

<b>Namn på idén</b>	<b>Gemensam digital plattform för materialåterbruk mellan företag och offentlig sektor</b>
<b>Datum</b>	2023-03-16
<b>Ansvarig kommun</b>	Helsingborg
<b>Kontaktperson</b>	Emma Sjöberg
<b>E-post</b>	Emma.sjöberg@helsingborg.se

### Vilka utmaningar och behov ska projektet lösa?

Den grundläggande utmaningen handlar om att vi behöver öka vårt materialåterbruk. Materialåterbruk minskar mängden avfall som produceras, vilket är en viktig åtgärd för att minska den negativa miljöpåverkan och klimatförändringar som vi står inför idag. Återbruk av material kan minska utsläppen av växthusgaser genom att minska energi- och resursbehovet vid produktion av nya produkter. Dessutom kan återbruk bidra till minskad användning av icke förnybara resurser, som exempelvis fossila bränslen och andra råvaror.

Materialåterbruk leder också till minskade kostnader för samhället och företag. Genom att återanvända material och produkter minskar behovet av att köpa nytt och därmed minskar kostnader för inköp, produktion och transport.

Sammanfattningsvis är materialåterbruk en viktig åtgärd för att minska miljöpåverkan och klimatförändringar, minska användningen av icke förnybara resurser och spara pengar för samhället och företag.

Idag är materialåterbruk till stor del beroende av individuella eldsjälare som får lägga en hel del tid på att komma i kontakt med aktörer som vill och kan skänka eller ta emot material och sedan ordna så att rätt material kommer till rätt plats. Här ser vi ett behov av en smidigare lösning för att kunna växla upp materialåterbruket.

### Förklara hur projektet bidrar till Familjen Helsingborgs vision samt ett eller flera av våra fyra utvecklingsområden?

Ur ett **livskvalitetsperspektiv** är det viktigt att arbeta med materialåterbruk eftersom det kan bidra till en mer hållbar och resurseffektiv framtid. Genom att minska mängden avfall som produceras och använda befintliga resurser på ett mer effektivt sätt, kan vi minska den negativa miljöpåverkan som påverkar vår hälsa och välbefinnande.

Dessutom kan återbruk av material bidra till att skapa en mer cirkulär ekonomi där resurser används på ett mer hållbart sätt. Det kan leda till ökad sysselsättning och ekonomisk utveckling genom att främja nya affärsmodeller och entreprenörskap.

Att arbeta med materialåterbruk kan också bidra till att öka medvetenheten om miljö- och hållbarhetsfrågor, och på så sätt skapa en mer hållbar livsstil hos individer och samhällen.

Ur ett **företagsamhetsperspektiv** ser vi att det lokala näringslivet dels kan nå sina hållbarhetsmål lättare genom att låta överblivet material komma till användning istället för att slängas. Detta bidrar både till ökad konkurrenskraft på marknaden och minskade kostnader för tex avfallshantering och transport. Samarbetet med offentlig sektor, till exempel våra skolor och förskolor, ökar kännedomen om det aktuella företaget bland dess framtida kunder och medarbetare. Tar företaget dessutom vara på barn och elevers kreativitet och tar in deras idéer och förslag i samband med materialutbytet kan det visa sig ha effekt i form av innovativ affärsutveckling.

Genom en digital plattform kan vi ersätta/komplettera det traditionellt analoga arbetssättet kring materialåterbruk. I stället för att en individ på ett företag ska behöva lägga tid på att hitta rätt individ på en skola gör **digitaliseringens** möjligheter att ett företag kan nå ut till många fler, liksom att skolan får enkel tillgång till många fler företag. Detta skapar en skalbarhet i arbetssättet som gör att materialåterbruket kan växla upp ordentligt i volym. Utöver att hitta varandra hjälper plattformen också till att inspirera till nya arbetsmetoder och möjligheter kring återbruket.

### Vad ska projektet genomföra? Inklusiva aktivitetsmål.

Delprojekt 1:

1. Behovsanalys: Fastställa och definiera kraven på plattformen från de tänkta användarna (företag och skolor) – vilka grundläggande funktioner behöver finnas för att plattformen ska fylla sitt syfte och öka materialåterbruket? Detta görs tillsammans med **Bjuv** och **Perstorp**.
2. Utveckling av plattformen utifrån kravspecifikationen.
3. Test och sammanställning av feedback från användarna.
4. Ytterligare utveckling baserad på feedbacken.
5. Presentation av resultatet för Familjen Helsingborgs styrgrupp. Om projektet då får nytt beslut om vidare finansiering från Familjen Helsingborg tar delprojekt 2 vid.

Delprojekt 2:

6. Ytterligare utveckling med fokus på användarvänlighet
7. Marknadsföringsinsatser för att sprida plattformen bland företag och skolor i Familjen Helsingborg.

