

GOV TECH

UŽSIENIO ŠALIŲ ANALIZĖ



TURINYS

<i>GovTech. Įvadas.....</i>	<i>3</i>
<i>Barcelona. Open Data Challenge.....</i>	<i>5</i>
<i>Danija. GovTech Denmark.....</i>	<i>6</i>
<i>Izraelis. Digital Innovation Challenges.....</i>	<i>8</i>
<i>Jungtinė Karalystė. GovTech Catalyst.....</i>	<i>9</i>
<i>Lenkija. GovTech Polska.....</i>	<i>12</i>
<i>Naujoji Zelandija. Lightning Lab GovTech.....</i>	<i>13</i>
<i>Portugalija. GovTech</i>	<i>14</i>
<i>Singapūras. Government Technology Agency....</i>	<i>15</i>
<i>Škotija. CivTech 4.0.....</i>	<i>17</i>
<i>GovTech. Išvados.....</i>	<i>20</i>

ĮVADAS

GovTech – tai net 400 mlrd. dolerių pasaulinė rinka, kurią galėtų išnaudoti startuoliai bei valstybės.

LegalTech, FinTech, CleanTech, EdTech – vis dažniau girdime šiuos terminus. Tai rodo, kad technologijos transformuoja kiekvieną sritį, tiek teisės, tiek finansinę, tiek energetikos ar švietimo. Pastaruoju metu matome dar vieną vis svarbesnę sritį – GovTech, kurioje technologijos transformuoja viešąjį sektorių. GovTech – tai greitai besivystanti inovacijų ekosistema, kurioje smulkus ir vidutinis verslas (SVV) kuria inovatyvius, dažniausiai naujausiomis technologijomis grįstus sprendimus viešojo sektoriaus iššūkiams spręsti.

2018 metų Accenture ir Public tyrimas atskleidė, kad GovTech – tai net 400 mlrd. dolerių pasaulinė rinka, kurią galėtų išnaudoti startuoliai bei valstybės. Vien Europoje jau dabar egzistuoja virš 2000 GovTech startuolių. Viešajam sektoriui GovTech yra puikus įrankis išnaudoti vis labiau pasiekiamas naujausias technologijas, sutaupyti finansinių resursų, kelti darbo viešajame sektoriuje prestižą, ir, svarbiausia, pagerinti viešąsias paslaugas taip patenkinat piliečių lūkesčius, kurie tampa vis aukštesni.

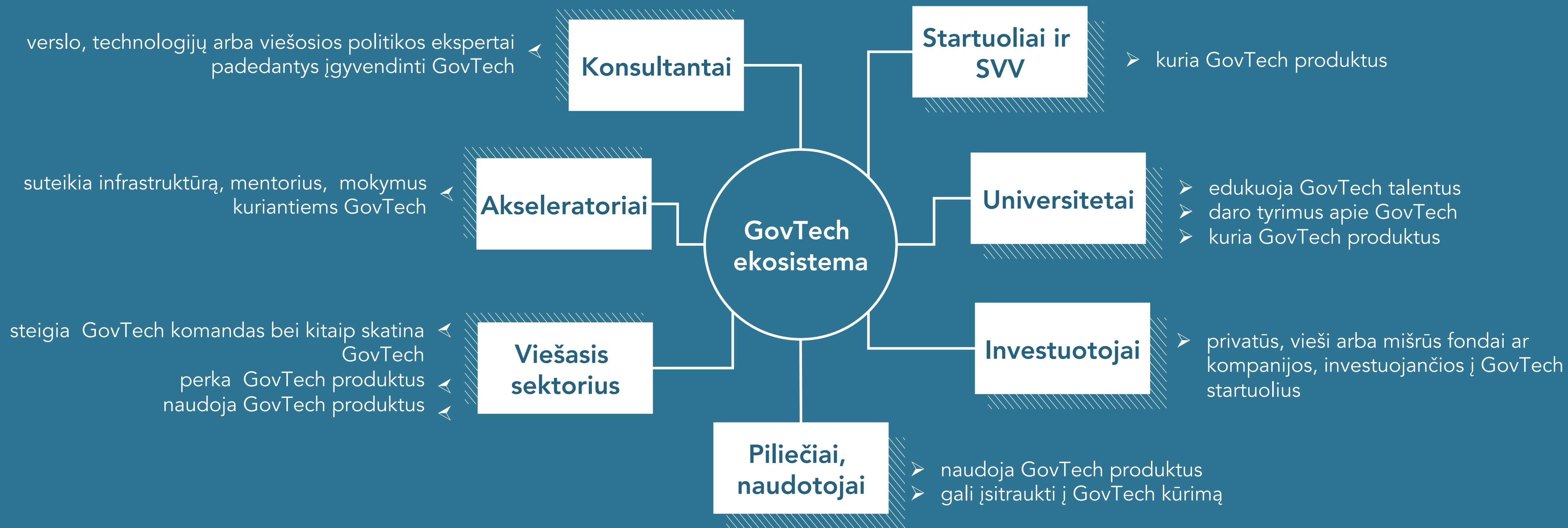
Nepaistant tiek socialinės, tiek ekonominės GovTech naudos, valstybės dažnai neišnaudoja inovatyvių technologijų potencialo. Kokios yra dažniausiai įvardijamos to priežastys?

1. Ilgi ir sudėtingi viešųjų pirkimų procesai, netinkami smulkus ir vidutinio verslo bei startuolių ciklams;
2. Viešojo sektoriaus priklausomybė nuo didžiųjų kompanijų teikiamų produktų, kuri sukuria iš dalies monopolines sąlygas;
3. Viešajame sektoriuje nėra skatinama inovacijų kultūra. Tam dažnai trukdo netinkama organizacinė struktūra bei neigiama viešojo nuomonė, kad eksperimentas gali nepasisiekti. Dėl to dažnai yra pervertinamos rizikos susijusios su SVV;
4. Viešajame sektoriuje trūksta skaitmeninių kompetencijų ir įgūdžių, leidžiančių inicijuoti ir vesti pokytį inovacijų srityje.

Kaip kitos šalys siekia įveikti šiuos barjerus ir kaip yra skatinimas GovTech?

Šioje apžvalgoje analizuojamos 9 skirtingų šalių ir miestų pastangos skatinti GovTech startuolių atsiradimą, verslų bei piliečių įtraukimą į skaitmeninių sprendimų kūrimą bei inovatyvių technologijų naudojimą viešajame sektoriuje. Apžvelgiami procesai bei organizacinės struktūros, reikalingos visa tai pasiekti. Dažniausiai tai – komandos, kurios pačios kuria inovatyvius skaitmeninius produktus arba koordinuoja bendradarbiavimą tarp viešojo sektoriaus agentūrų ir piliečių ar privataus sektoriaus. Dažnai jos organizuoja įvairius konkursus siekiančius įtraukti visas suinteresuotas šalis kurti inovatyvius sprendimus, organizuoja dirbtuves ir paskaitas viešojo sektoriaus agentūroms, siekia rasti kompetentingų žmonių galinčių „iš išorės“ pažvelgti, kaip naujų technologijų pagalba galime išspręsti viešosios politikos ir valdymo problemas.

ĮVADAS. GOVTECH EKOSISTEMA



BARCELONA. OPEN DATA CHALLENGE

Barcelonos savivaldybė, siekdama išspręsti tam tikras savo vidinių procesų problemas, skelbia Open Data Challenge. Jų tikslas- kviesti mažas įmones ir startuolius išspręsti tas problemas naudojant atvirus duomenis (Barcelona lyderiauja duomenų atvėrimo klausimu Europos mastu).

Procesas prasideda nuo problemų identifikavimo- kiekviena savivaldybės organizacija turi identifiuoti pagrindines 5 problemas. Problemų identifikavimo metu yra labai svarbu įvertinti, ar yra su problema susiję duomenys- kartais jų nėra viešajame sektoriuje, bet juos gali turėti privačios kompanijos. Išgryninus aiškią ir savivaldybei ypač aktualią problemą yra skelbiamas konkursas- kviečiama teikti pasiūlymus, kaip naudojantis duomenimis tą problemą galima išspręsti. Pagrindinis prizas - atrinkto pasiūlymo produkto vystymo finansavimas naudojant viešojo sektoriaus duomenis pusę metų. Pusmečio pabaigoje įvertinamas rezultatas, produktas perduodamas savivaldybės problemai išspręsti, o įmonė gali komercializuoti produktą rinkoje, nes būna jį išbandžiusi (validated).

