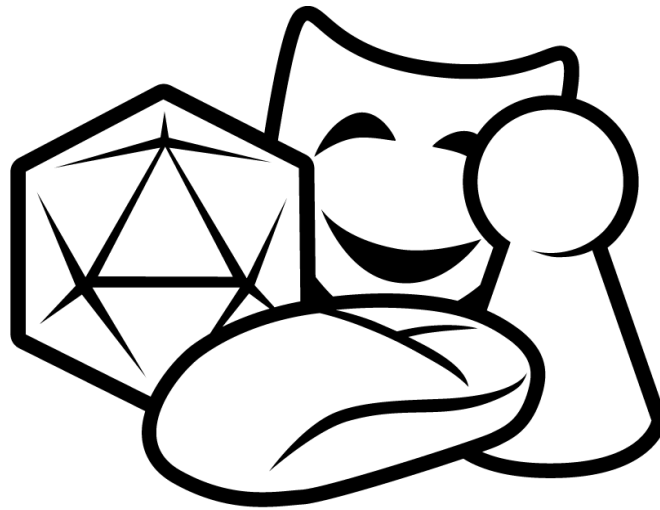




Protokoll fört vid förbundsstyrelsemöte i Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, Sverok

Datum: 2010-12-04

Föregående möte: 2010-10-09--10



Sverok

Vid protokollet,

Justeras,

Christer Pettersson
Mötessekreterare

Johan Groth
Justerare

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



Bilaga: Dagordning

140. Formalia	3
141. Justering av PUL-text	9
142. Föreningsbidrag 2011	10
143. Beslut: Externa beställare.....	12
144. Beslut: Projekt Conman	14
145. Beslut: Sexuella trakasserier på irc-chat.....	17
146. Ratificering av beslut per capsulam.....	18
147. Rapport: Vote-IT år 1.....	19

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------

140. Formalia

Mötet beslutade att

- 1..... Fastställa röstlängden.
- 2..... Förklara mötet beslutsfälligt.
- 3..... Välja mötesfunktionärer.
- 4..... Fastställa adjungeringar.
- 5..... Fastställa dagordningen.
- 6a.... Anta nya medlemsföreningar.
- 6b ...Se över om förkortningar på föreningsnamn kan betyda något stötande.
- 7..... Gå igenom beslut Verkställande utskott.
- 8..... Gå igenom uppdragslistan.
- 9..... Gå igenom årsplaneringen.
- 10 ... Lägga bilagda rapporter till handlingarna.

Handlingar i ärendet

Bilaga: Röstlängd

Bilaga: Mötesfunktionärer.

Bilaga: Adjungeringar.

Bilaga: Dagordning (sidan 2).

Bilaga: Antagna föreningar

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



Bilaga: Röstlängd

Närvarande under hela eller delar av mötet

Alexander Kjäll, ledamot

David Gustavsson, förbundsordförande

Emma Mellander, ledamot

Johan Groth, ledamot

Nina Högberg, ledamot (förbundssekreterare)

Peter Sahlin, vice förbundsordförande

Samuel Gyllenberg, ledamot

Sanna Hedlund, ledamot

Frånvarande

Sophie Westman, ledamot

Thor Forsell, ledamot

Tobias Landén, ledamot

Mötesssekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
------------------------------	----------------------	--------------------



Bilaga: Mötesfunktionärer

Mötesordförande

David Gustavsson, förbundsordförande
Emma Melander, ledamot

Mötessekreterare

Christer Petterson, kanslichef

Justerare

Johan Groth, förbundsordförande

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



Bilaga: Adjungeringar

Cia Jildenhed, med närvarorätt, yttranderätt och yrkanderätt på alla styrelsemöten (enligt 2010.2)

Christer "Chrip" Pettersson, funktionär

Lars "Molle" Johansson, funktionär

Lloyd Baltz, gäst

Andreas Ekeroot, gäst

Personer kan adjungeras som

Gäst, med närvarorätt på mötet.

Sakkunnig, med närvarorätt på mötet och yttranderätt i enskild fråga.

Föredragande, med närvarorätt på mötet och yttrande- och yrkanderätt i enskild fråga.

Funktionär, med närvaro- och yttranderätt på mötet.

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------

Bilaga: Antagna föreningar

Av Mikael Ackerfors, kansliadministratör

Rad	Namn	Ort	Län	Distrikt
1	Hamrånge Adrenaline Junkies	Gävle	Gävleborgs län	Sverok GD
2	Flaming Dolphins	Sandviken	Gävleborgs län	Sverok GD
3	UPA	Uppsala	Uppsala län	Sverok Mälardalen
4	SRS	Uppsala	Uppsala län	Sverok Mälardalen
5	Upplands Hobbyspelsförening	Uppsala	Uppsala län	Sverok Mälardalen
6	GS	Uppsala	Uppsala län	Sverok Mälardalen
7	LLRF	Västerås	Västmanlands län	Sverok Mälardalen
8	Märklighetstrogets Vänner	Karlskrona	Blekinge län	Sverok Ost
9	Big Bag O' Trolls	Eksjö	Jönköpings län	Sverok Ost
10	Vetlanda LAN Party	Vetlanda	Jönköpings län	Sverok Ost
11	Huskvarna Spelförening	Jönköping	Jönköpings län	Sverok Ost
12	Everlast Youth Club	Växjö	Kronobergs län	Sverok Ost
13	Keepers of the Doom Lord	Linköping	Östergötlands län	Sverok Ost
14	Vanguard	Motala	Östergötlands län	Sverok Ost
15	C.R.B.N	Norrköping	Östergötlands län	Sverok Ost
16	Råbarkade Gamers	Linköping	Östergötlands län	Sverok Ost
17	SP	Malmö	Skåne län	Sverok SKUD
18	GLUFSS	Lund	Skåne län	Sverok SKUD
19	S:t Petri Gaming	Malmö	Skåne län	Sverok SKUD
20	Östra Torn's Spel Förening	Lund	Skåne län	Sverok SKUD
21	The Action Club	Ystad	Skåne län	Sverok SKUD
22	ÄSF	Ängelholm	Skåne län	Sverok SKUD
23	Scientia Vis	Malmö	Skåne län	Sverok SKUD
24	Spelsinne	Kristianstad	Skåne län	Sverok SKUD
25	Scienceklubben	Malmö	Skåne län	Sverok SKUD
26	Frosta Paintball	Höör	Skåne län	Sverok SKUD
27	SKMS	Lund	Skåne län	Sverok SKUD
28	Anvil	Gotland	Gotlands län	Sverok Stockholm
29	MoS	Ekerö	Stockholms län	Sverok Stockholm
30	Stockholms Malifauxförening	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
31	SÄS	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
32	Albions väktare	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
33	Spelsyndikatet	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
34	Überlander	Sollentuna	Stockholms län	Sverok Stockholm
35	LAN	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
36	Evighetens vägskäl	Norrtälje	Stockholms län	Sverok Stockholm
37	NWI	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
38	Lumberjacks of Kashyyk	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
39	Ihoplapparna	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
40	Kiyomori Ninjas	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
41	CBG-Kai	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
42	SBG-Sthlm	Stockholm	Stockholms län	Sverok Stockholm
43	Karlstad Spelemän	Karlstad	Värmlands län	Sverok Svealand
44	DEI	Nora	Örebro län	Sverok Svealand

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



Sverok

45	Lugnet Crew	Varberg	Hallands län	Sverok Väst
46	Oskarströms Spelgrupp	Halmstad	Hallands län	Sverok Väst
47	Cheese and Whine	Göteborg	Västra Götalands län	Sverok Väst
48	Ludus Ad Infinitum	Göteborg	Västra Götalands län	Sverok Väst
49	D&D Borås	Borås	Västra Götalands län	Sverok Väst
50	AGES	Skövde	Västra Götalands län	Sverok Väst
51	Hemliga spelsällskapet	Göteborg	Västra Götalands län	Sverok Väst
52	Föreningen eRepublik	Mölnadal	Västra Götalands län	Sverok Väst
53	Spelföreningen Viktor	Göteborg	Västra Götalands län	Sverok Väst
54	GÖTT	Göteborg	Västra Götalands län	Sverok Väst
55	Uddevalla Wargaming	Uddevalla	Västra Götalands län	Sverok Väst
56	WANO	Luleå	Norrbottnens län	Sverok ÖN
57	Studentikosa MaskinSällskapet	Luleå	Norrbottnens län	Sverok ÖN
58	I20 Paintball	Umeå	Västerbottnens län	Sverok ÖN

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------

141. Justering av PUL-text

Mötet beslutade att

- 1.....bordlägga frågan till nästa styrelsemöte.
- 2.....det ska göras en SWOT-analys inför beslut.
- 3.....texten ”uppgifterna kan komma hanteras av sveroks distrikt” ska stå i pul-texten i bidrag.sverok.se.

Handlingar i ärendet

Inga.

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------



142. Föreningsbidrag 2011

Mötet beslutade att

1.....bordlägga frågan till nästa styrelsemöte.

Handlingar i ärendet

Inga.

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------

Nya statsbidragsregler

Av Christer Pettersson, kanslichef

Bakgrund

Regeringen planerar att besluta om nya statsbidragsregler under januari 2011 och att de ska träda i kraft i mars 2011. Det kommer i praktiken att innebära att reglerna gäller med 2011 som första underlagsår. Underlagen för 2011 samlar vi in och granskar tills vi använder dem i statsbidragsansökan 2012 som i sin tur ger bidrag 2013. Departementet har också flaggat för att införa krav på medlemsavgift, men det lär inte ske förrän 2012 – mycket beroende på hur regeringen prioriterar detta.

Det mesta av regeländringarna påverkar inte oss speciellt mycket, med reservation för hur de kommer att tolkas, men några faktorer kommer att spela in redan under 2011. Bidragsgrundande ålder för medlemmar ändras till 6-25 år från 7-25 år. Det som kommer att påverka mest är att en bidragsgrundande förening måste ha minst 60 % medlemmar i bidragsgrundande ålder.

