopasmowego Internetu, która ukazuje nierówności i podziały związane z cyfryzacją społeczeństwa i wyznacza tereny, które najpilniej potrzebują rozwoju infrastruktury cyfrowej;

[Nature's Notebook](#) (dla United States Geological Survey) w roku 2014 obywatele zebrali 1 000 000 obserwacji odotyczących roślin i zwierząt, które pomogły amerykańskim naukowcom przeanalizować mające miejsce zmiany klimatyczne;

[Did You Feel It?](#) (dla United States Geological Survey) ponad 3 000 000 ludzi z całego świata podzieliło się swoimi doświadczeniami tuż po przeżyciu trzęsienia ziemi. Dzięki temu możliwe były badania nad aktywnością seismiczną na kuli ziemskiej również na terenach, gdzie z przyczyn m.in. logistycznych było to dotychczas w ogóle niemożliwe;

[mPING](#) (National Oceanic and Atmospheric Administration) za pomocą aplikacji mobilnej zebrano 600 000 obserwacji, które pomogły zweryfikować modele meteorologiczne;

[Air Sensor Toolbox](#) (dla US Environmental Protection Agency), stworzenie pakietu narzędzi przeznaczonego dla lokalnych społeczności, dzięki któremu obywatele mogą monitorować i raportować jakość powietrza i stopień zanieczyszczenia.



King's Cross Community

Kings Cross Environment to portal internetowy przeznaczony dla lokalnej społeczności londyńskiej dzielnicy Kings Cross. Tworzony i redagowany przez jej mieszkańców. Za jego pośrednictwem możemy m.in. zaangażować się w działania lokalnych społeczności, zdobyć informacje o mających miejsce projektach, bieżących wydarzeniach czy poznać partnerów biznesowych.

Na stronie znajdziemy również mapę organizacji społecznych rezydujących w Kings Cross:

www.kingscrossenvironment.com/community-google-map/



Fix My Street

FixMyStreet to aplikacja mobilna (dostępna dla środowisk Android i iOS) oraz strona internetowa, za pośrednictwem której mieszkańcy Wielkiej Brytanii mogą zgłaszać, na bieżąco przeglądać/obserwować i dyskutować problemy dotyczące ulic, przy których mieszkają czy też takie, które dręczą ich sąsiedztwo np. zniszczone nawierzchnie ulic, dewastowanie fasad budynków, nielegalne składowiska śmieci, problemy z oświetleniem ulic, graffiti, nielegalnie parkowane pojazdy itp.

FixMyStreet to aplikacja przyjazna użytkownikowi, wystarczy wpisać kod pocztowy, nazwę ulicy lub dzielnicy dla interesującego nas miejsca, a następnie zlokalizować je na interaktywnej mapie okolicy. Gdy to uczynimy możemy opisać szczegóły problemu, a aplikacja prześle nasze zgłoszenie do odpowiednich władz.

Skala funkcjonowania aplikacji:

3,067 raportów otrzymanych tygodniowo

5,244 naprawionych problemów miesięcznie



Create Frankfurt

Create Frankfurt (Frankfurt Gestalten) to serwis informacyjny, która działa w celu zwiększenia transparentności w lokalnej polityce i dlatego propaguje dostęp do informacji: udostępnia ponad 30,000 wniosków z ostatniego 10-lecia lokalnej polityki, które pokrywają wszelkie lokalno-polityczne rozwroje części miasta Frankfurt. Te informacje są uporządkowane według ulic i dzielnic. Na platformie Create Frankfurt informacje dotyczące funkcjonowania lokalnych władz i ich impaktu na określone obszary miasta mogą być wyszukiwane z poziomu strony i subskrybowane poprzez email. Platforma ta pełni również rolę portalu społecznościowego – jest medium, które umożliwia nawiązanie kontaktu np. między mieszkańcami Frankfurtu o tych samych zainteresowaniach, problemach itp. - mogą się oni odnaleźć i wymienić informacjami. Przykładem niech będzie bardzo ożywiona dyskusja o powiększeniu parku muzealnego, która miała miejsce dzięki witrynie Frankfurt Gestalten. Portal ten umożliwia mieszkańcom Frankfurtu dzielenie się pomysłami na lepsze miasto i wpływanie na jego kształt poprzez wyrażanie opinii i monitorowanie zmian. Użytkownicy mogą deponować swoje pomysły na rozwój miasta bezpośrednio na stronie. Zgłaszane idee mogą zabiegać o poparcie innych uczestników co może przełożyć się na możliwość ich wdrożenia.

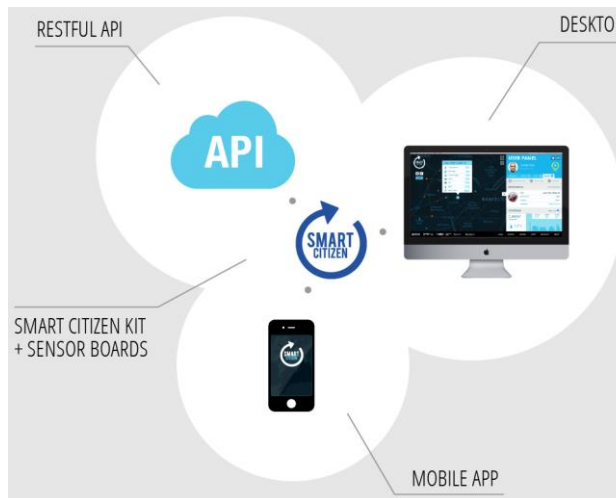


Smart Citizen

Smart Citizen łączy nowe technologie (Internet of Things – koncepcja, wedle której jednoznacznie identyfikowalne przedmioty mogą pośrednio albo bezpośrednio gromadzić, przetwarzać lub wymieniać dane za pośrednictwem sieci komputerowej) zarządzanie dużymi ilościami danych wraz z ich przetwarzaniem oraz idee partycypacji obywatelskiej w celu aktywnego współtworzenia tzw. Smart Cities inteligentnych miast przyszłości, które wykorzystują technologie informacyjno-komunikacyjne, w celu zwiększenia interaktywności i wydajności infrastruktury miejskiej, a także do podniesienia jakości życia mieszkańców oraz zwiększenia ich świadomego udziału we współtworzeniu miasta. W tym celu stworzono dedykowane oprogramowanie (udostępniane na zasadzie Open Source), stronę internetową, aplikację mobilną oraz hardware w postaci fizycznie istniejących czujników.