Pirmojo Open Data Challenge metu (2018 m. pabaiga) kaip svarbiausia problema buvo identifiukuotas transporto judėjimas- Barcelona susiduria su didelio oro užterštumo nuo transporto problema. Pasirinkta spręsti e-komercijos paskutinės mylios tiekimo klausimą (E-commerce last mile distribution) ir privačių automobilių patekimą ir miestą (didelė dalis mieste dirbančių žmonių gyvena gretimuose miestuose ir naudojami keliais, kurie šiuo metu yra privatūs ir mokami, tačiau artimiausiu metu ši sistema keisis). Šiam iššūkiui naudojami turimi duomenys iš kelių mokesčių stotelių.

Įvykus konkursui nuspręsta produkto vystymui pasirinkti ne vieną, o du startuolius, siekiant jų kolaboracijos ir dar geresnio rezultato. Šiuo konkrečiu atveju finansavimas skiriamas iš privačių kompanijų, kurioms priklauso užmiesčio keliai ir duomenys apie automobilių eismą juose, o procesą nuspręsta daryti ne 6, o 9 mėnesius.

Šaltinis: susitikimas su Open Data Barcelona komanda



DANIJA. GOVTECH DENMARK

Kopenhaga lyderiauja išmanaus miesto (Smart City) srityje nuo pat koncepto pradžios 2010 m. Viena iš pagrindinių sėkmės pavyzdžių- geros sąlygos pradėti iniciatyvas mažame mastelyje ir jas pilotuoti (start small and test). Miestas suteikė tam visą reikalingą infrastruktūrą- urbanistines laboratorijas, kuriose galima bendradarbiauti ir pilotuoti idėjas. Startuolių ekosistema taip pat buvo orientuojama taip, kad mažos įmonės gali siūlyti idėjas išmaniam miestui- todėl šiandien net dvi trečiosios visos išmanaus miesto industrijos yra mažos įmonės ir startuoliai.

Pagal Jungtinių Tautų analizę, Danija lyderiauja pasaulyje skaitmenizavimo srityje.

Nepaisant to, Danijos skaitmenizacijos ekspertai supranta, kad taip greitai vystanti technologijoms negalima sustoti ir privaloma mokytis integruoti naujas technologijas į viešojo sektoriaus paslaugas. Šiuo tikslu 2019 m. buvo įkurta Danijos GovTech iniciatyva. Pirmoji programa trunka vos keturis mėnesius, jos tikslas- sukurti produktą, kuris ne tik būtų pritaikomas viešajame sektoriuje, bet ir komercializuojamas tolimesnei plėtrai.

Šios iniciatyvos pagrindiniai žingsniai:

1. Pateikiami penki viešojo sektoriaus iššūkiai ir atidaroma registracija komandoms, aplikuojančioms išspręsti vieną iš šių problemų (balandžio mėn. pradžia);
2. Pasiūlymų atranka (balandžio mėn. pabaiga);
3. Dizaino etapas, kuriame atrinktos komandos konsultuojasi su verslo mentorais ir vysto savo pasiūlymą (gegužė- birželis);
4. Idėjos pristatymai ministerijai (birželio vidurys)
5. Verslo galimybių identifikavimas Danijoje ir tarptautinėje rinkoje (liepa).

Pirmieji pasirinkti viešojo sektoriaus iššūkiai:

1. Etinis duomenų panaudojimas: kaip naujos technologijos gali padėti sukurti geresnę duomenų naudojimo etiką ir kaip tai gali pridėti komercinės vertės Danijos įmonėms?
2. Kaip technologijomis paskatinti elektroninių faktūrų naudojimą?
3. Kaip technologijomis galima peržiūrėti pastatuose esančias vamzdžių ir kt. instaliacijas siekiant identifikuoti nesaugius atvejus?
4. Kaip naudojantis technologijomis sukurti naujus sprendimus pastatų aukštų planų peržiūrai?
5. Kaip technologijomis padaryti vandens ir atliekų procesą labiau efektyvų, naudojant esamus duomenis?

Komandoje yra trys atsakingi asmenys: du yra PUBLIC rizikos kapitalo įmonės, kuri finansuoja projektą, atstovai ir vienas atstovas iš Danijos Verslo ir industrijos ministerijos (Ministry of Business and Industry), kuris vadovauja darbo grupei ministerijos viduje.

Challenges.dk

Taip pat danai iššūkiams turi atskirą interneto svetainę - challenges.dk. Joje viešasis sektorius, privatus sektorius, akademija nuo 2017m. skelbia iššūkius, kuriems ieško sprendimų, pateikia visą reikalingą medžiagą, aprašo atrankos kriterijus ir apdovanoja geriausius pasiūlymus.

Danai aiškiai apibrėžia pagrindinius iššūkio aprašymo kriterijus:

- aiškus ir labai konkretus problemos įvardinimas;
- geras prizas dalyvių motyvacijai;
- aiškūs atrankos kriterijai;
- gera komunikacijos strategija;
- aiškus teisinės aplinkos įvardinimas dalyvavimo sąlygose, ypač jei iššūkį teikia viešojo sektoriaus organizacija.

Danijos top 10 GovTech iniciatyvų:

Archii yra dirbtiniu intelektu grįstas dokumentų asistentas, kuris padeda identifikuoti ir rūšiuoti organizacijos dokumentus.

Blockshipping - tai globali blockchain technologija grįsta krovinių konteinerių dalinimosi platforma.

Planday yra išmani kolaboracijų platforma, kuri leidžia surasti darbuotojus konkrečiam projektui.

Corti naudoja dirbtinį intelektą siekiant identifikuoti pagalbos skambučius ir tiksliau į juos atsakyti, pavyzdžiui atpažinti širdies smūgio atvejus.

Labster yra 3D virtualios laboratorijos mokymosi platforma vyresnių klasių ir universitetų studentams.

NordSense naudoja mažų kaštų ir aukštos kokybės optinius sensorius siekiant optimizuoti atliekų tvarkymą.

Liva Healthcare yra skaitmeninė platforma skirta pacientams, kuriems reikalingas gyvenimo būdo keitimas.

Monsenso yra inovatyvių technologijų įmonė, kurianti psichinės pagalbos įrankius.

Peergrade - tai nemokama platforma internete, kurios pagalba studentai gali gauti kokybiškesnį grįžtamąjį ryšį.

Portchain tai koordinacijos sprendimas uostų skambučiams mažinantis laiko ir finansinius kaštus.

Šaltinis <https://govtechprogram.dk/#EN>



IZRAELIS. DIGITAL INNOVATION CHALLENGES

Izraelyje GovTech startuolių rinka greitai auga. Digital Israel prieš 4 metus pradėjo iniciatyvą, skirtą sujungti viešąjį sektorių su startuoliais siekiant inovatyvių skaitmeninių sprendimų. Šiandien jie vykdo skaitmeninių inovacijų iššūkių seriją (Digital Innovation for Public Sector Challenges), kurios rėmuose startuoliai kviečiami teikti skaitmeninius pasiūlymus viešojo sektoriaus iššūkiams.

Dabar vykstantis iššūkis prasidėjo 2019 m. vasario mėn, pirmas etapas baigiasi balandžio mėn, antras- rugsėjo mėn.

Iniciatyvos tikslas- padėti jauniems verslininkams išspręsti viešojo sektoriaus problemas naudojant inovatyvius sprendimus ir vystyti verslą.

Skiriamas finansavimas:

- projektams, kurių vertė iki 300 tūkst. Nis (apie 70 tūkst Eur.) skiriama iki 80% finansavimo;
- projektams iki 4 mln. Nis (apie 977 tūkst. Eur) - iki 50% finansavimo.

Finansavimas skiriamas iki 12 mėn. Tai reiškia, kad projektų autoriai turi numatyti papildomą investicijų pritraukimą.

Iniciatyvų atrankos kriterijai:

- produkto ar technologijos inovatyvumas, privalumai lyginant su kitais esamais sprendimais, R&D plano įvertinimas ir galimybė įgyvendinti esmines gaires pilotinio projekto metu;
- komanda: susijusios patirties turėjimas;
- verslo planas: konkretaus verslo plano turėjimas, R&D komercializavimo planas realiame laike, galimybė gauti finansavimą;
- įgyvendinamumas viešajame sektoriuje;
- socialinis poveikis: aiškus socialinio poveikio įvertinimas.