Effekter av 60 %-regeln

Dagens föreningsbidrag bygger på att Sverok betalar ut bidragen till föreningarna i förskott, alltså innan förbundet använt föreningsuppgifterna för att ansöka om statsbidrag hos Ungdomsstyrelsen. Uppgifterna är dock kvalitetssäkrade till en sådan nivå att förbundet tar en mycket liten ekonomisk risk i att betala ut i förskott. Eftersom föreningarna kan rapportera sina medlemmar löpande under året går det dock inte att avgöra om en förenings uppgifter kan ligga till grund för en statsbidragsansökan då de teoretiskt kan komma att bli ogiltiga sista dagen på året om tillräckligt många medlemmar över 26 år går med i föreningen. Den direkta effekten av 60 %-regeln är alltså att vår modell att betala ut bidraget långt i förskott inte kommer att vara självklar.

För föreningen får det effekten att varje person som blir medlem under året kan ändra om föreningen blir bidragsgrundande eller inte, vilket gör att kravet på att föreningen ska vara öppen för alla blir ett ekonomiskt problem.

För personen får det effekten att det går att bli en ekonomisk belastning för föreningen om den inte är i bidragsgrundande ålder.

I Sveroks föreningsdirektiv finns kravet att för att en förening ska få vara med i Sverok måste den idag vara öppen för alla som vill bli medlemmar. Den enda möjligheten till undantag är att uttalade skolföreningar kan begränsa öppenheten till skolans elever.

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------



143. Beslut: Externa beställare

Mötet beslutade att

1.....avslå ärendet

Handlingar i ärendet

Beslutsunderlag: Externa beställare

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



Beslutsunderlag: Externa beställare

Förslag att

1.....justera förbundets projektmodell i förvaltningsorganisationen så att beställare utanför styrelsen ska rapportera till styrelsen inför varje styrelsemöte.

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



144. Beslut: Projekt Conman

Mötet beslutade att

1.....förlänga projekttiden för Conman med ett år.

Handlingar i ärendet

Rapport: Conman - Utvärdering

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------



Rapport: Conman – Utvärdering

Av Magnus Johnsson - Vice Ordförande Hikari-Kai

Under december månad 2009 söktes ett bidrag för att utveckla ett eventhanteringssystem.

Ansökan

“Hikari-kai (F060002-3) vill ansöka om bidrag ur Initiativpotten.

Beskrivning:

Conman är, och kommer att bli ett konventshaningssystem. Det är alltså ett system för att hantera konvent, samt events som liknar konvent (bör kunna modifieras eller fungera "out of the box" för lan, etc).

Anledningen att vi tycker att det platsar inom initiativpotten är att det skulle göra det mycket enklare att skapa evengemang, konvent, och lan, genom att inte behöva utveckla ett system själv. Det gör också att folk skulle kunna betala via internet, och liknande, saker som den enskilda föreningen kan ha svårt att få in i sin deadline, eller inte vill bekosta själv.

Saker som vi tänkt på under projektet är förtroende från andra föreningar. För det tänker vi skapa ett extra separat konto där betalningarna för eventen kommer in, som ska kunna redovisas för föreningarna som använder systemet. Detta också för att inte beblanda "föreningens pengar" och andra föreningars pengar.

Då sidan för just initiativpotten inte beskriver vad Sverok vill veta av ett projekt, förväntar vi oss att få specifika frågor.

Budget:

VPS.....6000kr
Resor/Snacks.....5000kr
Utrustning3000kr
Betaltjänster7000kr
Övrigt/Obetänkta kostnader.....3000kr
Totalt:..... 24000kr

Förklaring till budgeten:

VPS: Vi tänker skaffa en extra VPS hos glesys, för att kunna säkra upp ordentligt då vi tar betalningar och liknande. Tex Paynova har vissa restriktioner om säkerhet som man måste följa. Detta är en årlig kostnad.

Resor/Snacks: Eventuellt en onödig budgetpost, men det skulle hjälpa något enormt om vi faktiskt kunde ta och möta andra kodare i projektet på andra ställen i landet, eller åka och hjälpa till vid entrén till konventen som använder systemet, och se till att allt fungerar korrekt. Det skulle även vara bra att kunna vid tillfällen ha tillfällen då man möts, kodar och planerar, och då kunna ha någonting väldigt litet att erbjuda.

Utrustning: En kraftigt tilltagen budget för utrustning. Mest ser jag framför mig att köpa in streckodsläsare för att kunna läsa in biljetter under riktiga tester, och liknande.

Betaltjänster: Åtminstone kostar paynova vid senaste koll 6000kr. Detta är en engångskostnad, förmodligen.

Övrigt/Obetänkta kostnader: Budgetpunkt att ta till saker vi inte tänkt på.

Uppenbarligen är 24000 långt över vad vi räknar spendera på projektet, men det är betryggande att ha marginal, och med denna budgeten kan vi göra rent otroliga saker med projektet, såsom att aktivt hjälpa de enskilda föreningarna som använder vårt projekt så otroligt mycket mer, och erbjuda en hel del mer "nära" kompetens.

Tidsplan:

Projektet börjar i December, 2009, med att skapa bankkonto, starta upp en vps, och förbereda grunderna.

Genom första månaderna av 2010 ska systemet kodas färdigt till en fullständig, fungerande första version.

Efter det ska det annonseras ut, användas, och i slutet av 2010 ska det redovisas och skickas in till Sverok vad projektet haft för utfall, vad det använts till, samt en ordentlig redovisning vad pengar spenderats på, samt en tillbakabetalning av pengar som inte nyttjats.

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------



Sverok

Som sagt, vad det gäller initiativpotten så är det mycket otydligare vad Sverok vill ha in, därmed bör ovanstående uppgifter kompletteras ganska ordentligt utifrån vad Sverok är intresserade av, och i vilken detalj. Jag ser fram emot en ordentlig diskussion av projektet.

Resurser spenderade

Datum	Händelse	Belopp
10/02/10	Sverok Special bidrag	+24 000
10/05/11	Inventarier Datamaterial	-1180
10-09-06	Webhosting 2010 April - September	-1296
10-11-04	Webhosting 2010 Oktober-November	-432
Plusposter		24000
Minusposter		2908
Kvarvarande belopp		21092

Redovisning

I december började tanken på projektet, med ganska högflygande ambitioner. Det skulle kontaktas föreningar, samlas kravspecifikationer, startas projektgrupper på olika ställen.

Ansökan skedde. Beviljades.

Här följer ett svidande tjat på kansli/styrelsepersonal, som mynnade ut i att bidraget till slut betalades ut tre månader senare.

Problemet här är att vi dumt nog bestämde oss att vänta på bidraget, istället för att börja arbeta direkt med planering. Tankegången var att 'det kommer nog snart', och att vi då skulle kunna börja arbeta utan att behöva vänta på resurser. Detta hände inte. Två månaders tom arbetstid vandrade förbi, och sedan slog skoltider med prov och inlämningsuppgifter in.

Någonstans här försökte folk från diverse olika föreningar kontakta oss, och hjälpa till, men utförde inga av de allokerade uppgifterna de tagit på sig.

Dramatiskt nog försvann alla tankar på en bra planering där. Vi hade en förening, Chili-con-carne, som behövde ett system. Vi kodade ihop något fult.

Sedan började vi långsamt arbetet på något bättre. Vi tänkte skriva lite exempelkod, titta om det fungerade bra, och sedan koda om det rätt. Vi skrev lite exempelkod, det var allt.

Under denna tiden har två föreningar, M-Kai och Konventare.se ställt sig bakom projektet officiellt under sina årsmöten. Styrelsemedlemmar inom Sverok Väst har uttalat sig positivt om projektet, och har indikerat att de vill ge sig in och hjälpa till.

Nu, under november-december månad har det kommit en ny push för projektet. Fler events behöver evengemangssystem, några personer har lovat att lämna in kravspecifikationer, projektet har fått en ny ledare, och fler utvecklare har anslutit sig till det.

Och det är nu vi återigen, drama, när vi faktiskt har tid, energi, och villiga arbetare, finner att vi lovat att ge tillbaks pengarna vi inte använt i slutet av året.

Slutsats

Nu ska vi ge tillbaks pengarna, och vi vet inte vad vi ska göra med den inköpta utrustningen (Tre streckkodsläsare).

Om det finns möjlighet skulle vi vilja behålla pengarna, och göra ett nytt försök på att utföra projektet, samt komma tillbaks med ett par projektrapporter under försökets gång. Men det är inte vad vi lovat i vår ansökan, så det får Sverok besluta om :).

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------

145. Beslut: Sexuella trakasserier på irc-chat

Mötet beslutade att

- 1.....irc-gruppen uppdras att ta fram en policy för att irc-kanalen ska vara välkomnande och trivsamt.
- 2.....forum-gruppen uppdras att ta fram en policy för att forumet ska vara välkomnande och trivsamt.

Handlingar i ärendet

Inga.

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------

146. Ratificering av beslut per capsulam

Mötet beslutade att

1.....till årets spelare för 2010 utse Johanna Koljonen.

Handlingar i ärendet

Inga.

Mötesskreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
----------------------------	----------------------	--------------------



147. Rapport: Vote-IT år 1

Se bilaga på följande sidor.

