

GENTOFTE APP CAMP 2012

KONKURRENCEN OM DEN
MOBILE FREMTID



GENTOFTE KOMMUNE

DEVOTEAM
Consulting • Solutions • Expertise



sitecore®

DIS/PLAY



IT MED INDSIGT

software pilots

TRIFORK.



netcompany®
IT and business consulting



Bernstorff Slot

KONFERENCER • SELSKABER • KONTORHOTEL

Den teknologiske udfordring

Teknologien, og de der anvender den, udfordrer kommunens digitale tilbud

Vi er nød til at engagerer folk på en anden måde digitalt end hidtil.

”Provide and Pray”



”Consume and Play”



Vi tror på at de mobile teknologier er drevet af lige dele behov for individualitet og sociale behov. Relation, sammenhæng og kontakt er vigtigt



Borgerne kan, med de muligheder IT tilbyder i dag via sociale netværk, smartphones mm, etablere deres egne netværk og skabe deres eget "IT rum" – Sociale netværk er som skabt til Smartphones!

Just Bring Your Own Device"

For at tappe ind i borgernes "nye digitale univers" på personlige mobile medier og være noget, skal det have et "ægte" formål.

Hvordan kan kommunen anvende den viden til at skabe relevante tilbud til borgerne, som de "naturligt" vil vælge.



Anthony Bradley, Gartner Inc.
The Social Organization

"Purpose, Purpose, Purpose"



GENTOFTE KOMMUNE

Konceptet

- En Case Competition, hvor en gruppe sidsteårs studerende fra universiteter i DK ”battler” om at konceptudvikle løsninger, hvor IT mobilitet (digitaliseringsinitiativ) bringes i anvendelse til bidrage til at løse en konkret kommunal problemstilling.
- Vi skal bruge digitaliseringen som et element i at modstå nutidens og fremtidens mangel på ressourcer. Vi ville gerne forstå, hvordan man, med kommunen som afsender, anvender den mobile platform til at løse nogle af disse udfordringer.
- Vi valgte 2 retninger (blandt mange) for at prøve formatet af.
- Vi accepterede fra starten at svaret kan være nej!



Udfordringen: Borgerne flytter sig digitalt – Kommunen flytter med ... men hvordan?

- ”Hvordan finder vi ud af at kommunikere digitalt via de nye personlige medier, så det får et formål”
- ”Hvordan kan vi bruge de personlige mobile medier til at skabe relevant behovsdrevet kontakt mellem kommunen og borgeren”
- ”Hvordan kan vi skabe nye rum og sprænge grænserne for samspil mellem kommunen og borgernes sociale fora, med anvendelse af de nye mobile, personlige teknologier.”

Hjælp os med at knække koden !



