Ansökan om stöd

# Allmänna uppgifter

Projektnamn: Game changer - ett hållbart, inkluderande och attraktivt värmländskt spelekosystem

Ansökansid: 433876

Ärendeid: 20361479

Typ av finansiering: Var med och skapa ett smartare Norra Mellansverige Sista ansökningsdag: 2023-03-16

Ansvarig organisation: Tillväxtverket

# Stödsökande

|  |  |
| --- | --- |
| Namn: Karlstad Innovation Park ek. för. | Org.Nr: 769627-8709 |
| Sommargatan 101A 65637 KARLSTAD  Sverige | Antal anställda: 19 |
| **Arbetsställe** |  |
| Namn: Karlstad Innovation Park Ek. För. | Arb.ställenr.: 54784699 |
| Postadress: Sommargatan 101 A  65637 Karlstad | Besöksadress: Sommargatan 101 A  65637 Karlstad |
|  | Region: Karlstad |

**Omfattas organisationen av Lagen om offentlig upphandling eller annan upphandlingslagstiftning?**

Ja

**Organisationens hemsida**

[www.karlstadinnovationpark.se](http://www.karlstadinnovationpark.se/) [www.thegratjourney.se](http://www.thegratjourney.se/)

**Har ni tagit upp moms som en kostnad när ni beräknat er budget?**

Nej

# Projektpartner

* 1. **Betalningssätt** Typ av konto: Bankgiro Kontonummer: 372-6437 Detaljerad info:

# Projektinformation

## Specifikt mål

1.3 Förbättra de små och medelstora företagens hållbara tillväxt och konkurrenskraft och skapandet av arbetstillfällen i dessa företag, inbegripet genom produktiva investeringar

## Projektnamn

Game changer - ett hållbart, inkluderande och attraktivt värmländskt spelekosystem

## Projektstart

2023-03-16

## Projektslut

2025-12-31

## I vilken eller vilka kommuner kommer insatserna genomföras? Valda län

Värmland

## I vilken eller vilka kommuner kommer insatserna genomföras? Valda kommuner

Karlstad

## Söker ni finansiering för en förstudie?

Nej

## Söker ni finansiering för ett ramprojekt?

Nej

## Har projektet genomfört den hållbarhetsanalys som beskrivs i EU-handboken?

Ja

## Söker ni finansiering för att investera i infrastruktur?

Nej

## Sammanfatta projektet

Var fjärde människa i världen har spelat ett svenskt dataspel vilket gör Sverige till en stor exportnation. Det är tydligt att fler bolag och anställda koncentrerats till platser med en aktiv regional hubb eller klusterorganisation som arbetat aktivt för att främja branschen. Projektet tar sig an Värmlands utmaningar som brist på diversifiering av näringslivet, mångfald och få entreprenörer och nystartsföretag.

Projektet bidrar till att förändra det regionala näringslivets brist på mångfald och diversifiering samt driva digitalisering. Genom att identifiera och attrahera talang, stötta entreprenörer inom dataspel får vi ett mer dynamiskt näringsliv med individer och företag med spetskompetens.

Projektet ämnar bidra till fler företag, fler etableringar, fler investeringar i företag och att det under perioden produceras en hit av ett lokalt företag. Bidra till en positiv syn på dataspel och företagande och till att ställa om till hållbara produktionsmönster och hållbar konsumtion.

## Beskriv kortfattat ert projektmål.

När projektet är över ska regionen ha fler hållbara dataspelsföretag, ett ökat antal inflyttade talanger vilka driver företag eller jobbar inom branschen. Fler spelentreprenörer, fler kvinnliga spelentreprenörer fler produktreleaser, fler produkter vilka har en inkluderande design, fler företag med ambitionen att identifiera och skapa produkter för nya kundsegment och nya marknader. Hållbarhet genomsyrar näringslivet i fråga om jämlikhet, mångfald och miljö. Det är attraktivt att som kvinna starta och driva företag i Värmland. Att regionen är ett kompetenscentrum för utbildning och forskning inom spel samt fler utbildningsplatser på

gymnasie-, Komvux-, YH- och universitetsnivå. Forskning inom spelområdet på universitetsnivå samt tillämpad forskning inom branschen både på stora företag och på startup och SMF. Fler nystartade företag, fler etableringar, fler investeringar i SMF samt ett SMF vilket skapat en produkt som säljer 100 000 exemplar eller mer.

## Vilken utmaning i utlysningen ska projektet bidra till att lösa?

1. Ökar SMFs exportmognad och underlättar för företag i samverkan att erbjuda hållbara lösningar på en global marknad. Projektet bidrar till en exportmognad hos SMF och stöttar dem i att utveckla hållbara erbjudanden för en global marknad.
2. Främjar entreprenörskap och företagande inom framtidsbranscher där en med fördel kan utgå från N:a Mellansveriges prioriteringar inom smart specialisering. Det råder brist på entreprenörer, projektet stöttar entreprenörer och företagande i framtidsbranscher som dataspel.
3. Skapar förutsättningar att attrahera inhemska och internationella företagsetableringar och investeringar. Projektet kartlägger, analysera målgruppen, dess behov för att paketera erbjudanden vilka attraherar företagsetableringar och internationella investeringar i företag i regionen.
4. Ökad jämställdhet, mångfald och branschbredd i N:a Mellansveriges Näringsliv. Jämställdhet, mångfald och branschbredd genomsyrar hela projekte genom aktiviteter och mål vilket stärker regionen.

## Beskriv nuläget som projektet ska bidra till att förändra.

Region Värmland, invånarna samt näringslivet i Värmland och dataspelsbranschen har ett behov av projektet.

I dagens digitala värld är kreativitet det nya stålet. Det är kreativitet som blivit Sveriges nya stora export i form av dataspel. Enligt branschrapporten Dataspelsindex är spelutveckling en tillväxtbransch och hälften av dagens alla bolag har registrerats de senaste fem åren. Vidare omsatte branschen 27,5 miljarder 2021 en ökning med 27% och det mesta pekar på en fortsatt tillväxt dock är kompetensbrist en flaskhals. Spel är en av Sveriges mest framgångsrika industrier vilken nått Värmland bland annat genom ERUF-projektet Stories from Värmland and the Nordics. Resultatet; 17 nya företag, 96 nyanställda, ett community som samlar spelskapare, ett embryo till accelerator, strategiska partners samt utbildningar. Projektet avser att bidra till visionen för smart specialisering, stärka konkurrenskraften genom innovationsdrivet, hållbart näringsliv. Nämnda eruf-projekt har haft en stigande kurva med 25% kvinnor 2020, 30% kvinnor 2021 och 37% kvinnor 2022. Stories projektet har banat väg för fortsatt arbete med att stärka den regionala spelindustrin och på sikt permanenta hållbar struktur för verksamheten.

Det saknas kvinnliga entreprenörer och kvinnliga ledare i branschen för att industrin ska fortsätta att utvecklas positivt. Utrikesfödda är även de en minoritet. Projektet behövs för att tillgängliggöra möjligheter för ovan målgrupper.

Under 2021 okade bade antalet och andelen kvinnor som arbetade i spelbranschen till 22,1%. Av de personer som tillkom till branschen var 26% kvinnor. Kvinnor återfinns främst inom medelstora och stora företag och det är en utmaning att locka fler kvinnor till branschen men även att få fler kvinnor att starta företag.

Det saknas utbildningar och utbildningsplatser inom spelutveckling inom de flesta utbildningsformer, allt från grundskola till universitet. Det saknas forskning inom dataspel detta trots goda förutsättningar att bedriva forskning på området.

Värmland har en rad utmaningar för att bli attraktivt och framtidssäkrat för denna och kommande generationer. Utbildningsnivån är lägre än snittet i riket, könsuppdelningen på arbetsmarknaden är stor där män jobbar inom privata näringslivet och kvinnor inom offentlig sektor. Inom näringslivet dominerar traditionell tillverkningsindustri och den nya digitala ekonomin är liten.

Värmlandsstrategin har visionen Ett hållbart Värmland som förändrar världen vilket ställer höga krav på jämställdhet och jämlikhet, kompetensförsörjning, infrastrukturell utveckling, miljö- och klimatanpassning. En förutsättning för att nå visionen är att stärka näringslivet. Med ett diversifierat näringsliv blir Värmland en attraktiv plats att arbeta, leva och verka på, men också starkare inför framtida kriser. Det finns ett behov för etableringar av nya hållbara branscher vilka erbjuder karriärmöjligheter. Dataspelsbranschen är en fusion av spjutspetsteknik och konst vilken engagerar en mångfald av kompetenser i form av

entreprenörer, designers, grafiker, programmerare, affärsutvecklare och ekonomer. Enligt Reglab har merparten av Värmlands kommuner en låg branschbredd. För 2021 hamnar indexet på 80,39 (jmfr Dalarna: 84,24 Stockholm: 126,69). Låg branschbredd är en sårbarhet då en kris som slår mot en specifik bransch kan leda till minskad efterfrågan hos denna. Hög branschbredd bidrar till att stimulera utbytet av kunskap och kompetens mellan företag vilket ökar innovationsklimatet. Att fortsatt utveckla spelbranschen i Värmland kommer ge en mycket positiv effekt på värmlands branschbredd. Spel och spelifiering antogs våren 2022 till en av regionens smarta specialiseringar med visionen Ett hållbart Värmland som förändrar världen genom utveckling av dataspel och spelifiering i användardrivna och inkluderande spelmiljöer.