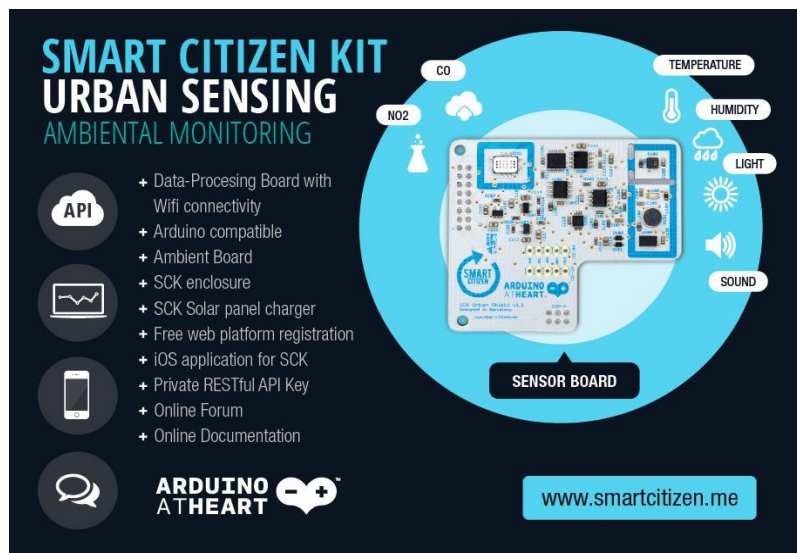
<https://vimeo.com/66546502>



Smart Citizen wykorzystuje specjalnie zaprojektowane czujniki (wytwarzane przy pomocy druku 3d), które mierzą wilgotność, poziom zanieczyszczenia i temperaturę powietrza, natężenie hałasu czy światła oraz mogą być przenoszone przez uczestniczących w projekcie obywateli. Zebrane dane bazują na geolokalizacji i są gromadzone na serwerach (łącność bezprzewodowa) oraz udostępniane za pośrednictwem platformy internetowej lub aplikacji mobilnej. W ten sposób budowana jest społeczność zaangażowanych użytkowników, którzy monitorują w czasie rzeczywistym parametry istotne dla jakości życia w danej aglomeracji. Aktualnie projekt jest wdrażany np. w Barcelonie.



Projekt łączy mieszkańców w społeczność, która może aktywnie uczestniczyć poprawie funkcjonowania miasta z uwagi na analizę istotnych i obiektywnych czynników, które mogą przełożyć się na odgórne i oddolne inicjatywy redukujące czynniki negatywnie wpływające na funkcjonowanie miasta.



SMART CITIZEN KIT
URBAN SENSING
AMBIENTAL MONITORING

- + Data-Processing Board with Wifi connectivity
- + Arduino compatible
- + Ambient Board
- + SCK enclosure
- + SCK Solar panel charger
- + Free web platform registration
- + iOS application for SCK
- + Private RESTful API Key
- + Online Forum
- + Online Documentation

API

SENSOR BOARD

www.smartcitizen.me

CO, TEMPERATURE, HUMIDITY, LIGHT, SOUND, NO2



SMART CITIZEN

Waag Society - de Waag
Amsterdam, NL

SCK 1.1 LAST UPDATE: 23/04/14 10:37:16 AM

°C TEMP 14 % HUM 61.5

LUX LIGHT 415.5 DB NOISE 73.7

CO CO 213.7 NO2 NO2 0

NETS NETS 11

CITIZENS

CITIZENS COMMUNITY 362

ONLINE SENSORS 94

OFFLINE SENSORS 210

KICKSTARTER BACKERS 58

SHARE



Monithon

Monithon powstał jako niezależny portal monitorowania projektów finansowanych przez rząd Włoch oraz tych pokrywanych w całości lub współfinansowanych z budżetu Unii Europejskiej. Otwarty dostęp do informacji publicznej i partycypacja obywateli pozwalają na kontrolę przebiegu i rezultatów danego projektu. W tym celu we Włoszech udostępniono szczegółowe informacje na temat 800 000 projektów, które opiewają łącznie na sumę 100 bilionów euro. Władze umieszczają dane dotyczące projektów na internetowej platformie (OpenCoesione – www.opencoesione.gov.it), a obywatele mogą równolegle współtworzyć dokumentację dodając informacje dotyczące wybranego projektu (zdjęcia, filmy, inne dane empiryczne). Monithon jest zatem nie tylko narzędziem prowadzenia transparentnej polityki finansowej, ale również zaproszeniem do aktywnego uczestnictwa w rozwoju i kontroli projektu - monitorowania użycia publicznych środków nie tylko poprzez bierne przyglądanie się.

Dzięki Monithonowi i przy aktywnym współudziale obywateli powstało już ponad 50 opublikowanych oficjalnie raportów dotyczących sfinansowanych projektów.



Sensing City

Sensing City to organizacja non-profit, która zajmuje się monitorowaniem m.in. jakości powietrza, wody i stopnia ich zanieczyszczenia w mieście Christchurch w Nowej Zelandii. Sensing City łączy nowe i konwencjonalne technologie i media - np. aplikację mobilną i stronę internetową z papierowymi odczytnikami, które umożliwiają badanie jakości wody, a następnie przesłanie zebranych informacji na serwer w celu udostępnienia i dalszych analiz. Zestawy do badania wody czy powietrza są dystrybuowane wśród indywidualnych mieszkańców czy zbiorowości np. uczniów szkół (głównie z naciskiem na młodzież szkolną). Usługa geolokalizacji dostępna w smartfonie pozwala precyzyjnie lokalizować dokonane odczyty i tworzyć złożoną sieć zbierania, odczytu, monitorowania danych dotyczących stanu zasobów naturalnych i otoczenia w mieście - w czasie rzeczywistym, przez właściwie każdego mieszkańca. Ma to bezpośredni wpływ na pracę nad poprawą stanu zdrowia mieszkańców i zrównoważonym zarządzaniu zasobami naturalnymi co czyni z Christchurch ekologiczny i zdrowy habitat.



<https://vimeo.com/75365337>





LAPOR! (ang. RAPORT!)

RAPORT! to platforma internetowa, aplikacja mobilna i sms service, które umożliwiają mieszkańcom Indonezji zgłaszanie problemów, skarg, raportów dotyczących funkcjonowania miasta, projektów finansowanych z publicznych pieniędzy i działania służb publicznych, co stanowi asumpt do poprawy sytuacji zastanej. Za pośrednictwem platformy/aplikacji obywatele mogą zgłaszać różne problemy: od próby przekupstwa, przez zniszczenia mienia publicznego, na niekompetencji urzędnika skończywszy. Użytkownicy mogą nawet przesyłać filmy i zdjęcia. Przesłane treści są w ciągu kilku dni weryfikowane i jeśli okażą się autentyczne są następnie przekazywane stosowanym organom, instytucjom. W ciągu kilku dni roboczych adekwatny urząd formułuje odpowiedź i za pośrednictwem RAPORT! przekazuje ją zgłaszającemu poprzez stronę internetową, wiadomość email czy sms. Jeśli po upływie 10 dni roboczych od przekazania odpowiedzi zgłaszający daną kwestie nie zgłasza już żadnej aktywności w sprawie – system uznaje ją za zamkniętą.

 <https://youtu.be/tk3vOGSwl0A> 



www.access-info.org

Access Info

Access Info Europa to organizacja broniąca praw człowieka, która zajmuje się przede wszystkim promowaniem i obroną prawa do swobodnego dostępu do informacji, które stanowi niezbędny element i narzędzie obrony praw człowieka i swobód obywatelskich. Dostęp do informacji jest tutaj również rozumiany jako gwarancja i warunek konieczny możliwości udziału społeczeństwa w podejmowaniu decyzji, a więc fundament partycypacji społecznej.

Organizacja działa poprzez kampanie informacyjne i społeczne oraz swoją stroną internetową, która pełni również rolę edukacyjną.



