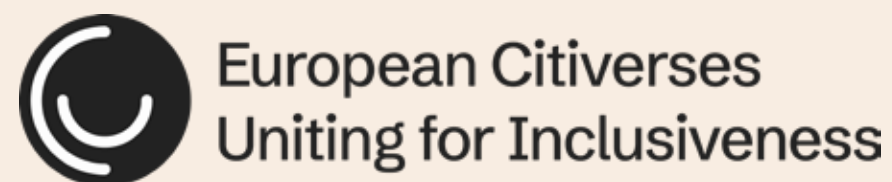
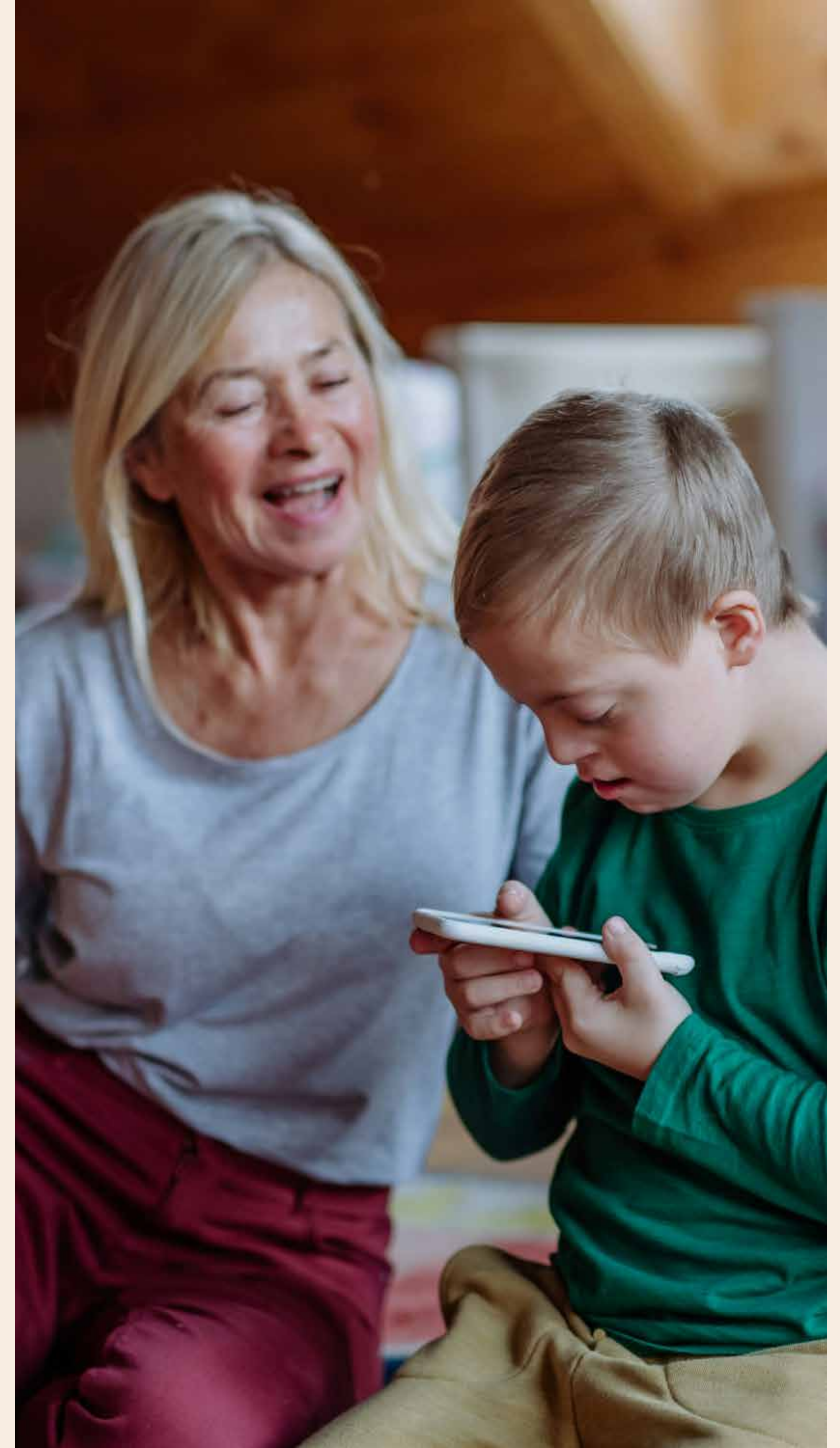


Jag vill åka dit nu!

Insikter om universell design kring Citiverse och digitala tvillingteknologier för mer inkluderande och tillgängliga stads- och evenemangsupplevelser.



Co-funded by
the European Union



Familjer med barn med funktionsnedsättning och/ eller olika diagnoser möter dagligen hinder i form av sensorisk överbelastning, komplex planering och andra trösklar som försvårar att delta i samhället på jämlika villkor.

I vår verksamhet tar vi ständigt del av dessa erfarenheter. Genom fördjupade insikter från familjer och nätverk med olika behov, identifierade vi en tydlig möjlighet att bidra till förändring.

Tänk om ny teknik kunde bidra till att sänka dessa trösklar och samtidigt främja ett samhälle där alla kan delta på lika villkor?


”Jag såg potential i hur digitala tvillingar och Citiverse-teknologi kan stötta familjer som i dag möter hinder och exkludering när de vill ta del av stadens aktiviteter.”

Jenny Lindström Beijar, grundare av Our Normal Association
- en ideell organisation som arbetar för inkluderande innovation för barn med funktionsnedsättning och deras familjer.

Innehåll

| | |
|---|----|
| Vad är ett Citiverse? | 5 |
| Vad är universell design? | 6 |
| European Citiverses Uniting for Inclusiveness | 7 |
| Hinder för lika tillgång och inkludering | 8 |
| Citiverses och digital tvilling-teknik | 17 |
| Möjlighetsområden | 18 |
| Fler röster från våra familjeintervjuer | 25 |
| Kontakt | 31 |



A young child with curly hair is covering their eyes with their hands, sitting on a man's shoulders. The child is wearing a dark blue jacket over a red shirt. The man's head is visible in the foreground, looking down at the child. The background is a blurred outdoor setting.

