



Aabenraa
Kommune



Statusrapport 2019 for digital sundhed og velfærdsteknologi



Forord

I Aabenraa Kommune har vi gennem de seneste år arbejdet målrettet med digital sundhed og velfærdsteknologi. Med strategien Det gode liv i digitale fællesskaber, som blev godkendt i oktober 2018 har vi taget et vigtigt skridt i den videre udvikling på området.

Vi har en ambitiøs vision. Vi ønsker at gribe mulighederne, drive forandringen og skabe et mindset, så den digitale transformation skaber værdi for borgere, medarbejdere, kommunen og vækst i lokalområdet.

Med borgeren og borgerens oplevelse for øje skaber vi værdi på fire bundlinjer – nemlig Borger, Medarbejder, Ressourcer og Vækst. At skabe værdi på de fire bundlinjer er pejlemærke både når vi tager en konkret digital løsning eller velfærdsteknologi i brug og når vi ser på den samlede indsats på tværs af Social & Sundhed.

I Statusrapporten 2019 præsenteres status på arbejdet med digital sundhed og velfærdsteknologi 2019 med fokus på værdi på de fire bundlinjer.

Helt konkret præsenteres resultater og status på de handlinger, som blev i gangsat med Handleplan 2019 for Digital sundhed og velfærdsteknologi.

Rapporten er bygget op på den måde, at først præsenteres de samlede resultater på tværs af strategiske spor og handlinger med fokus på, hvordan den samlede portefølje bidrager til de fire strategiske bundlinjer - Borger, Medarbejder, Ressourcer og Vækst.

Derefter beskrives indsatser og dertilhørende handlinger for hvert af de fem strategiske spor fra Strategi for digital sundhed og velfærdsteknologi 2022. Her præsenteres resultaterne for hver handling. Til sidst synliggøres resultaterne specifikt i forhold til en økonomisk gevinstrealisering på baggrund af beregnede business cases.

På den måde synliggør statusrapporten i sin helhed, hvordan Social & Sundhed i 2019 gennem digitale løsninger og velfærdsteknologi har skabt værdi på de fire bundlinjer.

God læselyst.

Januar 2020

Aabenraa Kommune
Social & Sundhed - Ledelse & Udvikling

www.livingtechaabenraa.dk

Resume

I 2019 har vi haft en samlet portefølje på 39 konkrete projekter, der har arbejdet målrettet med at udvikle, afprøve og implementere en bred vifte af digitale løsninger og velfærdsteknologier. Derudover er der blevet arbejdet med kompetenceudvikling, kommunikation og udvikling af et understøttende governance-setup med tilhørende metoder og redskaber.

Overordnet har der været en positiv udvikling i de 39 projekter, der primo 2019 startede som 5 udviklingsprojekter, 20 afprøvningsprojekter og 14 implementeringsprojekter. Med udgangen af 2019 viste resultaterne for projekterne, at:

- 2 forsætter som udvikling af nye løsninger
- 10 forsætter som afprøvning af løsninger
- 13 forsætter som implementering af løsninger
- 10 er sat i drift
- 4 er ikke gennemført og derfor afsluttet

Vi skaber værdi for borgeren

I 2019 har vi taget løsninger i brug, som bl.a. gør den enkelte borger mere selvhjælps, giver mere fleksibilitet i hverdagen, forbedrer den enkeltes funktionsniveau, øger værdigheden for borgerne og styrker mulighederne for at indgå i sociale relationer. Det har vi bl.a. gjort gennem brug af skærmbesøg, strukturapps, digitale træningsløsninger, digitale vejledningsløsninger, kommunikations- og planlægningsredskaber, e-sport og Virtual Reality.

Vi skaber værdi for medarbejderen

I 2019 har vi taget løsninger i brug, som har øget kvaliteten og fagligheden i opgaveløsningen, givet mulighed for kompetenceudvikling for medarbejderne og forbedret arbejdsmiljøet for den enkelte. Det har vi bl.a. gjort gennem brugen af den intelli-

gente sensorble, virtuel kommunikation, aktivitetsteknologier og færdighedstræning.