Mötessekreterarens signatur	Justerarens Signatur	Utdragsbestyrkande
-----------------------------	----------------------	--------------------

Projektrapport VoteIT år 1

Projektinformation

Projektnamn	VoteIT (Nätkraft steg 3)
Beställare	Nina Högberg, förbundssekreterare i Sveroks förbundsstyrelse
Projektledare	Hanna Jonsson, Metamatrix
Leverantör	Betahaus

Bilagor till detta dokument

- Bilaga 1. Kravspecifikation
- Bilaga 2: Checklista för årsmötesprocessen
- Bilaga 3: Om typen av möten som ska stödjas
- Bilaga 4. Kvalitetsplan

Innehåll

1. Sammanfattning.....	2
2. Bakgrund, syfte och mål.....	2
2.1 Bakgrundsbeskrivning.....	2
2.2 Effektmål.....	2
2.3 Projektmål.....	3
2.4 Målgrupper.....	3
2.5 Avgränsningar.....	3
3. Genomförande.....	4
3.1 Måluppfyllelse.....	4
3.2 Framkomliga vägar och hinder.....	4
3.3 Andra finansiärer.....	6
4. Resultat.....	6
4.1 Hur lever verksamheten och erfarenheter vidare?.....	6
4.2 Samarbeten.....	6
4.3 Spridning av resultatet.....	7
4.5 Målgruppens delaktighet.....	7
4.4 Aktiva deltagare + andel kvinnor/män.....	8
4.6 Hur ser målgruppen ut.....	8
4.8 Målgruppens upplevelser av projektets insatser.....	8
4.9 Genomförda utvärderingar, filmer, pressklipp etc.....	9

1. Sammanfattning

Detta dokument är en delrapport av projektet VoteIT efter första året. Då rapporten skrivs är delar av 2010 års aktiviteter fortfarande igång, dessa avslutas i december. Rapporten beskriver bakgrund, mål, aktiviteter resultat och övriga förutsättningar för genomförande av utvecklingsprojektet VoteIT.

Projektet har haft som målsättning att ta fram ett verktyg för att hålla helt nätbaserade stadgeenliga årsmöten, primärt för Sverokföreningar.

Projektet är uppdelat i två delar, där denna första del startade våren 2010 och är beräknad att avslutas under hösten. Denna första del omfattar framtagning av programvaran i en första version som efter projektets avslut ska ha tillräcklig funktionalitet för att hålla möten i, men verktyget behöver inte vara ”perfekt polerat” eller ha hög användbarhet. Dessa delar ingår i det andra steget, som även handlar om spridning och användning.

Sverok är huvudman för projekt VoteIT och står bakom ansökan till Allmänna Arvsfonden som står för den huvudsakliga finansieringen av VoteIT. I juni 2010 beviljades extra projektmedel från Folkbildningsrådet, genom en ansökan som skickades in tillsammans med Studieförbundet. Dessa projektmedel avser aktiviteter för att ytterligare involvera slutanvändarna i utvecklingsprocessen och genomföra så kallade användartester.

2. Bakgrund, syfte och mål

2.1 Bakgrundsbeskrivning

Nya tider och ny teknik leder till nya beteenden och nya sätt att mötas. Detta ger nya hinder men främst nya möjligheter. För den unga generationen i Sverige och Europa är internet en självklar del av livet, där finns vänner, glädje, kärlek, ilska, konst, känslor, läxor, spel och ett ständigt lärande. Denna unga generation kan och vill använda internet till sådant som äldre generationer inte haft en tanke på att digitalisera - låt oss ge dem chansen!

De föreningsårsmöten som idag hålls över webben gör det med verktyg som inte är tillräckligt enkla, demokratiska, inspirerande eller självförklarande. När Sverok och andra ungdomsorganisationer har talat med sina medlemmar om detta önskas något som lever upp till dessa nämnda krav och som kan ge möjlighet att omvandla det datorstödda mötet till ett riktigt bra årsmöte. För att möjliggöra årsmöten, styrelsemöten och andra stora eller små möten med demokratiska former på internet har Sverok genom projektet Nätkraft steg 1-2

[<http://wiki.sverok.se/wiki/N%C3%A4tkraft>] kommit fram till att den bästa lösningen är att själva utveckla ett eget system. Detta har vi valt att kalla VoteIT.

2.2 Effektmål

VoteIT ska möjliggöra och förenkla nätbaserade årsmöten under stadgemässiga och demokratiska former. Genom att utnyttja de möjligheter som finns i och med internet är förhoppningen att kunna lyfta årsmötesmetoder och -former några steg utöver de traditionella mötena.

De effekter vi hoppas på för de föreningar som använder VoteIT är:

- Att årsmötet genomförs korrekt i förhållande till stadgarna.
- Att deltagarna innan, under och efter mötet upplevde att det var lätt att hänga med, förstå vad som händer och enkelt och roligt att delta.
- Att dokumentationen och den demokratiska processen kan sammanställas på ett enkelt och korrekt sätt.
- Att formerna för mötet ses som enkelt och lockar till hög uppslutning och högt deltagande från medlemmarna.

Ytterligare en målsättning med projektet är att inspirera andra att hitta nya former för årsmöten och beslutsmöten. Att projektet ska fungera som en språngbräda och ett gott exempel för fortsatt utveckling av föreningslivet och former för engagemang.

2.3 Projekt mål

Projektet ska utveckla ett verktyg för att hålla nätbaserade årsmöten. Resultatet ska vara fullt fungerande för att årsmöten ska kunna hållas i skarpt läge.

Utvecklingen av verktyget sker i två steg, ett första där en miniminivå med funktionalitet nog att hålla ett stadgeenligt årsmöte (projektår 1), och ett andra steg där ytterligare funktionalitet och användbarhet kan läggas till (projektår 2).

Verktyget ska efter projektets slut vara möjligt att ladda ner från Sveroks webb och kunna användas av andra än programmerare.

Utgångspunkterna är att användbarheten ska vara tillräckligt hög för att testpersoner i referensgrupper, användartester och pilotprojekt ska känna att verktyget är tillgängligt, har en tilltalande design och att gränssnittet är intuitivt.

Det är också viktigt att det verktyg som tas fram erbjuder något utöver de system och verktyg som finns sedan tidigare.

2.4 Målgrupper

Den primära målgruppen för användning av verktyget har för projektår ett varit ***nätbaserade Sverokföreningar som vill hålla sina årsmöten över nätet.***

Sekundära målgrupper för verktyget är:

- Övriga nätbaserade föreningar eller grupper som vill hålla årsmöten över nätet.
- Övriga föreningar eller grupper som behöver stöd för möten över nätet.

2.5 Avgränsningar

Med de resurser som när projektet startades fanns tillgängliga sattes ambitionsnivån för det första året till tillräckligt bra för att hålla stadgeenliga årsmöten (se Bilaga 2, checklista för årsmötesprocessen). Efter leveransen från VoteIT år 1 kommer åtskilligt mer att kunna göras gällande ytterligare funktionalitet vilka ökar interaktiviteten och skapar bättre förutsättningar för ett demokratiskt och givande möte.

Delar av årsmötesprocessen har från början inte varit tänkta att stödjas av verktyget, då det finns andra verktyg för detta, exempelvis e-post för att skicka in motioner och forum för diskussioner av möteshandlingarna. Projektet har inte heller omfattar inte heller att ta fram en plan för fortsatt förvaltning och drift efter projektslut. Delar av detta är tänkta att hanteras inom ramen för projektår 2 och för andra delar måste Sverok ansvara utifrån de förutsättningar som finns på kansli och i arbetsgrupper samt tillgängliga medel.

3. Genomförande

3.1 Måluppfyllelse

Vid projektuppstarten har både så kallade effektmål och projektmål fastställts. Effektmålen (Avsnitt 2.2) beskriver de effekter som är tänkta att uppnås genom användandet av (det färdiga) verktyget VoteIT. Det är alltså något som är möjligt att mäta och följa upp först efter projektets slut. Däremot har effektmålen legat som grund i avvägningar och prioriteringar för allt utvecklingsarbete och andra strategiska val.

Målsättningen att inspirera till att diskutera och hitta nya former för demokrati och beslutsfattande i föreningslivet är också något som har genomsyrat arbetet. Det första årets aktiviteter har dock varit primärt fokuserade på det interna utvecklingsarbetet men i nästan alla sammanhang där projektet presenterats har det gett upphov till diskussion och för det mesta konstruktiva utbyten av tankar runt traditionell föreningspraxis och de nya behov och möjligheter som finns idag. Detta att starta den här typen av diskussioner och utveckling av föreningsformen är något vi ser kommer att ta fart på allvar i och med projektår två med mer utåtriktade aktiviteter som syftar till att informera och engagera fler runt VoteIT.

De projektmål som sattes för detta första projektår är redan nu uppfyllda till den miniminivå som sattes:

- Projektet ska utveckla ett verktyg för att hålla nätbaserade årsmöten. Resultatet ska vara fullt fungerande för att årsmöten ska kunna hållas i skarpt läge.
- Utvecklingen av verktyget sker i två steg, ett första där en miniminivå med funktionalitet nog att hålla ett stadgeenligt årsmöte (projektår 1), och ett andra steg där ytterligare funktionalitet och användbarhet kan läggas till (projektår 2).
- Verktyget ska efter projektets slut vara möjligt att ladda ner från Sveroks webb och kunna användas av andra än programmerare."

När den här projektrapporten skrivs har vi precis hållit vårt andra minitestmöte i VoteIT. Här har inbjudna från referensgrupp och övriga intresserade via Facebook, twitter, projektets bloggar och Sveroks irc-kanal deltagit i ett testmöte helt och hållet i VoteIT. Av kommentarer och återkoppling kan vi konstatera att VoteIT fungerar acceptabelt för att hålla stadgeenliga korrekta årsmöten, men det återstår ännu en hel del för att ge deltagarna en levande och engagerande upplevelse. Exempel på funktioner som efterfrågats men ännu ej utvecklats är en mer sammanhållen bild av vad som händer, egna sökfeeds, topplistor med populära inlägg och automatiska uppdateringar av information.

VoteIT finns tillgängligt för alla via Sveroks webb, än så länge som en testversion. Efter det fortsatta utvecklingsarbetet under november och december räknar vi med att kunna släppa en skarp version där föreningar själva kan hålla sina möten. Innan dess återstår ytterligare tester, såväl runt användbarhet som teknik samt att det som nu är projektbloggen med länkar ska kompletteras med en mer statisk informativ sida.

