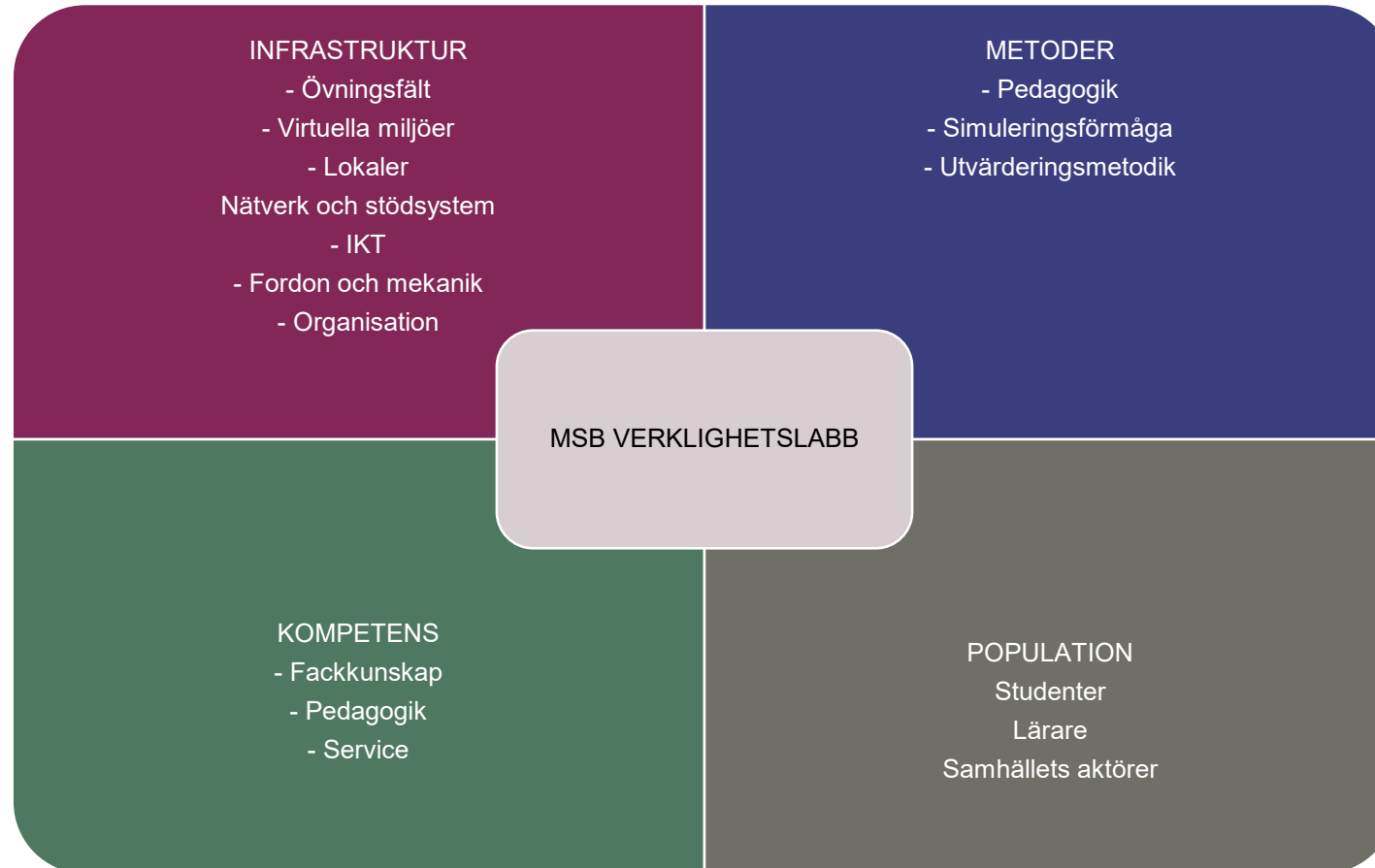


# Varje del i verklighetslabbet är byggd på fyra resursområden



## INFRASTRUKTUR

- MSB förfogar genom Revinge och Sandö över två övningsfält med både överlappande och unika egenskaper.
- Virtuella miljöer kan användas som ett komplement till ett fysiskt övningsfält då det finns behov av andra miljöer eller då det är för kostsamt eller farligt att göra tester på övningsfälten.
- Utvecklingen av resurser för IKT drivs både lokalt och centralt. I dagens högteknologiska samhälle är det en absolut nödvändighet att det finns internet att tillgå vid tester och försök.

## KOMPETENS

- Det är inte ett mål att verklighetslabbet ska erbjuda och ansvara för testupplägg eller vald metodik. Däremot behöver testledare ha förmåga att beskriva aktuell testmetodik och ge stöd vid genomföranden med olika metodologisk ansats.
- MSB:s experter deltar ofta i olika rådgivande och kunskapsintensiva sammanhang. Att möjliggöra att de på olika sätt deltar i verklighetslabbet aktiviteter eller får tillgång till verklighetslabbet resultat utgör ett nytt sätt att interagera med samhällets aktörer men funktionen är snarlik.

## METODER

- Utbildningen är målstyrd och det finns utmaningar med att göra så kallade inbäddade tester där man testar nya lösningar i en utbildningssituation. Under 2019 kommer tester att göras som har fokus på hur detta kan göras.
- Denna förmåga är central eftersom själva kärnan i verklighetslabbet utgörs av virtuella, fysiska eller kombinerade simuleringar. Dessa är oftast scenariobaserade. Detta kräver förmåga till scenarioupbyggnad, övningsmetodik och processtänk.

## POPULATION

- Man kan ha både ”rätt” infrastruktur och en vetenskapligt korrekt metod men utan samarbete med användare och en verklighet – simulerad eller ej – så kan tester inte genomföras. Skydd och undsättning utförs av människor. Verklighetslabbet som koncept är beroende av deltagare som gör det de brukar göra, i en verklighetsnära miljö.