***”Vi behöver på något sätt bryta alla
sinnesintryck. Finns det en lekplats
i närheten? Är det dags att fylla på
med energi? Hur tar vi oss härifrån?
Var är det lugnare?”***

Intervju med en förälder till ett barn med NPF
(neuropsykiatrisk funktionsnedsättning).

Vad är ett Citiverse?

Ett Citiverse är en digital version av en stad som kombinerar realtidsdata, 3D-modeller och interaktiv teknik. Det kan beskrivas som ett virtuellt lager ovanpå den fysiska staden.

I ett Citiverse representeras byggnader, gator, trafik, tjänster och människors rörelser digitalt. Sensorer och data från den verkliga staden uppdaterar den virtuella motsvarigheten i realtid. Detta gör det möjligt för individer och organisationer att utforska, simulera och testa idéer på ett säkert sätt - innan de upplevs i verkligheten.

Ett Citiverse kan användas för stadsplanering, säkerhet, energianvändning och medborgarengagemang. Det kan i sin tur bidra till en ökad förståelse för hur en stad fungerar - och hur den kan utvecklas för att fungera bättre för alla.

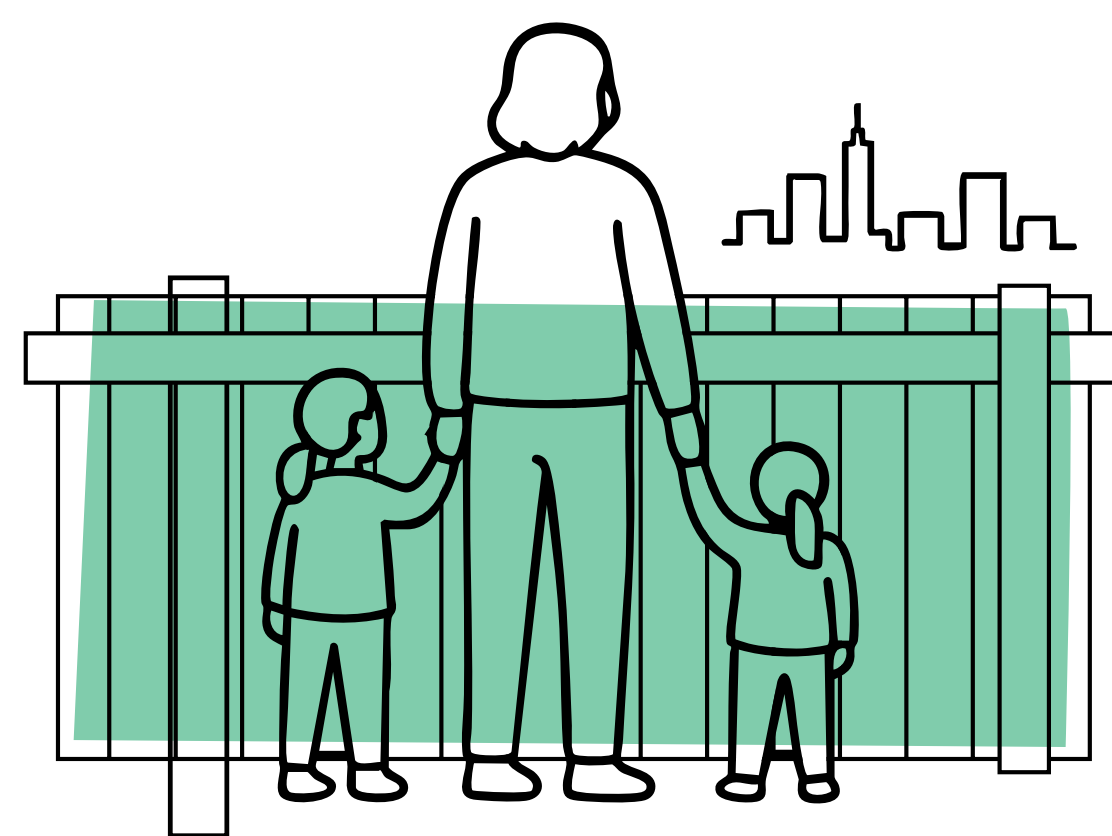
Samtidigt som ny teknik i allt högre grad stödjer fysisk tillgänglighet - exempelvis smarta trafikljus för personer med synnedsättning eller crowdsourcad data om rullstolstillgänglighet - finns fortfarande många områden att utforska.

Till exempel: Kan dessa tekniker även minska hinder för personer med kognitiva funktionsnedsättningar? Kan simuleringar stödja mer inkluderande orientering och vägledning? Kan tillgång till virtuella miljöer öka självständighet och delaktighet för alla medborgare?