## Vilka av de globala målen i Agenda 2030 förväntas projektet bidra till i regionen på lång sikt?

1. Jämställdhet, 8. Anständiga arbetsvillkor och ekonomisk tillväxt, 9. Hållbar industri, innovation och infrastruktur, 10. Minskad ojämlikhet, 12. Hållbar konsumtion och produktion

## Motivera valet av Agenda 2030 mål.

Projektet består av insatser som främjar entreprenörskap, diversifiering i näringslivet, bidrar till utvecklade affärsmodeller och stärker det företagsfrämjande systemet och bidrar till de globala målen genom:

5 - Jämställdhet Positiv påverkan

Projektet bidrar både till en mer jämställd spelbransch och till jämställdhetsarbetet i regionens näringsliv som är homogent vilket kommer ge multipla effekter på regionens jämställdhet på andra områden.

Minskar diskriminering av kvinnor (glastaket är starkt i Värmland) Säkerställer deltagande för kvinnor i ledarskap och beslutfattande

Ger kvinnor lika rätt till ekonomiska resurser, möjlighet att äga och kontrollera egendom samt tillgång till finansiella tjänster i enlighet med nationell lagstiftning.

Främja kvinnors egenmakt med informations- och kommunikationsteknik.

Bidra till att utveckla ett ledarskap där män blir modiga att kunna stötta kvinnliga ledare på ett sätt som på riktigt tar kvinnor framåt i sitt ledarskap.

8 Anständiga arbetsvillkor och tillväxt

Plattformen The Great Journey är dedikerade att skapa en miljö fri trakasserier där människor känner sig trygga. Detta gäller både anställda på Karlstad Innovation Park Ek.för samt besökare, företag och studenter. Som arbetsgivare är det viktigt att ta sitt ansvar för att säkerställa en trygg miljö.

Positiv påverkan

Projektet arbetar aktivt för en inkluderande och trygg miljö vilket gör att de som är i miljön är medvetna om orättvisor och vilket gör det lättare att säga till när något behöver ändras på för att kunna vara den jämlika communityn som projektet strävar efter.

Projektet försöker så långt det går handla från företag som använder hållbara material, bryr sig om miljön och behandlar sina anställda rättvist.

9

Negativ påverkan

Nya innovationer såväl tjänster som fysiska produkter kan bidra till negativ klimatpåverkan främst genom serverkapacitet som drivs på icke-förnybar energi.

Positiv påverkan

Tillgängliggörandet av finansiering bör ske jämställt - risk finns annars att man späder på en redan icke-jämställd kapitalmarknad.

Det tydligaste mervärdet som kommer från utveckling av branschens kärnprodukter (populära och underhållande spel) är teknisk utveckling. S k spilleffekter kan bidra till den traditionella tillverkningsindustrin i form av till exempel visualisering, produktutveckling och testningsmetoder. Även i kreativa näringar som film, teater och museisektor mm kan digitalisering och spelutveckling generera nya möjligheter.

Med fler kvinnor, utlandsfödda samt personer med funktionsvariationer kommer nya produkter och lösningar tas fram som speglar hur marknaden ser ut. Idag tas till exempel spel fram av män till kvinnor och utvecklingen går mot en ökad mångfald hos de som tar fram nya produkter.

10

Positiv påverkan

Projektet har fokus på jämlikhet med kvinnor, män samt HBTQ+ är målgrupper. Fokus kommer att riktas mot att attrahera kvinnliga, utrikesfödda spelentreprenörer men även i viss mån personer med funktionsvariationer och att utveckla en trygg och inkluderande miljö.

Få branscher är jämlika i Värmland. Projektet kommer bidra med ny kultur och arbetsmetoder där människor som är marginaliserade i andra branscher har möjlighet att använda sin fulla kapacitet.

12

Positiv påverkan

Genom inspiration kommer SME och idébärare att uppmuntras till att tillämpa hållbara metoder. En aspekt är att optimera produktionen men även spelens kod och att använda gröna serverlösningar för hosting av spel.

Negativ påverkan

Ju mer spel som produceras och konsumeras ökar samtidigt efterfrågan på energi - särskilt förnybar energi. Faktorer som påverkar miljön men som ligger utanför spelskaparens ansvar och som är svåra att påverka är hur produkten/tjänsten används i hemmet, vilka servrar som som internetleverantörer och operatörer använder. Därmed finns risk för negativ klimatpåverkan vid användande serverkapacitet från serverhallar som eventuellt drivs av el framställd genom förbränning av fossila bränslen.

## Välj en primär målgrupp för projektets aktiviteter under projektperioden

Små och medelstora företag

## Välj eventuellt en eller flera sekundära målgrupper för projektets aktiviteter under projektperioden.

Företagsfrämjande aktörer, Individer i regionen, Stora företag

## Beskriv projektets målgrupp och deras behov

Projektets målgrupp är små och medelstora dataspelsföretag samt idébärare med spelrelaterade idéer eller innovationer i Europa och Sverige/Värmland. Kvinnor, män, ickebinära som vill utveckla tjänster och produkter. Specifika målgrupper är kvinnliga spelentreprenörer, kvinnliga ledare samt utrikesfödda spelentreprenörer. Inom branschen är det en majoritet av män och en minoritet kvinnor och utrikesfödda vilka startar företag. Förhållandet är lika när det gäller uppdelningen på de som arbetar inom branschen. Målgruppen har en viss mognadsgrad.

Dataspel har historiskt varit tekniktung och därmed attraherat fler män. Teknik- och branschmognad gör att vi rör oss mot content produktion och en kompetensbreddning vilket gör att fler kvinnor söker sig till branschen. Nationellt är en majoritet av yrkesverksamma inom branschen män. Under 2021 okade både antalet och andelen kvinnor som arbetade i spelbranschen. Totalt var det 1 755 kvinnor i Sverige som arbetade med spelutveckling vilket motsvarar 22,1% av de anställda i branschen i landet, en ökning med 345 personer jämfört med tidigare ar. Vi ser en ökning av av kvinnor, bland de personer som tillkom till branschen under 2021, var 26% kvinnor. På kompetensnivå dominerar män inom programmering och ledning medan det finns fler kvinnor inom bland annat grafik, design, narrativ, projektledning, HR, marknadsföring. Kvinnor återfinns främst inom medelstora och stora företag och det finns en stor utmaning i att locka fler kvinnor till branschen och att få fler kvinnor att starta företag.

Erfarenheter från ERUF-projektet Stories from Värmland and the Nordics till exempel föreläsningar om inkluderande design samt coachning av företag vilka utvecklar spel för funktionsvarierade ligger till grund för hur detta projektet jobbar med funktionsvariationer och inkludering. Projektägaren har ett samarbete med den internationella organisationen Safe in Our World vilken arbetar för att skapa och fostra en global medvetenhet kring mental hälsa inom dataspelsbranschen och ta bort stigman kring psykisk ohälsa.

I Europa 48% av de som spelar dataspel är kvinnor och genomsnittlig ålder för de som spelar dataspel är 31 år i Europa och största demografin spelare är 45-64 år. Det är tydligt att fler bolag och anställda koncentreras till platser med en aktiv regional hubb eller klusterorganisation som arbetar aktivt för att främja branschen. Antal anställda i Stockholm 4 745, Skåne/Blekinge 1 515, Västra Götaland 841 Västerbotten/Norrbotten 322, Östergötland 54 och övriga landet 469 anställda. Projektets målgrupp är mellan 18-40 år. Erfarna spelskapare och entreprenörer vilka

startar företag och anställer mindre erfarna spelutvecklare. Vi ser ett antal individer med neuropsykiatriska funktionsvariationer som söker sig till miljön då de och andra behöver en trygg och stöttande miljö. Målgruppen kommer från hela Sverige men även från EU.

Målgruppen har behov av kunskap och erfarenhetsutbyte, möjlighet att testa prototyper, kunskap och förståelse av att starta och driva företag samt utveckling av en produkt för en global marknad samt finna finansiering och resurser för att bygga hållbara företag. Dessa insikter har erhållits i ERUF Stories samt intervjuer med målgruppen. Ett särskilt område som identifierats bland bolagen som deltog i Stories är att stärka förmågan att paketera och kommersialisera en idé på en marknad. Till detta område hör faktorer som näringslivets öppenhet och internationella kopplingar, tillgång till kapital samt kunskap om att paketera och skydda en innovation genom design-, varumärkes- eller patentskydd. Avgörande för att utveckla branschen är arbetet med värderingar, alla aspekter av hållbarhet, jämlikhet och inkludering.

Projektet behövs för att tillgängliggöra möjligheter för kvinnliga entreprenörer och utrikesfödda genom att lyfta förebilder för att göra företagande attraktivt. Projektet tillhandahåller en trygg miljö för att utvecklas.

## Vad har ni för tidigare erfarenhet av målgruppen?

Vi har lärt oss att målgruppen spelentreprenörer, spelskapare och specifika målgrupper som kvinnor, utrikesfödda och personer med funktionsvariationer anser det viktigt med en trygg miljö. En inkluderande miljö vilken är tillåtande och ger möjlighet att öva och pröva sin idé.

Insikterna om målgruppen har erhållits genom ERUF Stories from Värmland samt intervjuer med målgruppen. Genom game jams ser vi att målgruppen utvecklas snabbare och med kvalitet genom att öva samarbeta kring idegenerering, planering och produktion. Event är resurskrävande för att de ska ge resultat och fånga in individer och idéer. Målgruppen oerfarna spelskapare behöver mycket stöd för att lyckas med sitt företagande. Mångfald av förebilder krävs för att attrahera nya talanger om vi ska få företag som är jämlika och med mångfald. Vi har lärt oss att inkludering och jämlikhet är något vi måste arbeta aktivt med för att det ska ge resultat. Att låta mångfald och inkludering ingå i aktiviteter som stöttar nyföretagande ger resultat då 7 av 17 nystartade företag (41%) hade en eller flera kvinnliga grundare. Cirka 2-6% av deltagarna definierar sig på annat sätt än man / kvinna och att detta är viktigt för målgruppen. Erfarenhetsutbyte mellan företagen påverkar företagen positivt. Erfarna spelutvecklare leder team av juniora med målet att skapa en kommersiell produkt. Great Window Games där startup studios gjorde spelprototyper till tomma butikslokaler. Föreläsningar och sociala aktiviteter skapar trygghet samt sänker trösklarna för individer att engagera sig i communityt och på sikt starta företag. Att ta in specialister tidigt skapar hållbara företag till exempel juridiskt stöd för att säkerställa upphovsrätt, avtal är korrekt utformade. Som projekt erbjuder vi matchmaking som företagen behöver för att få ut sina produkter på en global marknad. Omvärldsbevakning, deltagande på mässor och konferenser en del av uppdraget som projektet har mot ekosystemet.

