

# EU-PROJEKTET IRIS TESTAR LÖSNINGAR FÖR EN SMARTARE STAD

2019-08-28

Av: Hållbar stad

**Begagnade batterier från elbussar som lagrar energi från solceller och spelet Minecraft som verktyg för medborgardialog med unga. I Johanneberg Science Park prövas lösningar för en smart och hållbar stad. Tillsammans med Utrecht och Nice driver Göteborg Lighthouseprojektet IRIS.**

– Detta är inte ett innovationsprojekt med helt nya lösningar utan ett demonstrationsprojekt, som visar upp och exemplifierar vad det är som går att göra. Mognadsgraden på de tekniska lösningarna ska vara högre än på innovationsnivå, med andra ord inte så långt kvar till implementering, säger Eva Pavic som är Site Manager på Johanneberg Science Park och har till uppgift att koordinera projektet i Göteborg.

Det femåriga EU-projektet IRIS går nu in på sitt tredje år. Syftet är att demonstrera nya lösningar för stadsutveckling inom energi, mobilitet, IKT (informations- och kommunikationsteknologi) och medborgarengagemang.

Johanneberg Science Park, som har arbetat med Smart Cities-frågor i sex år, nappade när Utrecht i Holland sökte partnerstad 2016 för en ansökan om att bli Lighthousestad. Med franska Nice blev det en trio, där Utrecht är huvudprojektägare. I IRIS-projektet finns också fyra följarstäder – Vasa i Finland, Alexandroupolis i Grekland, Santa Cruz de Tenerife i Spanien och Focsani i Rumänien – som ska kunna lära av de olika projekten som testas.

– Följarstäderna identifierar de lösningar som kan vara av intresse för deras egna städer eller deras regioner, säger Eva Pavic.

## Lösningar indelade i fem spår

Hela IRIS-projektet är indelat i fem spår, så kallade Transition Tracks. Följande projekt är några exempel på hållbara och smarta stadslösningar som man arbetar med.

Spåret *Smart Renewables and closed-loop energy positive districts*, fokuserar på förnybara energikällor och positiva energidistrikt. Ett exempel på smarta fossilfria energilösningar som testas och demonstreras är hur bostadskvarter kan få ut ett överskott av energi, som i sin tur kan levereras till andra byggnader och på så sätt utnyttja de fossilfria energikällor som redan finns i flödet.



Grafik: Johanneberg Science Park.

*Smart Energy Management and Storage for Grid Flexibility* handlar om energilagring och energistyrning. I projektet deltar bland annat fastighetsbolaget Riksbyggen med sex hus som producerar egen el genom solceller på taket. Andrahandsbatterier från el-bussar är installerade i husen och lagrar energi från solcellerna som kan användas tider på

dygnet när elanvändningen är högre.

Samma sex byggnader deltar även i spåret *Smart e-Mobility Sector*. I hyran ingår tjänsten och mobilitetskonceptet EC2B. Med en app kan de boende boka elbil, el-cykel, el-cykel med lastvagn och en elmoped som finns tillgängliga i huset.

- Tjänsten tillhandahåller inte bara fordon i fastighetsbolagets bestånd utan är även kopplad till de elbilspooler som finns i området. Förutom att hyresgästerna får låna el-fordon får de under en testperiod även tillgång till kollektivtrafiken.

Alla tre lighthousestäderna har som ambition att genom *City Innovation Platform* (CIP) tillhandahålla en digital plattform för att på sikt kunna dela data mellan städerna. På lokal nivå testar Göteborg stad *City Information Model*, CIM, som ska underlätta logistik i byggplanering för trafik och byggnader.



*Appen ERO används i spåret Citizen Engagement and Co-creation om medborgarengagemang. En app utvecklad av HSB/Chalmers där de boende i HSB Living Lab kan lära sig att styra sin energianvändning och vilken energikälla de använder för bättre hållbarhet. "Nudging" för ökad medvetenhet om konsumtionsbeteende och möjlighet till påverkan. Syftet är att se över om det kan skalas för ytterligare utveckling i fler boende. Foto: Johanneberg Science Park*

På sikt vill man även skapa smarta tjänster som underlättar för invånarna. Det är egentligen det en smart stad handlar om, menar Eva Pavic. I *Citizen Engagement and Co-creation* är frågeställningen hur staden kan förbättra sin medborgardialog och jobba bättre med de demokratiska processerna. För att engagera unga medborgare i utvecklingen av ett nytt område i Önnared, där nya bostäder och en skola ska byggas, tar man hjälp av spelet Minecraft. Parallellt arbetar staden internt med att utveckla verktyg som förbättrar medborgardialogen genom olika workshops. Dessutom kommer studenter på Chalmers att undersöka hur digitala verktyg kan användas för att engagera unga och medborgare.

- Medborgaraktiviteterna kräver lite längre processer. Även om mycket kan förbättras så har vi kommit långt i Sverige med medborgarengagemang och medborgardialog, i jämförelse med många andra länder i Europa.