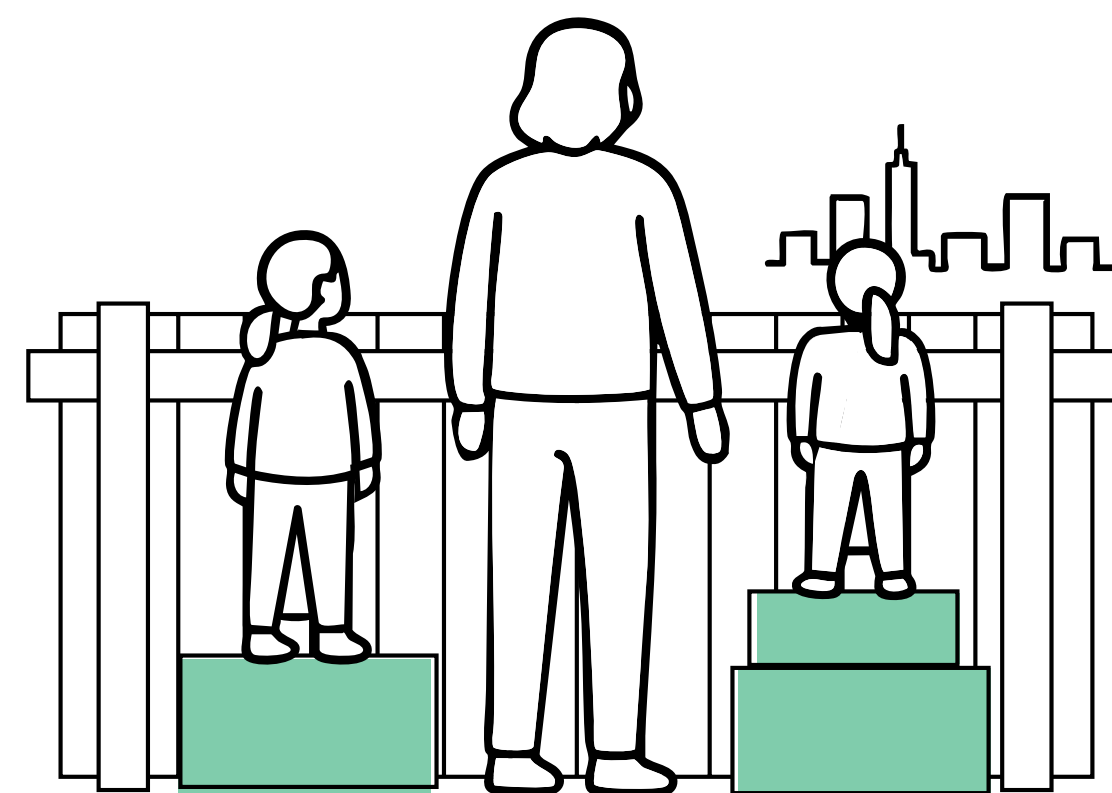


Vad är Universell design?

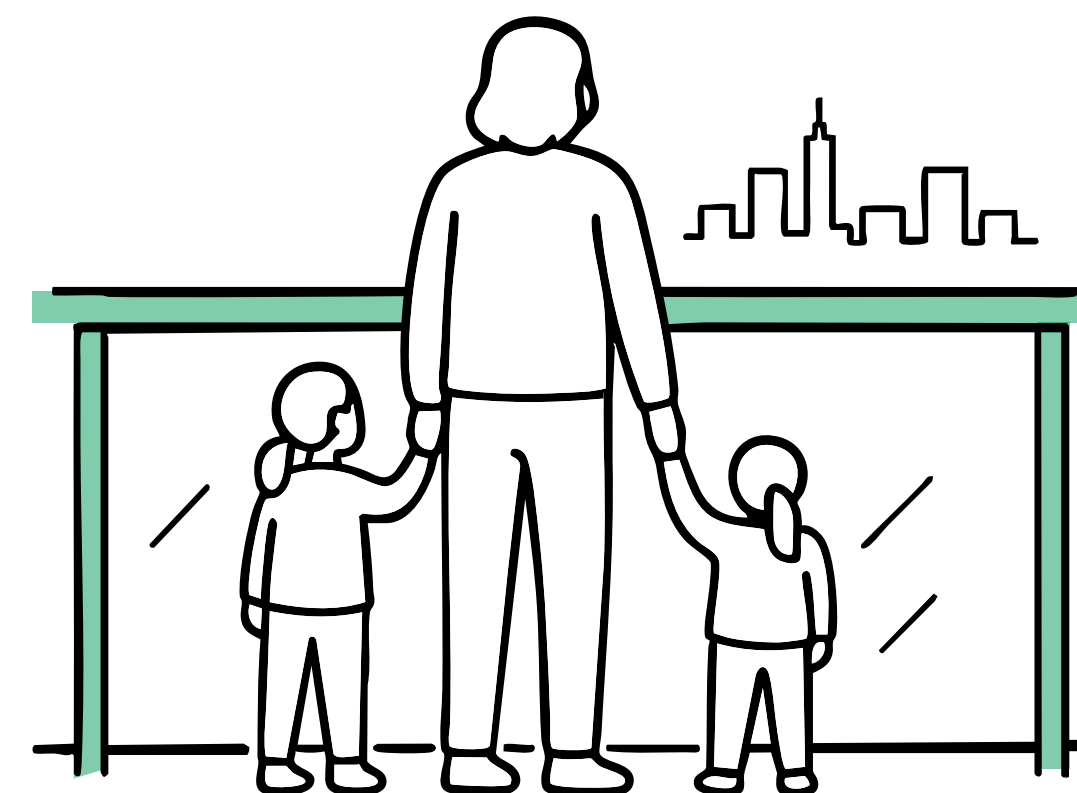
Universell design är ett sätt att utforma miljöer, produkter och tjänster så att de fungerar för så många som möjligt från början. Det utgår från att människor har olika behov och förutsättningar – och att dessa perspektiv behöver finnas med tidigt i designprocessen, inte läggs till som anpassningar i efterhand. Att designa för mångfald från början handlar om mer än tillgänglighet. Det handlar om verklig delaktighet och om att bygga socialt hållbara samhällen där fler kan vara med på lika villkor.



Otillgängligt



Tillgängligt



Jämlik / Universell design

European Citiverses Uniting for Inclusiveness

European Citiverses Uniting for Inclusiveness är ett samverkande innovationsprojekt som medfinansieras av Europeiska unionen (i Sverige finansieras projektet även av Vinnova). Projektet samlar 12 partners från hela Europa som tillsammans arbetar för städer som är smartare, mer inkluderande och mer människocentrerade.

Projektpartners: Göteborgs stad, Göteborg & Co, GATE, Kokokaka, Lindholmen Science Park, Iceberg+, Our Normal Association, RISE, The Point Labs, University of Twente, Virtuellt Design och Younite.

För att stödja ett inkluderande och universellt designperspektiv från början inleddes projektet med en analys av användarbehov, med syftet att förankra arbetet i människors verkliga erfarenheter. Denna rapport sammanfattar de viktigaste insikterna från den inledande forskningsfasen.

Forskningsdesign och analys leddes främst av Our Normal Association och RISE, med bidrag från övriga projektparter.

Forskningsansats (sammanfattning)

Insikterna i denna rapport baseras på en triangulerad forskningsansats som kombinerar kvantitativa och kvalitativa metoder:

- Enkätanalys: analys av över 200 svar från familjer med barn med funktionsnedsättning. Med fokus på erfarenheter från platsbesök och offentliga evenemang.
- Empatidriven forskning: intervjuer med 20 familjer, varav 10 med barn med funktionsnedsättning, som representerar en bredd av funktionsvariationer och användning av hjälpmedel.
- Validering i verkliga miljöer: dialogbaserade insikter från 10 unga vuxna samt kartläggning av besöksresor på plats vid större publika evenemang i Göteborg.
- Litteraturgenomgång: tematisk genomgång av forskning inom inkluderande turism, tillgänglighet och hjälpmedelsteknik i smarta stadskontexter.