## Hur har ni arbetat för att inkludera målgruppen i förberedelserna av projektet?

Lärdomarna från Stories projektet ligger till grund för denna projektansökan. Vi har inkluderat målgruppen genom så kallade Retro-processer (kommer ur att arbeta agilt och utforskande), dialog och intervjuer med de SME, individer och intressenter vilka nyttjat testbädd och andra resurser i Stories projektet. Detta har gett en god förståelse för målgruppens behov samt förankring med och inkludering av målgruppen genom processen. SMF har deltagit i retrospektiv, workshops och coachning där företagen fått beskriva sina behov genom att besvara frågor, gruppsamtal samt intervjuer. Retrospektiv är en strukturerad process för att gå igenom en grupp eller ett teams arbete under en definierad period. Vi har även gjort utvärderingar om de event vi genomfört till exempel samtal där deltagarna svarade på frågor och facilitator ledde samtalet för att säkerställa att deltagarnas erfarenheter dokumenterades. The Great Journey har även fått möjligheten att jämföra materialet som vi ackumulerat med det erfarenheter som andra spelklustermiljöer i Sverige gjort i samband med den Peer Review process som SISP genomfört och där The Great Journey deltog under 6 tillfällen 2022. En viktig kanal för dialog är Discord som är projektets kommunikationsplattform med målgruppen. En kanal för kunskapsdelning och där förs diskussioner, delas material och socialiseras. Projektmedarbetare har jobbat nära målgruppen genom att coacha, lyssna och diskutera med företagen om deras utmaningar. Detta ger en god dialog och inkludering kring målgruppens behov.

## Hur ska ni arbeta för att inkludera målgruppen i genomförandet av projektet?

I arbetspaketens aktiviteter har vi beskrivit hur vi kommer att arbeta med att inkludera målgruppen i varje aktivitet. Nedan finns en kort sammanfattning för varje arbetspaket.

Arbetspaket 1

Projektledning, koordinering och kommunikation. Se sidorna 20-23 i denna text Vi planerar kommunikation av resultatspridning och information om projektet.

Kommunikationsplanen är målgruppsanpassad för att säkerställa att information aktiviteterna når målgruppen.

Arbetspaket 2: Identifiera och attrahera morgondagens talang.

Genom att kartlägga och inventera var talang finns i Sverige och Europa samt analysera målgruppen och förstå dess behov och sedan paketera erbjudanden som attraherar dem till Värmland.

Arbetspaket 3: Utveckla idéer, individer och företag inom spelutveckling

Stödja företagen genom kunskap inom idégenerering, produktion, marknadsföring, produktintroduktion på marknaden men även förståelse för kapitalanskaffning och/eller organisk tilllväxt i företagen. Detta ger företagen nödvändig erfarenhet för att utvecklas till hållbara företag. Utveckla metoder för att att förstå hur den stöttningen ska se ut för att säkerställa att vi ger rätt stöd som ger rätt förutsättningar för målgruppen. Extra viktigt för att nå kvinnor och utrikesfödda.

Arbetspaket 4: Spel som drivkraft för entreprenörskap - Utforskande som leder till startupstudios inom spel.

Genom att undersöka hur spelskapare utvecklas till entreprenörer kan projektet skapa och skala upp metodik för att få fler spelföretag. Att gå från kreatör till företagare genom att bli medveten om entreprenörskapets möjligheter.

Arbetspaket 5: Undersöka struktur och verksamhet för initiativet The Great Journey

Genom att projektet har målgruppen nära och utgår från deras behov så är de högst delaktiga i att utforma projektet. Målet är att skapa bättre förutsättningar (organisatoriskt) för att stötta målgruppen.

Projektet kommer halvårsvis fortsätta göra retrospektiv med projektets målgrupper, samt enkätundersökningar. På så sätt kommer projektet att inkludera SMF i planeringsprocessen av aktiviteter och event inom projektet och i testbädden. Projektet stöder sig även på de erfarenheter som gjorts i tidigare ERUF-projekt.

Projektet använder en Learning by Doing metodik vilket innebär att vi har som målsättning att målgruppen ska delta aktivt i aktiviteter och därmed lära sig genom att pröva (nya) tillvägagångssätt i praktiken. Exempel på detta arbetssätt har vi fått från tidigare Eruf projekt bland annat har vi organiserat SMF, studenter och intresserade som ambassadörer för projektet. Vi har använt oss av en metodik som bygger på att målgruppen får pröva nya moment i en säker miljö till exempel öva att pitcha för affärscoach och sedan för inför varandra och som tredje steget pitcha för en panel av dataspelsförläggare, spelutvecklare, grafiker, designers och investerare.

## Vilken huvudsaklig bransch förväntar ni er att projektets aktiviteter ska bidra till?

26 Andra ospecificerade tjänster

## På vilket sätt kommer era arbetspaket att påverka de globala målen?

Övergripande för alla paket är att de innefattar resor, både nationellt och inom Europa samt några resor till andra världsdelar. Enligt projektet ska hållbara alternativ samt samåkning användas för att minska målkonflikter med mål 7. I de fall det går uppmuntrar projektet till att använda digitala mötesformer för att minska negativ påverkan av resor. Vid aktiviteter där vi samlar aktörer och SME för att inspirera till innovation finns risk för negativ påverkan på mål

12. Konflikten hanteras genom att vara aktiv vid inköp och ställa höga hållbarhetskrav på leverantörer av lokaler, produkter och tjänster.

Arbetspaketen förväntas påverka de målen på följande sätt:

Arbetspaket 1 Projektledning, koordinering och kommunikation

Kommunkationen kan påverka de globala målen positivt och negativt beroende på hur man kommuncierar. I framtagandet av kommunikationsstrategin kommer vi att titta på hur vi kommunicerar hållbart. Vi kommer i huvudsak kommunicera via digitala kanaler. Positiv påverkan genom att projektet genomsyras av hållbarhetsaspekter och ökar både intern kompetens och integrerar kompetensen i de processer och verktyg som används i mötet med målgruppen.

Arbetspaket 2 Identifiera och attrahera morgondagens spelinnovatörer och talang i värmland och världen.

Mycket av arbetet i arbetspaketet görs digitalt såsom kartläggning och analys. Dock finns risk för negativ påverkan när målgruppen besöker projektet och regionen. Målkonflikten hanteras genom samåkning och att i första hand välja fossilfria färdsätt.

Arbetspaket 3 Utveckla idéer, individer och företag inom spelutveckling.

Projektets hållbarhetsarbete genomsyrar teman och metoder för spelutveckling vilket på sikt påverkar målgruppen och innehållet i sina produkter. Ser ingen målkonflikt.

Arbetspaket 4 Spel som drivkraft för entreprenörskap - Utforskande som leder till startupstudios inom spel.

Mycket av arbetet sker digitalt eller i testbädden och tar inga extra resurser i anspråk. Lokalerna har återanvända begagnade möbler och tekniken som används har minst 5 års livslängd.

Arbetspaket 5: Undersöka struktur och verksamhet för initiativet The Great Journey Mycket av arbetet sker lokalt och utan längre tjänsteresor. Aktiviteterna är workshopar och möten med regionala intressenter.

Se även motivering av vilka globala mål projektet bidrar till under avsnitten Utmaningar och behov.

## Var ska resultaten uppstå?

Resultatkedja1: Direkta insatser till företag, Resultatkedja2: Utveckling av stödstrukturer

## Förmåga - vad kommer målgruppen eller målobjektet att få tillgång till?

Resultatkedja2: Förbättrat/förstärkt ledarskap, Resultatkedja2: Beslutsunderlag, stöddokument och strategier, Resultatkedja2: Förändrade attityder och synsätt, Resultatkedja2: Nya kontakter, Resultatkedja2: Nya metoder & arbetssätt, Resultatkedja2: Nya processer, Resultatkedja2: Samverkansarenor (Akademi, offentliga, företag, sociala), Resultatkedja2: Samverkansarenor (Företag till företag), Resultatkedja2: Utbildning, Resultatkedja2: Samverkan & kunskapsöverföring, Resultatkedja2: Relevant kunskap, Resultatkedja2: Samverkansarenor (Offentliga till företag), Resultatkedja1: Beslutsunderlag, stöddokument och strategier, Resultatkedja1: Förbättrat/förstärkt ledarskap, Resultatkedja1: Förändrade attityder och synsätt, Resultatkedja1: Kapital, Resultatkedja1: Nya arbetssätt och metoder, Resultatkedja1: Nya processer, Resultatkedja1: Nya kontakter, Resultatkedja1: Ny teknik, Resultatkedja1: Nya marknader (Sverige), Resultatkedja1: Nya marknader (Utanför Sverige), Resultatkedja1: Relevant kunskap, Resultatkedja1: Samverkan och kunskapsöverföring

## Vilka förändrade beteenden förväntas de stärkta förmågorna leda till hos målgruppen eller målobjektet?

Resultatkedja2: Samarbetar med nya sektorer, branscher och aktörer, Resultatkedja2: Skalar upp metoder, processer och arbetssätt, Resultatkedja2: Ökad internationaliseringsgrad (import, export, värdekedjor), Resultatkedja2: Utvecklar/tillgängliggör rådgivning till företag,

Resultatkedja2: Utvecklar/tillgängliggör acceleratorprogram och inkubatorprocesser, Resultatkedja2: Utvecklar områden för strategiska satsningar (smart specialisering), Resultatkedja2: Utvecklar hållbarhetsarbetet (mångfald och integration), Resultatkedja2: Utvecklar hållbarhetsarbetet (jämställdhet), Resultatkedja2: Etablerar ny samverkan, Resultatkedja2: Använder resurseffektiv teknik, metod och processer, Resultatkedja1: Använder resurseffektiv teknik, metod och processer, Resultatkedja1: Attraherar kapital, Resultatkedja1: Deltar i, etablerar demonstrationsmiljöer, Resultatkedja1: Expanderar verksamheten, Resultatkedja1: Genomför kompetensutveckling

## Hur kommer projektets organisation vara uppbyggd för att genomföra projektet?

Projektet ägs och drivs av Karlstad Innovation Park Ek. För. Viktigt är att organisationen i övrigt bemannas av människor med förståelse för spel och kulturbranschen för att säkerställa innovationshöjd och professionalism.