När det gäller kriteriet att kunna hålla ett stadgeenligt årsmöte har vi stämt av mot de punkter för årsmötesprocessen som definierades i projektspecifikationen (se bilaga 2). För mer utförligare beskrivning av hur VoteIT ser ut och fungerar se avsnitt 4.9 där vi har samlat några skärmdumpar. Det är också möjligt att via webben gå in på följande adress: <http://test.voteit.se/>

3.2 Framkomliga vägar och hinder

3.2.1 Projektorganisation- utformning och arbetsformer

Efter att ansökan från Allmänna Arvsfonden beviljats kunde arbetet med VoteIT starta på allvar. Under våren tillsatte Sveroks förbundsstyrelse en styrgrupp med övergripande ansvar för projektet. En av styrgruppens första uppgifter blev att anställa en ny projektledare då Daniel Andersson valde att avsluta sitt engagemang i VoteIT. Ny projektledare blev Hanna Jonsson från Metamatrix.

En mer detaljerad projektspecifikation togs fram, dels för att säkerställa inriktning och förutsättningar för projektet och dels för att ytterligare specificera ansvarsuppdelning och aktiviteter. Utifrån denna reviderade

projektspecifikation har arbetet genomförts med några smärre justeringar under arbetets gång (Exempelvis efter beviljade bidrag från Folkbildningsrådet/Studiefremjandet).

Utvecklingsarbetet har baserats på projektmetodiken Extreme Programming (XP) som är en agil metod för utvecklingsprojekt med starkt fokus på avgränsade leveranser och prioritering i enlighet med ”det viktigaste först” och möjlighet att testa varje dellerans. I detta arbete har föreningen Betahaus varit leverantör med Anders Hultman som teknisk projektledare och Robin Oredssen Harms och Martin Lundwall som huvudsakliga utvecklare. Sveroks projektledare har vid planeringen av varje dellerans stått för prioritering av vad som ska ingå.

Att arbeta helt utifrån den här typen av metod har stora fördelar i det att beställaren är involverad i planeringsarbetet och den som har det huvudsakliga ansvaret att tid och fokus läggs på rätt saker. I de flesta utvecklingsprojekt är listan över vad som ska göras längre än vad resurserna räcker till. Genom att utgå från det viktigaste och som ger faktisk nytta ger varje dellerans något som går att använda. Risken att ha kommit halvvägs och gjort slut på resurserna minskar. Likaså blir själva planeringsarbetet transparent i det att de tidsuppskattningar som görs är realistiska utan någon extra buffert. Samtidigt är det för beställaren ett större risktagande än vid fastprisuppdrag, där leverantören garanterar en fullvärdig produkt till ett begränsat antal timmar.

För att säkerställa att det verktyg som utvecklas är användbart och väl fungerande för de som ska hålla i eller delta på möten, har vi i projektet arbetat med två parallella spår:

- En testgrupp som har genomfört minitester allt eftersom att utvecklingen blivit klar. Ett första större testmöte hölls i början av september och efter det har ytterligare ett större möte hållits. Deltagare har bjudits in till VoteIT för att hålla möten runt påhittade ämnen varpå diskussionsfunktioner, yrkanden eller annat har kunnat testas. Testsajten har även varit öppen för den som vill att gå in och se hur det fungerar. Återkoppling med förbättringsförslag och tips har skett bland annat skett direkt i VoteIT, i frågeformulär, på Sveroks forum och i Sveroks chatkanal.
- Mer planerade användartester kommer att genomföras, där målgruppsrepresentanter som tidigare inte varit involverade i referens eller testgrupp, får vissa uppgifter att genomföra i VoteIT. Testpersonerna tänker högt och beskriver vad han eller hon ser och gör, sessionen spelas in och en testledare följer det hela varpå projektgruppen gör en gemensam analys av vad som fungerar och vad som behöver justeras. Dessa tester genomförs med projektmedel från Folkbildningsrådet/Studiefremjandet och hålls i början av december.

Under våren bildades även en referensgrupp som har följt arbetet via nyhetsbrev och projektets blogg. En del av referensgruppspersonerna har gett återkoppling i form av kommentarer på mejl och bloggen och andra har valt att vara mer aktiva och även ingå i testgruppen. Mer om referensgruppen nedan under sambaretspartners (Avsnitt 4.2) och målgruppens delaktighet (Avsnitt 4.5)

3.2.2 Funktionalitet – om typen av möte VoteIT stödjer

Ett traditionellt plenumårsmöte har ett antal begränsningar som inte blir lika tydliga när mötet flyttar ut på nätet. Dels kan bara en person stå i talarstolen åt gången under ett plenummöte men i webbmötet kan alla tala samtidigt i mun på varandra, den enda begränsningen är hur fort deltagarna läser. Detta gör att vi inte behöver ha ett system för att kontrollera textflödet utan kan låta det flöda fritt i av deltagarna skapade ämnestrådar. Vidare behöver nätmötesdeltagarna inte begränsa sig till att bara behandla en fråga. De kan ha flera olika punkter på dagordningen öppna samtidigt och omröstningar kan dyka upp allt eftersom frågorna blir färdigbehandlade. Dessa slutsatser har medfört att VoteIT har byggts för att hantera möten där användarna debatterar fritt i flera olika punkter simultant.

Beslutsprocessen har också begränsningar och möjligheter som ser annorlunda ut än plenummötet. Det är svårt att genomföra en kontrapositionsvotering med många efter varandra följande omröstningar på webben, dels blir det mycket väntetid och dels måste man göra många klick innan man är framme vid ett beslut. Däremot har den datorstödda omröstningen stora fördelar i att den kan använda moderna modeller för rangordningsröstning där de röstande rangordnar alla förslag och det som får det starkaste stödet vinner. Till VoteIT har en modell som kallas Schultzmodellen valts ut för att hantera omröstningar. För mer information, se vårt blogginlägg om detta: <http://www.sverok.se/2010/08/13/pa-jakt-efter-ett-rostningssystem/>

3.2.2 Teknikval

VoteIT behövde tidigt ta beslut om val av teknisk plattform att bygga på. För att avgöra detta analyserades vad ett nätmöte främst innefattar. Två saker var tydliga (1) ärendehantering och (2) diskussioner. Något som gjort att varken forum eller IRC (som båda är mycket bra för diskussioner) har fungerat full ut som mötessystem är att de saknat ärendehanteringsfunktioner (och i IRC:s fall omröstningar på ett smidigt sätt). Ärendehantering är något som CMS:er

(Content Management Systems) är bra på och det kändes smidigare att lägga på debattfunktioner på ett CMS istället för ärendehantering i IRC eller Forum. Därav valet att börja med ett CMS i botten. För detta valdes Plone som är ett open source CMS ut. Plone har funnits i många år och används av många stora webbplatser, det har extremt hög säkerhet och en stor bas av utvecklare internationellt om underhåller och fortsätter utveckla.

För att säkerställa att detta teknikval är riktigt och att den kod som skrivs i VoteIT håller hög kvalitet har vi dels försäkrat oss om att all källkod är öppen så att den kan granskas av alla som så önskar. Projektet har också anlitat en extern kvalitetsgranskare som granskat koden och teknikvalet och funnit dem tillfredställande på alla punkter. Denna finns för nedladdning från projekthemsidan.

3.3 Andra finansiärer

Utöver Arvsfonden har projektet under årets gång fått ytterligare två finansiärer:

3.3.1 Folkbildningsrådet

Den första är Folkbildningsrådets satsning på Flexibelt lärande utlyst projektmedel som VoteIT uppmanades att söka. Eftersom Sverok är medlemsorganisation i Studieförbundet var de en naturlig samarbetspartner då huvudman för denna ansökan måste vara ett studieförbund. Dessa projektmedel (100 000) har möjliggjort arbetet med extra användningstester och är öronmärkta för detta. Genom deltagande i olika sammanhang och på några konferenser har flera personer från andra föreningar, studieförbund och folkhögskolor visat stort intresse både för VoteIT som verktyg och för den diskussion vi lyfter. Flera personer från referensgruppen har tillkommit som en del av detta, något vi uppskattar mycket. I projektet ser vi detta som en god möjlighet inför arbetet under år två med att hitta fler samarbetspartners och grupper som är intresserade av att använda VoteIT. Genom både Folkbildningsrådet och Studieförbundets kanaler når vi dessutom organisationer utanför de vanliga samarbetena mellan ungdomsorganisationer.

3.3.2 Sveroks Riksmöte

Den andra finansiären är Sveroks riksmöte som valt att använda sig av VoteIT för 2010 års förbundsårsmöte. Detta är väl i sig inte att se som en utökning av projektet, eftersom de medel som avsatts för detta läggs på funktionalitet som helt prioriteras av Sveroks riksmöte. Däremot innebär denna extra utveckling att systemet i sin helhet blir mer stabilt och viss funktionalitet finns med på VoteITs ”nice-to-have”-lista. Framförallt ser vi i projektet detta som ett gott betyg för VoteITs trovärdighet, likaså tror vi att många föreningar kommer att få upp ögonen för de möjligheter som finns och bli nyfikna på att själva använda VoteIT.

4. Resultat

4.1 Hur lever verksamheten och erfarenheter vidare?

Inom ramen för VoteITs första projektår har fokus legat på utveckling av verktyget. Under år två är tanken att sprida information om VoteIT och hitta nya samarbetspartners, att fortsätta med utveckling av funktioner och gränssnitt för att anpassa verktyget även för dessa nya grupper, samt att formera en organisation som förvaltar och för utvecklingen av VoteIT vidare. Sverok står som huvudman till dess att nya organisationer kommer med, varpå det blir naturligt att se över former för hur VoteIT ska leva vidare.