Amsterdam Smart City

Amsterdam Smart City – to organizacja na rzecz przekształcenia miasta Amsterdam w inteligentne miasto. ASC jednoczy przedstawicieli sektora prywatnego, władzy ustawodawczej, środowiska naukowego i mieszkańców Amsterdamu w celu rozwoju technologicznej i społecznej infrastruktury oraz wypracowania rozwiązań dedykowanych poprawie jakości życia mieszkańców, usprawnieniu funkcjonowania aglomeracji oraz zrównoważonemu rozwojowi gospodarczemu miasta. W ciągu 6 lat działania ASC rozrosło się do postaci kompleksowej platformy, która zrzesza ponad 100 partnerów oraz jest zaangażowana w ponad 90 projektów z dziedziny szerokorozumianych innowacji.

 <https://youtu.be/I6UAPMjfdPc> 

Amsterdam Smart City skupia się na 5 głównych obszarach rozwoju - smart mobility, smart living, smart society, smart areas i smart economy, które stara się rozwijać i wdrażać w oparciu o trzy zasadnicze zasoby – big data (duże, zmienne i różnorodne zbiory danych, których przetwarzanie i analiza jest trudna ale jednocześnie wartościowa, ponieważ może prowadzić do zdobycia nowej wiedzy), open data (udostępnianie informacji do przeszukiwania i wykorzystania przez każdego, kto takimi informacjami byłby zainteresowany) oraz rozwój infrastruktury (gospodarka wodna, transport i drogi, energia oraz teleinformatyka).



Big & open data

Infrastructure
water / roads / energy / ICT

Smart Mobility – mobilność i transport to niezbędny element poprawnie funkcjonującego miasta. Smart City musi być łatwo dostępne dla mieszkańców, osób przyjezdnych, a poruszanie się po nim powinno być proste i wolne od problemów. Celem jest zatem wytworzenie wielopłaszczyznowego, skutecznego, bezpiecznego i wygodnego systemu transportu, który byłby sprzężony z systemami teleinformatycznymi i open data.

Przykładowe projekty realizowane w ramach obszaru:

www.amsterdamsmartcity.com/projects/theme/label/smart-mobility

Smart Living – skupia się na uczynieniu z miasta pożądanego środowiska życia, pracy i spędzania czasu wolnego. Jakość życia sprowadza się w tym wypadku do obszarów takich jak kultura, opieka zdrowotna, bezpieczeństwo i oferta. turystyczna.

Przykładowe projekty realizowane w ramach obszaru:

www.amsterdamsmartcity.com/projects/theme/label/smart-living

Smart Society – miasto jest niczym bez ludzi – stałych mieszkańców i gości. Rozwój społecznego i ludzkiego kapitału oraz potencjału jest więc nieodzownym aspektem budowania miast przyszłości. Musimy więc mieć na względzie rozwój samych mieszkańców jak również podnoszenie poziomu kreatywności i jakości interakcji międzyludzkich.

Przykładowe projekty realizowane w ramach obszaru:

www.amsterdamsmartcity.com/projects/theme/label/smart-society

Smart Areas – Zrównoważony rozwój i efektywne wykorzystanie dostępnych surowców w kontekście konstrukcji tkanki miejskiej. Ten obszar skupia się na poszukiwaniu odpowiedzi np. na pytania o to: Jak stadion piłkarski i szpital w tej samej dzielnicy mogą czerpać wzajemne korzyści z siebie nawzajem? Jak usprawnić przepływy ciepłego i zimnego powietrza w i pomiędzy budynkami?

Przykładowe projekty realizowane w ramach obszaru:

www.amsterdamsmartcity.com/projects/theme/label/smart-areas

Smart Economy, jej przedmiotem jest atrakcyjność i konkurencyjność regionu z uwagi na czynniki takie jak innowacyjność, przedsiębiorczość, produktywność oraz wizerunek na arenie międzynarodowej. Warto mieć na uwadze fakt, że nowe modele współpracy implikują nowe źródła dochodu.

Przykładowe projekty realizowane w ramach obszaru:

www.amsterdamsmartcity.com/projects/theme/label/smart-economy



Code For Europe

Code for Europe to projekt, którego zadaniem jest rozwiązywanie lokalnych problemów obywatelskich poprzez umożliwienie pracującym w metodologii agile (agile management - tzw. zwinne zarządzanie projektem) zespołom programistów projektowania rozwiązań wielokrotnego użytku (takich, które da się zaimplementować w różnych miastach Europy). Code for Europe służy wytwarzania smart rozwiązań dla miast i sektora publicznego, które pomogą sprostać wyzwaniom jakie przed współczesnymi społeczeństwami obywatelskimi stawia rozwój nowych technologii. Nawiązując współpracę między ekspertami z konkretnych technologii a przedstawicielami władz miejskich Code for Europe wykorzystuje technologie i dane typu open data do tego, aby uczynić miasta, w których żyjemy bardziej efektywnymi i zrównoważonymi. Code for Europe realizuje swoje cele poprzez promowanie i udostępnianie otwartych danych, dzielenie się kodem oraz umieszczanie programistów w strukturach urzędów miejskich, magistratach wypracowując usprawniające ich działanie innowacyjne i nastawione na użytkownika rozwiązania informatyczne.

Code for Europe jest nadzorowane przez grupę roboczą złożoną z przedstawicieli zróżnicowanych organizacji partnerskich, która koordynuje wszelkie działania organizacji. Miasta i władze określają najpilniejsze wyzwania i definiują problemy i zapewniają dostęp do relewantnych danych i ekspertów wewnętrznych. Code for Europe natomiast zapewnia zasoby w postaci programistów, którzy w oparciu o uzyskany feedback projektują prototypy rozwiązań bezpośrednio goszcząc w danym mieście, które następnie można wdrażać w różnych miejscach na świecie - stając się tym samym motorem zmiany i aktywnie partycypując w rozwoju miast i demokracji obywatelskiej.



Aktualnie do Code for Europe przyłączyły się następujące europejskie miasta:
Berlin, Barcelona, Rzym, Manchester, Helsinki, Coburg, Berlin, Amsterdam



Edinburgh Living Lab

Edinburgh Living Lab – kluczowym celem organizacji jest wspieranie innowacji w usługach, procesach i produktach miasta, które przekładają się na zwiększenie jakości życia mieszkańców, łatwiejsze korzystanie z miasta oraz budowanie pozytywnego środowiska dla rozwoju biznesu. Tym co wyróżnia podejście Edinburgh Living Lab jest metoda działania, która zakłada, że projektowanie nowych rozwiązań powinno zawsze angażować użytkowników - mieszkańców w całość przebiegu procesu - od samego początku przez poszczególne jego fazy. Rozwiązania powinny również być wypracowywane, tak dalece jak to tylko możliwe, w rzeczywistym środowisku użytkownika: na ulicach, w parkach, kawiarniach, szkołach, centrach kultury, biurach. Nie zaś w sztucznym, laboratoryjnym otoczeniu. Projektowane w kooperacji z użytkownikami rozwiązania są następnie szybko implementowane w celu pomiaru ich efektywności w tzw. „prawdziwym życiu”. Dziedziny, którymi zajmuje się Edinburgh Living Lab to przede wszystkim: opieka zdrowotna, transport i rozwój społeczności. Inne potencjalne obszary to: edukacja, rozwój gospodarczy, gospodarka odpadami, energia, turystyka i kultura.