Vi udnytter ressourcerne bedst muligt

I 2019 har vi taget løsninger i brug, som bl.a. når ud til flere borgere, frigør ressourcer til det, der giver værdi og forebygger fremtidige udgifter. Det har vi bl.a. gjort gennem brugen af skærmbesøg, digitale vejledningsløsninger, virtuel kommunikation og sensorbaseret teknologi.

Vi skaber vækst

I 2019 har vi udviklet og udbredt løsninger sammen med borgere og medarbejdere, så vi er sikre på, at løsningerne giver værdi for brugerne og vi har samarbejdet med virksomheder om at udvikle de rigtige løsninger, så de giver værdi for både dem og os. Det har vi gjort i forbindelse med bl.a. brugen af den intelligente sensorble, Demantec projektet, e-sport og Virtual Reality.

Vi løfter på et højt ambitionsniveau

Gennem arbejdet med digitale løsninger og velfærdsteknologi i 2019 løfter vi på det høje ambitionsniveau om at skabe en digital transformation, der skaber værdi for borgeren, som beskrevet i strategien "Det gode liv i digitale fællesskaber".

Derudover bidrager resultaterne også til at realisere målsætninger i kommunens Vækststrategi 2018-2030 og målene i Vækstplan 2022.

Arbejdet er en investering i fremtidens velfærd. Det handler om borgeren og om, at finde de rette løsninger og udnytte de muligheder, som teknologierne giver. Vi tror på, at digitale løsninger og velfærdsteknologi er vejen frem, så længe vi tager de rette valg og sikrer, at løsningerne er til gavn for borgerne.



Øget fleksibilitet med skærmbesøg

I 2019 er skærmbesøg udbredt til:

- Ca. 100 borgere, der modtager hjemmepleje og 28 borgere, der modtager sygepleje.
- Ca. 155 borgere i eget hjem, der modtager bostøtte fra Center for Socialpsykiatri & Udsatte, Autismecenter Syd, Hjernecenter Syd & Tale-Høre-Syn og Bo & Aktivitet.

Skærmbesøg til nybagte forældre og skolebørn er forberedt.

Skærmbesøg giver borgeren en mere fleksibel dagligdag og understøtter borgeren i at blive mere selvhjulpne og mindre afhængige af, at medarbejdere kommer i hjemmet.

Borgere, der modtager hjemmepleje som skærmbesøg, fortæller bl.a. at de er glade for, at de ikke behøver at være hjemme og vente på, at hjemmeplejen kommer forbi. De kan tage deres tablet med sig og få den nødvendige hjælp, der hvor de er. Medarbejderne i Center for Socialpsykiatri & Udsatte er glade for skærmbesøg, bl.a. fordi de både kan reducere køretid og besøg hos borgere, der ryger meget i deres hjem.

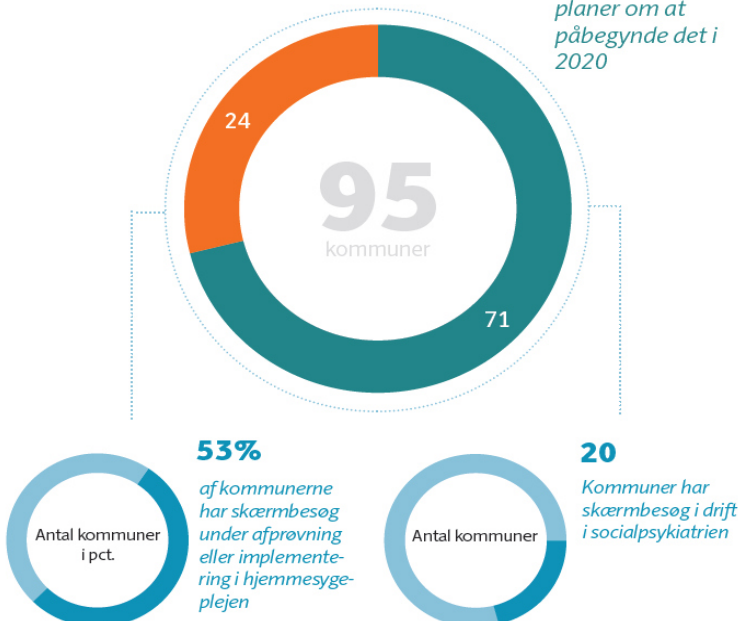
I 2020 udbredes skærmbesøg til flere borgere, der modtager hjemmepleje, bostøtte og sygepleje samt til nybagte forældre og skolebørn, der får individuelle behovssamtaler.