Šaltinis <https://innovationisrael.org.il/en/program/digital-innovation-public-sector-challenges>

JUNGTINĖ KARALYSTĖ. GOVTECH CATALYST

Jungtinė Karalystė (JK) yra viena iš GovTech lyderių pasaulyje. Pagal Public (2018) atliktą tyrimą, Jungtinės Karalystės GovTech rinkos dydis pasieks net 20mlrd. svarų iki 2025 metų, o šiuo metu GovTech galima palyginti su FinTech – šios abi rinkos sudaro 6.6 mlrd svarų. Jungtinėje Karalystėje veikia nemažai privataus kapitalo fondų, o nuo 2013 iki 2015 metų privataus kapitalo sandorių vertė GovTech srityje augo net 189% (PwC, 2015). GovTech startuolių skaičius taip pat yra matuojamas šimtais. Visa tai – nuoseklios skaitmenizacijos politikos dėka, kuri prasidėjo dar 1997.

2017 metais buvo paskelbtas GovTech fondo sukūrimas ir GovTech Catalyst schema, kurios pagalba bus skirta 20 mln. svarų skatinti startuolius ir SVV kurti inovatyvius sprendimus viešojo sektoriaus iššūkiams spręsti.

GovTech fondas

20 milijonų svarų GovTech fondas yra paskirstomas per GovTech Catalyst konkursus. Už šią sumą tikimasi surengti 15 konkursų. Šio fondo lėšos yra skiriamos iš „National Productivity and Investment Fund“, moksliniams tyrimams ir plėtrai skirtos dalies (iš viso sudaro £4.7 milijardų)

GovTech Catalyst

GovTech Catalyst tai tarpinstitucinė programa, kuri siekia:

1. Sukurti iššūkių ir konkursų procesą, skirtą išorės tiekėjams, tokiems kaip inovatyvių technologijų kompanijos ir startuoliai, kurio pagalba jie būtų kviečiami kurti inovatyvius sprendimus
2. Būti centriniu informacijos punktu inovatyviems startuoliams, kuriantiems GovTech sprendimus

Ši programa siekia padidinti JK viešojo sektoriaus efektyvumą, produktyvumą bei skatinti GovTech rinkos plėtrą. Viešajam sektoriui tai yra galimybė atrasti kūrybiškų sprendimų savo veiklos ir politikos iššūkiams, gauti finansavimą inovatyvių sprendimų paieškai ir vystymui.

Pagrindiniai GovTech Catalyst etapai

1. Iššūkių pateikimas. Trukmė: apie 1 mėnesį

Viešojo sektoriaus organizacijos gali pateikti savo veiklos ar politikos įgyvendinimo iššūkį. Kriterijai:

- problema reikalauja inovatyvaus sprendimo;
- sprendimas padės pagerinti paslaugas arba sumažinti kaštus;
- nauda turi būti ne tik vienai organizacijai;
- organizacija turi būti pasiruošusi nusipirkti sprendimą.

2. Iššūkių atranka ir derinimas. Trukmė: apie 2 mėnesius

Iššūkių pasiūlymai yra įvertinami GovTech Catalyst komandos bei tarpinstitucinės grupės, o finalininkus patvirtina GovTech Catalyst Steering Committee.

3. Suorganizuojamas konkursas rinkai siūlyti sprendimus

Iššūkių savininkai organizacijose suorganizuoja konkursus bei atranka laimėtojus iš finalininkų sąrašo, kurį sudaro GovTech Catalyst komanda ir Innovate UK. Kiekvienas šio etapo laimėtojas gauna po **50 tūkst.** svarų toliau vystyti prototipą.

4. Kuriamas prototipas, vykdomas jo įgyvendinimas ir priežiūra. Trukmė: 3 mėnesiai

Šioje programos dalyje yra tiriamos pasiūlymo įgyvendinimo galimybės (techninės ir komercinės). Iššūkio savininkas padeda laimėtojams sukurti prototipą.

5. Prototipo įvertinimas

Priklausomai nuo iššūkio ir prototipo, galimai gali reikėti papildomų etapų ir finansavimo toliau vystyti produktą. Tai nusprendžia projekto savininkas. Tolimesniam projekto vystymui gali būti suteikiami papildomi **500 tūkst.** svarų.

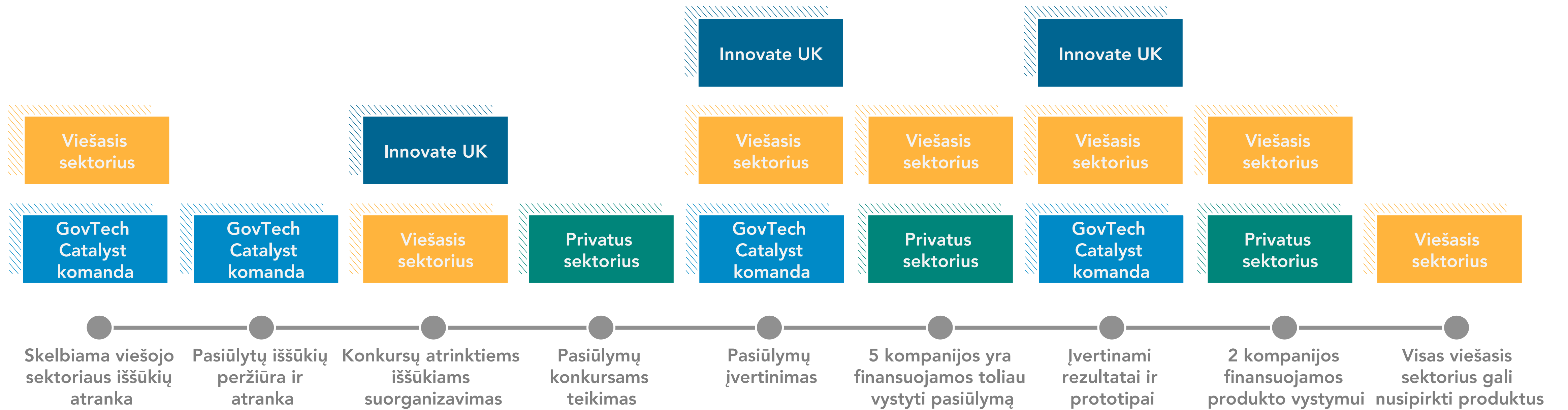
6. Produkto sukūrimas ir įgyvendinimas. Trukmė: apie 12 mėnesių

Šio etapo rezultatas – sukurtas, ištestuotas ir veikiantis produktas ar paslauga.

7. Inovacijos pirkimas ir naudojimas

Projekto savininkas organizacijoje turi skirti resursus išvystytą produktą nusipirkti. Intelektinė nuosavybė lieka konkurso laimėtojo rankose.

GOVTECH CATALYST PROCESAS



Pagrindiniai GovTech Catalyst dalyviai:

GovTech Catalyst komanda:

GovTech Catalyst komanda 1) organizuoja iššūkių konkursą, padeda atrinkti geriausius iššūkius ir pasiūlymus, bei įvertinti prototipus, 2) užtikrina tikslų ir punctualų finansavimo pervedimą iš GovTech fondo 3) koordinuoja suinteresuotas šalis. Komandą sudaro iki 10 žmonių. Detalesnė struktūra pavaizduota dešinėje.

GovTech Catalyst Steering Group:

Ši grupė 1) sprendžia, kurios GovTech iššūkius paskelbti, 3) sprendžia, kaip paskirstyti GovTech fondą, 3) Prižiūri ir atlieka stebėseną visos programos veiklos ir valdymo.

Projekto savininkai institucijose:

Projekto savininkai institucijose 1) organizuoja ir valdo savo GovTech Catalyst iššūkių konkursus, 2) organizuoja renginius iššūkiui viešinti (bent vieną), kuriuose detalai pristato problemą, 3) kuruoja laimėtojų projektus bei jiems padeda, 4) turi kompetencijų nuspręsti, ar reikia papildomo finansavimo ir tolimesnio produkto vystymo.