Edinburgh Living Lab aktywnie współpracuje z przedstawicielami lokalnych środowisk akademickich (Edinburgh Data Science initiative).

Edinburgh Living Lab w swoim działaniu konsekwentnie realizuje dwa główne założenia:

- **Designing with data**, tj. projektowanie z wykorzystaniem wszelkie rodzaju danych (zarówno dostępnych jak i zbieranych czy wytwarzanych na potrzebę konkretnego projektu). Różnego rodzaju dane mogą być tutaj wykorzystywane do pomiaru wyników, wpływu danego projektu, przewidywania rezultatów działań, wywoływaniu zmian konkretnych zachowań, postaw, mogą stanowić pomoc w kontaktach z interesariuszami, być wykorzystywane w projektowaniu realnych rozwiązań, które w sposób rzeczywisty zmieniają sytuację zastaną użytkowników miasta.
- **Learning by Developing (LbD)**, to podejście do nauczania, które zakłada naukę i nabywanie konkretnych umiejętności, kompetencji poprzez praktykę projektową i wytwarzanie konkretnych rozwiązań oraz ich implementowanie poza sterylnymi, wręcz ambulatoryjnymi warunkami pracy za zamkniętymi drzwiami sal wykładowych.

Przykładowe projekty realizowane
w ramach Edinburgh Living Lab:



[www.edinburghlivinglab.org/
active-travel-in-inverleith/](http://www.edinburghlivinglab.org/active-travel-in-inverleith/)





Neighbourhood Planner

Neighbourhood Planner - to interaktywne narzędzie mapujące dostępne dla użytkowników z poziomu strony internetowej. Zostało ono opracowane przez zajmującą się mapowaniem danych agencję konsultingową Boilerhouse WebTools® (www.boilerhousewebtools.com). Pozwala ono użytkownikom na przeglądanie i aktualizowanie informacji o postępach w pracach planistycznych mających wpływ na kształt i rozwój osiedli w całej Wielkiej Brytanii. Zarówno otoczenie rynkowe jak i mieszkańcy czy przedstawiciele władz mogą dodawać i modyfikować dane dotyczącą swojego sąsiedztwa, okolicy, konkretnego obszaru i realizowanych tam projektów, inwestycji na interaktywnej mapie online. Narzędzie to pozwala obywatelom nie tylko śledzić proces rozwoju ich miejsc zamieszkania, ale przede wszystkim daje im szansę włączenia się w niego, partycypowania w tworzeniu wizji swojej okolicy i planowaniu jej rozwoju i rozbudowy. Mieszkańcy mogą wyrazić swoją opinię odnośnie planów zagospodarowania i rozwoju interesujących ich terenów oraz aktywnie wpłynąć na ich kształt. Plany rozwoju i zagospodarowania terenu, który jest przedmiotem zainteresowania danej społeczności są udostępniane różnymi kanałami przed magistrat, następnie zbierane i uwspólniane za pomocą interaktywnej mapy na stronie [www Neighbourhood Planner](http://www.neighbourhoodplanner.org.uk), a ten sposób stają się automatycznie przedmiotem konsultacji społecznej oraz poddawane są ocenie obywateli.



Proboscis

Proboscis to niezależne studio kreatywne zrzeszające artystów i projektantów. Jest to organizacja non-profit. Celem jej istnienia jest integracja różnych grup społecznych za pomocą komunikacji w ich naturalnym środowisku oraz poprzez rozwój tzw. kultury słuchania. W realizacji tych założeń Proboscis wchodzi w kolaboracje z przedstawicielami zróżnicowanych środowisk: od reprezentantów tzw. klasy kreatywnej, przez inżynierów, naukowców i technologów, na artystach i środowiskach akademickich skupionych w obrębie szerokorozumianej humanistyki skończywszy. Kolaboracje te mają na celu wymyślanie i wdrażanie innowacyjnych procesów, technik i narzędzi oraz platform umożliwiających przedstawicielom najróżniejszych grup społecznych aktywne uczestniczenie w wymianie swoich własnych doświadczeń i historii w angażujący i interesujący sposób.

Proboscis działa poprzez następujące obszary:

- Aktywności: konferencje, sympozja, warsztaty, prelekcje, wystawy, komisje, programy stypendialne, performance, burze mózgów, design thinking jams;
- publikacje online i offline;
- badania i konsultacje.

Government Github

Government Github – hostingowy serwis internetowy przeznaczony dla projektów programistycznych wykorzystujących system kontroli wersji Git. To społeczność zawiązana w celu szerzenia dobrych praktyk, idei open source i open data oraz transparentności działań rządowych. Aby zachęcić do dialogu i wymiany doświadczeń oraz usług społeczność ma charakter pół-prywatny - dostęp do niej mają tylko użytkownicy z adresem email należącym do witryn rządowych: .gov, .gov.uk, ci.champaign.il.us, itp.

Government Github to:

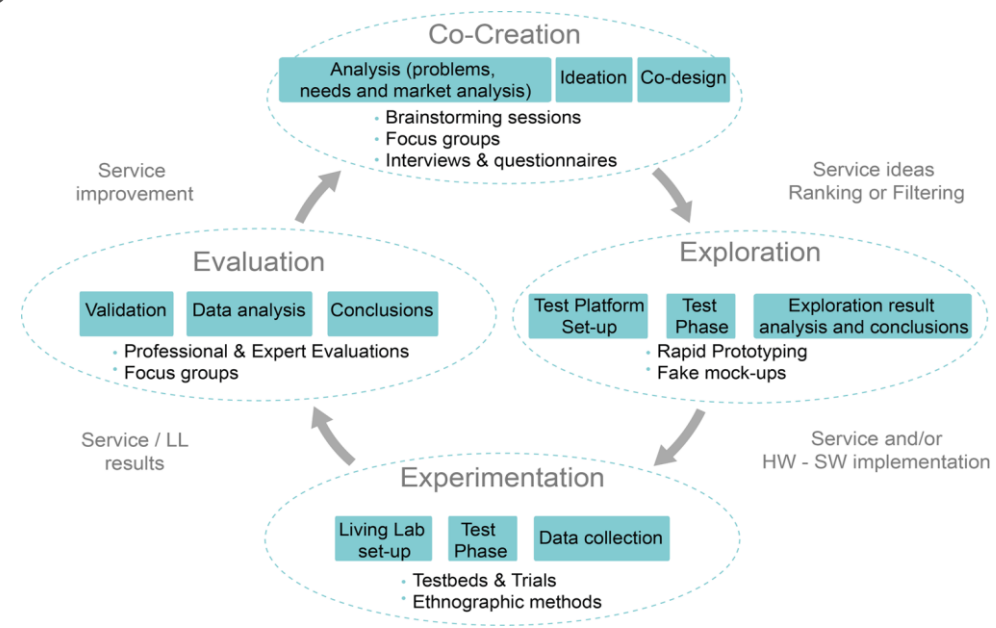
- 15 000 000 repozytoriów,
- ponad 7 000 000 użytkowników,
- 500 organizacji rządowych i samorządowych współpracujących w czasie rzeczywistym nad rozwiązaniami informatycznymi, które mogą usprawnić ich funkcjonowanie.