Hinder för lika tillgång och inkludering

Familjer med barn med funktionsnedsättning och/eller olika diagnoser möter en rad hinder och stressfaktorer i vardagen när de navigerar stadslivet. Dessa omfattar fysiska hinder, sensorisk överbelastning, sociala förväntningar samt osäkerhet kring om en plats kan möta olika individuella behov.

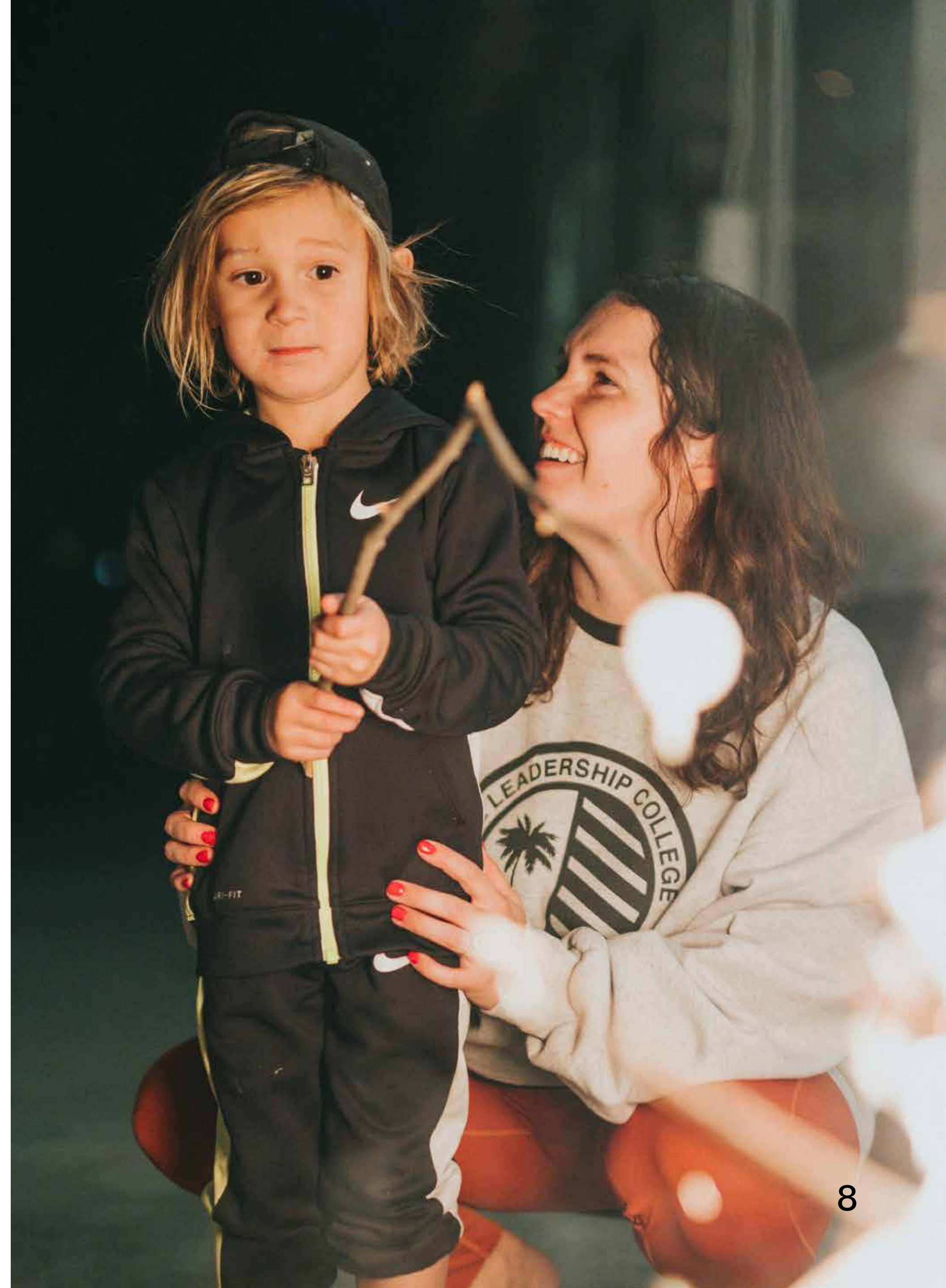
Vi har grupperat identifierade hinder i fyra huvudkategorier:

Attitydrelaterade: kopplade till sociala normer, förväntningar samt hur människor bemöts och behandlas.

Fysiska: begränsningar i den byggda miljön som påverkar tillgång och framkomlighet.

Sensoriska: miljöer med hög nivå av sinnesintryck som kan orsaka obehag, stress eller överbelastning.

Brist på tillgänglig information: otillräcklig eller otydlig information som försvårar planering, förberedelse och deltagande på lika villkor.



Attitydrelaterade hinder

Attitydrelaterade hinder handlar om sociala normer, förväntningar på beteende och attityder i offentliga miljöer. De uppstår när besökare, personal eller system missförstår, dömer eller inte bemöter personer med funktionsnedsättning utifrån olika behov.


Den typen av attityder skapar ofta betydande stress för familjer; särskilt för föräldrar och det är då inte ovanligt att denna stress förs vidare till barnet. Påverkan är inte heller begränsad till en enskild situation, utan kan uppstå både före, under och efter ett besök.

Att som barn få ta del av nya upplevelser är viktigt både för den egna utvecklingen och delaktigheten i samhället. För familjer med barn med funktionsnedsättning innebär dock nya upplevelser ofta en ökad risk, osäkerhet och känslomässig belastning. Som en följd begränsar många familjer sitt deltagande och väljer trygga och välkända miljöer - något som i sin tur kan leda till social isolering, trots en stark initial vilja att delta i stadsliv och evenemang.

För att säkerställa meningsfull och värdig delaktighet bör tillgång till staden och dess utbud ses som en mänsklig rättighet - och ansvaret för att möjliggöra denna tillgång delas av alla.

”Vår dotter vill inte att vi berättar för andra om hennes diagnoser – men alla runt omkring märker det ändå. Det är bara det att man inte kan se hennes diagnos. Så vi får ofta blickar och kommentarer.”

Citat från en förälder till ett barn med NPF.



”På en lekplats fanns det en lastbil för barn att leka på. Den hade en rullstolsanpassad ingång till hytten, men när man väl kom in kunde man inte nå ratten. Det är helt fel. Det visar hur samhället värderar individer olika. Min dotter skulle till exempel kunna tänka: ’Jaha, jag fick åtminstone titta på när mina syskon lekte.’”