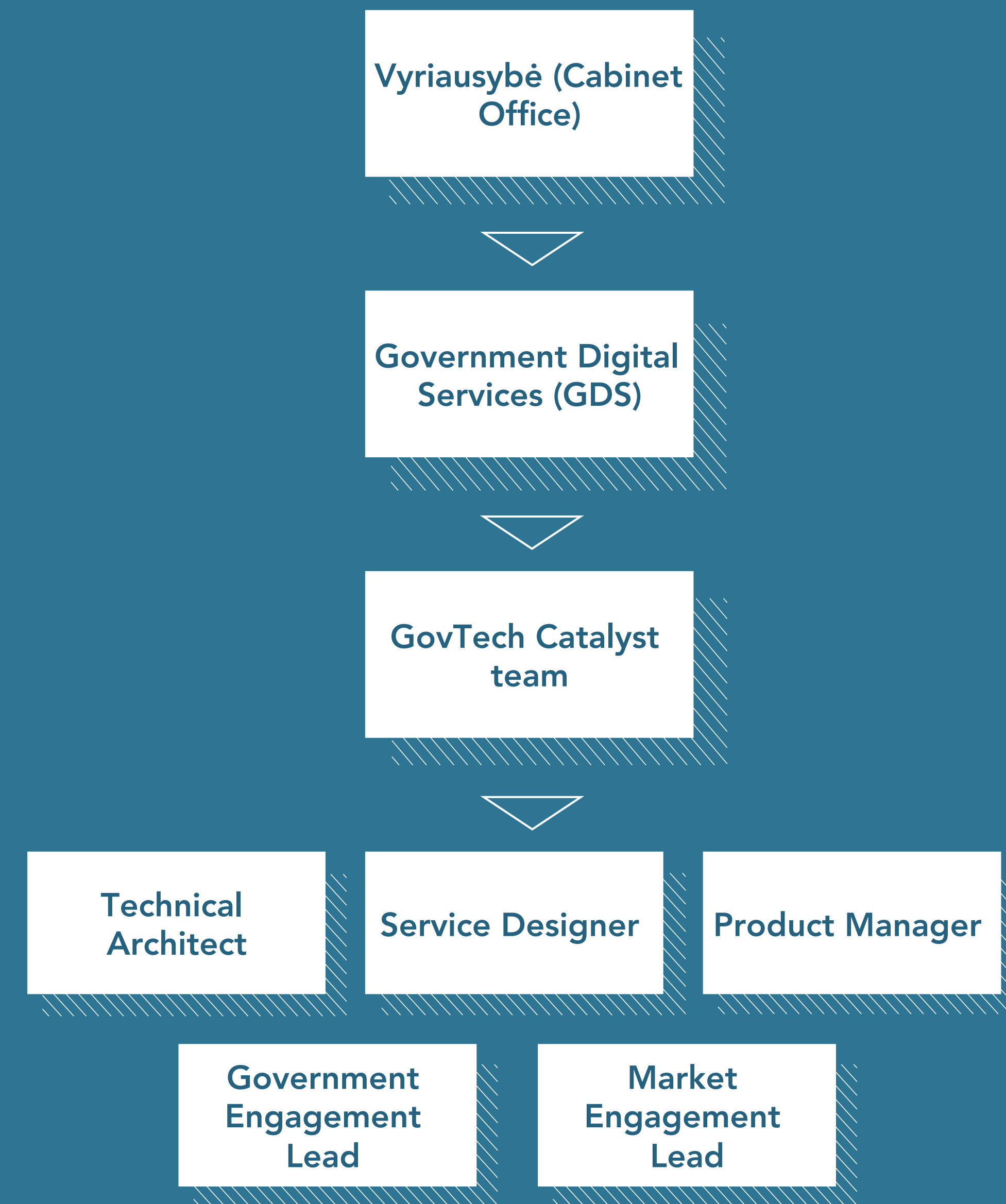
GovTech Catalyst rezultatai

Iš viso jau paskelbti **15** iššūkių. Pirmieji 6 iššūkliai sulaukė **270** aplikacijų iš privataus sektoriaus. **90%** siūlomų sprendimų buvo pateikti smulkaus ir vidutinio verslo atstovų,

Keli iššūkių pavyzdžiai:

1. Kovojimas su vienatve ir kaimo vietovių izoliacija
2. Eismo spūscijų sumažinimas
3. Gaisrininkų saugos ir veiklos gerinimas
4. Geresnis duomenų panaudojimas darant viešojo sektoriaus auditus
5. Per sieną gabenamos kontrabandos aptikimas ir greitas atpažinimas
6. Socialinių būstų sąlygų stebėseną naudojant sensorius
7. Pagreitinti naujų namų statybą naudojant erdvinius duomenis

Šaltiniai: Public (2017) State of UK GovTech Market; PwC (2016) GovTech: The power to transform public Services in the UK; <https://www.gov.uk/guidance/the-govtech-catalyst-challenge-process>



LENKIJA. GOVTECH POLSKA BETA

2017 m. Lenkijos prokurorų administracija pirmieji pradėjo ieškoti talentų ir sprendimų sėkmingoms GovTech iniciatyvoms. Jie surengė hakatoną, skirtą konkrečioms problemoms spręsti- rezultatai pranoko lūkesčius, buvo sukurtas konkretus skaitmeninis įrankis nusikalstamumui spręsti. Tokia sėkmės istorija paskatino Lenkijos Vyriausybę plėsti tokias sėkmingas iniciatyvas ir tam 2018 m. buvo įsteigta GovTech Polska.

Programos tikslas- sujungti viešąjį sektorių su inovacijų kūrėjais: MVĮ, startuoliais, akademijos atstovais ir finansuoti jų siūlomus sprendimus.

Pirmoji versija prasidėjo 2018 metų lapkričio mėnesį. Iki Lapkričio galo buvo skelbiami iššūkiai ir vyko konkursas jų sprendimams. Gruodį vyko atrankos, o nuo sausio prasidėjo prototipų vystymas.

GovTech Polska pasirinko penkis iššūkius pirmai (BETA) serijai. Kiekvienas iš jų priklauso skirtingai organizacijai, kuri skiria tam tikrą finansavimą ir laiką.

1. Kaip naudojantis technologijomis galima identifikuoti skaitmeninių įgūdžių kompetencijas Lenkijoje? Savininkas - Skaitmeninių reikalų ministerija (Ministry of Digital Affairs)
Biudžetas- 110 700 zlotų (apie 26 tūkst. Eur)
Laikas- 3 mėn.
2. Kaip panaudoti technologijas sprendžiant nelegalų sienų kirtimą ir kontrabandos įvežimą? Savininkas - Finansų ministerija (Ministry of Finance)
Biudžetas- 600 00 zlotų (apie 140 tūkst. Eur)
Laikas- 6 mėn.

3. Kaip naudojantis dirbtiniu intelektu sukurti paieškos sistemą administracijos duomenų bazėje? Savininkas - Verslo ir technologijų ministerija (Ministry of Entrepreneurship and Technology)
Biudžetas- 365 700 zlotų (apie 85 tūkst. Eur)
Laikas- iki 2019 III ketv. (apie 6 mėn.)
4. Kaip galima aptikti pervertintas sveikatos paslaugų kainas? Savininkas - Sveikatos ministerija (Ministry of Health)
Biudžetas- 300 000 zlotų (apie 70 tūkst. Eur)
Laikas- 4 mėn.
5. Kaip sutvarkyti miesto atliekų mokesčių sistemą naudojantis technologijomis? Savininkas - Swidnik miesto administracija
Biudžetas- 20 000 zlotų (apie 5 tūkst. Eur)
Laikas- iki 2019 kovo. (apie 3 mėn.)

Pagrindinis GovTech Polska iniciatorius- Lenkijos ministrų tarybos prezidentas M. Morawiecki. Iniciatyvą taip pat remia Google ir HugeThing (intensyvaus akseleratoriaus programa. Šiuo metu jos naujausia programa yra skirta užsieniečių kuriamiems startuoliams ar sprendimams Lenkijoje, taip skatinant jų integraciją).

Šaltinis <https://govtech.gov.pl/en>

NAUJOJI ZELANDIJA. LIGHTENING LAB GOVTECH

Naujojoje Zelandijoje nuo 2018 metų šalyje pradėjo veikti GovTech akseleratorius Lightning Lab GovTech, populiarumo sulaukia GovTechTalent Graduate programa, o šios srities entuziastai yra susibūrę į bendruomenę pavadinimu GovTech World.

„We believe that ‘GovTech’ is New Zealand’s differentiator within the digital economy.“

- teigė GovTech World įkūrėjas Nick Gerritsen

Lightening Lab GovTech

Tai yra akseleratorius, organizuojamas Creative HQ. Jie organizuoja daug akseleratorių verslui, o jų motininė organizacija – Vellingtono regioninės plėtros agentūra (WEDA). Šios programos tikslas - suteikti galimybę viešajam sektoriui suprasti ir pasinaudoti inovatyviais sprendimais, bendradarbiauti su privačiu sektoriumi, kelti kompetencijas ir prisidėti prie inovacijų kultūros.