GENTOFTE KOMMUNE



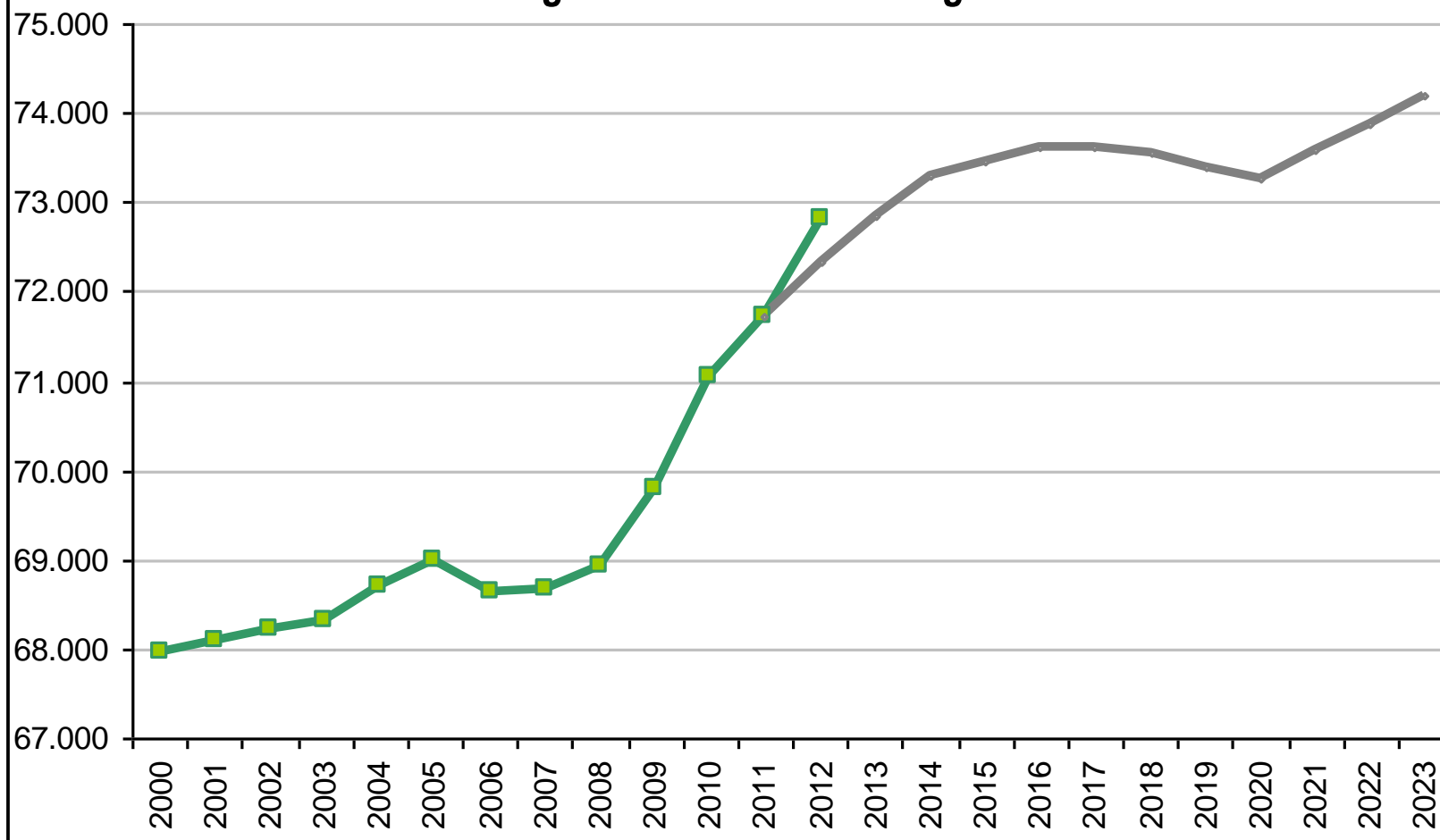
Det store dilemma

Hvordan får man Hr. Jensen til at stoppe op, en regnvåd dag cyklende hjem ad Jægersborg Allé, og melde i hul i vejen på sin Smartphone?

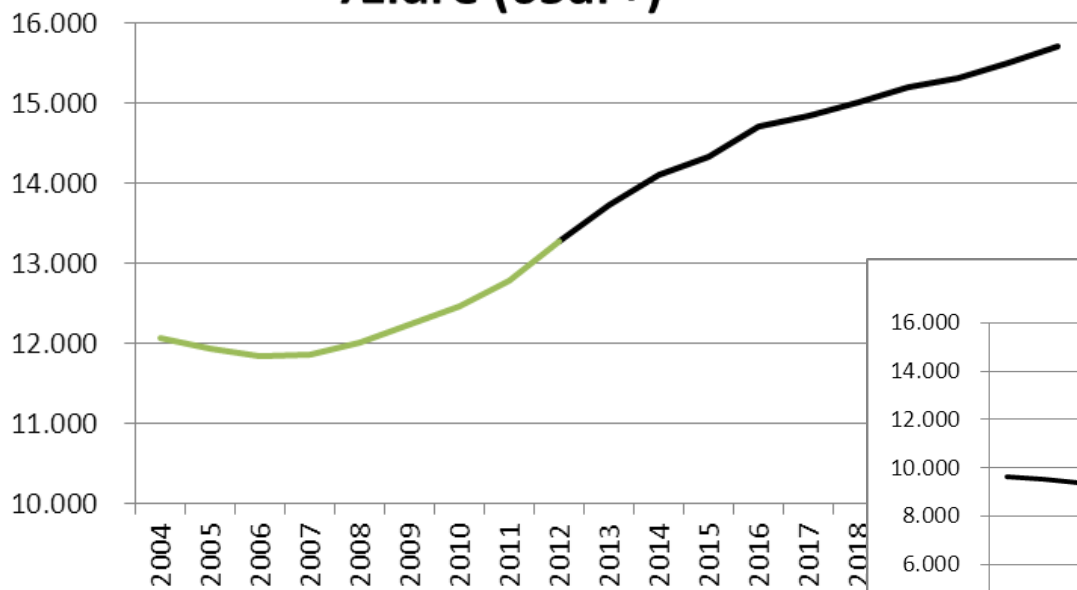
Hvad skal få ham til det – Hvad er hans motiv?