Citat från intervju med en förälder till ett barn som använder rullstol.

Fysiska hinder


Trots riktlinjer, lagar och standarder för tillgänglighet innehåller många platser fortfarande en rad fysiska hinder som begränsar deltagande. Det kan till exempel handla om trappor, trottoarkanter, smala passager eller fasta sittplatser som försvårar framkomlighet med hjälpmedel, eller när flera behov behöver tillgodoses samtidigt.

Därtill förbises ofta hygienutrymmen och sidofunktioner som toaletter, omklädningsrum och serveringsytor ur ett tillgänglighetsperspektiv. Aktiviteter som till exempel att äta ute på restaurang kan för många kräva noggrann förberedelse och att ständigt behöva fråga andra om hjälp - snarare än att erbjudas likvärdig tillgång från start. Även andra saker som entrédiskar, skyltning och interaktiva inslag på platser som museer eller nöjesparker saknar ofta en utformning som har olika användare i åtanke.

Fysiska hinder begränsar inte bara tillgången till vissa platser eller aktiviteter - de skapar också friktion, kräver mer planering och bidrar till ökad stress i situationer som egentligen borde vara tillgängliga, trygga och inkluderande.

”Tillgång till toaletter och omklädningsmöjligheter är en stor utmaning för oss. Det är svårt att vara i stan en längre tid eftersom det inte finns något enkelt sätt att byta om på vår dotter. Med en höj- och sänkbar skötbädd skulle en person kunna klara det själv. Men sådana finns nästan inte - inte ens på sjukhus. I Göteborg känner jag bara till en enda.”

Citat från intervju med en förälder till ett barn som använder rullstol.



”I stadsmiljöer finns det så många trappsteg och trottoarkanter. Enkla fysiska hinder är extremt vanliga – till och med i nybyggda områden. Med en fyraåring i ena handen, en rullstol i den andra och en nioåring som frågar ’Vad heter den här statyn?’ – då blir den där trottoarkanten en riktigt stor grej.”

Citat från intervju med en förälder till ett barn som använder rullstol.

Sensoriska barriärer

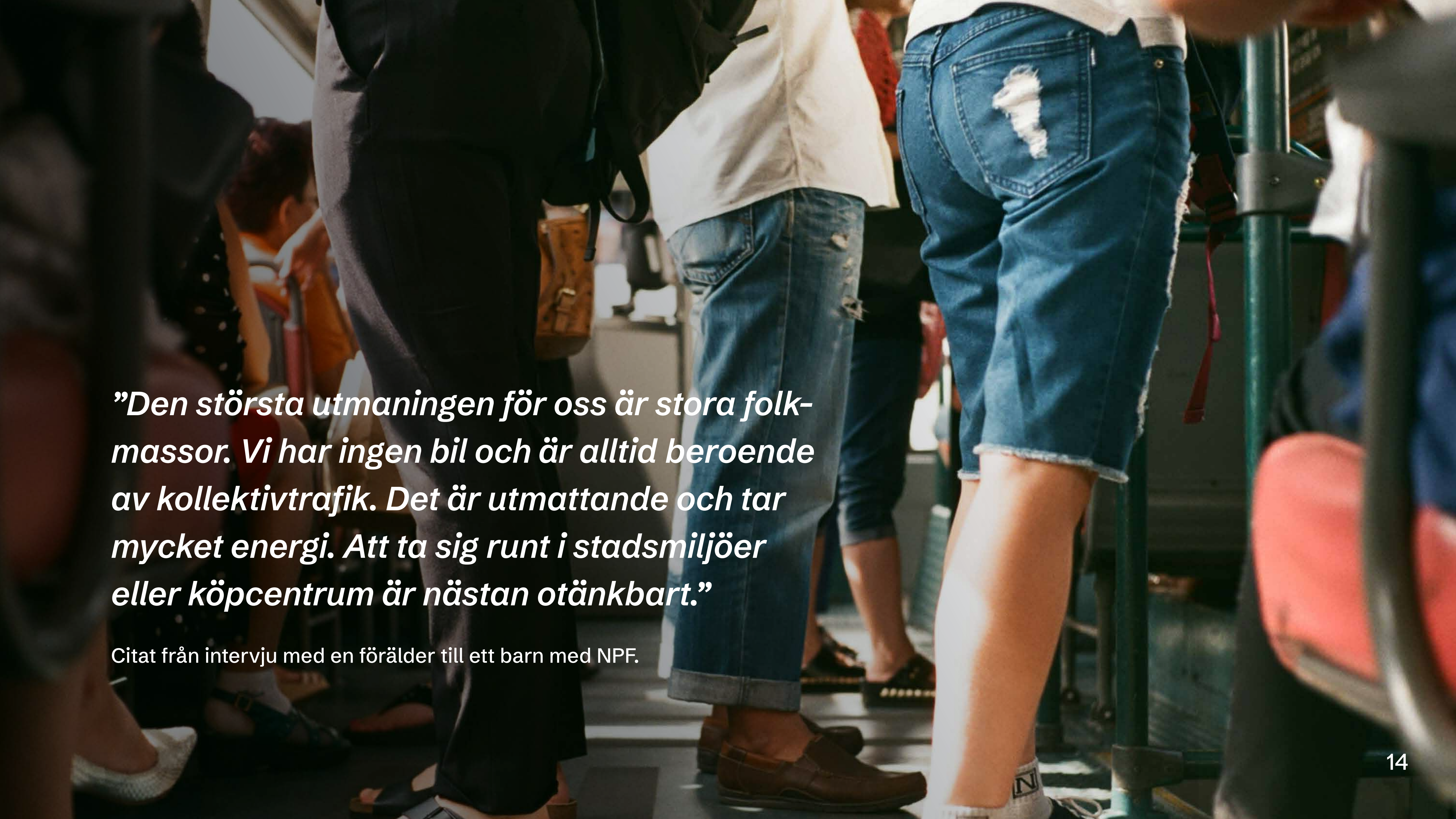
Utöver fysisk tillgänglighet innebär många miljöer mindre synliga men lika betydelsefulla utmaningar. Oförutsägbarhet och brutna rutiner kan skapa stress, särskilt i kombination med starka sinnesintryck som ljud, dofter och visuella intryck i röriga och komplexa miljöer.