Procesas:

1. Skelbiama galimų projektų iš viešojo sektoriaus atranka. Trukmė: 1.5 – 2 mėn. Komanda padeda apsibrėžti problemą ir projekto galimybes.

2. Atrenkami ir paskelbiami projektai. Kriterijai projektams atrinkti: skuba, poveikis, galimybė finansuoti projektą po akseleratoriaus pabaigos, aiškus savininkas viešojo sektoriaus institucijoje, laisva komanda galinti

pilnu etatu Wellingtone dirbti. Atrinktos komandos turės sumokėti 50 000 NZ dolerių (apie 30 000 eur) mokestį. Pirmasis Lightning lab turėjo 12 projektų.

3. Dalyvaujama Lightning Lab GovTech Bootcamp.

Trukmė: vienos savaitės intensyvūs mokymai prieš akseleratorių.

4. Akseleratorius. Trukmė: 3 mėn. Dirbama komandomis po 3-4 žmones, kurios gali būti vien iš viešojo sektoriaus, arba Creative HQ gali surasti ekspertus arba visą komandą iš privataus sektoriaus. Komandoms yra suteikiama vieta darbui, pagalba iš mentorių ir ekspertų. Naudojamosi Creative HQ metodologijomis ir darbo būdu. Pirmasis mėnesis yra skirtas problemos nustatymui (problem discovery), antrasis – dizainui (design), trečias – prototipui ir pardavimui (prototype and pitch).

5. Dalyvaujama demonstracijų dienoje (demo day).

Komandų tikslas – užsitikrinti tolimesnį finansavimą ir įgyvendinimą.

Kitos iniciatyvos:

1. GovTechTalent Graduate programa – tai studijas baigusių absolventų 24 mėnesių programa, kurioje atliekamos 3 rotacijos skirtingose viešojo sektoriaus agentūrose dirbant su GovTech.

2. GovTech World grupė – tai entuziastų susibūrimas, kurį remia ir viešojo sektoriaus organizacijos, kurio tikslas yra skatinti viešojo ir privataus sektoriaus bendradarbiavimą GovTech srityje.





PORTUGALIJA. GOVTECH

Portugalija, dažnai įvardijama kaip viena iš draugiškiausių šalių startuoliams, pritaikė GovTech šiek tiek kitokioms problemoms spręsti nei kitos valstybės. Vietoj to, kad siektų inovatyvių sprendimų bet kokiems viešojo sektoriaus iššūkiams, Portugalijos GovTech iniciatyva rėmė inovatyvius produktus ir paslaugas, kuriuos sukūrė startuoliai spręsdami vieną iš 17 Jungtinių Tautų Darnaus Vystymosi Tikslų (DVT).

2018 metais įvyko pirmasis tokio tipo konkursas Portugalijoje. Iš viso buvo pateikta 113 aplikacijų per tris savaites. Sulaukus tokio pasisekimo buvo nuspręsta tokį konkursą organizuoti ir toliau.

GovTech konkursas buvo organizuojama AMA – The Administrative Modernization Agency, arba administracijos modernizavimo agentūra, kuriai galias suteikia ministrų tarybos prezidiumas (the Presidency of Council of Ministers).

Konkurso eiga:

1. Startuoliai arba individualūs piliečiai galėjo teikti konkursui jau veikiančią prototipą, kuris sprendžia vieną arba kelis DVT.
2. Pasibaigus aplikacijų periodui, geriausius prototipus balsavimo būdu, naudojant blockchain technologiją, rinko piliečiai. Buvo atrinkti 6 finalininkai.
3. Iš 6 finalininkų buvo išrinkti trys laimėtojai. Juos rinko žiuri, sudaryta iš 45 narių. Laimėtojai gavo 30 000 eurų, kontraktą su viešuoju sektoriumi toliau vystyti produktą, vietą nacionaliniame inkubatoriuje, pagalbą tarptautinei plėtrai, bilietų paketą į prestižinę Web Summit.

Laimėtojai:

- INFORMAT – robotinė sistema su iš dalies autonomine veikla, skirta miškų priežiūrai;
- Healthy Life for All – naudoja „Salicornia“ siekiant sumažinti druskos vartojimą;
- Bio2Skin – medicininė kibi medžiaga padedanti nuo odos sužalojimų.

Šaltiniai: <https://govtech.gov.pt>;

<https://www.public.io/lisbon-top-10-govtech-startups/>;

<https://portugalstartups.com/2018/10/portugal-govtech-blockchain-finalists/>

SINGAPŪRAS. THE GOVERNMENT TECHNOLOGY AGENCY (GOVTECH)

Siekiant pozicionuoti save kaip inovatyvią valstybę ir toliau vystyti Smart Nation konceptą, 2016 metais Singapūro viešajame sektoriuje buvo suformuota Government Technology Agency - GovTech.

GovTech agentūra atlieka pagrindinį vaidmenį Singapūro viešojo sektoriaus skaitmeninėje transformacijoje. GovTech dirba kartu su kitomis viešojo sektoriaus institucijomis, ir kuria bei taiko įvairias skaitmenines paslaugas ir produktus. Agentūra yra atsakinga už Smart Nation platformų ir kitokių sprendimų kūrimą. Tad, lyginant su kitomis šalimis, GovTech iniciatyvos Singapūre dažnai yra vystomos viešojo sektoriaus viduje, pačioje GovTech agentūroje. Tačiau privataus sektoriaus, ypač smulkaus ir vidutinio verslo, piliečių įtraukimas į technologijų kūrimą išlieka vienu iš svarbiausių aspektų. 2016 metais net du trečdaliai visų IRT kontraktų laimėjo smulkaus ir vidutinio verslo atstovai. Taip pat GovTech agentūra pabrėžia piliečių įsitraukimo svarbą ir produktų kūrimą kartu su jų naudotojais.

GovTech agentūros tikslas – kelti vidines viešojo sektoriaus technologines kompetencijas ir ekspertizę šiose penkiose srityse:

1. Aplikacijų vystymas
2. Kibernetinis saugumas
3. Duomenų mokslas
4. Valstybės IT infrastruktūra
5. Sensoriai ir IoT

1-a iš 148
šalių pagal World Economic Forum Global Information Technology Report

Iniciatyvos skirtos įtraukti privatų sektorių ir piliečius:

Ideas! Tai yra platforma skirta skelbti įvairių skirtingų viešojo sektoriaus agentūrų iššūkius. Ši platforma pagrįde yra skirta piliečiams, kurie gali dalyvauti skelbiamuose konkursuose ir laimėti prizus. GovTech agentūra suteikia tik platformą, tačiau konkursus vykdo ir valdo pačios agentūros.

InnoLeap. Ideas! platformos kontekste, GovTech agentūra daro „Call for Ideas“, „Call for Solution“, „Call for Co-innovation partners“, kur kviečia ir privatų verslą kurti sprendimus. Taip pat yra daug gyvai organizuojamų bendradarbiavimo galimybių. „**Sharing days**“ yra skirtos kelti žinias apie besivystančias technologijas. Jų metu tyrimų centrai, aukštojo mokslo institucijos pristato tam tikras technologijas, yra skiriamas laikas ir konsultacijai.

Teminės dirbtuvės – čia atvyksta daug technologijų kompanijų, kurios gali parodyti savo produktus konkrečioje srityje. Kiekviena dalyvaujanti organizacija turi atsinešti savo problemą, kurios yra diskutuojamos kartu su technologijų kompanijom ir aptariami galimi pilotai ir bendradarbiavimas. „**Clinics**“ – organizuojamos siekiant geriau suprasti agentūros problemą, dar prieš sujungiant juos su partneriais. Tuomet gali būti organizuojami **hakatonai**.

Studentai. GovTech agentūra bendradarbiauja su 300 studentų, suteikdami jiems darbo patirties technologijų srityje. Siekiama, kad per kursus, seminarus, konkursus,

paskutinių metų projektus ir praktikas studentai įgytų žinių kibernetinio saugumo, duomenų analizės, daiktų interneto, išmanaus miesto plėtros srityje. GovTech agentūros komanda bendradarbiauja su kitomis viešojo sektoriaus agentūromis, padeda jiems suprasti kokias technologines problemas jie turi, ir tuomet perduoda tas problemas universitetams. Siekiant skatinti technologijų talentus viešajame sektoriuje, Singapūras taip pat turi **The Smart Nation Scholarship, Technology Associate Programme.**

Smart Nation Fellowship Programme. Šia programa yra siekiama pritraukti jau patyrusius ir daug pasiekusius duomenų mokslininkus, inžinierius, programinės įrangos kūrėjus, dizainerius ar mokslininkus praleisti 3 – 6 mėnesius viešojo sektoriaus agentūroje. Siekiama pasinaudojant ekspertų patirtimi, kartu sukurti skaitmeninius sprendimus konkrečioms problemom spręsti. Galima prisijungti spręsti jau GovTech apibrėžtą problemą, arba siūlyti savo.