City of the Future Living Lab

City of the Future Living Lab

City of the Future Living Lab – multidyscyplinarny zespół badawczy, który zajmuje się technologiami tele-informacyjnymi w ujęciu holistycznym i zorientowanym na użytkownika, aby projektować usługi i koncepty, które są w stanie doprowadzić do pozytywnych przemian społecznych, kulturowych czy środowiskowych skupiając się na następujących dziedzinach wiedzy: inżynieria biomedyczna, IT i programowanie, design i web design, UX, inżynieria środowiska i planowanie przestrzenne, politologia, nauki społeczne. Celem istnienia City of Future Living Lab jest eksplorowanie i ciągłe przesuwanie granic konceptu tzw. Smart City. Badania prowadzone przez zespół mają zatem na celu określenie warunków możliwości implementacji konkretnych smart usług oraz definiowanie realnych potrzeb i perspektyw, które je wyznaczają. W centrum zainteresowań badawczych znajduje się w tym przypadku dynamika pomiędzy użytkownikami miasta, usługami oraz punktami styku powyższych.



City of the Future Living Lab

Wizualizacje wybranych konceptów rozwiązań badanych/testowanych przez City of the Future Living Lab można zobaczyć na dedykowanym kanale YouTube projektu:

<https://www.youtube.com/user/CityOfTheFutureLab>



We Think

We Think to usługa/platforma/aplikacja web/mobile, która umożliwia nawiązanie efektywnej i sprawnej komunikacji między władzami a mieszkańcami odnośnie konkretnych pomysłów/projektów/inwestycji/problemów/kwestii ze szczególnym uwzględnieniem urbanistyki – We Think służy włączaniu mieszkańców w proces planowania przestrzeni miejskiej, zabudowy i infrastruktury. We Think pomaga zatem sektorowi publicznemu zbierać feedback odnośnie planowanych inwestycji oraz weryfikować opinie mieszkańców i zbierać informacje oraz pomysły bez wychodzenia z domu, organizowania spotkań i trwonienia czasu obu stron.

We Think działa według następującego schematu:

Zapraszamy partycypantów do danego wątku (np. za pomocą poczty email) - zaproszeni partycypanci dzielą się swoimi pomysłami na platformie internetowej (np. dotyczącymi ochrony środowiska w mieście) - ma miejsce dyskusja online (feedback zdeponowanych pomysłów - ewaluacja pomysłów online (platforma internetowa posiada zintegrowany system głosowania) - narzędzia należące do platformy pozwalają następnie na łatwą analizę wyników, przebiegu dyskusji - podjęta zostaje decyzja (wybrany zostaje najlepszy, tudzież zyskujące najliczniejsze poparcie pomysł).

Całość procesu jest transparentna dla uczestników.

Tak działa We Thing:

 https://youtu.be/U_1cpKsOVh4 





Open Plans

Open Plans – technologiczna organizacja non-profit, która skupia się na dawaniu obywatelom możliwości uczestnictwa w procesie projektowania i poprawy systemów transportowych m.in. w miastach, w których mieszkają.

Najważniejsze obszary działalności to:

- OpenGeo sekcja do spraw geoprzestrzennych, która wspiera m.in. rozwój wielu pakietów oprogramowania open-source służących do geoprzestrzennych analiz, zarządzania i publikacji informacji dotyczących planowania przestrzeni i infrastruktury przestrzennej; obejmują one PostGIS, GeoServer, GeoWebCache, GeoExt i OpenLayers;
- Streetfilms – projekt, w którego zakresie jest produkcja i kolportaż filmów porpagujących innowacyjne i funkcjonalne projekty transportu publicznego oraz politykę publiczną - tzw. dobre praktyki. Powstało ponad 400 filmów, które zyskały 4 000 000 odtworzeń;
- Streetblog – blog dostarczający zwykłym obywatelom codziennych informacji na temat transportu, rozwiązań z dziedziny planowania przestrzeni i zrównoważonego rozwoju sieci komunikacyjnych, zarówno na poziomie makro jak i w odniesieniu do lokalnych społeczności;
- Code for America Commons (niegdyś Civic Commons – projekt ma na celu redukcję kosztów, które ponosi sektor rządowy na usługi i projekty z dziedziny IT poprzez dzielenie się wypracowanymi rozwiązaniami, dzielenie się kodem oraz dobrymi praktykami. Projekt wykonywany w kolaboracji z Code for America i OCTO - Biurem Chief Technology Officer Dystryktu Columbia.

LikeMinded

Like Minded

LikeMinded – platforma crowdfundingowa, która ma za zadanie jednoczyć lokalne społeczności wokół finansowania projektów o lokalnym zasięgu, impakcie. LikeMinded to portal internetowy, która działa w oparciu o zasadę, iż każdy z nas może się przyczynić do rozwoju swojej społeczności. Renowacja lokalnego parku, boiska, sprzątnięcie pustostanu, dodatkowe zajęcia w pobliskiej szkole - te idee mogą się stać faktem za sprawą LikeMinded, gdzie zdeponowany pomysł ma szansę uzyskać zbiorowe finansowanie od innych użytkowników, którzy żywią podobne potrzeby lub po prostu popierają pomysł. Za pośrednictwem LikeMinded możemy zatem nawiązać współpracę z przedstawicielami sektora organizacji pozarządowych, biznesu, filantropami, przedstawicielami władz, liderami opinii lub po prostu innymi obywatelami. Sam portal zaś jest również doskonałym polem do obserwacji i diagnozy potrzeb dla przedstawicieli władz miejskich.



Civic Flow

CivicFlow – to mobilna i internetowa platforma/aplikacja, która służy angażowaniu obywateli. Aplikacja mobilna, widżety internetowe oraz mobilne usługi context-aware (np. geolokalizacja użytkownika smartphona) są wykorzystywane w celu ułatwienia użytkownikom wyrażania swoich opinii w ważnych, z punktu widzenia funkcjonowania tkanki miejskiej, kwestiach przy minimalnym wysiłku użytkownika. CivicFlow służy do zbierania opinii obywateli odnośnie dotyczących ich kwestii/decyzji/problemów - z jednej strony platforma służy więc zbieraniu opinii i feedbacku od społeczeństwa, zapraszając jego przedstawicieli do aktywnego uczestnictwa w życiu lokalnej społeczności/miasta/regionu/państwa, z drugiej zaś można za jej pośrednictwem prowadzić kampanie informacyjne. CivicFlow umożliwia zbieranie informacji na temat otoczenia użytkowników za pośrednictwem ich smartfonów - obywatele mogą wyrażać swoje subiektywne opinie, obserwacje dotyczące tkanki miejskiej, warunków środowiskowych oraz uczestniczyć w ankietach dotyczących funkcjonowania miasta. Jednocześnie CivicFlow udostępnia sieć widżetów graficznych i narzędzi wizualizacji danych, które po uprzednim zebraniu za pośrednictwem aplikacji można następnie przedstawić za pomocą przystępnych metod i raportów czy też wyeksportować na zewnątrz w jednym z popularnych formatów plików.