Organisation och arbetssätt är baserat på erfarenheter från ERUF projektet Stories from Värmland and the Nordics 2020-2022. Det har gjorts ett arbete med ekosystem för spelutveckling med gott resultat vilket GameChanger projektet fortsätter att utveckla.

Huvudman: Karlstad Innovation Park ek. för.

Projektansvarig: Patrick Standfast, Karlstad Innovation Park, (75% tjänst) Ekonomi och projektledning: Simon Sendowski (60% tjänst)

Studio Manager

Leder det dagliga projektarbetet i testbädden. Coachning av företag och team i spel- och affärsutveckling samt bidra med marknadsförståelse hos företagen. Facilitera innovationsprocesser och organisera samverkan mellan företag, idébärare, team samt andra sektorer som kulturella och kreativa näringar och samhällssäkerhet. Studio Manager är delaktig i att utveckla accelerator processen under projektperioden. Innovationsstödsystemet bör parallellt utbildas för att erhålla denna spjutspetskompetens. Även inspirerande föreläsningar.

Community Manager

Planera och genomföra event och aktiviteter (t.ex. game jams), utbildningsinsatser som hålls av externa konsulter. Ansvarar för ambassadörer vilka verkar för att få fler intresserade av spelutveckling och företagande. Managerar communityt av spelutvecklare, skapar inföde av individer och team. I testbädden koordinera människor och innovationsprocesser. Jobbar externt med partners och intressenter som universitetet, näringsliv och offentliga aktörer.

Communications Manager

Ansvarar för projektets kommunikation och säkerställer ett inflöde av företag och individer till testbädden/miljön. Kommunicera, sköta sociala medier, presskontakt, sprida resultat, etc Ansvarar för inkluderings- och mångfaldsarbetet. Länken mellan testbädden och KKN, spelutbildningar, offentlig sektor (muséer, gymnasier) för att engagera dessa i projektet.

Accelerator Manager

Ansvarar för acceleratorn och för att utveckla metoder och processer vilka stödjer företagen. Ramverk, årsplanering samt utveckla acceleratorerbjudandet. Denna roll kommer även att coacha företag inom företagande, ekonomi, bolagsstyrning, styrelsearbete och finansiering.

Projektekonom

Ansvarar för rekvisitioner och att projektbudget / finansiering följs. Arbetar nära projektmedlemmarna vid inköp / upphandlingar.

Business Developer

En affärsutvecklare som coachar företag för att få dem att bygga affären och bolaget, ordna finansiering av företag och spelproduktioner.

Projektadministratör

Leder det administrativa för projektet. Rapporterar, uppföljning av projektet och ser till att projektet ligger i fas samt slutrapportering.

Projektledning & koordinering

Planerar och leder arbetet i projektet. Ansvarar för partners och andra intressenter samt arbetar med förankring av projektet och initiativet The Great Journey. Länken mellan projektet, näringslivet, utbildning, forskning, KKN och offentliga organisationer som koordinerar och leder arbetet.

Externa konsulter

Projektet använder branschnära konsulter för att få fler spelutvecklare att realisera sina spelidéer och få ut dem på en global marknad. Nuvarande innovationsstödsystemet bör parallellt utbildas för att erhålla denna spjutspetskompetens.

Extern utvärderare

Utvärderare som säkerställer att projektplan genomförs och att planerade aktiviteter på kort och lång sikt leder till resultat och effekter. Enklare följeforskning löpande men också särskilt vid avslutningsarbetet.

## Vilka andra liknande projekt eller verksamheter känner ni till?

Projektet kommer att samarbeta med Rise, Research Institute of Sweden kring tillämpad forskning. Fokus kommer att ligga på följande områden, attityder till dataspel och branschen, jämställdhet samt entreprenörskap inom dataspelsbranschen.

Kontaktperson: Gabriella Kalteneckar epost: [gabriella.kalteneckar@ri.se](mailto:gabriella.kalteneckar@ri.se) Rise org.nummer: 556464-6874

Projektet kommer att samarbeta med Centrum för tjänsteforskning vid Karlstads universitet. Samarbetet är strategiskt och syftar till att bidra till ekosystemet för spelutveckling som växer fram i Värmland. Samarbetet syftar till att starta utbildningsprogram inom dataspelsutveckling vi Karlstads universitet samt initiera forskning inom fältet dataspel och branschen.

## Hur ska ni internt i projektorganisationen arbeta för en inkluderande kultur för likvärdiga möjligheter att påverka projektets inriktning och resultat?

Projektgruppen kommer att bestå av 4 män och 3 kvinnor.

En person kommer att vara ansvarig för att driva på och följa upp jämställdhet och mångfald.

Projektgruppen kommer lägga tid och energi för att attrahera och stötta kvinnor och utlandsfödda men också stötta män för att synliggöra destruktiva mansnormer som kan föras vidare i spel för att signalera att detta är viktigt och prioriterat.

Vi vet att vi kommer att stöta på olika typer av motstånd, passiva eller aktiva, därför behöver vi lägga tid och energi på att undersöka, kunskapsbilda och hitta strategier för att möta dessa. Det är då vi hittar ett språk för hur vi kan argumentera och berätta om varför vi tycker det är viktigt och att leva det. Det är så vi bygger en inkluderande kultur och på så sätt blir det naturligt att jämställdhets- och mångfaldsfrågor prioriteras i alla beslutsprocesser.

## Beskriv vilken kompetens i hållbarhet som finns i projektorganisationen, eller som avses rekryteras till projektet?

Karlstads innovation park startade 2018 startat plattformen TechniQual för en jämställd teknikbransch i Värmland. Plattformen har växt i antalet deltagare och har blivit en viktig mötesplats för flera teknikföretag i Värmland för att få verktyg och inspiration för hur företagen tillsammans kan greppa nya arbetssätt för att attrahera och behålla kvinnor. Tre personer (två kvinnor och en man) på Karlstads Innovation Park har under olika tidpunkter arbetat aktivt med plattformen och har hög kompetens inom förändringsarbete för att skapa effekter för jämställdhet och mångfald.

I projektet Stories from Värmland har många lärdomar och erfarenheter gjorts kring jämställdhets- och mångfaldsfrågor. Det aktiva arbetet med jämställdhet resulterade i att 7 av 17 nystartade företag (41%) hade en eller flera kvinnliga grundare. Projektmedarbetare från Stories from Värmland kommer att arbeta i projektet Game Changer vilket säkerställer att

erfarenheter och lärdomar, och framförallt att den inkluderande kulturen, kan utvecklas vidare för att ta jämställdhetsarbetet till en nästa nivå.

Erfarenheterna från att rekrytera och bygga projektorganisation ligger till grund för framtida rekryteringar till detta projekt. Det gör att projektet är bättre rustat när det gäller rekrytering.

## Kommer ni i ert projekts genomförande att arbeta med andra aktörer än de som ingår i er projektorganisation?

Ja

## Beskriv vad för slags arbete som kommer att genomföras och med vilka aktörer, samt hur det kommer att bidra till projektets genomförande.

Karlstad kommun är med som samverkanspart men kommer inte vara en del av projektbudgeten. Det är ett strategiskt samarbete för att utveckla spelekosystemet och näringslivet i Karlstad regionen. Det handlar om kompetensförsörjning, företagsetableringar, stödja klusterbildningar med fokus på regionens strategi för smart specialisering (där spel är en). Här finns stora överlapp mellan kommunens mål och målet med projektet, och därmed goda förutsättningar för gemensamma initiativ. Attrahera talang och kompetens, samverkan kring jämställdhet inom spelbranschen och slutligen samarbete kring samhällssäkerhet där spel kan bidra till utveckling inom området.

Kontaktperson: Nathalia Kullander epost: [nathalia.kullander@karlstad.se](mailto:nathalia.kullander@karlstad.se)

Projektet kommer att samarbeta med Rise, Research Institute of Sweden kring tillämpad forskning. Fokus kommer att ligga på följande områden, attityder till dataspel och branschen, jämställdhet samt entreprenörskap inom dataspelsbranschen.

Kontaktperson: Gabriella Kalteneckar epost: [gabriella.kalteneckar@ri.se](mailto:gabriella.kalteneckar@ri.se) Rise org.nummer: 556464-6874

Projektet kommer att samarbeta med Centrum för tjänsteforskning vid Karlstads universitet. Samarbetet är strategiskt och syftar till att bidra till ekosystemet för spelutveckling som växer fram i Värmland. Samarbetet syftar till att starta utbildningsprogram inom dataspelsutveckling vi Karlstads universitet samt initiera forskning inom fältet dataspel och branschen.

## Söker ni stöd för aktiviteter som bidrar till genomförandet av Östersjöstrategin?

Nej

## Hur har ni i projektets planering säkerställt att ni har förmåga att rapportera och redovisa kostnader och aktiviteter i projektet?