Social interaktion med okända personer, oro för att komma ifrån familjemedlemmar samt begränsade mat- och dryckesalternativ som inte motsvarar barnets behov kan ytterligare öka obehag hos många individer.

Begränsad rörelsefrihet – som att vänta i köer, sitta still under längre perioder eller ta sig fram i täta folkmassor – bidrar också till ökad belastning. Även upplevelser som är tänkta att vara positiva kan bli överväldigande, där glädje och stress smälter samman och ”för mycket av det goda” blir en barriär för deltagande.

”Min dotter är väldigt entusiastisk inför många saker. Hon säger ofta att det är den bästa dagen någonsin. Men sedan blir det ofta för mycket och hon kraschar redan innan vi ens har gått hemifrån. Särskilt när det är något nytt – då blir förväntningarna bara för överväldigande.”

Citat från intervju med en förälder till ett barn med NPF.

A photograph showing the lower half of several people standing in a crowded public transport vehicle, likely a subway or train. The focus is on their legs and feet. One person in the foreground is wearing blue denim jeans with a large tear on the back pocket. Another person is wearing dark trousers. The background is slightly blurred, showing other passengers and the interior of the vehicle.

”Den största utmaningen för oss är stora folkmassor. Vi har ingen bil och är alltid beroende av kollektivtrafik. Det är utmattande och tar mycket energi. Att ta sig runt i stadsmiljöer eller köpcentrum är nästan otänkbart.”

Citat från intervju med en förälder till ett barn med NPF.

Brist på tillgänglig information

Utöver utmaningar på plats kan otydlig eller opålitlig information skapa hinder redan innan ett besök ens har börjat. När informationen är vag eller motsägelsefull har familjer svårt att avgöra om en plats kan möta deras behov.


Begrepp som "lugna områden" eller "rullstolsvänligt" är ofta odefinierade, och beskrivningar i marknadsföring stämmer inte alltid överens med den faktiska upplevelsen, vilket minskar förtroendet och ökar osäkerheten.

Tidsrelaterade faktorer – som väntetider, trängsel, pauser och exponering för sinnesintryck – kräver också planering, men detta är svårt utan tydlig och behovsanpassad information.

Information inför ett besök formar förväntningar; när den är bristfällig eller otillgänglig kan det leda till stress och upplevd risk. Ansvar för att hitta och verifiera information hamnar ofta på familjerna själva, vilket kan avskräcka från att våga eller begränsa orken att delta.

"Vi vill inte alltid sticka ut för mycket. Vi ansöker inte heller om 'särskilda behov' när vi reser, eftersom vi då bara får deras standardlösning, som ändå inte är individuellt anpassad."

Intervju med en förälder till ett barn med synnedsättning.



”Vår son gillar inte överraskningar. Därför går vi igenom all information inför ett evenemang i förväg – när dörrarna öppnar, hur många personer som kommer att vara där, hur lång väntetiden är till en attraktion, var ingångar och utgångar finns, när ett band går på scen och när de går av – han vill veta allt det där. Samma sak när vi är i stan: vi sitter och söker och googlar allt innan vi går dit.”

Citat från intervju med en förälder till ett barn med NPF.

Citiverses och digital tvilling-teknik

Just nu utvecklas flera Citiverse-projekt i Europa. De undersöker hur digitala tvillingar – med realtidsdata, 3D-visualisering och AI – kan hjälpa städer med planering, klimatanpassning, trafik, energi och medborgardialog.

Vissa projekt fokuserar på tekniska lösningar, medan andra tittar på hur digitala tvillingar kan användas i vardagen – till exempel för att simulera klimatpåverkan, förstå energianvändning eller involvera invånare i utformningen av offentliga platser.

Tillsammans vill projekten göra digitala stadsmiljöer mer tillgängliga, användbara och inkluderande – både för experter och för människor som bor i och rör sig i städer varje dag.

Lösningar för hinder i vardagen

Vi har identifierat fem möjlighetsområden där Citiverse och digitala tvillingteknologier kan möta familjers behov på meningsfulla och inkluderande sätt. Dessa områden speglar olika delar av familjers resa – före, under och efter ett besök – och visar hur datadrivna och interaktiva verktyg kan minska osäkerhet, stärka självständighet och förbättra den övergripande upplevelsen.

På följande sidor beskrivs varje möjlighetsområde mer i detalj, med exempel på hur tekniken kan göra det enklare, tryggare och mer engagerande att delta.

Kort sammanfattning av de fem möjlighetsområdena:

1. Förberedelse och planering

Användning av simuleringar och digitala förhandsvisningar för att skapa trygghet inför besök.

Teknologier: digitala tvillingar, 3D-modeller, VR, interaktiva scheman.

2. Vägledning och navigering

Användning av AI, realtidskartor och AR-stöd för att minska stress.

Teknologier: AI, AR, IoT-sensorer, realtidsdata om folkmassor, inomhuspositionering.

3. Kommunikation och informationsåtkomst

Göra information tillgänglig genom anpassningsbara gränssnitt och hjälpmedelsteknik.

Teknologier: tillgängliga gränssnitt, klarspråk, teckenspråksstöd, AI-baserade informationsverktyg.

4. Engagemang och inkludering

Skapa motiverande och gemensamma upplevelser genom att använda spelliknande logik och engagerande interaktionsdesign.

Teknologier: spelliknande innehåll, interaktiva skärmar, XR-miljöer, inkluderande evenemangsdesign.

5. Anpassningsbarhet och respons i realtid

Användning av AI och smarta system för att möta förändrade behov i stunden.

Teknologier: AI-agenter, personliga inställningar, dynamiska anpassningar, realtidsuppdateringar.

Möjlighetsområde 1

Förberedelse och planering

Skapa trygghet genom digitala förhandsvisningar och strukturerad förberedelse.

För många familjer är osäkerhet ett av de största hindren för att kunna delta. Att förbereda ett besök – särskilt i nya och obekanta miljöer – kräver ofta detaljerad kunskap om vägar, tillgänglighet, sensoriska förhållanden och tidsplanering. Möjligheten att utforska en plats virtuellt och förstå vad man kan förvänta sig kan i hög grad minska stress och göra nya upplevelser mer hanterbara.

Hur Citiverse kan bidra:

Digitala tvillingar av städer och platser kan erbjuda förhandsvisningar som visar entréer, faciliteter, sittplatser, ljusförhållanden och nivåer av trängsel. Familjer kan i sin egen takt ”öva” på viktiga moment, som ankomst, navigera genom ett område och utforska olika delar.