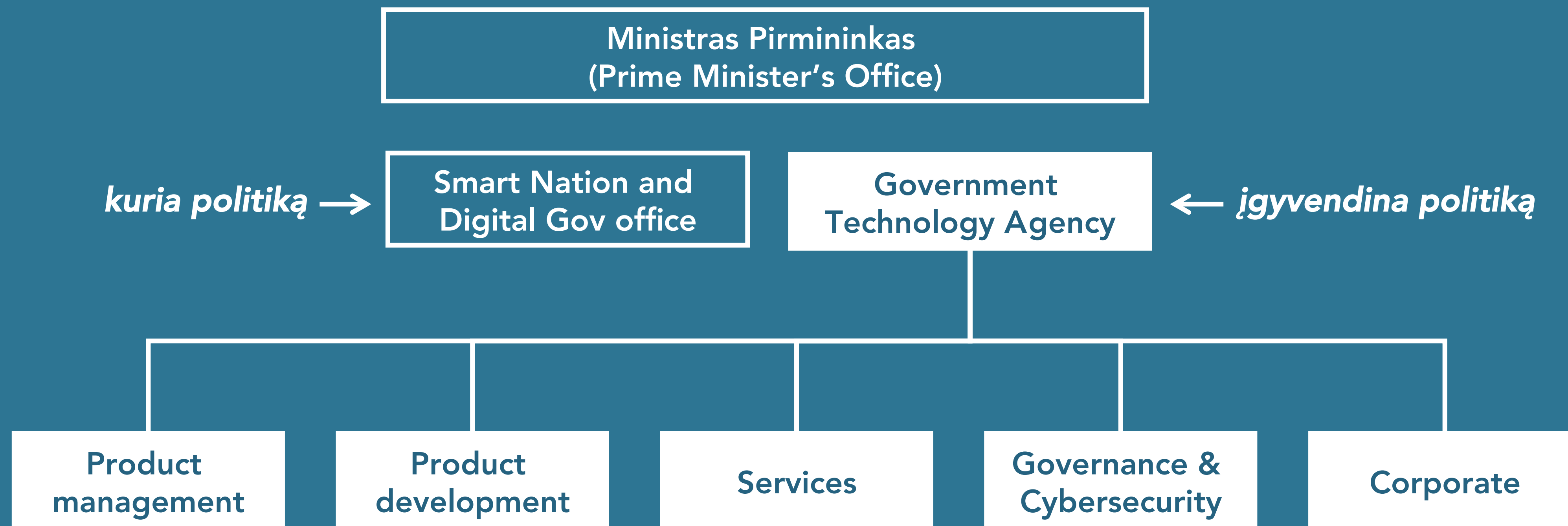
GeekOut. Tai penkių dienų intensyvus „bootcamp“ skirtas studentams. Jame yra siekiama suteikti daugiau žinių apie 5 pagrindines GovTech sritis. „Bootcamp“ metu yra ne tik mokomasi, bet ir suburiamos komandos kartu sukurti praktinius sprendimus viešojo sektoriaus problemoms.

Šaltiniai:

<https://www.tech.gov.sg/>

https://apolitical.co/solution_article/singapore-bolsters-student-skills-tackle-tech-talent-shortage/

GOVERNMENT TECHNOLOGY AGENCY (GOVTECH): STRUKTŪRA



ŠKOTIJA. CIV TECH 4.0

CivTech kūrimas prasidėjo nuo klausimo, kaip startuoliai, investuotojai ir piliečiai įsitraukia į IT sritį viešajame sektoriuje (analizė ir interviu truko 6 savaites). Pagrindinė paaiškėjusi problema- mažos įmonės ir startuoliai su viešuoju sektoriumi nieko bendro neturi, nes neturi pakankamai resursų dalyvauti viešuosiuose pirkimuose. Taip pat- labai detalios techninės specifikacijos užkerta kelią inovacijoms, nes tokiu būdu viešasis sektorius pats įvardina norimą sprendimą, tačiau nebūtinai viešasis sektorius turi kompetencijų aprašyti inovatyviausią sprendimą. Taip iniciatyvos vadovams kilo idėja: kas gali būti techninių specifikacijų priešingybė? Kas galėtų skatinti atvirą ir į lankstų rezultatą orientuotą procesą? Kaip įtraukti į procesą piliečius, mažas įmones, startuolius ir investuotojus?

Taip prasidėjo CivTech iniciatyva, įkurta Edinburge 2015 m. Jos autoriai pirmiausia kreipėsi į Škotijos viešojo sektoriaus iniciatyvas siekdami išsiaiškinti pagrindinius jų iššūkius, o tada kvietė į vieną erdvę tiek problemos savininkus, tiek startuolius, tiek piliečius tas problemas spręsti.

Nuo CivTech įkūrimo šiandien (2019 m.) vyksta jau ketvirta iššūkių serija. Pirmosios iššūkių serijos metu problemos ir sprendimai buvo labiau orientuoti į viešojo sektoriaus vidų (GovTech), šiandien iniciatyva stengiasi kuo labiau įtraukti piliečius, kurie taip pat gali dalyvauti problemų / iššūkių teikime ir sprendime (CivTech). CivTech komandoje šiandien dirba 8 žmonės.

CivTech Inovacijų kūrimo procesas (Innovation Flow)

Inovacijų procesas skirstomas į dvi grupes: procesas viešajam sektoriui (iššūkių tiekėjams) ir dalyviams (startuoliams, mažoms įmonėms, piliečiams).

Viešojo sektoriaus organizacijos ne tik teikia problemas- jos taip pat yra vienos iš pagrindinių finansavimo šaltinių. Tam, kad organizacija galėtų dalyvauti procese, ji turi sumokėti dalyvio mokestį- 26 tūkst. svarų, už kuriuos vyksta dalyvavimas akseleratoriuje ir produkto gavimas, o organizacija gauna Challenge Sponsor statusą. Taip pat labai svarbu, kad viešasis sektorius turėtų atitinkamus duomenis, jei to reikalauja jų iššūkis.

Proceso pagrindiniai žingsniai

1. Iššūkio įvardinimas (Challenge Definition Launch)

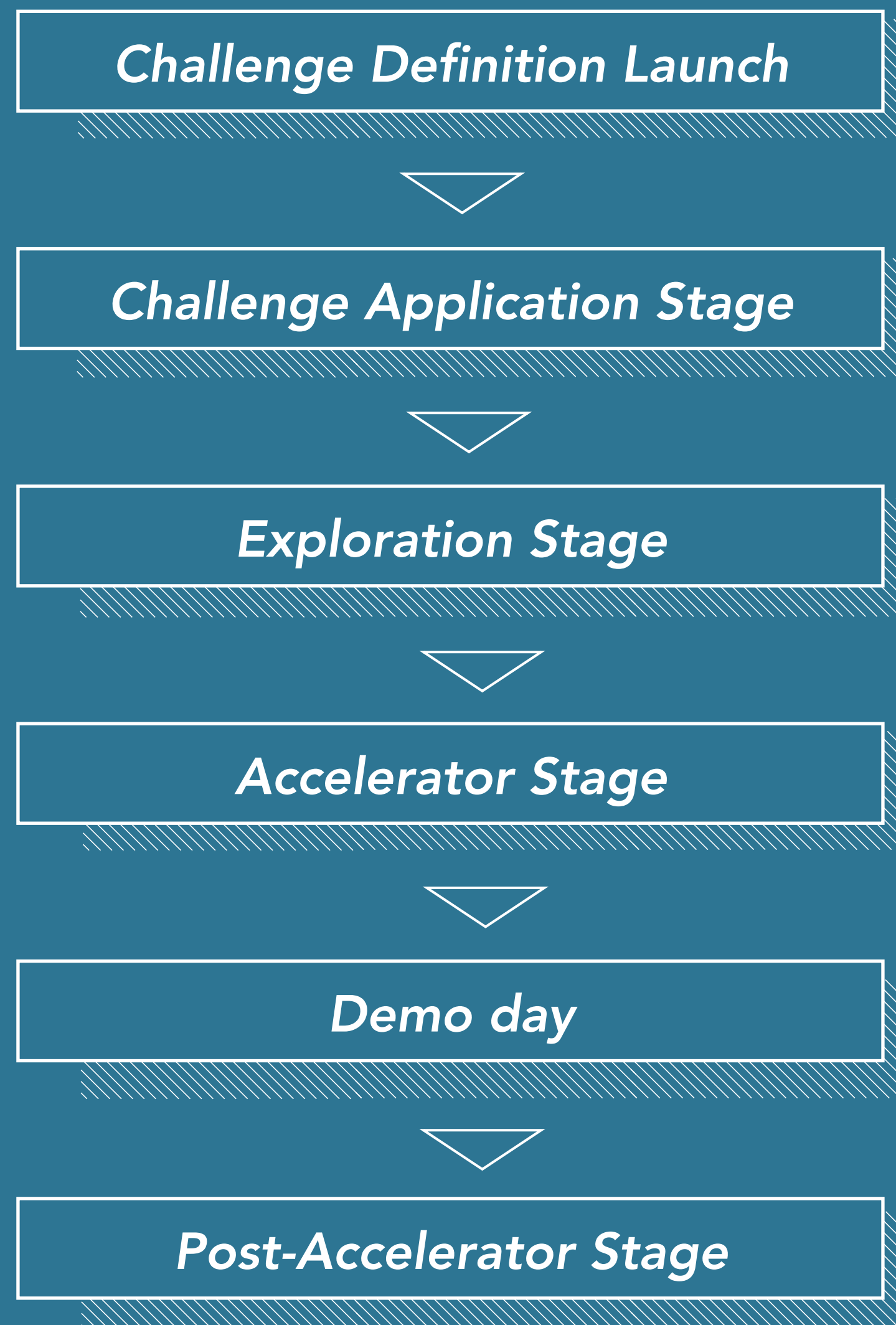
CivTech padeda organizacijoms įsivardinti problemas (bet ne sprendimus), kuriuos paverčia į iššūkius, taip pat supažindina su pirkimų tvarka.