All kod inom VoteIT är öppen och fri för vem som helst att använda. Vi har redan sett att delar av koden kommit till nytta i ett internationellt forskningssamarbete med bas på Karolinska Institutet. Genom att hela eller delar av VoteIT kommer till användning runt om i världen för olika typer av möten och samtal kommer fler utvecklare vilja bidra med kod och buggfixar till systemet så att det lever vidare och ständigt utvecklas.

4.2 Samarbeten

Även om styrgruppen tidigt valde att avgränsa målgruppen till nätbaserade Sverokföreningar för den första versionen av VoteIT så har projektet redan detta år haft ett par olika samarbetspartners:

4.2.1 Studieförbundet

Tillsammans med Studieförbundet ansökte Sverok om projektmedel från Folkbildningsrådets satsning för flexibelt lärande. Sverok är medlemsorganisation i Studieförbundet sedan ett par år tillbaka och båda organisationerna tyckte

att det är roligt med ett konkret samarbete. De frågor runt demokrati och föreningsformer som naturligt kommer upp när VoteIT diskuteras har också tagit fart här. Bland annat finns projektet med som en naturlig punkt för avstämning på möten för samverkansgruppen mellan de båda organisationerna. En diskussion som startade under en fikarast på ett möte på Studieförbundet kansli ledde till att frågorna lyfts vidare och blir huvudtema för årets Ungdomsforum.

4.2.2 Referensgruppen

Den referensgrupp som formerades under våren 2010 består av representanter från ett flertal olika föreningar och organisationer som är intresserade av projektet som sådant, frågor runt förnyelse av demokrati och framförallt ser egna användningsområden för VoteIT.

Följande Sverokföreningar är med i referensgruppen: Saeculum Obscurum, VISSO Spelförening, BrutalCS, Allsearch, Gamez, Gamez, Counterzone, Starservers, TS-Gaming, 30plus Gaming community, THCCA samt KlippanLAN.

Följande övriga organisationer och föreningar är med i referensgruppen: Sensus, Studieförbundet Vuxenskolan, Österlens Folkhögskola, ABF, Folkbildningsnätet, Studieförbundet, Sverok, samt Lajvverkstaden.

4.2.3 INCF

Forskningsnätverket, INCF (International Neuroinformatics Coordinating Facility), vid Karolinska Institutet har beslutat sig för att använda delar av VoteIT i sina interna diskussioner. Detta har medfört att en senior Ploneutvecklare från INCF har lagt ned tid på att testa, buggfixa och vidareutveckla diskussionsdelen så att den blir än stabilare i framtiden.

4.2.4 Linköpings universitet

Arbetet med VoteIT har följts av fil.dr. Tobias Harding vid Institutionen för studier av samhällsutveckling och kultur (ISAK), Tema Kultur och Samhälle, vid Linköpings Universitet som arbetar inom projektet "Demokratiska läroprocesser i folkbildande organisationer" som finansieras av Vetenskapsrådet.

4.3 Spridning av resultatet

Som tidigare nämnts i denna projektrapport så är VoteIT fortfarande i ett test- och utvecklingskede. Under projektår två är tanken att arbeta aktivt med att sprida information om VoteIT och hitta nya samarbetspartners.

Inom ramen för detta första år har vi i projektgruppen löpande lagt ut information om hur det går och vad vi gör i projektbloggen (www.voteit.se) samt via twitter genom taggen #voteit. Vi har skickat nyhetsbrev till referensgrupp och övriga intressenter samt spridit information via projektgruppens egna Facebook-konton och övriga nätverk. Projektets blogg på Arvsfondens eget projektcommunity har också uppdaterats, men där har vi svårt att avgöra om eller hur många som tagit del av den informationen.

VoteIT kommer att användas som verktyg under Sveroks riksmöte, vilket också är ett utmärkt tillfälle att informera om projektet och verktyget i sig. Vi räknar med att detta uppmärksammas av både Sveroks och Studieförbundets förbundstidningar. Årsmötet hålls den 19-21 november.

Sverok har också hyrt en monterplats på Ungdomsstyrelsens rikskonferens vilket är ett utmärkt tillfälle att visa upp VoteIT och efterlysa intresserade inför aktiviteterna under år två. Konferensen hålls den 30 november.

4.5 Målgruppens delaktighet

Representanter från målgruppen har varit involverade i projektet genom deltagande i referensgruppen, en enkät, workshops samt testmöten online. Representanter från målgruppen (som inte varit inblandade sedan tidigare) kommer även att vara delaktiga som testpersoner för de mer omfattande användartesterna i slutet av december.

I referensgruppen är det framförallt personer ur föreningsstyrelser som kontaktats och visat intresse. Ett par medlemmar utan styrelseposter har själva anmält intresse att sitta med i referensgruppen.

Värt att poängtera är att VoteIT är ett framförallt har varit ett utvecklingsprojekt. Representanter från målgruppen har kommit in som användarerepresentanter för att säkerställa att funktionalitet och gränssnitt anpassas för deras förutsättningar och efter deras behov.

Under år två kommer fokus i större utsträckning ligga på att informera om VoteIT men även att låta ett par föreningar hålla sina årsmöten helt och hållet i VoteIT – som pilotsatsningar i skarpt läge. I samband med detta kommer Sverok att marknadsföra VoteIT internt i olika kanaler.

4.4 Aktiva deltagare + andel kvinnor/män

4.4.1 Referensgruppen

Referensgruppen består av totalt 23 personer. Av dessa är 13 Sverokföreningar och 10 från andra organisationer. Bland deltagarna från Sverokföreningar är 13 män och 0 kvinnor. Av deltagarna från de andra organisationerna är 7 män och 3 kvinnor.

4.4.2 Testgruppen

Vi har haft en spridning på testgruppen ur olika erfarenheter och perspektiv. Ca 70 personer har varit inne i VoteIT och testat och kommit med synpunkter på utvecklingen. Denna testgrupp liknar den primära målgrupp vi jobbat med under år ett vilken utgörs av medlemmarna i Sveroks nätbaserade föreningar. Det är datorvana och unga datorspelare varav en liten del är tjejer. I testgruppen är 5 av 70 tjejer vilket är något högre än motsvarande andel tjejer i målgruppen som helhet.

4.6 Hur ser målgruppen ut

Målgruppen vi valt att fokusera på under år 1 är främst de internetbaserade föreningarna inom Sverok. Dessa är starkt dominerade av män i åldern 15 – 20 år. Denna snäva målgrupp under första arbetsåret har förenklat arbetet då vi kunnat utgå ifrån att användarna är datorvana och förstår ord som ”nick”, ”hashtag” och liknande. Under arbetet under år 2 ska användare och testare hämtas ur en bredare bas för att vi ska kunna anpassa det för fler typer av användare. Mer om detta i projektbeskrivning för VoteIT år 2.

4.8 Målgruppens upplevelser av projektets insatser

Två större tester har genomförts. Den första var efter att merparten av funktionerna var på plats men ännu ingen design att tala om. Kommentarererna från första testet handlade dels om att användarna saknade någonstans att ”hänga” innan mötet körde igång, det saknades nedräkningar inför omröstningar så att man visste när det var dags att rösta, omröstningar behövde flyttas in som förstasida i respektive dagordningspunkt när de låg uppe och en mängd tankar och tips om den då inte införda designen. Generellt var testpersonerna nöjda och fann funktionerna stabila och välfungerande.

Det andra mötet genomfördes efter att designen kommit på plats. Även denna gång var användarna i stort nöjda med det som byggts och upplevde att designen var ett stort och välkommet lyft. Fokus blir såklart på det användarna fortfarande saknar och vid detta test sammanställde vi en lista på deltagarnas förslag på förbättringar:

- En hel del med **notifieringarna** som behöver fixas, tid, avsändare, inte kommer fler på en gång.
- **Yrkandehantering** behöver justeras, mellansteget (private draft) kan tas bort, efterfrågades att kunna skapa yrkanden utifrån tidigare yrkanden.
- **Menyerna**, de stora knapparna, fick många kommentarer, vi behöver se över konceptet för detta.
- **Chatfunktionen** var det flera som saknade, den var avstängd under mötet.
- Flera upplevde **tidspress**, vi försökte pressa ihop ett möte på kort tid, frågor som egentligen inte var så intressanta. Blir en annan sak med riktiga frågor under längre tid.
- Flera saknade **överblick**, känsla för vart mötet är på väg, vad som händer just nu. Det är inga nyheter, men något vi ännu inte prioriterat.
- Att gå till beslut blir en konstig process, nu informerade mötesordförande med notifiering, sedan skrev något och så väntade vi ytterligare. Behov av **“readycheck”** finns, har kommit upp tidigare. Underlättar för mötesordförande och ger en känsla av att hänga med.
- Vill kunna märka upp/föra fram argument eller yrkande som är **populära**.
- Bättre information om resultat och **röstningsdata** i omröstningar. Vill kunna verifiera och följa resultatet.

4.9 Genomförda utvärderingar, filmer, pressklipp etc.

Eftersom projektet under år ett har syftat till att få fram ett verktyg med grundläggande funktionalitet har det ännu inte varit läge för att gå ut med allt för mycket information om vad vi gör. Detta arbete är prioriterat under år två, för vilket en ansökan skickas in samtidigt som denna rapport.

Under december 2010 kommer en intern utvärdering av projektet att hållas, samt att vi genomför de ovan beskrivna användningstesterna som i sig är att se som en utvärdering av själva verktyget.

De testmöten som har hållits har också fungerat som viss utvärdering. Nedan bifogas skärmdumpar med exempel från det andra mötet.