Simuleringar av evenemang kan modellera olika förhållanden och saker som besöksflöden och sensoriska aspekter, vilket kan hjälpa familjer att välja när och hur de vill besöka en plats. VR-upplevelser gör det också möjligt för barn att i förväg bekanta sig med en miljö på ett kontrollerat och självständigt sätt.

Dessa simuleringar kan även användas i personalutbildning, för att öka förståelsen för olika behov, förbättra service och minska attitydrelaterade hinder. Gemensamma datastandarder och öppna API:er kan i sin tur göra sådana verktyg tillgängliga över olika städer och tjänster.



Möjlighetsområde 2

Vägledning och navigering

Stöd för att hjälpa besökare att röra sig tryggt genom olika miljöer, steg för steg.

Att ta sig från en plats till en annan kan vara en komplex uppgift när man rör sig i stadsmiljö med ett barn med olika behov. Små hinder – som otydlig skyltning, plötsliga förändringar eller brist på struktur – kan få stor betydelse. Familjer behöver inte bara korrekta vägbeskrivningar utan även verktyg som guidar dem i deras egen takt och utifrån deras behov av trygghet.

Hur Citiverse kan bidra:

AI-stödd tillgänglighetsnavigering och realtidskartor kan vägleda familjer i obekanta miljöer genom tydliga visuella eller auditiva instruktioner. Smarta infrastrukturlösningar, såsom IoT-aktiverad gatubelysning eller system för inomhuspositionering, kan ge situationsanpassade uppdateringar – till exempel genom att informera om tillgång till hissar, alternativa rutter eller trygga och lugna zoner.

Ett centralt exempel är rullstolsanpassad vägledning, där familjer får steg-för-steg-instruktioner längs verifierade tillgängliga rutter, och där trappor, trottoarkanter, branta lutningar eller smala entréer kan undvikas.

AR-baserad navigering och/eller bärbar teknik, såsom smarta glasögon eller hörlurar, kan erbjuda handsfree-vägledning och stöd under förflyttning.



Möjlighetsområde 3

Kommunikation och informationsåtkomst

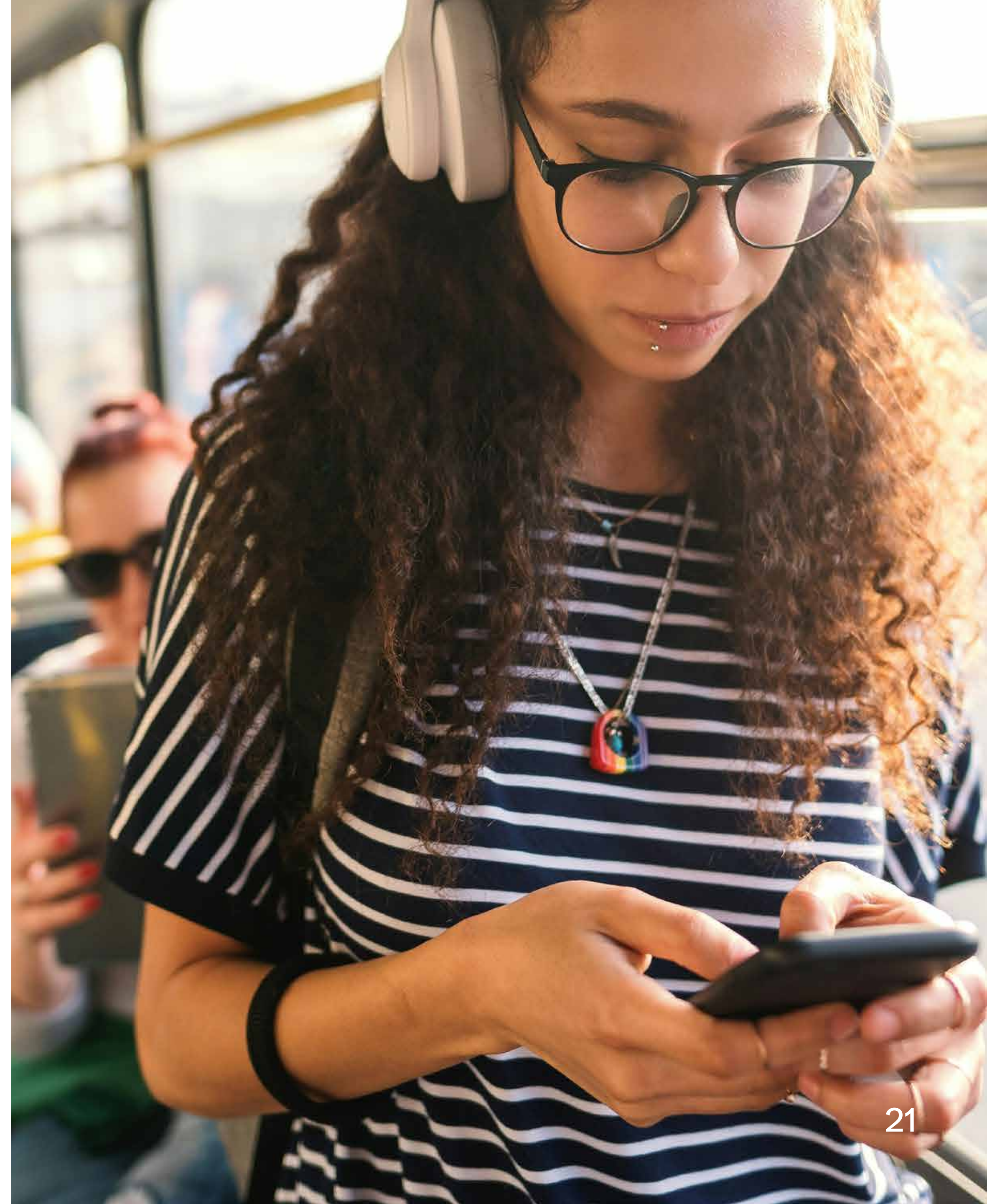
Att leverera rätt information på rätt sätt – för alla.

Tillgång till relevant, tydlig och tillförlitlig information är avgörande – men många familjer möter utmaningar i form av alltför generell, inaktuell eller otillgänglig kommunikation. Det handlar inte bara om att information finns tillgänglig, utan om att få svar som motsvarar individuella behov i ett format som är lätt att förstå och använda.