Karlstad Innovation Park har en mångårig erfarenhet av att utföra olika typer av ERUF projekt och med därtill hörande arbetsmetoder och krav. För att säkerställa att arbetet i respektive arbetspaket dokumenteras samt att nyckeltal / resultat rapporteras för att sedan sammanställas i rapporten till Tillväxtverket /Region Värmland samlar ansvarig innovationskoordinator ihop sitt ansvarsområde som i sin tur rapporterar till Projektledaren som sammanställer i lägesrapporten för den givna perioden. Denna rapport sker efter varje 6 månaders period.

Den ekonomiska redovisningen av kostnader sköts av en projektekonom som även ansvarar för Karlstad Innovation Parks ekonomi samt det ekonomiska ansvaret för Karlstad Innovation Parks övriga projekt och bokföring.

För att säkerställa så att varje intäkt och kostnad hamnar på rätt projekt i rapporteringen så tilldelas varje intäkt / kostnad ett specifikt kostnadsställe för att hållas isär från varandra och för att inte bli dubbel bokförda.

Om intäkter / kostnader delas mellan olika projekt så tillämpas en procentuell fördelning, beroende på hur stor del av vad den resursen krävt av respektive projekt, att tilldelas för att säkerställa så att inte ett projekt blir belastat med mer eller mindre intäkt / kostnad än det faktiskt ska.

## Hur ska ni arbeta med kommunikation?

För att nå ut med aktiviteter och sprida kunskap om såväl vilket stöd som finns samt hur projektet främjar regional företagsutveckling är kommunikation av stor vikt.

I uppstarts- och paketeringsfasen kommer projektet att arbeta fram en kommunikationsstrategi och kommunikationsplan i nära samarbete med utvecklingen av aktiviteterna i projektet.

Strategin innefattar varumärkesarbete, målgruppsanalys, budskap, kanaler, aktiviteter samt aktivitetsplan, samt säkerställer att vi i all kommunikation informerar om projektets medfinansiering från Europeiska Regionalfonden och Region Värmland.

Även projektets interna kommunikation kommer att fastställas under arbetet med kommunikationsstrategin.

Projektets övergripande kommunikationsstrategi vid tidpunkt för ansökan bygger på målgruppsanpassad (idébärare, företag, företagsfrämjande aktörer samt aktörer och offentliga verksamheter där aktiviteter och/eller resultat är av intresse) kommunikation via digitala kanaler, nyhetsbrev och traditionell press, samt genom de forum runt om i Värmland som Innovation Park kommer att deltaga eller driva aktiviteter. Som exempel kommer vi veckovis informera om projektet och dess aktiviteter genom sociala medier (främst facebook-sida, LinkedIn samt Instagram), karlstadinnovationpark.se samt genom de forum som presenteras i arbetspaketen.

I arbetet planeras även hur resultaten i projektet kommer att spridas. Utgångspunkten bygger på storytelling, där vi följer ett företag som tar del av insatserna och får delge sin bild av hur stödet hjälpt dem vidare. Denna typ av resultatspridning kommer att genomföras löpande under projektet.

I slutfasen kommer resultat och insikter sammanställas och spridas till alla samverkansparter, samt i relevanta nätverk som SISP och via kontakter med följeforskare från andra liknande projekt.

All kommunikation utgår från Region Värmlands handbok Schyst kommunikation för att kommunicera jämlikt och inkluderande. Inkluderande kommunikation handlar om att använda jämställdhet och jämlikhet som utgångspunkt för hur vi ser och framställer människor. Att kommunicera inkluderande innebär att uppmärksamma att vår värld består av en mängd olika människor och att spegla denna verklighet. Genom inkluderande kommunikation bryter vi normer, fördomar och stereotyper. Detta gäller såväl i text som bilder och filmer.

## Som projektägare har vi förstått att vi måste samla in könsuppdelad statistik för de deltagare som får stöd genom projektet

Ja

## Hur ska ni arbeta med inköp i projektet?

Nedan under rubriken Beskriv utifrån era gällande riktlinjer och policies hur kommer ni ta hänsyn till dessa i ert projekt beskrivs de olika policies som projektet ska följa, bifogat ansökan finns Innovation Parks upphandlingspolicy vilken projektet kommer att följa för att säkerställa att företagets (av styrelsen beslutad) upphandlingspolicy följs samt att lagen om offentlig upphandling (LOU) följs.

Mer specifikt kring vilka upphandlingar som ska göras så finns i bifogad upphandlingsplan. Inköp som ska göras av projektet koordineras av projektledaren som har tät kontakt med projektägaren för att säkerställa att vi följer de lagar och regler vad gäller beloppsgränser för upphandling.

Som stöd inför eventuella upphandlingar finns extern konsult tillgänglig för att säkerställa kvaliteten i upphandlingen, både i utformande och bedömningsprocess.

Se bilaga för inköpspolicy samt inköps och upphandlingsplan.

## Hur har ni säkerställt projektets medfinansiering och hantering av projektets likviditet?

Innovation Park har en stark och stabil ekonomi som är väl rustad för att genomföra och bära kostnaderna för detta projekt under en längre period, även vid eventuell dröjsmål av utbetalning eller om ansökan om utbetalning av olika anledningar dröjer.

Projektet har stabil medfinansiering av Embracer Group AB. Medfinansiering söks även hos Region Värmland.

Då Innovation Park har en stabil ekonomi kan vi också täcka upp för eventuella ändringar i medfinansiering eller dröjande inflöde av medel från våra partners.

Till en början så kommer projektet att ansöka om en förskottsutbetalning på 400 000 kr för att ytterligare säkerställa finansieringen i en uppstartsfas.

## Vad för risker har ni identifierat i projektet och vad föreslår ni för åtgärder?

I projektets planeringsfas har en riskanalys genomförts, bifogat ansökan finns riskanalysen enligt Tillväxtverkets mall. Projektets interna risker omfattas av, samverkan, personal, likviditet, måluppföljning, integrering av hållbarhetsaspekter samt förmåga att engagera målgruppen.

Projektägaren och projektledaren har löpande kontakt och säkerställer att arbetsmiljö, arbetsbelastning och personalens förutsättningar är så bra som möjligt för att säkerställa i den mån projektägaren kan, så att personalen behålls under projektperioden. Om nyckelperson slutar hanteras risken genom att säkerställa transparens internt i ska resurser från andra projekt eller basverksamhet kunna ta över tills att en permanent lösning finns på plats.

Projektledaren skapar tydlighet i målsättningar och kontinuerlig uppföljning av måluppfyllnad i projektet. Vid avvikelse ska avvikelsens storlek och art analyseras, beslut ska tas om revidering av aktiviteter och/eller indikatorer eller om avvikelsen är så allvarlig att projektet ska avbrytas i förtid.

Risker kopplat till målgruppens engagemang hanteras genom att projektet är noga med att analysera målgruppens intressen, behov och det de finner attraktivt. Detta minskar risken med lågt engagemang från målgruppen. Minskat engagemang på grund av omvärldsfaktorer som innebär förändrade behov kommer engagera projektägare och finansiärer i ett arbete vilket kan leda till förändringar i projektets innehåll/ inriktning.

Ett antal risker kopplat till omvärlden, det politiska läget, samt konjunktursvängningar har också analyserats. Dessa risker är svåra att förutspå hur de påverkar målgruppen men omvärldsbevakning och löpande riskanalys kommer att genomföras och vid realisering av risker kommer projektägare, projektledare, finansiärer och styrgrupp behöva samverka för att ta beslut om projektets riktning.

## Beskriv utifrån era gällande riktlinjer hur ni kommer att ta hänsyn till dessa i ert projekt.

Organisationen och tillika projektägaren Innovation Park har en rad olika policies som varje år uppdateras och skrivs under av organisationens styrelse under det konstituerande styrelsemötet. Samtliga 5 policies kommer att följas i projektets genomförandefas Upphandlingspolicy - som är den policy som ska följas vi ett upphandlingsförfarande Resepolicy - som är den policy som ska följas vi ett reseförfarande

Representationspolicy - som är den policy som ska följas vi ett representationsförfarande Delegationsordning - som är den policy som tydliggör övergripande ansvarsområden Styrelsens arbetsordning - som är den struktur enligt vilken innovation parks styrelse skall arbeta för att säkerställa ett gott resultat enligt gällande lagar och regler.

Projektledningen kommer att arbeta nära projektägaren (Karlstads Innovation Park ek förening) för att säkerställa att organisationens policies efterföljs. Tid och energi kommer att läggas på detta arbete för att grunda arbetssättet och förhållningssätt så att hänsyn tas.

## Beskriv hur ni kommer att arbeta med att dokumentera, sprida och ta tillvara på resultat under projekttiden? Beskriv också hur ni vill säkra att resultaten tas tillvara under projekttiden?

Projektledaren ansvarar för att alla som ingår i projektet har kunskap om projektmålen, hur och var de följs upp, dokumenteras, kommuniceras och sprids.

Projektledaren ansvarar för att det i uppstarten av projektet upprättas relevanta mallar för måluppföljning, avstämningsmöten, behovsinventering, behovsanalys, utvärdering av insatser samt kommunikations- och resultatspridningsplan.

Fler mallar kommer att tas fram i samband med metodutveckling och paketering.

Mallarna används för att löpande dokumentera de aktiviteter som genomförs i projektet, tillvarata på resultat, både förväntade men också för att fånga intressanta infallsvinklar och resultat som uppstår som en sidoeffekt av aktiviteter och insatser.

Stor del av projektet innehåller behovsinventering och analyser vilket kräver god dokumentation för att säkerställa relevanta underlag för nästkommande steg i projektet, samt för att uppnå önskade resultat.

I projektets uppstart- och paketering fas tas en kommunikationsstrategi fram för projektet. I strategin ingår kommunikations och resultatspridning plan, som löpande under projektet förfinas och justeras vartefter aktiviteterna utvecklas.

Projektledaren ansvarar för att upprätta den interna kommunikationen i projektet.