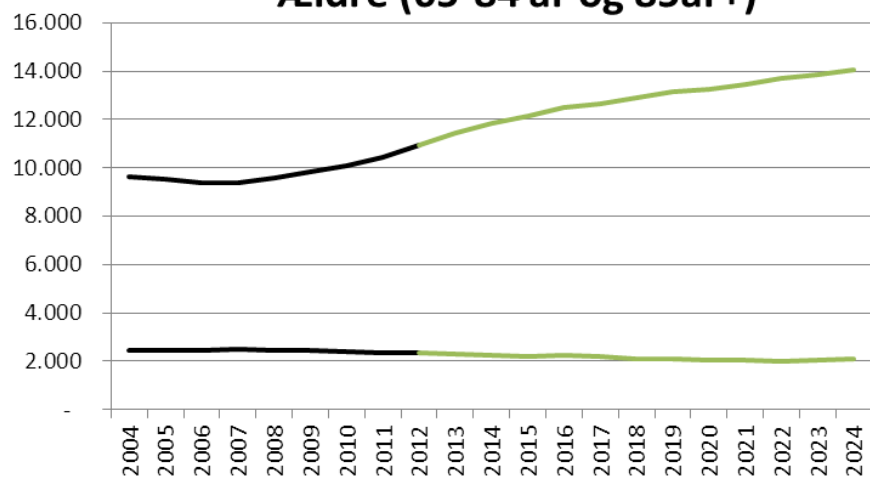
Befolkningen i Gentofte Kommune, med sidste års prognose - og den faktiske udvikling



Ældre (65år+)



Ældre (65-84 år og 85år+)



Ældre – hvordan får vi det til at hænge sammen

I løbet af 2012: Flere ældre. Men færre 85 år +

Frem til 2024: 28 % flere 65-84årige

Faldende antal 85 årige

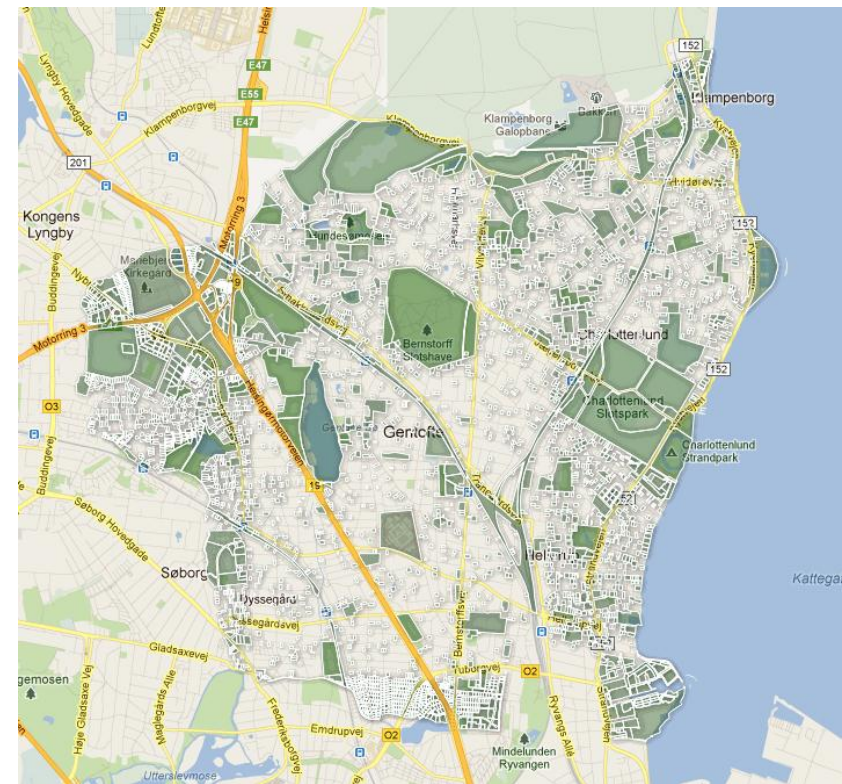
Hvorfor Gentofte APP CAMP 2012?