Hur Citiverse kan bidra:

AI-baserade guider eller assistenter kan leverera personlig och tillgänglig information utifrån användarens preferenser och behov – till exempel språkval, läsnivå eller användning av hjälpmedel. Detta kan inkludera förenklade instruktioner, teckenspråkstolkade videor eller symbolbaserade guider.

Smarta displayer kan hjälpa besökare att få tillgång till vägledning i realtid i fysiska miljöer. Tillgänglighetsinställningar kan säkerställa att olika format – såsom ljud, visuellt innehåll och lättläst text – stöds och är enkla att växla mellan beroende på situation.



Möjlighetsområde 4

Engagemang och inkludering

Att göra deltagande motiverande, meningsfullt och socialt delat.

För många barn med funktionsnedsättning spelar motivation en avgörande roll för deltagande. Att utforska något nytt kan vara både spännande och överväldigande - och små stödjande insatser kan göra stor skillnad för att bygga upp trygghet. Inkluderande digitala upplevelser kan bidra till att familjer känner sig mer välkomna, nyfikna och delaktiga.

Hur Citiverse kan bidra:

Interaktiva inslag - såsom enkla utmaningar, belöningar eller uppföljning av framsteg - kan göra besök mer engagerande och stödja utforskande, självständighet och ett varaktigt intresse. Immersiva miljöer och digitalt berättande kan också bidra till att sänka trösklar genom att göra besök i stadsmiljöer och vid evenemang mer begripliga och motiverande.

Samtidigt behöver engagemang utformas med omsorg. Målet är inte oändliga eller beroendeframkallande upplevelser, utan stödjande interaktioner som gör det möjligt för människor att delta på sina egna villkor - utan att skapa stress, överanvändning eller "ändlösa loopar".



Möjlighetsområde 5

Anpassningsbarhet och respons i realtid

Att kunna möta behov och förändringar i stunden.

Även med noggrann planering förändras situationer i verkligheten. En stängd entré, ett högljutt soundcheck inför en konsert eller en försenad buss kan störa noggrant planerade besök. För familjer som hanterar komplexa behov är flexibilitet i stunden avgörande.

Hur Citiverse kan bidra:

IoT-baserade sensornätverk kan övervaka förhållanden i realtid – såsom trasiga hissar, trängselnivåer eller ljudnivåer – och integrera denna data i de appar och kartor som familjer redan använder.

Realtidsaviseringar kan informera användare om oväntade förändringar och föreslå anpassade lösningar, till exempel lugnare rutter eller närliggande faciliteter. AI-agenter kan också lära sig av användares beteenden och preferenser för att förutse behov och ge personliga rekommendationer i stunden – vilket kan bidra till ökad trygghet, komfort och självständighet.



Vad händer härnäst?

European Citiverses Uniting for Inclusiveness är ett EU-finansierat projekt som pågår till 2027. Med utgångspunkt i insikterna från denna rapport går projektet nu in i en iterativ fas av konceptutveckling och prototyparbete, där man utforskar hur ny teknik kan bidra till mer inkluderande upplevelser i stadsmiljöer och vid evenemang.

Prototyper kommer att testas tillsammans med familjer med barn med funktionsnedsättning och/eller olika diagnoser, unga vuxna med varierande behov samt en bredare allmänhet – med målet att minska hinder för deltagande och säkerställa verkligt användarvärde.

Som en del av projektets resultat kommer en publikt tillgänglig prototypmiljö att tas fram för att visa upp resultaten och möjliggöra bredare engagemang.

Följ projektets utveckling och ta del av uppdateringar via vår webbplats och genom att prenumerera på nyhetsbrevet: <https://cu-project.eu>

”Vi befinner oss i ett väldigt spännande skede där verkliga användarbehov möter banbrytande teknik – samtidigt som världen omkring oss förändras snabbt. Det är i mötet mellan dessa perspektiv som riktigt intressanta lösningar börjar ta form.”

Johan de Pauli, digital konceptutvecklare på Göteborg & Co.

”Aktiviteter utan tydlig ordning eller struktur fungerar inte för oss. Till exempel midsommarfiranden; det är bara en mängd aktiviteter som att dansa, fiskdamm och lotterier – allt utspritt.”

Intervju med en förälder till ett barn med NPF.

”Båda barnen blir väldigt entusiastiska när de ser en karta – de springer alltid fram för att titta. Båda vill orientera sig i förväg. De vill helt enkelt få en bild av vad som väntar och hur långt det är till det de vill se. Om våra barn kunde besöka platser virtuellt innan det faktiska besöket, skulle det vara jättebra för båda. De skulle bli superglada!”

Intervju med en förälder.

”Teater, musikaler och liknande evenemang... Vi har gått igenom rutinen många gånger: att gå in, vänta, sätta sig. Vi har övat. Det gör det lättare på en ny plats, eftersom hon vet vad som väntar.”

Intervju med en förälder.

”VR på en åkattraktion på Liseberg hade varit så häftigt. Till exempel att först kunna testa Valkyria i VR. Det skulle verkligen kunna fungera! Om hon började få panik kunde hon bara ta av sig glasögonen. Dessutom skulle man kunna åka hur många gånger som helst utan att behöva vänta i kö. Just nu är det också lite viktigt eftersom hennes klasskompisar åker den och hon inte gör det.”

Intervju med en förälder.



”Om jag kan kolla i förväg var hissen finns så gör jag gärna det. Ibland är de så svåra att hitta. Då går all energi åt till att bara ta sig fram.”

Intervju med en förälder.

”Wow – jag vill åka dit nu!”

Barn med NPF som virtuellt utforskar ett kulturhus.

Vill du veta mer?

För att få veta mer om universell design, denna insiktsrapport eller ta del av fördjupat forskningsmaterial, kontakta www.ournormal.org.

Jenny Lindström Beijar: jenny@ournormal.org

För frågor om teknisk utveckling och pågående prototyparbete, kontakta:

Johan de Pauli: johan.depaoli@goteborg.com

Följ projektet i sociala medier:

LinkedIn: [linkedin.com/company/european-citiverses-uniting-for-inclusiveness/](https://www.linkedin.com/company/european-citiverses-uniting-for-inclusiveness/)

Instagram: [instagram.com/european_citiverses/](https://www.instagram.com/european_citiverses/)

www.cu-project.eu

Foto: Goteborg & co, Unsplash.