Iššūkis paprastai tariant yra problema, kurią viešasis sektorius norėtų išspręsti. Viešasis sektorius tą problemą formuoja atviru klausimu (ar gali būti sprendimas šiai problemai? Koks technologinis sprendimas gali būti jai pritaikytas?). Tokiu būdu iššūkis skatina inovatyvius sprendimus.

Iššūkis taip pat turi būti labai konkretus. Jame negalima kalbėti apie milžiniškus infrastruktūrinius projektus, kurie reikalauja didelių komandų ir milžiniškų biudžetų. Priešingai- CivTech kviečia įvardyti konkrečias problemas, kurių išsprendimas padarytų pokytį viešojo sektoriaus paslaugų teikime piliečiams, tai reiškia, kad pagerintų visuomenės gyvenimą. Taip pat yra svarbu, kad konkretaus iššūkio sprendimas gali būti pritaikomas ne tik vienoje organizacijoje, bet gali būti išplėstas iki nacionalinio ar net globalaus lygio. Iššūkiams gali būti iš labai įvairių sričių- sveikatos, viešojo valdymo, apgyvendinimo, aplinkosaugos ir t.t. Labai svarbu, kad iššūkio autoriai galėtų įvardinti problemos kontekstą, kodėl tai yra svarbu, kokia nauda gaunama išsprendus šią problemą ir kas yra šios naudos gavėjai.

2. Iššūkių sprendimų atranka (Challenge Application Stage)

Paskelbiami iššūkiams ir skelbiamas konkursas jų sprendimams. Tai atviras procesas, kuriame gali dalyvauti bet kas- tiek jau įkurtos įmonės, tiek akademikai, tiek pavieniai asmenys. Tai gali būti žmonės su didele patirtimi viešajame sektoriuje, technologijose, arba priešingai- tai gali būti neturintys patirties, bet turintys stiprią idėją piliečiai. Kartu su iššūkio savininku yra įvertinamos visos paraiškos, ir atsirenkamos daugiausiai šešios komandos vienam iššūkiui. Tada atliekami interviu ir po jo pasirenkamos trys komandos kitam etapui.



3. Tyrimų etapas (*Exploration Stage*)

Šiame etape komandos dirba kartu su iššūkių savininkais, jo metu susipažįstama tiek tarpusavyje, tiek giliau analizuojama problema, potencialūs duomenys, kiti resursai. Šio etapo darbas komandoms jau yra apmokamas ir jis baigiasi pirminiais sprendimų pristatymais. Po jo atrenkamos komandos akseleratoriaus etapui.

4. Akseleratorius (*Accelerator Stage*)

Tai yra pagrindinė Inovacijų kūrimo proceso dalis- keturi mėnesiai greitam produkto vystymui. Komandos kartu su iššūkių savininkais susirenka CivTech studijoje ir kartu kuria produkto vertę, kuri yra tinkama tolimesniam vystymui.

Akseleratoriuje komandos dalyvauja pagal specialų kontraktą su Škotijos Vyriausybe ir gauna 20 tūkst. svarų finansavimą produkto vystymui. Svarbu, kad šiame etape komandos formaliai įsteigtų įmonę- taip lengviau pasirašyti bendradarbiavimo sutartį.

Akseleratoriaus tikslas- bendradarbiavimas, dalinimasis patirtimi, tarpdisciplininiai sprendimai. Taip pat didelis dėmesys skiriamas verslumo vystymui, potencialiam produkto komercializavimui. Akseleratoriaus metu vyksta dirbtuvės skirtingomis produkto vystymo temoms, kurių lankymas dalyviams yra privalomas.

5. Demo diena (*Demo day*)

Šiuo renginiu yra pabaigiama Akseleratoriaus programa. Į jį kviečiami visi, kam gali būti aktualūs sprendimai- ne tik iššūkių savininkai, bet ir kitos organizacijos, privačios įmonės, piliečiai, investuotojai. Šiame renginyje komandos pristato savo produktus, sukurtus akseleratoriaus metu. Taip pat jo metu komandos užmezga ryšius su potencialiais investuotojais.

6. Veikla pasibaigus akseleratoriui

Pasibaigus akseleratoriui iššūkių savininkai ir akseleratoriaus dalyviai turi galimybę bendradarbiauti toliau ir vystyti idėją. Dažnai po akseleratoriaus tarp problemų savininkų ir sprendėjų pasirašomi kontraktai tolimesniam bendradarbiavimui (iki 224 tūkst. svarų vertės).



Akseleratoriaus 3.0 pagrindiniai iššūkiai ir rezultatai

Iššūkis: Kaip padėti jauniems žmonėms kalbėti apie psichologines problemas ir kreiptis pagalbos?
(Iššūkio savininkas: NHS National Services Scotland, Stirling Council ir Healthcare Improvement Scotland)

Sprendimas: Voxsio - įrankis, kuris sujungia jaunus žmones su pagalba jiems patogiu būdu- per bendravimo platformas. Naudojant dirbtinį intelektą pokalbiai apie psichologinę būklę suteikia reikalingą ir saugią informaciją ir pagalbą.

Iššūkis: Kaip sukurti vieną centralizuotą vietą peržiūrėti ir kontroliuoti jų paliekamą skaitmeninį šėšėlį (digital footprint)?

(Iššūkio savininkas- Young Scot)

Sprendimas: Įrankis, kuris leidžia jauniems škotams susipažinti su duomenimis, kurie yra apie juos kaupiami ir pagalba siekiant tai kontroliuoti. Produktas pilotuojamas Young Scot platformoje, kuri turi 630 tūkst. naudotojų.

Iššūkis: Kaip panaudoti technologijas skatinant žmones leisti laiką gamtoje?

(Iššūkio savininkas- Scottish Natural Heritage)

Sprendimas: Oxido aplikacija leidžia naudotojui sukurti personalizuotas ir pažintines veiklas bet kur lauke. Ji skirta įvairioms amžiaus grupėms nepriklausomai nuo jų žinių apie gamtinę aplinką.

IŠVADOS. KAIP KITOS ŠALYS SKATINA GOVTECH IR KAS NULEMIA INICIATYVŲ SĖKMĘ?

GovTech – tai net 400 mlrd. dolerių galimybė startuoliams ir valstybėms. GovTech yra vis daugiau pagreičio ir investuotojų bei viso pasaulio Vyriausybės dėmesio pritraukianti rinka, savo dinamiškumu ir dydžiu dažnai prilygstanti dabar dažnai linksniuojamai FinTech. Tačiau GovTech ypatingas privalumas yra tai, kad jis generuoja ne tik ekonominę, bet ir aiškią socialinę vertę padėdamas visuomenei ir viešajam sektoriui būti inovatyvesniu.

