

## **Styret i perioden som har vært:**

Leder:	<i>Sivert Arntzen</i>
Nestleder:	<i>Sven Christoffersen</i>
SoMe-ansvarlig:	<i>Sebastian Johansen</i>
E-sport ansvarlig:	<i>Henry Zhang</i>
Teknisk ansvarlig:	<i>Leander Furumo</i>
Styremedlem:	<i>Magnus Langsæter</i>
Styremedlem:	<i>Ole-Christian Nygårdseter</i>

## **Aktivitet**

Det siste semesteret har foreninga sett en real oppblomstring av aktivitet! forrige periode arrangerte UiO Gaming totalt 38 arrangementer. 26 digitale og 12 fysiske, dette er noe vi er veldig stolte av. Foreninga er ikke noe mindre enn de aktivitetene vi skaper.

## **Medlemsmasse i vekst!**

Da vi i februar fortalte om å ha hele "19" medlemmer i foreningen, så vi på det som en stor bragd. Lite hadde vi forventet den enorme veksten foreninga skulle oppleve utover våren og sommeren. Per dags dato er det 84 betalende medlemmer i foreningen

## **Sommerforeninga**

Stortingets økonomiske bevilgning til SiO, studenttiltaks pakke, åpnet mange muligheter for foreninga.

En lang digital oppstartsperiode hadde skapt mange gode digitale bånd, gjennom prosjektet "Sommerforeninga" gjorde vi disse båndene fysiske. Syv

arrangementer ble holdt, der hvert gjorde folk bedre kjent. Allt fra paintball til hyttetur i bærumsmarka.

## Økonomi

Økonomien har mest gått med til diverse arrangementer. På våren var dette da i form av premier til konkurranser, og senere til mat på fysiske arrangementer. I tillegg til dette har vi også kjøpt inn brettspill, samt eget domene fra domeneshop.

Da vi gjennomførte prosjektet "sommerforeninga" fikk vi også pumpet inn en del penger fra studentenes tiltakspakke, som har gått med til å arrangere de forskjellige turene og utfluktene vi arrangerte over sommeren.

## SoMe

Siden forrige generalforsamling har UiO Gamings potensiale på sosiale medier økt drastisk, for hvert innlegg vi poster pr. dags dato har vi en rekkevidde som er 258% (Facebook) og 100% (Instagram) enn det vi hadde for et halvår siden.

### Resultater

Rekkevidde for Facebook-side 📊

312 ↑ 258.6%



Rekkevidde på Instagram 📊

166 ↑ 100%



Denne utviklingen er blant annet grunnet en fin kombinasjon av aktiv rekruttering og kvaliteten på innleggene. I løpet av juni klarte vi å skape mer engasjement hos medlemmene våre for å følge oss på diverse sosiale

medier.

Som SoMe-ansvarlig har jeg også tatt ansvaret for å streame av og til for UiO Gaming på Twitch. Disse streamene har for det meste vært CS:GO turnerings kamper, og Minecraft.

## **E-sport**

Jeg har vært med på å organisere og sette opp LoL-laget og CSGO-laget for vår- og høstsemesteret. Jeg har også rekruttert noen med på LoL-laget og skaffet innbyttene.

Vårsemesteret:

Vi hadde et CSGO-lag og et Overwatch-lag hvor vi hadde ukentlig treninger hver uke. Overwatchlaget hadde også noen scrims dette semesteret. CSGO-laget oppnådde 4. plass med seks seiere og to tap med totalt 18 poeng i myFragLeague Våren 2021 4. Divisjon.

Høstsemesteret:

Vi fikk laget to LoL-lag, to CSGO-lag og ett Overwatch lag, hvor vi har ukentlig trening hver uke. Overwatchlaget har fortsatt med sine scrims.

## **Teknisk**

Jeg har jobbet med å utvikle foreningens nettside som i dag er i et brukbart stadie. Jeg har også automatisert noen prosesser i styrearbeid som notifikasjoner i Discord når styret får e-post og når et nytt medlem registrerer seg. I tillegg har det blitt satt opp egen e-postadresse som tar i bruk foreningens domene. Jeg har også satt opp en betalingsløsning for folk uten Vipps. Ellers har arbeidet gått ut på å sette opp og holde alle spill- og webserverne gående, samt oppsett av Discordbots.