En tydlig plan för vad som ska dokumenteras, hur projektorganisationen ska dokumentera och vem som är ansvarig för respektive aktivitet är en framgångsfaktor för att ta tillvara på resultat löpande och för att kunna utvärdera projektet på ett effektivt och effektfullt sätt.

Projektet kommer att ha en extern utvärderare för följeforskning, för att kvalitetssäkra projektet och löpande lära och utvärdera hur vi bäst styr mot projektets mål. Utvärdering kommer bidra med med kunskap om andra projekt som kan vara intresserade av att får tillgång till projektets resultat och vice versa.

Slutrapporten är viktig för att sammanställa resultaten i projektet och en populärvetenskaplig variant av rapporten kommer att tas fram och spridas, ihop med avlutande aktiviteter med projektägarens organisation, representanter från Region Värmland kopplat till smart specialisering, Värmlandsstrategin samt övriga aktörer i innovationsstödssystemet som involverats under projektet.

**Kontaktpersoner**

# Tid och aktivitetsplan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aktivitet** | **Beskrivning** | **Startdatum - Slutdatum** | **Kostnad** |
| **1 -** Projektledning, koordinering och kommunikation | Arbetspaketet innehåller övergripande projektledningsaktiviteter och säkerställer att projektet drivs enligt Tillväxtverkets krav på dokumentation, uppföljning, kommunikation, utvärdering och rapportering/rekvisitionshantering. Arbetspaketet innehåller även aktivitet för säkerställa hög kvalitet i hur projektet integrerar hållbarhetsaspekter i insatserna och stödet till målgruppen.  Projektet kommer aven att anlita en fristående utvärdering i enlighet med Tillväxtverkets riktlinjer om följeforskning. Projektet eftersträvar ett effektivt gränssnitt mellan egen uppföljning och den externa utvärderingen, för att maximera  nyttan och lärandet. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 2 720 000 |
| **1.1 -**  Projektkommunikatio n och resultatspridning | I uppstarts- och paketeringsfasen kommer projektet att arbeta fram en kommunikationsstrategi och  kommunikationsplan i nära samarbete med utvecklingen av | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 1 700 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | aktiviteterna i projektet. Kommunikation som når målgruppen, särskilt kvinnor och utrikesfödda.  Strategin innefattar varumärkesarbete, målgruppsanalys, budskap, kanaler, aktiviteter samt aktivitetsplan, samt säkerställer att vi i all kommunikation informerar om projektets medfinansiering från Europeiska Regionalfonden och Region Värmland.  Även projektets interna kommunikation kommer att fastställas under arbetet med kommunikationsstrategin.  Projektets övergripande kommunikationsstrategi vid tidpunkt för ansökan bygger på målgruppsanpassad (idebärare, företag, företagsfrämjande aktörer samt aktörer och offentliga verksamheter där aktiviteter och/eller resultat är av intresse) kommunikation via digitala kanaler, nyhetsbrev och traditionell press, samt genom de forum som The Great Journey och Innovation Park kommer att deltaga eller driva aktiviteter i.  Som exempel kommer vi veckovis informera om projektet och dess aktiviteter genom sociala medier (LinkedIn, Twitter, Youtube), thegreatjourney.se samt genom de forum som presenteras i arbetspaketen.  I arbetet planeras även hur resultaten i projektet kommer att spridas.  Projektet kommer att använda storytelling, där vi följer ett företag som tar del av insatserna och får delge sin bild av hur stödet hjälpt dem vidare. Denna typ av resultatspridning kommer att genomföras löpande under projektet.  I slutfasen kommer resultat och insikter sammanställas och spridas till alla samverkansparter, samt i relevanta nätverk som SISP, spelklustersamverkan och via kontakter med följeforskare från andra liknande projekt.  All kommunikation utgår från Region Värmlands handbok Schyst kommunikation för att kommunicera  jämlikt och inkluderande. |  |  |
| **1.2 -**  Utbildningsaktivitet | Utbildning i hur vi integrerar vi hållbarhetsaspekter i vårt arbetet i | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 70 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| för att integrera  hållbarhet i våra insatser | mötet med team, företag och  utveckling av innovativa idéer och spel. |  |  |
| **1.3 -** Avslutsarbete | Sammanställning av projektets genomförande och resultat.  Avslutande administration och ekonomi.  Organisationsomvandling och projektavslutande WS. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 50 000 |
| **1.4 -** Projektledning, koordinering och administration | Projektledning, koordinering Övergripande ansvar, säkerställer att resurser används  effektivt, sammankallar styrgrupper enligt behov. Säkerställa  att arbetet i respektive arbetspaket dokumenteras samt att  nyckeltal rapporteras för att sedan sammanställas i rapport till Tillväxtverket / Region Värmland. Projektadministration  Arbete med diverse administrativa uppgifter relaterade till  projektet Ekonomi  Löpande projektekonomi under genomförandefasen  Rekvisition Rekvisitionsadministration av projektkostnader mot TvV / RV | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 300 000 |
| **1.5 -** Löpande utvärdering och metodutveckling | Skapa ett användardrivet system för att bäst matcha behovet hos målgrupperna. Inspiration för detta hämtas från utvecklingen av smart specialisering. Vi kommer löpande utvärdera och förfina metoderna och aktiviteterna i projektet. Möten och samverkan med extern utvärderare. Här ingår även kostnad för extern utvärderare.  Målet är att säkra ett lärande kring hur vi kan bli mer träffsäkra i att  attrahera och stödja målgruppen. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 600 000 |
| **2 -** Identifiera och attrahera morgondagens spelinnovatörer och talang till Värmland | Kartlägga talang inom spelutveckling, företagande, ekonomi, marknadsföring och andra kompetenser inom dataspels- och spelbranschen nationellt och inom EU för att förstå spelentreprenörers, spelutvecklares och företags behov och hur vi attraherar dem till regionen. Förståelse och insikter av målgruppen gör att vi kan attrahera talang och morgondagens spelinnovatörer och därmed öka inflödet av spelskapare,  spelentreprenörer, kreatörer, företag och uppnå projektmålen om fler | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 1 525 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | nystartade företag, fler kvinnliga företagare, fler etableringar samt fler investeringar i SMF. Utveckla inkluderande event vilka ökar antalet kvinnliga spelskapare och minoriteter inom branschen.  Genom att attrahera talang med olika bakgrund, utbildning och erfarenheter, få dem att flytta till regionen för att utveckla spel och starta företag i Värmland. Detta arbete inkluderar även arbetet med att få en ökad mångfald när det gäller fler kvinnor och andra könsminoriteter inom branschen samt fler utrikesfödda. I dagsläget finns inte kompetensen regionalt. Att attrahera kompetenta individer skapar förutsättningar för en hållbar bransch. Det finns en logik som baseras på att kompetenta individer i sin tur attraherar både spelentreprenörer, studerande och på sikt företagsetableringar. Målet är att få fler spelskapare, spelutvecklare, spelentreprenörer vilka startar företag samt etableringar av SMF i regionen. Målgruppen ser Värmland och projektet som den bästa miljön för deras fortsatta utveckling mot att att starta företag inom dataspel.  Var fjärde människa i världen har spelat ett svenskt dataspel, det finns ett intresse för Sverige vilket är en möjlighet för regionen att attrahera individer och företag att etablera sig i regionen. Målet är fler nystartade företag och företagsetableringar vilket gör att fler söker sig till regionen för dess företag och utbildningar. I regionen finns Europas största spelkoncern vilket är en resurs för  spelentreprenörer och företag. |  |  |
| **2.1 -** Kartläggning och analys av framtidens spel entreprenörer | Kartlägga talang i omvärlden, både nationellt och inom EU. Identifiera framtida spelentreprenörer och möjliga spelinnovationer, SMF för samverkan och etablering i regionen. Box 8  Identifiera SMF, individer och spelentreprenörer i omvärlden vilka letar efter ett sammanhang att växla upp i. Det vill säga en möjlig  etableringsmiljö för att skapa en | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 200 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | förståelse av målgruppen och dess behov. Detta är första steget i att bättre förstå projektets målgrupper och hur vi ska attrahera dem. Box 8  Formulera hypoteser och bygg case med syftet att attrahera talang, få etableringar av företag samt testa och utvärdera dessa. Iterera processen.  Box 8  Paketera erbjudande till målgruppen baserat på ovan med syftet att attrahera spelentreprenörer vilka startar företag samt få SMF att etablera sig i regionen. Box 8  Målet är att får fram en paketering av erbjudandet som möter målgruppens behov och är attraktivt.  Utformningen av aktiviteten baseras på målgruppen. Aktiviteten bidrar till kunskap om målgruppen, dess behov och hur vi attraherar den.  Projektorganisation och konsulter  genomför aktiviteten. Projektpart Karlstad kommun deltar i aktiviteten |  |  |
| **2.2 -** Marknadsföring och paketering av Värmland som spelregion | Kartlägga och utvärdera Värmlands styrkor och svagheter gällande spelutveckling och relaterade branscher och fält. Box 8  Skapa marknadsföringsmaterial som till exempel filmer med mera för spridning av de möjligheter miljön erbjuder.  Deltagande på mässor för att promota Värmland som spelregion.  Box 8  Nyhetsbrev som informationskanal för att bygga relation med målgruppen. Box 8  Sprida berättelser om framgång/success stories från Värmland. Box 8  Målet för aktiviteten är att nå målgruppen med information om möjligheterna i Värmland. Aktiviteten bidrar till att nå målgruppen. Direkt resultat är en positiv respons och att målgruppen överväger omlokalisering och/eller etablering i regionen.  Projektorganisationen, kommunikatör samt konsulter, produktionsbolag.  Projektpart Karlstad kommun deltar i  aktiviteten. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 300 000 |