Ši analizė apžvelgė, kaip GovTech yra skatinamas 9 šalyse ir miestuose. Pateiktuose pavyzdžiuose dažniausiai buvo sukurtos specialios komandos bei nauji procesai, skirti produktyvesniam viešojo sektoriaus ir privataus sektoriaus bei piliečių bendradarbiavimui. Kokios yra pagrindinės išvados ir pamokos kitoms šalims, siekiančioms skatinti GovTech?

1. Turėti atskirą komandą, kuri kuruotų GovTech procesus

Viešojo sektoriaus organizacinė struktūra dažniausiai neskatina inovatyvių sprendimų ar eksperimentavimo, todėl atskira komanda, kurios tai yra pagrindinė užduotis yra vienas iš svarbiausių elementų. Nors

dažnai tokios komandos nebūtinai pilnai organizuoja iššūkius, tačiau jos yra reikalingos kaip kompetencijų centras, galintis konsultuoti, atrinkti tinkamas problemas, padėti kitoms viešojo sektoriaus institucijoms išsigryninti tinkamas problemas, bendradarbiauti su startuoliais.

2. Kelti viešojo sektoriaus skaitmeninių kompetencijų lygį

Net ir turint pačius geriausius ekspertus GovTech komandoje, ji viena nepakeis viešojo sektoriaus inovacijų kultūros. Tam reikia organizuoti mokymus, dirbtuves, paskaitų ciklus visiems kitiems viešojo sektoriaus darbuotojams. Svarbu yra nuolatos rodyti inovacijų ir eksperimentavimo naudą, siekiant, kad didelė dalis viešojo sektoriaus darbuotojų taptų "inovacijų" čempionais savo organizacijoje.

3. Sukurti alternatyvas ilgiems viešųjų pirkimų procesams

Norint efektyvaus GovTech rinkos augimo, labai svarbu trumpinti ir lengvinti viešųjų pirkimų procesus, tuo pačiu kuriant labiau startuoliams pritaikytas alternatyvas, paremtas "Agile" principais. Tokiu būdu

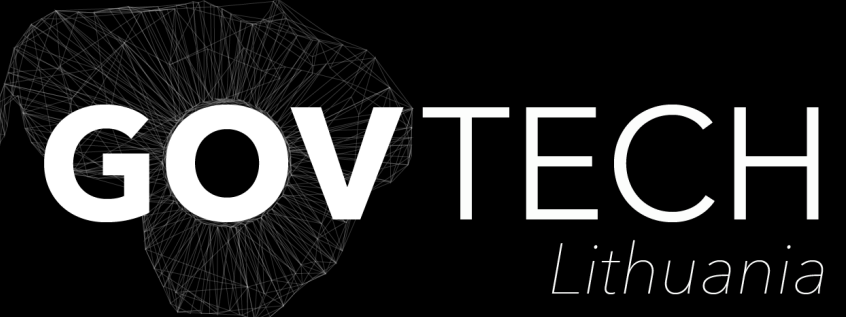
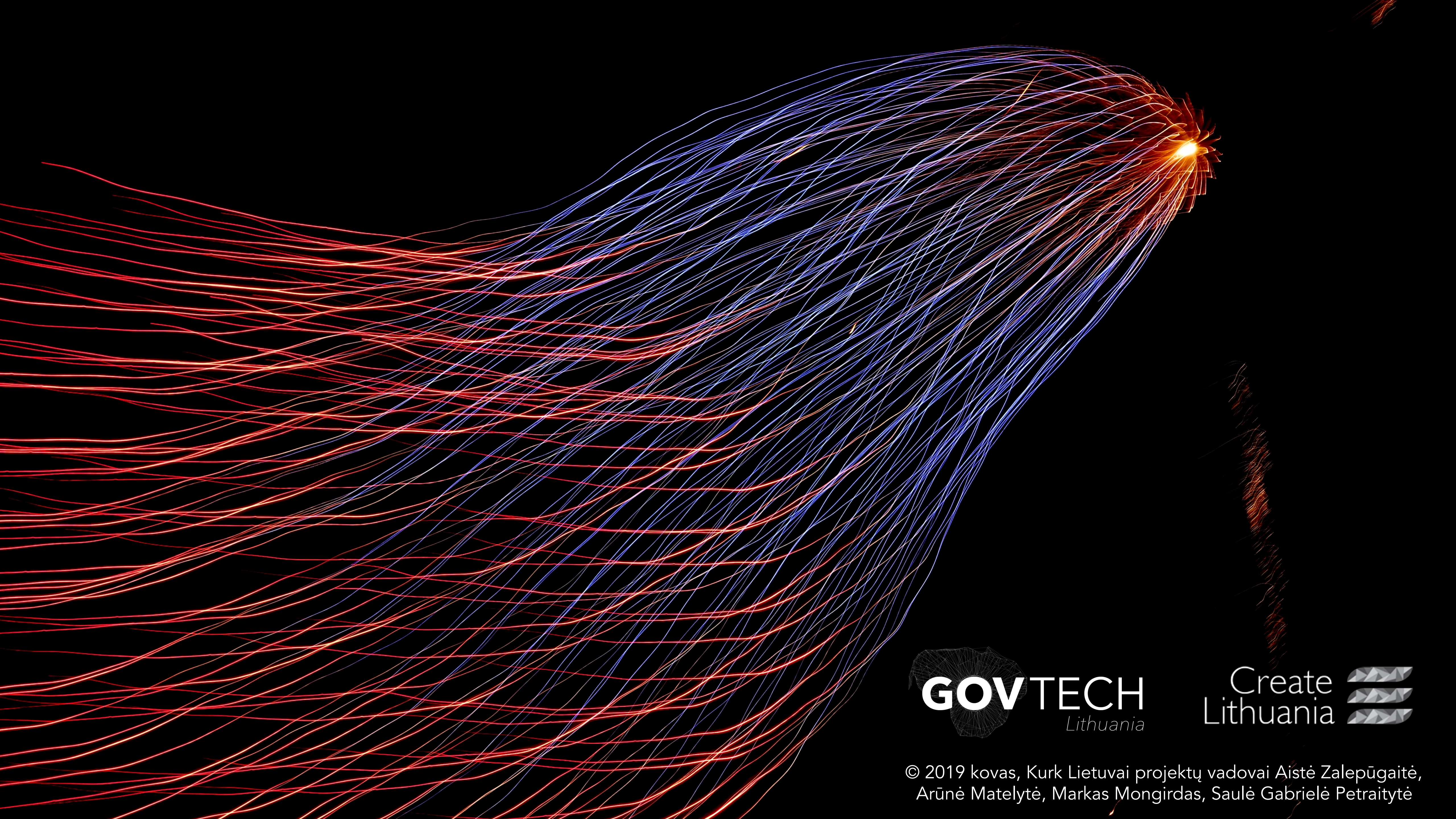
ir piliečiai bei jauni verslai galėtų svariau prisidėti prie viešojo sektoriaus inovatyvumo, bei viešasis sektorius galėtų mokytis inovacijų ir eksperimentavimo kultūros.

4. Įtraukti universitetus ir studentus į GovTech kūrimą

Siekiant užtikrinti pastovius ir kokybiškus talentų srautus tiek viešajame sektoriuje, tiek bendrai rinkoje, reikalinga aktyviai įtraukti ir studentus į GovTech produktų kūrimą. Dažnai tai daroma jiems suteikiant galimybę dalyvauti "iššūkių" konkursuose, organizuojant hakatonus ir panašiai. Taip pat akademijos įtraukimas užtikrintų, kad viešasis sektorius naudotųsi pačiomis naujausiomis technologijomis ir žiniomis.

5. Turėti tinkamą paskatų sistemą

Tam, kad įvairūs GovTech konkursai turėtų ilgalaikę naudą ir poveikį, reikia sukurti tinkamą paskatų. Viešojo sektoriaus agentūra (savininkas) turi investuoti finansinių arba laiko resursų tam, kad jaustų atsakomybę už projekto įgyvendinimą. Laimėjimas startuoliams turėtų užtikrinti, kad jie galės sėkmingai išvystyti produktus ir juos komercializuoti. Svarbu suteikti ne tik piniginį prizą, bet ir pagalbos bei mokymų sistemą.



© 2019 kovas, Kurk Lietuvai projektų vadovai Aistė Zalepūgaitė, Arūnė Matelytė, Markas Mongirdas, Saulė Gabrielė Petraitytė