Community Planning Toolkit

Community Planning Toolkit – to dokument finansowany z Brytyjskiej Loterii Narodowej, który zawiera niezbędne informacje i instrukcje odnośnie praktyk partycypacyjnych. Sam proces wytwarzania dokumentu był procesem współpracy i konsultacji z obywatelami, których uznać można za współautorów dokumentu. Dokument w formie zdigitalizowanej jest dostępny w całości online - do pobrania tutaj:

<http://www.communityplanningtoolkit.org/sites/default/files/Engagement.pdf>

Community Planning Toolkit to zestaw narzędzi, wyników badań i informacji oraz najlepszych praktyk zebranych w jednym miejscu i udostępnionych dla pożytku obywateli. Stanowi on cenne źródło informacji dla wszystkich osób zaangażowanych i chcących zaangażować się w planowanie przyszłości Irlandii Północnej.

Community Planning

is a new way for councils, the community, voluntary and statutory sectors to engage with communities in working together to improve services where change is most needed. It is already underway in some places and will be part of the legislation establishing the new councils in 2015.

Community
Engagement

Working
Together

Outcomes
Approach

Achieving
Alignment

2

Systemowe strategie partycypacji
w wybranych miastach



CITY OF MELBOURNE

Melbourne

Participate Melbourne to program, który powstał w lipcu 2013 roku, na celu mając angażowanie członków społeczności poprzez ogólnodostępny kanał online oraz oferowanie im pełnej informacji na temat planowanych i wdrażanych projektów.

Zamierzeniem Participate Melbourne jest regularnie podkreślać faktyczny wpływ społeczności na codzienną organizację Melbourne. Program ten realizuje postulaty: dostępności dla każdego członka wielokulturowej społeczności, elastyczności w reagowaniu na klarujące się oddolnie pomysły oraz 100% transparentności wszystkich działań związanych z miastem.

Wszystkie komentarze, pomysły i sugestie są przekazywane władzom miasta w celu wykorzystania ich w bieżących programach, przedsięwzięciach i inicjatywach.

Rzecz jasna, kanał Participate Melbourne uzupełniany jest konsultacjami bezpośrednimi (najczęściej twarzą w twarz): warsztatami, spotkaniami, dniami otwartymi, pokazami, ankietami itd. Wszystkie metody inkluzywnej komunikacji pomiędzy mieszkańcami są wpisane w strategiczne zarządzanie Melbourne oraz zarazem są efektem dotychczasowej realizacji takich metod.



https://youtu.be/_ZMyTUfmY24



Melbourne w swoich komunikacjach i w swoich działaniach określa się jako **Engaging City** – Angażujące Miasto. Dawało i daje ono możliwości współuczestnictwa w wielu sferach i obszarach związanych z miastem:

- tych konkretnych, np. odnowienia kultowej hali Queen Victoria Market czy przebudowy Southbank Boulevard.
- tych średniego zasięgu, np. planu zarządzania miejskim graffiti czy strategii wydarzeń muzycznych w Melbourne,
- oraz tych długoterminowych i strategicznych, np. Plan Future Melbourne 2026 czy 10-letni plan finansowy.



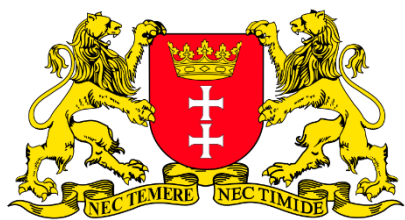
Na oddzielne podkreślenie zasługuje **Plan Melbourne Refresh** (z wyeksponowanym członem „our”, czyli „nasz”/”nasze”), czyli plan rozwoju miasta do roku 2050 (nadbudowanym na programie Plan Melbourne opublikowanym w 2014 roku). Projekt jest obecnie w fazie wzajemnych konsultacji przedsiębiorców, zarządzających i planistów, rzecz jasna przy pełnym współudziale społeczności. Strona internetowa planu pełni funkcję interaktywnego huba.



<http://refresh.planmelbourne.vic.gov.au/>

Należy również podkreślić, że Melbourne nie rozumie partycypacji tylko na poziomie urbanistycznym czy organizacyjnym. Kwestie szeroko rozumianej kultury i wartości również są przedmiotem intensywnych praktyk i debat partycypacyjnych, jak np. w projekcie **Melbourne Conversations** oraz Arts and Participation Program.





Gdańsk

Strategia Rozwoju Miasta „Gdańsk 2030 Plus” tworzona była w ramach szerokich konsultacji społecznych trwających niemal rok. Proces jej wyłaniania się, jak zresztą zapisane zostało w dokumencie, „sam w sobie stał się wartością”.

**+
GDAŃSK
2030 PLUS
STRATEGIA
ROZWOJU
MIASTA**

„Proces tworzenia Strategii Rozwoju Miasta Gdańsk 2030 Plus oraz definiowania zawartych w niej dalekosiężnych priorytetów, kierunków i celów jest działaniem otwartym na wszystkich mieszkańców. Określanie wyzwań rozwojowych, identyfikacja problemów, a wreszcie wyłonienie składowych wspólnej wizji wymagają społecznej aprobaty. Podejście to sprawia, iż dialog i współodpowiedzialność, tworząc fundamenty trwałego rozwoju, są dziś podstawą wspólnego, partycypacyjnego zarządzania rozwojem miast.”