| **2.3 -** Attrahera | Kommunicera värdeerbjudandet mot | 2023-04-01 - | 650 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| spelentreprenörer och talang till Värmland. | målgruppen för att skapa intresse hos målgruppen att etablera sig i regionen.  Utveckla inkluderande event med nationell och internationell dragningskraft vilket attraherar både spelskapare, spelentreprenörer, investerare, förläggare. Box 8 Aktiviteter bland annat workshops, föreläsningar och kurser vilka syftar till att öka erfarenhetsutbytet mellan företag inom projektet och internationella företag till exempel spelförläggare. Box 8  Målet för aktiviteten är att genomföra 6 aktiviteter och 3 event med en diversifierad målgrupp bestående av SMF, spelskapare och spelentreprenörer. Aktiviteten är baserad på kunskap om målgruppen. Aktiviteten bidrar till inflöde av spelentreprenörer, spelutvecklare,  företagsstarter och företagsetableringar. | 2025-12-31 |  |
| **2.4 -** Masterclass för europeiska spelutvecklare | Masterclass där vi samlar spelutvecklare från EU för lärande, nätverk samt visa upp Värmland som en bra plats för dataspelsföretag och spelutvecklare. Teman för masterclass kan vara narrativ game design, spel och entreprenörskap - svensk spelbransch och dess framgångar, Cross Media Box 13  Målet för aktiviteten är 2 genomförda masterclass. Stärkt förmåga att skapa spel utifrån narrativ. Ett sätt att visa upp regionen och dess möjligheter för målgruppen. Direkt resultat är en ökad kännedom om regionen och dess möjligheter. Projektorganisationen genomför. Målgruppen får kunskap  och inspiration och nya samarbeten. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 375 000 |
| **3 -** Utveckla idéer, individer och företag inom spelutveckling | Syftet med arbetspaketet är att få fler hållbara företag genom att accelerera deras utveckling. Genom att stötta företag i att utveckla både sig själva och sina produkter och att få dem att komma ut på en internationell marknad accelererar vi deras utveckling mot att bli hållbara och livskraftiga.  Målet är att ge företagen erfarenhet och kunskap i produktion,  marknadsföring och | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 8 750 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | produktintroduktion på spelmarknaden. Samt att ge dem kunskap och förmåga att attrahera kapital till sitt företag och spelproduktion. Metodiken för affärsutveckling baseras på värdeskapande tjänster vilken utgår ifrån hur företag bättre kan stärka upplevelser hos kunden. Det betyder att istället för att utgå från interna resurser så fokuserar man i första hand på vad kunden vill, önskar, behöver uppleva och använder det som ingångsvärde när man utvecklar innovationer.  Branschen har ett underskott av ledare och entreprenörer. Genom att utbilda individer i ledarskap och entreprenörskap samt genom att utveckla företags styrning och ledning erhålls en högre kvalitet i beslutsfattande och hållbara företag.  Projektet erbjuder kontaktytor mellan företag och finansiärer, investerare, spelförläggare. Målet är att ge företag förutsättningarna för att få tillgång till kapital genom att utveckla företagens spel- och affärsutveckling.  Erfarenheter från tidigare ERUF- projekt visar att de individer och företag som inte lyckas finna finansiering ofta anställs av andra  SMF i ekosystemet. |  |  |
| **3.1 -** Utveckling av accelerator för spelutveckling | Utveckling av metoder till en process vilken stöttar så kallade startups inom dataspel och SMF på sin resa till att bli hållbara företag. En viktig målgrupp är kvinnor och utrikesfödda. Box 3  Skapa en fysisk miljö för startups och SMF i eller i anslutning till testbädden. Box 3  Målet för aktiviteten är en acceleratorprocess vilken stöttar och accelererar företags utveckling.  Aktiviteten är baserad på företagens behov och learning by doing. Detta har vi lärt oss från tidigare ERUF. Förmågor som ska stärkas är idéutveckling, produktion, marknadsanalys, marknadsföring och produktintroduktion på spelmarknaden. Aktiviteten stärker  enskilda SMF och därmed ökar antalet hållbara företag i regionen. Ökad | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 1 000 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | kunskap hos deltagande företag.  Projektorganisationen, spel- och affärsutvecklare samt konsulter. |  |  |
| **3.2 -** Utveckla testbädd och dess aktiviteter | Stötta SMF genom en serie workshops om motion capture teknik.  Utveckla testbädden för att arbeta med transmedia till exempel motion capture teknik för att koppla samman kulturella och kreativa näringar som film, teater och konst med spelutveckling. Detta ger en kreativ bredd och ett så kallat transmedia perspektiv vilket sammanför flera konstformer och kulturella uttryck med teknik och möjliggör innovation. Box 3 | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 1 250 000 |
|  | Utveckla teknisk kompetens hos målgruppen genom workshopar för att undersöka ny och innovativ teknik inom artificiell intelligens, machine learning, grafik, design, open source och annan teknik. Box 3 |  |  |
|  | Målet för aktiviteten är att erbjuda 6 aktiviteter inom konst, teknik och spelutveckling. Aktiviteten är utformad för att sammanföra olika branscher för att skapa nya spelkoncept. Förmågor som stärks ör spelutveckling, idégenerering, förståelse för transmedia och dess potential. Direkt resultat är ett antal  nya spelkoncept. Projektorganisation, spel- och affärsutvecklare, |  |  |
| **3.3 -** Plattformar för finansiering av dataspelsföretag | Skapa aktiviteter och event inklusive verktyg, processer där idébärare möter förläggare och finansiärer med syftet att matcha finansiärer och förläggare med dataspelsföretag. Till exempel pitch-event där spelföretag kan presentera sina spelkoncept, spelprototyper för en branschpanel samt spelförläggare och investerare vilka ger feedback till SMF, idébärare med syftet att stärka deras vidare utveckling av produkterna/spelen.  Box 13 eller 3 | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 750 000 |
|  | Målet för aktiviteten är fler företag som får finansiering vilken ökar företagens möjligheter att bli hållbara ekonomiskt, socialt, miljömässigt.  Aktiviteten baseras på målgruppens behov av finansiering av produktion. Förmågan att anskaffa kapital ska  stärkas. Finansiering av SMF och |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | deras produktion är central för projektets genomförande då den leder till fler hållbara företag. Direkt resultat är en dialog och i vissa fall förhandling mellan företag som deltar i projektet och förläggare, investerare. Projektorganisation, kommunikatör,  community manager, affärs- och spelutvecklare. |  |  |
| **3.4 -** Tjänster och prototyper | Stöd till utveckling av tjänster för prototypande. Box 3  Stöd till SMF för tjänster gällande prototypbyggande. Box 3 | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 750 000 |
|  | Målet för aktiviteten är att fler företag ska testa idéer genom prototypande vilka testas av kunden och/eller branschexperter vilka verifierar spelidéen vilket genererar data som ligger till grund för utveckling av produkten. Detta ökar företagens möjligheter att bli hållbara ekonomiskt, socialt, miljömässigt.  Totalt 10 tjänster under projektperioden.  Att få sin idé verifierad är första steget till framgång med spel/produkt på marknaden. Att kunna verifiera sin produkt, att förstå hur en utvecklar produkter för en global marknad, att beräkna produktionstid, spelutveckling. Direkt resultat är att företagen kan förstå marknadspotentialen på sin produkt. Projektorganisation, affärs- och  spelutvecklare. |  |  |
| **3.5 -**  Internationalisering | Verktyg för att stötta spelföretag/SMF med att nå en global marknad.  Organisera och erbjuda resor samt coacha företag för deltagande vid branschmässor, konferenser och liknande event både nationella och internationella. Box 14 | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 2 000 000 |
|  | Målet för aktiviteten är fler företag vilka når ut på en global marknad. Vilket ökar företagens möjligheter att bli hållbara ekonomiskt, socialt, miljömässigt. Direkt resultat är att företag ges en förståelse för den globala marknaden, nya kontakter, förhandlingar med intressenter, uppmärksamhet för sin produkt.  Projektorganisation, community  manager, spel- och affärsutvecklare, projektledare, kommunikatör. |  |  |
| **3.6 -** Ledarskap inom | Syftet är att öka företagens | 2023-04-01 - | 1 000 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| dataspelsutveckling och företagande | möjligheter att bli hållbara ekonomiskt, socialt och miljömässigt. Utveckla målgruppens ledarskap och entreprenörskap genom att utveckla ledarskapskompetens hos målgruppen.  Skapa en kunskapsbank med material gällande ledarskap för kreativa företag och bygga upp en kompetens inom projektorganisationen för att förstärka och fördjupa insatsen.  Målet för aktiviteten är fler hållbara företag ekonomiskt, socialt, miljömässigt. Många företagare behöver stärka sitt ledarskap för att utvecklas positivt. Ledarskap utvecklas genom utbildning och träning. Aktiviteten bidrar till projektets genomförande genom att stärka företagen. Direkt resultat är bättre beslut, nöjdare medarbetare, positiv utveckling för företagen.  Projektorganisation, spel- och affärsutvecklare, externa konsulter. | 2025-12-31 |  |
| **3.7 -** Stöd till SMF kring immateriella rättigheter | Stöd till innovation hos små och medelstora företag genom förvärv mm av immateriella rättigheter. Stöd för att säkerställa tillgång till varumärkesskydd, patent eller andra immateriella rättigheter.  Syftet med aktiviteten är att fler företag ska äga sina immateriella rättigheter vilka är en av deras viktigaste tillgångar.  Målet för aktiviteten är minimum är att alla SMF som projektet stöder vilka har behov av skydd av immateriella rättigheter med produkter vilka ska släppas kommersiellt och som har en verifierad marknadspotential ska få stöd. Uppskattningsvis 10 SMF. Juridik är komplext och målgruppen behöver hjälp med till exempel avtal. Förståelse för hur viktigt det är att ha ordning på Immateriella rättigheter, avtal. Att företagen äger sina IP:n bidrar till att stärka företagen och göra dem hållbara .Direkt resultat är att företagen själva äger sina Immateriella tillgångar.  Spel och affärsutvecklare samt konsulter. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 1 250 000 |