★ Svarberäknat

Nils Agnesson Lades till för 3 dagar och 1 timmar sedan
Ett svarberäknat system. Kanske bra för att slippa rösthandl? =>

Hanna Jonsson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Här kan man läsa mer om Schulze: [http://www.sverok.se/\[...\]/](http://www.sverok.se/[...]/)

Daniel Melin Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
jaha... och vad är det för system? ;)

Nils Agnesson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Vi använde detta inom Piratpartiet för att ta fram valsedlarna, plus att vi hade automatiskt algoritmer som kvoterade in personer baserat på kön också. Även om man gör systemet open source (så att alla kan läsa koden) så skakade nästan alla på huvudet, förutom de som skrev koden då.

Nina Högberg Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Det verkar superbra tycker jag, men håller med om svårighetsfaktorn. Vet inte riktigt hur jag ska förklara systemet för folk, och det kanske gör att de vill välja något annat som vi inte är förberedda på.

Hanna Jonsson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Behövs kanske en pedagogisk översikt och jämförelse med andra metoder?

Robin Harms Oredsson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Jag kan tillägga att vi har haft svårt att hitta open source implementationer av Schulze eller andra röstningsystem. Folk verkar skryta för att slippa sin kod. Samtidigt kan jag inte komma på något bättre sätt att göra det :/

Johan mig Karlsson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
En piratpartist till här som också ställer sig lite tveksamt till Schulze. Av två anledningar.
1) Det går ju för #a inte att stava till .IP
2) För att systemet ska vara legitimt så krävs det att det är begripligt. Även om det kanske ger ett tekniskt sämre resultat med att köra med att alla får lägga en röst och dom med flest röster totalt vinner så får man kanske ändå ett demokratiskt bättre resultat.

Nils Agnesson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Den kod vi använde inom Piratpartiet finns att tillgå. Markus Schulze gick till och med in och verifierade den.

▲ Göm tråd

Anders Testar (beständare) Tillgänglighet Kontakt Disk

Sverok VoteIT

[Home](#)
[Planer och framsteg](#)
[Feedback](#)
[Möten](#)

Demokrati

← Closed (1)

1 Val av mötesordförande
3 yrkande(n)

→ Active (3)

2 Demokratimätning
3 yrkande(n)

3 Omröstningsform i personalval
2 yrkande(n)

4 Demokratibefrämjande i VoteIT
1 yrkande(n)

← Inactive (1)

5 Mötets avslutande
0 yrkande(n)

Val av mötesordförande
by [Anders Hultman \(pillrin\)](#) — Senast ändrad 2010-10-28 19:57

Vi behöver enas om en mötesordförande som på ett bra sätt kan leda mötet. Mötesordföranden kallas också "Moderator" i VoteIT och har fler rättigheter än de vanliga mötesdeltagarna. Till en början kommer Anders Hultman (pillrin) vara mötesordförande men om någon annan nomineras fattar mötet beslut om vem det blir.

Omröstningar
1 OMRÖSTNINGAR

Namn	Status	Yrkanden	Din röst	Resultat
Val av mötesordförande	closed	a p1 a p2		Vinnare 1. p1

Yrkanden
3 YRKANDE(N)

p1 by [Anders Hultman \(pillrin\)](#)
Jag yrkar att: Anders Hultman utsees till mötesordförande

p2 by [Sven Svensson \(SvenneSven\)](#)
Jag yrkar att: Jag yrkar att Sven Svensson aka SvenneSven ska vara mötesordförande

p3 by [Kris Andstam \(kris\)](#), [Anders Testar \(teständare\)](#)
Vi yrkar att: Testar

Debatt
5 AMNEN

★ Till beslut!

Hanna Jonsson Lades till för 3 dagar och 0 timmar sedan
Jag tycker att vi kan gå till beslut. Jag kommer att rösta på Anders :-)

▼ 2 fler inlägg (olästa: 2)

Demokrati

← Closed (1)

1 Val av mötesordförande
3 yrkande(n)

→ Active (3)

2 Demokratimätning
3 yrkande(n)

3 Omröstningsform i personalval
2 yrkande(n)

4 Demokratibefrämjande i VoteIT
1 yrkande(n)

← Inactive (1)

5 Mötets avslutande
0 yrkande(n)

Demokratimätning
by [Anders Hultman \(pillrin\)](#) — Senast ändrad 2010-10-28 20:04

Vilket är det bästa sättet att mäta graden av demokrati i ideella föreningar?

De flesta Svenska ideella föreningarna hävdar sig likt de flesta stater vara demokratiska. Men kan det vara så att vissa föreningar är lika demokratiska som den demokratiska republiken Kina? Hur ska vi kunna bedöma om en förening är demokratisk? Finns det förslag på kriterier och metoder?

Rösta

Flytta yrkanden från den vänstra till den högra lädan. Den högra lädan innehåller vad du röstat på och i vilken ordning, uppifrån och ned, som du föredrar alternativen. Yrkanden som du lämnar i den vänstra lädan rangordnas på samma nivå som minst önskvärda alternativ.

Tillgängliga val

p5
man ska börja mötet med att rösta om vilken tid omröstningarna i alla frågor ska starta.

Avslå alla
Avslå alla yrkanden

Ditt val

[Rösta](#)
[Tillbaka till lista på omröstningar](#)

Yrkanden
3 YRKANDE(N)

Bilagor Projektrapport VotelT år 1

Innehåll

Bilaga 1. Kravspecifikation.....	2
Bilaga 2: Checklista för årsmötesprocessen	3
Bilaga 3: Om typen av möten som ska stödjas	5
Bilaga 4. Kvalitetsplan.....	6

Bilaga 1. Kravspecifikation

Från Projektspecifikationen för VoteIT

Produktkrav

(Krav på resultat/produkten. Här behöver vi förhålla oss till vad som är nödvändigt att definiera från början och vad som kan lämnas till själva utvecklingsprocessen (stories))

Ett fullt fungerande verktyg för nätbaserade årsmöten ska tas fram inom ramen för projekt. Verktöget ska gå att använda i skarpt läge.

Systemet ska fylla samma funktion som ett klassiskt årsmöte, men vara anpassat och ta höjd efter de möjligheter som finns i och med internet.

Funktionella krav

Aktiviteter relaterat till årsmöten: Det önskade verktöget ska administrera ett klassiskt plenumårsmöte över internet där mötesordföranden tar rollen som moderator av en webbplats vilken mötesdeltagarna loggar in på och sedan kan delta i debatten, skriva yrkanden, uttrycka sina känslor, rösta och läsa protokollet. (Se Bilaga 1). Systemet ska klara att köras med cirka 300 aktiva deltagare och runt 3000 åskådare. VoteIT ska inte kräva installation av särskild programvara på deltagarnas datorer.

Demokratiska/stadgemässiga utgångspunkter: Verktöget ska baseras på demokratiska grunder: alla medlemmar ska ha en röst, alla ska ha möjlighet att påverka dagordningen och möjlighet att delta i diskussioner och beslut, alla ska ha tillgång till underlag och möjlighet att sätta sig in i frågorna.

Icke funktionella krav

Användbarhet: Det ska vara enkelt att hålla och administrera nätbaserade årsmöten. Det ska vara enkelt att delta i de nätbaserade årsmötena.

Tillgänglighet: All mjukvara som produceras ska licensieras under GPL v3

Fortsatt utveckling: systemet ska utvecklas som ett Open Source-projekt vilket innebär att källkoden ska finnas tillgänglig för andra.

Projektkrav

(Krav på genomförandet, samt prioriteringar mellan projektets styrparametrar).

Projektet ska genomgående sträva efter av god planering och transparens gentemot såväl styrgrupp som övriga intresserade.

Den metod som ska användas för utvecklingsinsatserna är Extreme Programming, XP, en agil metod där det iterativa arbetssättet säkerställer att projektet fokuserar på rätt saker samt möjliggör snabba leveranser och snabb återkoppling åtföljt av revideringar.

För att säkerställa hög användbarhet ska användarcentrerade metoder användas. Löpande avstämningar med referensgrupper görs efter varje iteration (delleverans) och efter leverans av steg 1, miniminivån, hålls 8 användartester.

För att säkerställa hög kvalitet och tillgänglighet görs kvalitetsavstämningar av externa konsulter efter 1/3 samt efter leverans av steg 1 och steg 2. Efter dessa finns tid avsatt för ytterligare revidering och åtgärder.

Prioriteringar

Tid: 10 %

Kostnad: 70 %

Kvalitet: 20 %

Bilaga 2: Checklista för årsmötesprocessen

Denna checklista är framtagen för att säkerställa viktiga aktiviteter för att genomföra ett årsmöte. Det färdiga verktyget ska stödja de delar som krävs för att genomföra årsmötet enligt Sveroks exempelstadga och praxis, amppassat till nätbaserade möten. Tanken är att prioriteringen av utvecklingen baseras på dessa delar.

Delar som inte behöver omfattas av verktyget är markerade med *

Aktivitet	Kommentar
Innan mötet	
Utskickande av kallelse	Tid, plats, dagordning, motionsstopp
Motioner skickas in*	
Motionsstopp*	
Möteshandlingar sprids*	
Förberedande debatt*	
Förbereder möte	Uppdaterar dagordning med motioner, Förberedelse av röstlängd, Logistik, Externa inbjudna
Strax innan mötet	
Deltagarna anländer	Närvarolista, Välkomnande, utdelande av röstkort/möjlighet att testa att röstfunktioner fungerar.
Under mötet	
Mötet öppnas	Möteteknik (genomgång spelregler), Formalia (Behörighet, Fastställande röstlängd, Val av ordförande, Val av sekreterare, Val av justerare, Val av rösträknare, mötesordning (fastställande spelregler)
Föregående år	Verksamhetsberättelse, ekonomisk berättelse, revisionsberättelse, ansvarsfrihet
Framtid	Motioner, verksamhetsplan, budget, Övriga frågor
Val	Styrelse (ordförande, andra) Valberedning, Revisor
Mötet avslutas	
Städning och hejdå	
Protokoll	Sammanställa, justera, skriva under

Sprida protokoll*	
Löpande under mötet	
Hantering av ordningsfrågor	Paus, ajournering, streck i debatten,
Reservation	
Replik*	
Sakupplysning*	
Frågor till mötesordförande	
Debatt/beslut	
Föredragning av frågan	
Frågestund	
Debattinlägg	
Yrkanden	
Motyrkanden	
Jämkning	
Korridorssnack*	PM etc
Frågan om att gå till beslut	
Propositionsordning	
Omröstning	
Beslutet meddelas	

Bilaga 3: Om typen av möten som ska stödjas

I de förberedande diskussionerna har diskuterats vilken typ av möte som ska stödjas. Här har styrgruppen tillsammans med Betahaus och övriga inblandade landat i följande:

De möten som ska stödjas av VoteIT är tänkta att hållas under relativt sammanhållen tid, det vill säga under en dag, eller en helg. Anledningarna till detta val är framförallt att möten som är öppna under en längre period stöds tillräckligt bra av andra verktyg (som forum).