<https://youtu.be/Q6yqFKz3U1w>

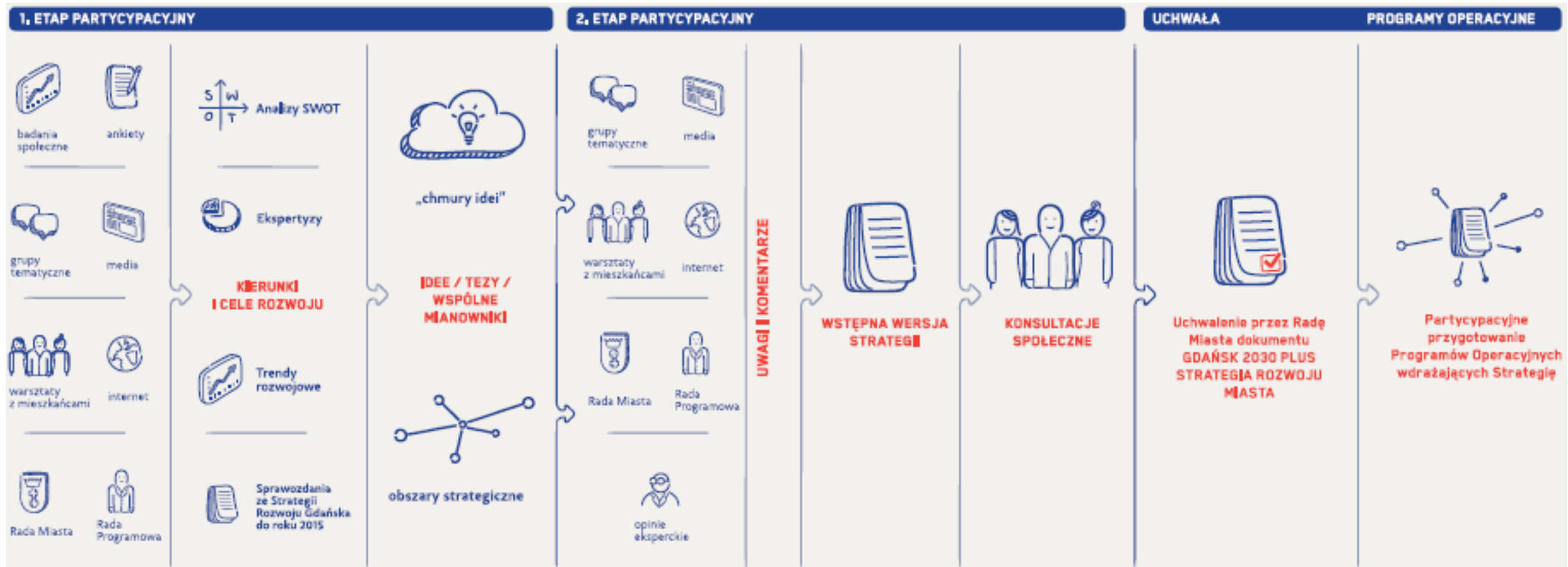
W 2013 roku potrzeby mieszkańców przedyskutowano na 12 **warsztatowych otwartych spotkaniach** w 12 dzielnicach miasta (i jednym dodatkowym, podsumowującym). Dodatkowo przeprowadzone zostały spotkania z uczniami, studentami, mediami, przedsiębiorcami, Radą Kultury i przedstawicielami trzeciego sektora oraz debaty tematyczne. W roku 2014 etapy partycypacyjne były kontynuowane. Zwieńczone zostały miesięcznymi **konsultacjami społecznymi** opierającymi się zwrotnie na ustaleniach i analizach z poprzednich etapów.

W blisko 40 spotkaniach i warsztatach wzięło udział ok. 1000 osób.

Merytoryczną bazą dla strategii również były prowadzone **badania:**

- w ankiecie internetowej „Jaki będzie Twój Gdańsk w 2030 roku?” wzięło udział ponad 3000 osób,
- ponadto, miały miejsce badania społeczne na reprezentatywnej próbie 1000 mieszkańców skupiające się na wizerunku Gdańska oraz zmian rozwojowych,
- wsparcie stanowiła również ankieta przeprowadzona wśród przedstawicieli nauki, biznesu oraz członków innych instytucji i organizacji.

Proces budowania Strategii Gdańska obrazuje poniższy schemat:



Obecnie projekt jest w fazie partycypacyjnego przygotowania **Programów Operacyjnych** wdrażających priorytety ze Strategii.

Dziewięć Programów Operacyjnych obejmuje następujący zakres: Edukacja, Zdrowie publiczne i sport, Integracja społeczna i aktywność obywatelska, Kultura i czas wolny, Innowacyjność i przedsiębiorczość, Atrakcyjność inwestycyjna, Infrastruktura, Mobilność i transport, Przestrzeń publiczna.



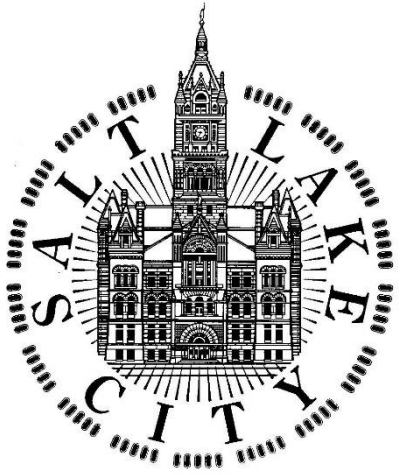
17 listopada 2015 roku w Gdańsku w ramach przygotowań do Kongresu Kultury Pomorskiej miała miejsce debata „**Subsydiarność i partycypacja obywatelska w kulturze**”, której partnerem był Instytut Kultury Miejskiej. Podobnie jak w przypadku Melbourne, partycypacja w Gdańsku również opiera się na pełnym współuczestnictwie w kulturze.

Cykl „Kultura na nowe czasy”, której elementem była wyżej przedstawiona debata, jest wyrazem – jak piszą sami organizatorzy – przeświadczenia o istnieniu dobra wspólnego oraz stanowi merytoryczne wsparcie dla możliwych do zrealizowania projektów, na których skorzystają depozytariusze.

Warto wspomnieć również o tym, że Urząd Miejski w Gdańsku udostępnił narzędzie o nazwie „**Cennik Miejski**”, które ułatwia tworzenie projektów do Budżetu Partycypacyjnego. Narzędzia pozwala opracować adekwatny budżet do proponowanych działań i inicjatyw.



<http://www.gdansk.pl/urząd/cennik>



Salt Lake City

Miejski organ Salt Lake City Planning Division w dokumencie **Strategic Plan** przedstawia 4 zasady przewodnie dla miasta. Zasada nr 2 jest angażowanie publiczności, które realizowane jest poprzez zwiększanie liczby i zakresu przedsięwzięć o charakterze partycypacyjnym, przekazywanie wszystkich niezbędnych informacji oraz udostępnianie szans edukacyjnych dla zaangażowanych.

W strategiczne planowanie rozwoju Salt Lake City oraz zarządzanie zarówno bieżącymi, jak i długoterminowymi zadaniami („Master Planami”) wpisana są kooperacja i dialog.



Możliwości partycypacji obywatelskiej w Salt Lake City odbywają się w ramach wielu **organizacji** oraz organów:

- **Community Councils** („Rady społeczności”) w 21 dystryktach miasta,
- **Neighborhood Preparedness Program** („Program przygotowania sąsiedztwa”) w razie sytuacji kryzysowych,
- **Youth City Government** („Rząd młodego miasta”) dla uczniów w wieku 13-17 lat,
- **25 komisji tematycznych** (m.in. Rada Bibliotek, Komisja Poradnictwa Rowerowego czy Komisja Praw Człowieka).

Możliwości partycypacji obywatelskiej w Salt Lake City odbywają się w ramach wielu **inicjatyw** oraz kanałów komunikacji:

- **Planning Division Blog** („Blog Dywizji Planowania”) stanowiący bieżący kanał informacyjny,
- otwarte spotkania komisji tematycznych,
- **Open City Hall** (forum komunikacji mieszkańców i władz miasta),
- **SpeakOutSLC** – nieformalna grupa dyskusyjna,
- organizacja cotygodniowych drzwi otwartych w siedzibach organów miejskich,
- **Citizen Acces Portal** – baza danych na temat miejskich nieruchomości i infrastruktury oraz systemu zezwoleń i licencji.