KL´s Statusrapport 2019 - Velfærdsteknologi i kommunerne

Figur 5 Kommuner som benytter eller forventer at arbejde med skærmbesøg i 2020, angivet i antal kommuner.

24 kommuner arbejder endnu ikke med skærmbesøg og forventer heller ikke at påbegynde det i 2020

71 kommuner arbejder allerede med skærmbesøg eller har planer om at påbegynde det i 2020



Resultaterne fra KL´s statusrapport 2019 om udbredelse af skærmbesøg viser, at Aabenraa Kommune ligger godt i sammenligning med andre kommuner, når det kommer til brugen af skærmbesøg.

I Aabenraa Kommune er skærmbesøg i drift eller under implementering i Hjemmeplejen og Center for Socialpsykiatri & Udsatte.

Skærmbesøg er under afprøvning i Autismecenter Syd, Hjernecenter Syd & Tale-Høre-Syn, Bo & Aktivitet, Sygeplejen og Center for Sundhedsfremme & Forebyggelse.



Selvhjulpen i eget hjem med medicinløsninger og Apps

I 2019 er der foretaget en yderligere udbredelse af strukturapps til borgere i eget hjem, der får bostøtte fra Autismecenter Syd, Hjernecenter Syd og Bo & Aktivitet, så ca. 150 borgere anvender strukturapps.

Strukturapps bidrager bl.a. til at gøre borgere med funktionsnedsættelser mere selvhjulpne. Der er eksempler på, at borgere, der modtager bostøtte, med brugen af strukturapps kan klare deres morgen- og aftenrutiner selv, og at borgere ikke længere har brug for hjælp til at handle og udføre andre af hverdagens gøremål.

Løsninger til medicin håndtering til borgere i eget hjem er udbredt i mindre grad, da målgruppen anvender skærmbesøg til påmindelse og indtagelse af medicin.

Digital madbestilling er udbredt til 50 borgere i eget hjem, der modtager mad fra Mad & Måltider. Særligt pårørende har taget godt i mod digital madbestilling. Uwe Mathiesen fortæller bl.a.:

”Jeg vil da anbefale andre at benytte muligheden. Det er den vej, udviklingen går, og det er ikke anderledes end at bestille på papir, så det kan man sagtens gå i gang med” (Ruden nr. 2, august 2019).

Fremadrettet vil strukturapps og digital madbestilling indgå som en integreret del af opgaveløsningen til gavn for alle de borgere, der kan eller har potentiale for at bruge en digital løsning eller en app.

Et godt og aktivt liv med trænings- og forebyggelsesløsninger

I 2019 er digitale træningsløsninger afprøvet som en del af genoptræningsforløbet for borgere med udvalgte diagnoser. De digitale træningsløsninger muliggør træning i eget hjem med et mere selvstændigt træningsforløb for ca. 120 borgere årligt. En borger, der har trænet hjemme med løsningen ICURA activity fortæller:

”Træningen er jo noget, man selv vil – jeg skal bare op i gang, og der er ICURA med til at give et skub” (Ruden nr. 3, december 2019).

I 2019 er apps om tandsundhed implementeret som en del af Tandplejens arbejde med at fremme tandsundheden hos de ca. 8000 børn og unge fra 0-12 år, der er tilknyttet Aabenraa Kommunes Tandpleje.

I 2019 er den digitale platform LIVA udbredt og indgår som en fast del af Sundhedscenterets understøttelse af livstilsændring for borgere, der har en livsstilssygdom eller er overvægtige.

I 2019 er påbegyndt en afprøvning af e-sport for socialt udsatte borgere som led i en pædagogisk metode til at afhjælpe isolation og angst og dermed at forbedre borgerens funktionsniveau. Medarbejderne oplever, at de igennem deres egen interesse for e-sport, kan motivere og understøtte borgerne til en mere social hverdag.