Under pågående möte ska parallella diskussioner kunna föras genom att flera debatter hålls öppna samtidigt och ska därigenom kunna överblickas.

Under möten måste det vara möjligt för en administratör/moderator att bestämma ordning på de frågor som ska behandlas. Ytterligare ett krav är att vissa frågor måste kunna behandlas före andra, och andra frågor ska kunna avhandlas parallellt.

Bilaga 4. Kvalitetsplan

Från projektspecifikationen

Kvalitetsplan <i>(Processer för att säkerställa att projektet uppfyller de behov för vilket det skapades).</i>	
Följande aktiviteter bör ske för kvalitetssäkring av leveranser och arbetssätt:	
Aktivitet	Beskrivning
Fastställande och prioritering av målgrupper	Verktuget utvecklas för en specifik användargrupp och det är utifrån deras behov som produkten måste anpassas.
Avstämningar med referensgrupp	Genomförs löpande under projektets gång. Dels i samband med leveranserna för varje iteration och dels relaterat till frågeställningar och avvägningar som har med prioriteringar av funktioner eller användbarhet att göra.
Agilt arbetssätt	Säkerställer att projektet arbetar med rätt saker, genom flera mindre leveranser, tester och återkoppling finns möjlighet att fånga upp synpunkter och se brister.
Användartester	Test av gränssnitt och funktioner som görs på slutanvändare med representation av olika användarmönster
Extern kvalitetsgranskning	Granskning av tillgänglighet, designval görs av extern aktör.

Projektplan VoteIT år 2

Projektinformation

Projektnamn	VoteIT år 2
Beställare	Nina Högberg (Sveroks förbundsstyrelse)
Projektledare	Hanna Jonsson (Sverok/Metamatrix)
Leverantör	Betahaus

Innehåll

Innehåll	1
1. Sammanfattning	2
2. Bakgrund, syfte och mål	2
3. Hur verksamheten är tänkt att leva vidare efter projektets slut	4
4. Spridning av dokumentation och erfarenheter	4
6. Tidsplan och aktiviteter	5
8. Budget	6
7. Organisation och bemanning	6

1. Sammanfattning

(Kort sammanfattning av projektet)

Detta dokument är en beskrivning av hur projektet VoteIT är tänkt att genomföras under det andra projektåret. Bakgrund, effektmål och övergripande mål är samma som det första året, vilket syftade till att ta fram ett verktyg för att hålla nätbaserade och stadgemässiga årsmöten, primärt för Sverokföreningar.

Under det andra året kommer vi att arbeta vidare med användargränssnitt och funktionalitet så VoteIT ska bli användbart och lättanvänt, fokus kommer ligga på att det ska vara enkelt att hålla ett möte i programmet. En central målsättning är att involvera fler organisationer som vill använda VoteIT för sina föreningars och gruppers möten, och som vill vara samarbetspartners i den fortsatta driften och utvecklandet. Det kommer att ge systemet större spridning och en stabilare grund för framtida förvaltning på ideell basis. För att uppnå detta behöver vi utrymme för att anpassa systemet för andra organisationers idéer och behov.

Under projektår två ska minst två skarpa piloter köras, vi behöver alltså hitta föreningar som vill testa att hålla sina riktiga årsmöten i VoteIT. Inför detta behöver verktyget göras tillgängligt och vi behöver arbeta fram rutiner för utvärdering för att kunna ta tillvara på användarnas synpunkter, idéer och förbättringsförslag.

För att hitta samarbetspartners och föreningar som vill ställa upp som piloter kommer mycket arbete att läggas på att sprida information om VoteIT och hur det kan användas. Både internt inom Sverok och till andra organisationer och grupper.

2. Bakgrund, syfte och mål

Bakgrundsbeskrivning

(Beskrivning av bakgrunden till projektet, med en tydlig koppling till målet och nyttan. I bakgrunden är det lämpligt att ta med eventuella kopplingar till andra närliggande projekt.)

Nya tider, ny teknik leder till nya beteenden och nya sätt att mötas, detta ger oss nya hinder men främst nya möjligheter. För den unga generationen i Sverige och Europa är internet en självklar del av livet. Där finns vänner, glädje, kärlek, ilska, konst, känslor, läxor, spel och ett ständigt lärande. Denna unga generation kan och vill använda internet till sådant som äldre generationer inte haft en tanke på att digitalisera - låt oss ge dem chansen!

De årsmöten som idag hålls över webben gör det med verktyg som inte är tillräckligt enkla, demokratiska, inspirerande eller självförklarande. När Sverok och andra ungdomsorganisationer har talat med sina medlemmar om detta önskas något som lever upp till dessa nämnda krav och som kan ge dem möjligheter att omvandla det datorstödda mötet till ett riktigt bra årsmöte. För att möjliggöra årsmöten, styrelsemöten och andra stora eller små möten med demokratiska former på internet har Sverok genom projektet Nätkraft steg 1-2 kommit fram till att den bästa lösningen är att själva utveckla ett eget system. Detta har vi valt att kalla VoteIT.

2009 beviljades VoteIT projektbidrag från Arvsfonden. På Arvsfondens initiativ gjordes då en plan för ett andra projektår där fokus skulle ligga på att informera och sprida verktyget. Denna projektplan utgår från den kompletterande ansökan för år två som skickades in då, men har modifierats utifrån var projektet står efter år ett och våra erfarenheter så här långt.

Effektmål

(Den effekt som projektet förväntas skapa, det vill säga varför det är viktigt att projektet ska genomföras).

Dessa effektmål togs fram i uppstarten av arbetet med VoteIT under första projektåret:

VoteIT ska möjliggöra och förenkla nätbaserade årsmöten under stadgemässiga och demokratiska former. Genom att utnyttja de möjligheter som finns i och med internet är förhoppningen att kunna lyfta årsmötesmetoder och -former några steg utöver de traditionella mötena.

De effekter vi hoppas på för de föreningar som använder VoteIT är:

- Att årsmötet genomförs korrekt i förhållande till stadgarna.
- Att deltagarna innan, under och efter mötet upplevde att det var lätt att hänga med, förstå vad som händer och enkelt och roligt att delta.
- Att dokumentationen och den demokratiska processen kan sammanställas på ett enkelt och korrekt sätt.
- Att formerna för mötet ses som enkelt och lockar till hög uppslutning och högt deltagande från medlemmarna.

Ytterligare en målsättning med projektet är att inspirera andra att hitta nya former för årsmöten och beslutsmöten. Att projektet ska fungera som en språngbräda och ett gott exempel för fortsatt utveckling av föreningslivet och former för engagemang.

Projektmål

(Resultatet projektet ska leverera, vad som ska vara uppnått när projektet är genomfört).

- Informera om vad som är gjort, både till potentiella samarbetspartners och användare, samt övriga ”Föreningsverige”.
- Hitta samarbetspartners.
- Hitta rutiner för och formerna VoteIT-organisation tillsammans med samarbetspartners
 - Vem äger/bestämmer om VoteIT
 - Hur får vi input till fortsatt utveckling (löpande mötesutvärderingsmetodik)
 - Hur ska driften finansieras i framtiden?
- Fortsatt utveckling och finslipning för anpassning till andra än datorspelare.
- Genomföra skarpa möten med minst två organisationer inom och utanför Sverok:
 - Hitta föreningar som vill testa
 - Ta fram instruktioner
 - Ta fram rutiner/former för återkoppling och förbättringsförslag från användarna
- Utvärdera free and open source software (FOSS) lösningar inom föreningar
- Tillgängliggörande (driftsättning, tillgänglighet, åtkomst mm)

Målgrupper

För den första versionen av VoteIT, det vill säga projektår ett, hade vi en tydligt avgränsad målgrupp, nätbaserade föreningsmedlemmar i Sverok. Detta för att ha tydligt fokus och göra det enkelt att prioritera.

Nu är tanken att dels lansera VoteIT till datorspelsföreningarna och dels arbeta vidare för att göra VoteIT användbart i fler sammanhang och för flera föreningstyper eller grupper. Vi vet ju redan ungefär vad VoteIT kan användas till. Nästa steg är att hitta fler grupper/typanvändare som är intresserade av att använda VoteIT. Exakt vilka dessa nya grupper är vet vi inte, detta måste få vara osagt innan vi ser vilka som är intresserade av att hänga med i projektet. Vi vet dock att intresset är stort från andra organisationer. Vi vet också att VoteIT efterfrågas av datorspelsföreningar, samt att det finns många andra sammanhang där den här typen av möten (årsmöten, beslutsmöten) hålls över nätet (eller inte alls) och där VoteIT skulle kunna vara ett verktyg.

Vi kommer under år två att ta fram en utökad målgruppsbeskrivning baserat på vilka samarbetspartners vi får med oss.