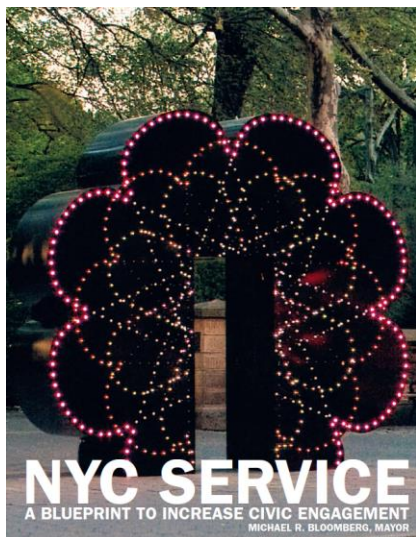


Nowy Jork

Uczestniczenie przez nowojorskie społeczności w codzienności ich miasta jest możliwe zarówno dzięki aktywnie działającym grupom tematycznym i departamentom, jak i dostępnym programom, w których można brać udział jako wolontariusz. Programy partycypacyjne w Nowym Jorku dotyczą również sytuacji kryzysowych (np. związanych z huraganem Sandy).

Nowy Jork stanowi wzorzec modelu generowania obywatelskiego zaangażowania. Decentralizacja władzy oraz akcent na działalność społeczną i wolontaryjną stanowią tu wzajemnie napędzające się mechanizmy.

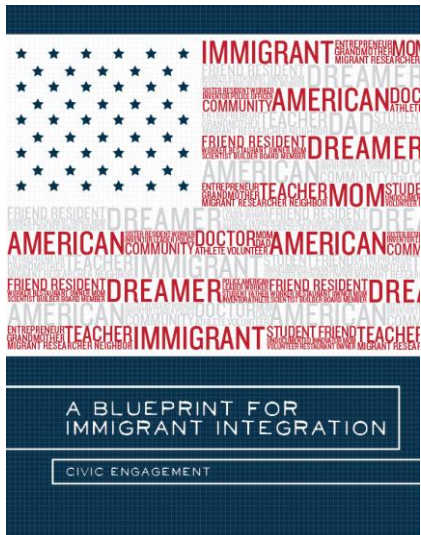
W ramach inicjatywy **NYC Service** nowojorczyacy mogą zaangażować się w różnorodne aktywności, działania i przedsięwzięcia jako wolontariusze, którzy wspierają i współtworzą zarówno swoją społeczność, jak i swoje miasto.



<http://www.nycservice.org/liberty/download/file/944>

Z NYC Service związany jest koncept **Impact Volunteering** („Wolontariatu, który ma znaczenie”), będący standardem adekwatności i efektywności oddolnych projektów oraz mobilna aplikacja, wzmacniająca możliwości inkluzywności i partycypacji.

Dodatkowo, dedykowana inicjatywa **One NYC One Nation** działa w zakresie wspierania (często rozsianej) społeczności imigrantów oraz ich potrzeb i możliwości partycypacyjnych, kooperatywnych, rozwojowych, a także socjalnych.



<http://www.nyc.gov/html/imm/downloads/pdf/Blueprints/civic-engagement-digital.pdf>

Inicjatywa ta działa na bazie programów takich jak np.:

- **Know Your Rights & Responsibilities Forums** („Fora dot. Twoich Praw i Obowiązków”),
- **Neighborhood Leadership Institute** („Instytut Liderów Sąsiedztw”),
- **UnityNYC GrantAwards** (konkurs na inicjatywy partycypacyjne i kooperatywne).

Należy podkreślić, że partycypacja obywatelska jest wzmacniania przez działania z zakresu nowych technologii, jak np.:

1. Konkurs **BigApps**, w którym można wygrać 25,000\$ za projekt aplikacji mobilnej lub innego narzędzia które, np. będą wyrazem nowoczesnego modelu partycypacji obywatelskiej.

<http://bigapps.nyc/p/challenges/civic-engagement-challenge/>

2. Technologia oddolnie opracowana w **modelu TIPP** przez doktor Sarah Zeller-Berkman, której celem jest wzrost obywatelskiego zaangażowania wśród nowojorczyków w wieku 12-24 lata:

<https://www.newschallenge.org/challenge/elections/entries/the-tipping-point-increasing-the-civic-participation-of-12-24-year-olds-using-a-technology-based-intergenerational-participatory-policy-making-tipp-model>

3

Rekomendacje

Rekomendacje

- **mobilność** – wyjście (dosłownie) do mieszkańca zamiast zwoływania zebrań, na które nikt nie przychodzi (mobilne centra/eventy partycypacyjne, a nie wyłącznie statyczne – tj. ograniczone co do miejsca i czasu konsultacje);
- **crowdfunding** jako możliwość bezpośredniego wpłynięcia na tkankę miejską oraz wsparcie dla budżetu miasta;
- **Internet of Things** jako trend w zbieraniu informacji o mieście i obywatelach oraz kreowaniu tzw. smart-rozwiązań dla miasta i dla obywateli, równocześnie zauważalny trend łączenia nowych technologii z konwencjonalnymi i znanymi rozwiązaniami;
- **budowanie aktywności oddolnie** – najpierw na poziomie osiedli i dzielnic;

Rekomendacje

- **przejrzystość informacji/działań** komunikowana za pomocą zróżnicowanych platform i kanałów;
- **open data, open source** – jako zaproszenie do interakcji z miastem i projektowania rozwiązań dla miasta bez ograniczeń i restrykcji przez podmioty zewnętrzne i osoby prywatne;
- **aplikacje mobilne i praca projektowa** oraz budowanie społeczności online – konsultowanie, kumulowanie pomysłów online, konsultacje i debaty nie odbywają się już wyłącznie/ani nawet przede wszystkim w tzw. realu;

Rekomendacje

- **design thinking i agile management** - wypracowywanie rozwiązań zorientowanych na użytkownika i w oparciu o feedback zróżnicowanych odbiorców, diagnostyka potrzeb partycypantów, włączenie użytkowników w proces tworzenia narzędzi i modeli partycypacji, nie zaś narzucanie ich odgórnie przez oficjeli;
- **implementowanie/korzystanie z gotowych rozwiązań** technologicznych/komunikacyjnych o zasięgu międzynarodowym, które już istnieją zamiast tworzenia ich absolutnie od podstaw – niniejsze opracowanie zawiera opisy studiów przypadku narzędzi, platform, z których z powodzeniem korzysta kilka miast – w myśl zasady niewyważania otwartych drzwi;

Rekomendacje

- **edukacja najmłodszych** – często ludzie nie zdają sobie sprawy z możliwości i sposobów partycypacji, z uwagi na relatywnie niedługi staż tego pojęcia w polskim dyskursie demokratycznym odpowiednie podstawy należy kształtować już u obywateli, którzy nie osiągnęli jeszcze wieku wyborczego - proste i zrozumiałe **przekazy** – filmy / infografiki / dostępne powszechnie dokumenty i aplikacje online;
- **współpraca** ze środowiskami akademickimi i profesjonalnymi - erudycja powoływanych zespołów;
- **monitorowanie opinii** online/mobile – ciągłe, nie jedynie punktowe;

Rekomendacje

- cykliczne, długofalowe **badania empiryczne** online/offline oraz szukanie głębokich **insightów** na temat mieszkańców/miasta;
- **polityka informacyjna** (przede wszystkim online) - aby móc partycypować trzeba wiedzieć jak;
- projektowanie **foresightów** – przewidywanie przyszłości w dalekiej perspektywie (kilkunastu/kilkudziesięciu lat, a nie wyłącznie kilku lat).



 m property