I 2019 er den planlagte udvikling af Mit Forløb afsluttet, da leverandøren har trukket produktet tilbage.

Fremadrettet indgår apps om tandsundhed, digitale træningsløsninger og LIVA som en del af opgaveløsningen til gavn for de borgere, der kan eller har potentiale for at bruge løsningen. Der vil blive arbejdet videre med at afprøve, hvordan e-sport kan understøtte socialt udsatte borgere i at leve et aktivt liv.



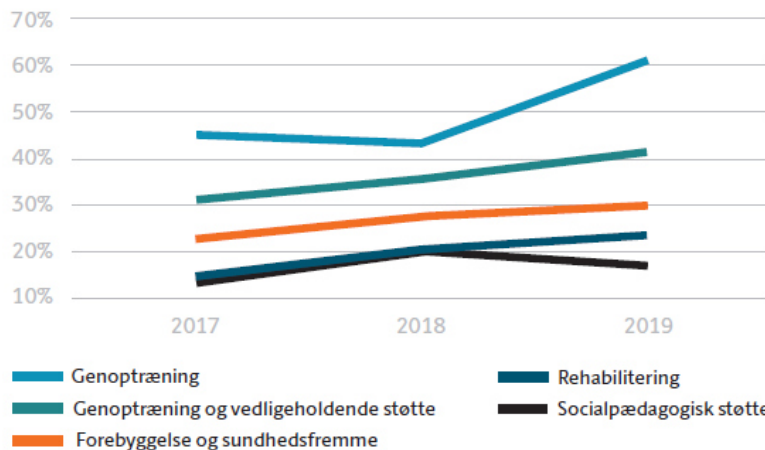
KLs Statusrapport 2019 Velfærdsteknologi i kommunerne

Resultaterne fra KL's statusrapport 2019 om udbredelsen af digitalt understøttet træning viser, at Aabenraa Kommune ligger godt i sammenligning med andre kommuner, når det kommer til digitalt understøttet træning.

I Aabenraa Kommune er digitale træningsløsninger til genoptræning og vedligeholdende støtte implementeret i 2019. Skærmbesøg, strukturapps og kommunikationsløsninger til rehabilitering og socialpædagogisk støtte er ligeledes implementeret i 2019.

Derudover er LIVA implementeret i forhold til forebyggelse og sundhedsfremme og aktivitets-teknologier er taget i brug på henholdsvis Special- og Rehabiliteringscenter og på plejehjemmene til understøttelse af vedligeholdende støtte og rehabilitering.

Figur 1 Andel af kommuner med digitalt understøttet træning i drift.



*Udvikling af digitalt understøttet træning i drift fordelt på indsatsområder.
Antal svar: n(2017)=84, n(2018)=87, n(2019)=91.*

Handlingerne understøtter følgende målsætning i Aabenraa Kommunes Strategi for digital sundhed og velfærdsteknologi 2022

Målsætningen for 2022 er, at digitale løsninger og velfærdsteknologi, som udskyder behov for hjælp og understøtter borgeren i at være mest muligt selvhjulpnen i eget hjem er konsekvent implementeret i driften.



Bedre kommunikation med og øget inddragelse af samarbejdspartnere og pårørende med kommunikationsteknologier

I 2019 er brugen af digitale kommunikations- og planlægningsløsninger optimeret og implementeret på alle 8 plejehjem. Det har ført til en øget pårørendeinddragelse og kvalitet i opgaveløsningen for medarbejderne.

Medarbejderne på plejehjemmene oplever bl.a., at digital kommunikation med pårørende via kommunikationsløsningerne giver både dem og de pårørende en fleksibilitet, som et telefonopkald ikke har. De pårørende sætter pris på, at de digitalt kan følge med i hverdagen hos deres familiemedlem på plejehjemmet.

I 2019 er virtuel kommunikation til understøttelse af kommunikationen om den enkelte borgers forløb igangsat hos borgere, der udskrives fra udvalgte afdelinger på Sygehus Sønderjylland til ophold på Special- og Rehabiliteringscenter.