Vår uppfattning är att VoteIT lämpar sig bäst för grupper av personer som är vana vid att kommunicera i textform och att följa flera parallella informationsflöden över internet. VoteIT blir ett särskilt bra alternativ för möten där deltagarna är spridda över olika geografiska orter eller är begränsade i tid att delta på ett fysiskt möte. VoteIT tillåter deltagarna att delta från valfri plats med internetuppkoppling, och ett möte kan pågå under en anpassad tidsperiod, från några timmar till flera veckor, något som gör att var och en kan göra sin röst hörd när det passar dem själva.

3. Hur verksamheten är tänkt att leva vidare efter projektets slut

(Hur verksamheten är tänkt att leva vidare efter projektets slut).

Ambitionen är att skapa en grupp/förening/nätverk av organisationer som vill vara ägare/huvudmän för VoteIT för att säkra att systemet fortsätter att underhållas och utvecklas. För detta behövs former för samverkan såväl som en finansieringsmodell.

En av aktiviteterna för år två är dels att hitta nya samarbetspartners och dels att tillsammans med intresserade ta fram rutiner och riktlinjer för fortsatt utveckling och drift. Tanken är att låta de organisationer som vill stå bakom VoteIT även vara med och ta fram formerna för detta samarbete. Det finns ingen anledning till att Sverok ska ha bestämt vad som gäller för alla när denna ansökan skrivs. När det gäller den här typen av samverkansgrupper brukar det vara en god idé att alla parter som ska vara involverade får vara med att bestämma över formerna på lika villkor.

En plan för hur verksamheten är tänkt att leva vidare efter projektets slut är alltså en av projektets leveranser. Vi tror att det med stor sannolikhet kommer det att bli någon form av intressant blandning av normalt FOSS-tänk och svenskt förenings- eller nätverkstänk.

Genom att hela VoteIT utvecklats som ett FOSS-projekt finns all källkod ständigt tillgängligt för var och en som önskar ladda ned och använda eller fortsätta utveckla det. Detta säkerställer att oavsett hur Sverok och den nya samarbetsorganisationen väljer att hantera VoteIT i framtiden finns alltid möjligheter att låta VoteIT leva vidare på andra vis.

4. Spridning av dokumentation och erfarenheter

Dokumentation

(Vilken dokumentation kommer att tas fram, hur ska den spridas?)

En viktig form av dokumentation som kommer att tas fram är en årsmötesguide för att möjliggöra de skarpa pilottesterna och andra testmöten. Dokumentationen ska vara av sådan karaktär att en helt nybildad förening med medlemmar utan föreningslivserfarenhet ska kunna logga in i VoteIT och förstå hur man håller ett årsmöte. Dokumentationen kommer troligen till stora delar att finnas inbyggd i systemet, så att man naturligt steg för steg guidas genom mötesprocessen och inte behöver lägga lång förberedelsestid på att läsa en manual.

Vi kommer också att skapa informationsmaterial om systemet och projektet, som syftar till att ge potentiella samarbetspartners en inblick i projektet. Detta material ska vi dela ut vid möten med andra organisationer, men också hålla tillgängligt på hemsidan för att fånga upp intresserade personer som på eget bevåg vill veta mer om VoteIT. Informationsmaterialet kommer löpande att uppdateras i och med att projektet fortlöper.

Erfarenheter

(Sammanställning och spridning av erfarenheter).

Så länge utvecklingen av VoteIT pågår kommer det att vara en viktig utmaning att ständigt fånga upp och hantera den respons och återkoppling vi får från testgrupper, medarbetare och utomstående intressenter. Erfarenheterna måste utvärderas och tas i kontinuerligt beaktande när vi gör prioriteringar och vägval inom projektet, för att säkerställa att VoteIT blir ett system som användarna vill och kan använda. Att systematiskt fånga upp våra egna erfarenheter är kritiskt för projektet, och indirekt kommer vi att sprida dem genom att sprida VoteIT.

Vi har sedan projektets start försökt hålla processen öppen och involvera andra intresserade i diskussioner och vägval. Framförallt kommer VoteITs egen blogg att användas (med viss spegling på projektets vägg på Arvsfondens community). Det är viktigt för oss att öppet motivera våra val för att skapa förståelse för hur VoteIT fungerar, då vi i flera avseenden valt att ta avstånd från traditionell mötesformalia eller förespråkat nya metoder.

Vid projektets slut kommer en rapport att sammanställas där erfarenheter från såväl projektform och utvecklingsarbete sammanfattas. Här kommer särskild vikt att läggas vid utvärderingen av hur vi arbetat nära användarna (med tester och skarpa piloter) samt FOSS i föreningslivet.

6. Tidsplan och aktiviteter

Övergripande aktiviteter		
<i>(En övergripande tabell innehållande projektets viktigaste aktivitetsområden)</i>		
ID	Aktivitet	Kommentar
1	Information och spridning	Framtagning informationsplan, informationsmaterial samt spridning av detta, närvaro på mässor etc.
2	Hitta samarbetspartners (organisationer) och former för samverkan	Steg 1. Aktivt söka upp tänkbara partners Steg 2. Formera riktlinjer och upplägg för gruppen.
4	Utveckling och användbarhet	Fortsatt utveckling av användbarhet och funktionalitet utifrån användartester och senare utifrån önskemål användarna i de nya samverkansgrupperna har.
5	Piloter: årsmöten med extra stöd	Steg 1. Hitta intresserade föreningar Steg 2. Ta fram former för stöd och genomförande, samt hur vi på ett enkelt sätt fångar upp förbättringsförslagen. Steg 3. Genomförande av årsmöten i VoteIT med extra stöd från projektet. Steg 4. Utvärdering och analys.
6	Utvärdering av FOSS i föreningslivet	Utvärdering av fördelar, nackdelar, möjligheter och hinder.
7	Tillgängliggörande	Tillgängliggörande av VoteIT med möjligheter för andra föreningar än Sverokföreningar att kunna skapa egna möten.
8	Projektledning	Löpande projektledning och samordning av olika aktiviteter, prioritering av utvecklingsarbetet samt kontakt med styrgrupp, finansärer och övriga intressenter. Budgetuppföljning och övrig planering.

Övergripande tidsplan		
Aktivitet	Hålltid start	Hålltid slut
Fortsatt utveckling och användbarhet	Start jan	Slut okt
Sprida info	Start jan	Slut okt
Hitta samarbetspartners	Start feb	Slut maj
Genomföra skarpa piloter	Start feb	Slut april
Formera samverkansorganisation	Start maj	Slut okt
Utvärdering FOSS	Start sept	Slut okt

8. Budget

(Projektets förkalkyl – sammanställning av interna och externa kostnader för de resurser som krävs för att genomföra projektet).

Nedanstående kostnader är baserade på aktivitetsplanen ovan, samt utgår från anlitande av samma projektledare och leverantör som varit med under år 1.

Intäkter	
Sökt bidrag från Allmänna Arvsfonden	945 000 kr
Sökta medel från Folkbildningsrådet (ska sökas)	100 000 kr
Egen insats Sverok	25 000 kr
Egen insats Sverok (arbetsinsatser)	25 000 kr
Totalt intäkter	1 095 000 kr
Kostnader	
Löner (beställare, styrgrupp mm.)	25 000 kr
Köpta tjänster (konsulter – utveckling och projektledning)	895 000 kr
Lokalkostnader	0 kr
Aktiviteter (seminarier, utställningar, inga detaljer klara)	65 000 kr
Resor (resor och ev. övernattningar i samband med informationsaktiviteter eller till möten med samverkansorganisationer)	30 000 kr
Utrustning (drift och driftsättning)	20 000 kr
Information och marknadsföring	50 000 kr
Administration (del av projektledning)	0 kr
Revision	10 000 kr
Totalt kostnader	1 095 000 kr

7. Organisation och bemanning

Roller, ansvar och befogenheter

(Organisationsstruktur som anger projektroller, med tillhörande befogenheter och ansvar).

Roll	Beskrivning, ansvar och befogenheter
Beställare	<ul style="list-style-type: none"> • Godkänner projektets leveranser • Tillsätter styrgrupp och godkänner referensgrupp • Ordförande i styrgruppen och den som kallar till styrgruppsmöten.
Styrgrupp	<ul style="list-style-type: none"> • Är projektets ägare och de som initierar, avslutar och ansvarar för finansiering av projektet • Godkänner projektets leveranser • Fastställer effektmål och projektmål • Utser projektledare • Projektets högsta beslutande organ

	<ul style="list-style-type: none"> • Verifierar projektets resultat • Ger formellt godkännande av projektstart, projektspecifikation. • Följer det löpande arbetet och deltar i eventuellt strategiska beslut • Hanterar eventuella ändringar av projekt- eller kravspecifikationen
Projektledare	<ul style="list-style-type: none"> • Ansvarar för att projektmålen uppnås • Planerar och organiserar projektet • Hanterar ändringar inom ramen för tid och kostnadsramar som definierats i projektspecifikationen • Prioriterar delaktiviteter utifrån kravställning och styrparametrar • Följer upp aktiviteter • Löser problem och konflikter • Kallar och leder projektmöten och referensgruppsmöten • Initierar och sköter kontakt och huvudsaklig kommunikation med övriga aktörer • Kommunicerar, engagerar och motiverar
Teknisk projektledare (leverantör)	<ul style="list-style-type: none"> • Leder utvecklingen inom projektet • Ser till att utdelade arbetsuppgifter/aktiviteter utförs • Planerar, tidsuppskattar och organiserar egna aktiviteter • Rapporterar resultat och upparbetade timmar
Referensgrupp	<ul style="list-style-type: none"> • Bedömer resultatet: innehåll, egenskaper och möjlig användning, möjlighet att genomföra ett årsmöte över nätet. • Utgår från sina förutsättningar och de behov som finns i respektive förening. • Består av representanter från den primära målgruppen: nätbaserade Sverokföreningar
Pilotföreningar	<ul style="list-style-type: none"> • Genomför sina ordinarie årsmöten i VoteIT. • Deltar i förberedande aktiviteter samt utvärdering efteråt.