Aktivitetsmål:

Delprojekt 1:

- 1 framtagen och sammanställd behovsanalys med kravspecifikation
- 1 avskalad men fungerande digital plattform
- Intresse att delta i projektet från ytterligare 3 kommuner

Delprojekt 2:

- Aktiva och återkommande användare i alla Familjen Helsingborgs 11 kommuner

### Vilka ska projektet uppnå? Inklusive effektmål.

Ökat materialåterbruk genom samarbete mellan lokala företag och aktörer inom offentlig sektor.

Effektmål:

- Ökad mängd återbrukat material som förmedlas till skolorna i de involverade kommunerna. Mål: 100 kg / kommun under 2024.

### Vilka mer långsiktiga effekter skulle kunna bli en följd av projektet i framtiden?

- Ökad livskvalitet genom minskad klimatpåverkan (exempel på nyckeltal: hur mycket material förmedlas genom plattformen? Hur mycket mindre inköp gör skolorna?)
- Ökad samverkan mellan skola och arbetsliv (exempel på nyckeltal: hur många samarbeten knyts mellan företag och skola/förskola?)

### Enkel ekonomisk plan med uppgifter om vad som ska finansieras. Uppge om det finns annan intern/extern finansiering till projektet.

Projektledning (göra behovsanalys, engagera utvecklare, aktivera och underhålla nätverk av användare i familjekommunerna)	200 000 kr (ca 30% av tjänst under 12 månader)
Utvecklingskostnader (konsultavrop)	300 000 kr (2-3 utvecklingsprintar)

Det finns i dagsläget ingen annan finansiering till projektet.

### Organisation med styrgrupp, projektledning, ansvar för ekonomi och eventuell koppling till kunskapsnätverk

Projektledarrollen axlas av miljösamordnarna på Skol- och fritidsförvaltningen i Helsingborg. Projektledaren ansvarar för projektet och den ekonomiska uppföljningen och rapporterar till utbildningsdirektör. Genom utbildningsdirektören finns koppling till skolchefsnätverket i Familjen Helsingborg. Övriga nätverk som är relevanta att hålla uppdaterade/involverade är tex de som fokuserar på näringsliv och miljöfrågor. Det finns intresse från Bjuv och Perstorp och representanter därifrån kommer ingå i en projekt- eller referensgrupp under arbetets gång. I projektkonstellationen ingår också en intraprenör från Innovations- och designteamet på Stadsledningsförvaltningen i Helsingborg som kommer fokusera på den tekniska utvecklingen av plattformen utifrån de krav som specificeras och de erfarenheter och tekniska lösningar som finns på plats i dagsläget.

### Tidplan med huvudaktiviteterna

Maj -23: Projektstart, uppstart projektkonstellation och aktivering av intressenter och kommunrepresentanter.

Augusti-September -23: Behovsanalys

September-23: Sammanställa kravspecifikation

Oktober-november -23: Utvecklingssprint 1

December -23: Test och sammanställning av feedback

Januari -24: Utvecklingssprint 2

Februari -24: Presentation Familjen Helsingborg

### Beskriv hur projektets aktivitetsmål och kortsiktiga effektmål ska mätas/följas?

- Plattformens nytta följer vi upp genom feedbacken från testet med användargruppen
- Övriga nyckeltal:
  - o Antal aktiva/återkommande användare per kommun (inkl fördelning företag/kommunala verksamheter)
  - o Mängd material som förmedlas genom plattformen
  - o Mängd material som köps in av verksamheterna
  - o Antal samarbeten som knyts mellan skolor och företag

### Hur ska projektet kunna implementeras i ordinarie verksamhet och vilken verksamhet/förvaltning tar ansvar för det? Om det är projektets målsättning.

En viktig förutsättning för framgång är att plattformen blir så enkel och användarvänlig att det inte ska krävas speciellt stor insats från respektive verksamhet som vill använda den. Men det kommer krävas en drift- och supportstruktur. Den kan förhoppningsvis tas hand om av Helsingborg med en finansieringsmodell där de deltagande kommunerna betalar en driftskostnad.

### Vilka är de 2-3 största utmaningarna/hindren/riskerna för projektet och hur ska de mötas?

Den tänkta lösningen är en digital plattform som ska vara enkel att använda men det kommer fortfarande krävas kännedom och en beteendeförändring hos de tänkta användarna. Att det kan ta tid innan beteendeförändringen sätter sig är en risk för att projekten inte ska rulla på i den takt som är tänkt. Här tänker vi dra nytta från erfarenheterna från andra liknande projekt, tex Haffa, som just nu är i den fasen.

### Övrig information ni vill dela?