Fremadrettet indgår digitale kommunikations- og planlægningsløsninger som en integreret del af opgaveløsningen til gavn for alle beboere, pårørende og medarbejdere på kommunens plejehjem. Virtuel kommunikation mellem Special- og Rehabiliteringscentret og Sygehus Sønderjylland bliver i 2020 udvidet til flere afdelinger på sygehuset.

Kognitiv træning og socialt samvær med aktivitetsteknologier og Virtual Reality

I 2019 er forskellige aktivitetsteknologier afprøvet hos borgere i daghjem, aflastning eller midlertidigt ophold på plejehjem eller på Special- og Rehabiliteringscenter.

Med aktivitetsteknologierne motiveres og stimuleres beboere og borgere til øget fysisk aktivitet og kognitiv træning for at fastholde og forbedre borgerens funktionsniveau. Borgerne understøttes samtidigt i at indgå i sociale fællesskaber og aktiviteter.

De interaktive spil, der benyttes i Rise Parkens daghjem, inspirerer bl.a. til samtaler om aktiviteterne blandt borgerne. Medarbejderne arbejder bevidst med at skabe et samspil mellem det analoge og det digitale og har udvidet spillet med analoge redskaber.

En del af de planlagte handlinger med Virtual Reality er desværre forsinket og det har ikke været muligt at begynde afprøvning af Virtual Reality som redskab til kognitiv stimulering og social træning hos demente og psykisk sårbare. Afprøvningen af Virtual Reality gennemføres i 2020.

Virtual Reality er afprøvet som motionsredskab i samarbejde mellem Center for Socialpsykiatri & Udsatte og Center for Job & Uddannelse. Medarbejderne har fået en god forståelse for Virtual Reality og både medarbejdere og borgere er glade for teknologien.

Fremadrettet vil aktivitetsteknologier indgå som redskaber i opgaveløsningen og Virtual Reality afprøves i 2020.



Øget anvendelse og fokusering af eksisterende løsninger

I 2019 er der foretaget systematisk genbesøg af alle borgerrettede teknologier og digitale løsninger, der er i drift i Autismecenter Syd, Hjernecenter Syd, Bo & Aktivitet og på plejehjemmene. Genbesøgene har undersøgt udbredelse og anvendelse af de implementerede teknologier og digitale

løsninger med henblik på fuld udrulning og udnyttelse af det fulde potentiale.

Hvert driftsområde har udarbejdet en plan for øget udbredelse, omplacering af teknologi til andet område i Social & Sundhed eller en afskaffelse af teknologien.

Handlingerne understøtter følgende målsætning i Aabenraa Kommunes Strategi for digital sundhed og velfærdsteknologi 2022

Målsætningen for 2022 er, at alle plejehjem og bosteder er blevet opgraderet med relevante digitale løsninger og velfærdsteknologi, der understøtter borgerens gode hverdagsliv, kvalitet og effektive arbejdsgange.



Kvalitet og fleksibilitet med intelligent, sensorbaseret teknologi og nye løsninger til sengepleje på plejehjem

Der er i 2019 med afsæt i Interregprojektet Demantec og Aabenraa Kommunes deltagelse i frikommuneprojektet om 'Teknologiske hjælpemidler til borgere, der ikke kan give samtykke' blevet arbejdet med en række forskellige sensorbaserede teknologier.

Demantec projektet har givet erfaringer med brugen af sensorbaseret teknologi til gavn for fremtidens plejehjem ikke alene i Aabenraa Kommune, men også i resten af landet.

Gennem frikommuneprojektet, har brugen af døralarmer, GPS og andre sensorbaserede teknologier kunnet forbedre sikkerheden og værdigheden for borgere, der ikke selv er i stand til at give samtykke til brugen af denne type af teknologier. Derudover har det forbedret arbejdsgangene for medarbejderne på plejehjem, i Autismecenter Syd og på Hjernecenter Syd & Tale-Høre-Syn.

I 2019 har Aabenraa Kommune samarbejdet med Abena om videreudvikling og afprøvning af den intelligente sensorble Abena Nova. Erfaringerne har vist, at sensorbleen kan bidrage til en forbedring i

livskvaliteten og værdigheden for borgeren i inkontinensplejen og optimere arbejdsgange for medarbejderne. Abena Nova bliver i gennemsnit brugt hos 16 beboere på plejehjemmet Lergården.