BAGGRUND:

- Ressourcestærke borgere
- Mange års erfaring og succés med digital borgerservice på "den gamle måde"

PARADIGMESKIFT OG UDFORDRINGER:

- Serviceudvikling for de samme eller færre ressourcer
- Medborgerskab: Borgeren som ressource
- Grænseløs teknologi: Cloud, sociale teknologier m.v.
- Teknologien er blevet mobil og personlig: Kommunen skal nå og inddrage borgerne dér, hvor borgerne er



Det praktiske





- Gentofte_Map
- lyr_s_tog
 - lyr_gk_sted
 - lyr_gk_cykelstier_dcs
 - gk_cykelstier_cb_styl
 - lyr_loeberuter
 - lyr_groenne_omraader_fl
 - lyr_kp_kolonihaver
 - lyr_matr



Oversigt for torsdag d. 10 maj

Tid	Aktivitet	Sted
17:00 – 17:30	Officiel velkomst, praktisk info og præsentation af program	Auditorium 2
17:30 – 18:00	Inddeling af hold	Auditorium 2
18:00 – 19:00	Teambuilding øvelse	Auditorium 2
19:00 – 20:00	Aftensmad	Slotskælderen
20:00 – 21:30	Inspiration fra sponsorer	Auditorium 2
21:30 – 22:30	Hygge i grupper	Auditorium 2 / Slyngelstuen



Oversigt for fredag d. 11 maj

Tid	Aktivitet	Sted
08:00 – 09:00	Morgenmad	Slotskælderen
09:00 – 10:00	”Hvordan man løser en case” præsentation	Auditorium 2
10:00 – 10:50	Præsentation af case og introduktion til emner	Auditorium 2
10:50 – 11:00	Puljedannelse (FIFA-draw)	Auditorium 2
11:00	Case solving starter (21 timer til case solving)	Holdlokaler
13:00	Frokost	Holdlokaler
14:00 – 15:30	Interaktion med fag inspiratorer (10 min per hold)	Holdlokaler
18:00 – 19:30	Interaktion med sponsor inspiratorer (10 min per hold)	Holdlokaler
19:30 – 20:30	Aftensmad	Slotskælderen
00:00 – 00:30	Natmad	Slyngelstuen



Oversigt for lørdag d. 12 maj

Tid	Aktivitet	Sted
8:00	Indlevering af løsning	Auditorium 2
8:00 – 9:00	Morgenmad	Slotskælderen
09:00 – 10:30	Øvelse af præsentationer	Holdlokaler
10:30 – 11:00	Præsentation af dagens program	Auditorium 2
11:00 – 13:00	Indledende runder (15 min præs – 10 min Q&A)	Auditorium 1 / Auditorium 2
13:00 – 14:30	Frokost og offentliggørelse af finalister	Slotskælderen
14:30 – 15:30	Finale (15 min præs – 10 min Q&A)	Auditorium 2
15:30 – 18:30	Offentliggørelse af vinder, præmieoverrækkelse og drinks	Havesalen
18:30 – 20:00	Drinks på Kysten	Skovriderkroen
20:00 – 23:00	Middag og afslutning på MASH	Skovriderkroen



Sponsorer

Festmiddag

software pilots
TRIFORK. + sitecore®

sponsorerer



Ophold og forplejning

TDC + **DIS/PLAY** +  **netcompany**
IT and business consulting

sponsorerer



Præmier

 **KMD**
IT MED INDSIGT

sponsorerer



GENTOFTE KOMMUNE

Held og lykke



GENTOFTE KOMMUNE