Sanne Bundgaard, social- og sundhedsassistent på plejehjemmet Lergården fortæller:

"Normalt bruger vi ret mange ressourcer på at tjekke, om beboernes bleer skal skiftes. Det kan umiddelbart lyde nemt nok at tjekke en ble, men når det handler om personer, der ikke er mobile, og der f.eks. skal bruges lift, så er det tidskrævende, og det er rart – også for borgerne – at vi ikke længere tjekker deres bleer uden grund. Det er jo også et spørgsmål om værdighed".

(Ruden nr. 3, december 2019)

Fremadrettet indgår resultaterne fra Demantec projektet, som viden i bl.a. plejeboligbyggerier og ombygninger.

Frikommuneprojektet fortsætter i 2020, hvor projektet evalueres af Vive.

Den intelligente sensorble bliver i 2020 udbredt til flere af kommunens plejehjem.



Medudvikling og afprøvning af intelligente, sensorbaserede løsninger til hjemmeplejen

Det har ikke været muligt at gennemføre videreudvikling af intelligente, sensorbaserede løsninger til brug i plejen hos

borgere i eget hjem. Løsningen er endnu ikke klar til at tage næste skridt i en videreudvikling.

Nem og målrettet kommunikation med kommunen

Udvikling og afprøvning af chatbots til kommunikation mellem borgere og kommunen er ikke gennemført i 2019.

I 2020 arbejdes der videre med nemmere og mere målrettet kommunikation med kommunen, hvor også udvikling af chatbots vil indgå.

Handlingerne understøtter følgende målsætning i Aabenraa Kommunes Strategi for digital sundhed og velfærdsteknologi 2022

Målsætningen for 2022 er, at vi har udbygget vores position som attraktiv international samarbejdspartner inden for digitale løsninger og velfærdsteknologi. Vi har derigennem profileret Aabenraa Kommune positivt og bidraget til udvikling af digitale fællesskaber og opfyldning af vækststrategiens målsætning for Sammen om de sunde løsninger.



Konkrete færdigheder til at arbejde med digitale løsninger

I 2019 har borgere fået vejledning i at benytte nye digitale løsninger i takt med implementering af løsningerne som del af den støtte, som den enkelte borger får.

I 2019 har ca. 110 medarbejdere, der arbejder med skærmbesøg, gennemført færdighedstræning i brugen af skærmbesøg som en del af opgaveløsningen.

I 2019 har medarbejderne i de områder, hvor der er introduceret nye digitale løsninger som f.eks. aktivitetsteknologier, digitale

træningsløsninger og sensorble gennemført relevant færdighedstræning i brugen af den konkrete løsning.

Med færdighedstræning har medarbejdere, borgere og ledere fået de nødvendige kompetencer til at anvende digitale løsninger og ny velfærdsteknologi som en naturlig del af hverdagen.

Nye digitale kompetencer for ledere og medarbejdere

I 2019 er der gennemført et udviklingsforløb for alle ledere i Social & Sundhed med titlen: Ledelse i et digitalt perspektiv. Som en del af forløbet er KL's digitale kompetencehjul introduceret som dialogværktøj og et redskab til at arbejde med specifikke kompetencebehov og behov for organisatorisk understøttelse.

I 2019 er der arbejdet videre med udvikling og implementering af Digitech uddannelsen.

Uddannelsen er udviklet i et tæt samarbejde mellem de fire sønderjyske kommuner og SOSU-Syd. Derudover er der i regi af Digitech og med midler fra Undervisningsministeriet, udviklet en fælles digital progressionsmodel til styrkelse af de digitale kompetencer og af koblingen mellem skole og praktikforløb. Modellen implementeres i foråret 2020.

Handlingerne understøtter følgende målsætning i Aabenraa Kommunes Strategi for digital sundhed og velfærdsteknologi 2022

Målsætningen for 2022 er, at vi i samarbejde med uddannelsesinstitutionerne har etableret et fælles digitalt læringsmiljø og at borgere, medarbejdere og ledere i Social & Sundhed har kompetencerne til at anvende digitale løsninger og velfærdsteknologi som en naturlig del af hverdagen



Understøttelse af systematisk implementering og forberedelse af telemedicin

I 2019 er der et internt governance-setup med tilhørende metoder og redskaber for afprøvning og implementering af digitale løsninger og velfærdsteknologi. Setup er med til at sikre en fælles systematik og vidensdeling på tværs af Social & Sundhed.

Der er udarbejdet en intern grundfortælling, som er med til at oversætte strategien Det Gode Liv i Digitale Fællesskaber til en fælles forståelse og et fælles sprog, som kan være med til at skabe sammenhæng på tværs af Social & Sundhed.

I 2019 er forberedelser til udrulning af telemedicin til borgere med KOL påbegyndt. Forberedelserne følger den tidsplan, der er fastlagt af det nationale udrulningsprogram. Der bl.a. defineret tre mulige modeller for håndtering af TeleKOL i Aabenraa Kommune. Der skal tages beslutning om model primo 2020.

Digitale løsninger, der giver borgere og medarbejdere enklere arbejdsgange

Det har ikke været muligt at gennemføre udvikling og afprøvning af en digital løsning til selvvisitering og understøttelse af

processen om ansøgning af hjælpemidler. Handlingerne igangsættes i 2020.

Handlingerne understøtter følgende målsætning i Aabenraa Kommunes Strategi for digital sundhed og velfærdsteknologi 2022

Målsætningen for 2022 er, at det er enkelt at implementere og anvende nye digitale løsninger i Social & Sundhed og at eksisterende funktioner i organisationen håndterer de nye løsninger. Endelig så anvendes data struktureret og understøtter prognoser, planlægning og fokus på værdi og effekt.



En af de fire strategiske bundlinjer handler om ressourcer. I strategien står nævnt, at det handler om frigørelse af ressourcer, som i økonomiske termer kan oversættes til, at den samme opgave kan udføres med et økonomisk mindreforbrug. Som hjælp til at belyse dette anvendes en økonomisk business case. Der er udarbejdet en økonomisk business case for ti af de projekter, der er arbejdet med i 2019. Business casene er udarbejdet i forbindelse med projekternes overgang fra afprøvning til implementering eller fra implementering til drift.

I Social & Sundhed anvendes en business case model med en 5-årig tidshorisont. De enkelte business cases bygger på at de data der er besluttet, skal indgå i beregningerne for det enkelte projekt. Det drejer sig om medgåede omkostninger og beregnede økonomiske mindre udgifter på baggrund af dokumenterede ændringer i aktiviteter ved f.eks. før- og eftermålinger. Center- og områdelederne har, som projektejere på projekterne, haft ansvar for at bidrage med data og står inde for resultatet af beregningerne.

I overordnet perspektiv giver business casene tilsammen, år for år, en beregning

på den økonomiske værdi, der kan realiseres som resultat af investeringerne i velfærdsteknologiprojekterne finansieret af anlægsbevillingen og bidrag fra driften bl.a. i form af medgået tid. I flere business cases er de to første år påvirket af opstarts- og engangsinvesteringer. Når disse udgifter er afviklet, vil der fra år tre i business casen fremgå en årlig fremadrettet værdi opgjort som økonomisk mindreforbrug.

Tre projekter ud af de ti projekter har positive business cases, som ikke kan realiseres i form af frigørelse af økonomiske gevinster. Det drejer sig om tre projekter på plejehjem, hvor den økonomiske gevinst realiseres inden for områdets eget budget. Det betyder, at resultaterne fører til kvalitetsforbedringer på området.

Samlet viser beregningerne i syv business cases, at der kan realiseres, en positiv økonomisk værdi (mindreomkostning) i 2020 på 1 mio. kr. Fra og med 2021 vil der være en årlig positiv økonomisk værdi (mindreomkostning) på 1,7 mio. kr. Over en 5-årig periode vil syv projekter derfor kunne akkumulere mindre omkostninger fra og med 2021 på netto 8,5 mio. kr., når alle vedligeholdelsesudgifter er fratrukket som udgifter i business casen.