| **3.8 -** Affärsutveckling | Coachning av SMF vilka har en | 2023-04-01 - | 750 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| för SMF med verifierade spelkoncept | verifierad spelidé och en ambition att bygga en produkt för en global marknad samt utveckla och växa företaget. Coachning inom spel- och affärsutveckling, bolagsutveckling.  Syftet är att få fler hållbara företag. Box 3  Utbildning i hur en attraherar kvinnor och utlandsfödda men också hur en stöttar män i att synliggöra destruktiva mansnormer vilka kan föras vidare i spel.  Aktiviteten stödjer de behov av affärsutveckling som företagen behöver. Företagande, produktion, produktlansering, förhandling.  Aktiviteten bidrar till projektmålen om fler hållbara företag, fler produkter.  Målet för aktiviteten är 200 timmar coachning.  Projektorganisation, spel- och affärsutvecklare. | 2025-12-31 |  |
| **4 -** Spel som drivkraft för entreprenörskap - Utforskande som leder till startupstudios inom spel | Workshops, föreläsningar och andra aktiviteter med spelutvecklare, SMF och entreprenörer för att undersöka hur spel, dataspel och andra spelrelaterade verksamheter fungerar som en drivkraft för entreprenörskap. Dessa aktiviteter genomförs i huvudsak i testbädden.  Undersöka och formulera en process för att få entreprenörer, kreatörer, projektledare och specialister att samarbeta och bygga tillit till varandra som resulterar i ett ömsesidigt risktagande i att starta företag. Arbetspaketet ska undersöka hur branschen kan attrahera fler kvinnor och utrikes födda samt öka mångfalden av spelentreprenörer.  Arbetet inkluderar även hur kreativa och kulturella näringar är en tillgång för spelskapande och spelutveckling, både inom nystartade företag och etablerade verksamheter och företag.  Utveckla interaktionen mellan företag och individer där deltagarna stärker varandra. Erbjuda spel- och affärsutveckling till team vilka är embryon till företag. Erbjuda coachning i att driva spelföretag och  att få målgruppen att gå från att skapa spel till att skapa produkter. När team | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 3 875 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | genomgått denna fas har de insikter och kunskap om hur en marknadsintroduktion av spel går till och har förutsättningar att starta företag.  Arbetspaketet syftar till att öka antalet kvinnor och HBTQ+ som skapar spel och startar företag inom spelbranschen. Detta görs genom att undersöka hur vi skapar en trygg miljö (safe space) för alla inklusive minoriteter inom branschen såsom kvinnor och andra könsminoriteter samt utrikesfödda. Från resultatet av undersökandet skapas koncept för trygga miljöer.  Arbetspaketet syftar till att undersöka hur spel, dataspel och andra spelrelaterade verksamheter fungerar som en drivkraft för entreprenörskap.  Målet är att ha en förståelse för sambanden mellan spel och entreprenörskap vilken leder till företagande. Denna kunskap ligger till grund för att skapa en metod för att stötta entreprenörskap inom spelskapande och hållbart  företagande. |  |  |
| **4.1 -** Förutsättningar för entreprenörskap | Undersökande aktiviteter vilka syftar till att skapa grupptillhörighet för startuppbolag inom spel. Utveckla och testa processer vilka stöttar entreprenörer vilka vill formar grupper/team med potentialen att bli företag utifrån regionala förutsättningar. Processen lägger särskild vikt vid att undersöka kvinnor och utrikes föddas behov.  Definiera metoder och processer vilka fungerar för att skapa hållbara företag med skalbara affärsmodeller. Dessa ska vara anpassade för att ge entreprenöriella förutsättningar för kvinnor och utrikesfödda.  Box 3  Målet med aktiviteten är en process som används för att öka antalet spelentreprenörer och hållbara  nystartsföretag. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 750 000 |
| **4.2 -** Trygg och säker miljö för spelskapande och entreprenörskap | Undersöka vad en trygg (safe space) miljö är genom involverande processer till exempel workshops, samtalsgrupper, enkäter vilka ligger  till grund för formande av hypoteser | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 1 000 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | vilka prövas i testbädden. Genom att involvera kvinnor, HBTQ+ personer ta reda på hur målgruppen uppfattar vad en trygg (safe space) miljö är och hur vi skapar den inom projektet. Även utrikesfödda är målgrupp för projektet. Box 3  Målet för aktiviteten är att definiera vad som ingår i en trygg miljö för  spelutveckling och entreprenörskap. |  |  |
| **4.3 -** Från spel till produkt | Aktiviteter i form av workshops vilka ger insikter hos spelskapare att se ett spels kommersiella potential. Att gå från spelskapande till att bygga produkter för en global marknad. I detta arbete ingår hur en jobbar med inkluderande design vilken är hållbar både ekonomiskt, socialt, miljömässigt. Box 3  Målet är att genomföra 30 workshops | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 75 000 |
| **4.4 -** Affärsutveckling i tidiga skeden | Coachning av individer, team och företag som befinner sig i tidigt skede, det vill säga de har inte släppt något spel. Både spel- och affärsutveckling med syftet fler hållbara företag.  Coachning ger kunskap och självförtroende hos målgruppen och ökar antalet som vågar starta företag.  workshops i hur en attraherar kvinnor och utlandsfödda men också hur en stöttar män i att synliggöra destruktiva mansnormer vilka kan föras vidare i spel. Box 3  Målet för aktiviteten är fler individer vilka skapar team som utvecklar ett spel vilket i nästa skede blir en produkt och teamet startar ett företag. Målet med aktiviteten är att öka antalet startup företag inom spelutveckling.  Aktiviteten syftar till att öka företagens möjligheter att bli hållbara ekonomiskt, socialt, miljömässigt.  Målet för aktiviteten är 600 cochningstillfällen. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 750 000 |
| **4.5 -** KKN som tillgång för företagande inom spel/dataspe | Genomföra Game Jams vilket är en kollaborativ innovationsprocess för att generera spelidéer. Dessa game jams är utgår från kulturarv; berättelser, konst, teater för att utveckla nya spelkoncept. Genomföra  aktiviteter med spelutvecklare, | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 750 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | spelföretag, SMF, kulturarbetare, IP:ägare.  Målet för aktiviteten är 3 game jams |  |  |
| **4.6 -** Interaktiva dataspel för centrumutveckling | Aktiviteter som visar spel i stadsmiljöer genom interaktiva spel i tomma butikslokaler i stadskärnan. Ett sätt att sprida spel och spelmetodik i samhället.  Samarbete mellan fastighetsägare, kommun, SMF, teknikföretag, spelstudios.  Aktiviteten syftar till att uppmärksamma spel (och spelbranschen) och kommer att sprida kunskap om spel, interaktivitet. Ger en förståelse hos företag, individer och offentlighet för hur spel bidrar till samhällsutvecklingen. Box 3  Målet med aktiviteten är 15  spelprototyper vilka visas i offentliga miljöer. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 400 000 |
| **4.7 -** Spel och Spelifiering | Föreläsningar, workshops där spelbolag och/eller externa konsulter delar kunskap och erfarenheter kring dataspel och spelifiering med SMF (företag). Målgruppen får insikter, metoder, verktyg och möjligheten att testa spelifiering. Då i stort sett alla spelar spel idag ger insatsen möjligheter för andra branscher att dra nytta av denna supertrend för att utveckla sin verksamhet.  Innovationsprocesser vilka syftar till att utveckla digitala applikationer/verktyg så kallade serious games inom t.ex. samhällssäkerhet. Medverkande är bland annat offentliga aktörer och SMF. Box 3  Målet för aktiviteten är att genomföra 5 föreläsningar och 5 workshops. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 150 000 |
| **5 -** Undersöka struktur och verksamhet för initiativet The Great Journey | Undersök struktur och verksamhet för initiativet The Great Journey.  Implementera resultatet för att skapa en hållbar och beständig struktur för verksamheten. Uppdraget för verksamheten är kopplat till att bygga dataspelsbransch i regionen genom att skapa ett ekosystem för spelutveckling med syfte att leverera de olika funktioner som spelföretag  behöver. Målet är ett ekosystem där | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 3 100 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | företag och aktörer stöttar varandra samt skapar gynnsamma förutsättningar nystartsföretag och etableringar inklusive de olika behov dessa har.  För att bygga bransch krävs en mångfald av funktioner såsom utbildningar, spel- och affärsutveckling, en innovationsmiljö med testbädd, ett stödsystem med förmågan att stötta digitala entreprenörer inom spel och närliggande branscher samt forskning. Målgruppen som kan brytas ned i studenter, spelutvecklare, spelentreprenörer och företag vill bo och verka i en attraktiv miljö därför är det viktigt att skapa strukturer mellan projektet, näringsliv och offentliga aktörer som kommuner.  Då dataspel är en snabbrörlig bransch är det viktigt med etableringar av så väl utbildningsföretag som företag för att ekosystemet ska följa med i utveckling och trender och leverera systemvinster. Genom ERUF-projektet "Stories" vet vi att entreprenörer som startar bolag knyts till miljön och i högre grad stannar kvar i regionen.  Detta ser vi även i andra klustermiljöer. En framgångsfaktor för att växa ekosystemet är en väl fungerande struktur mellan offentliga aktörer som kommun, region och näringsliv där projektet agerar intermediär. Fokus på tillämpad forskning gör att innovationer och utveckling sker i företagen och driver utveckling i branschen vilket gynnar kompetensförsörjning genom att studerande gör praktik på företagen. Kartläggning av nuvarande position och jämförelse med andra liknande miljöer i Sverige och internationellt (utifrån befintligt material) Rapport angående nuläge, och förslag/plan för  vidare utveckling av TGJ |  |  |
| **5.1 -** Strukturbyggande med offentlig sektor och näringsliv vilka stärker partnerskapet och bygger ekosystemet. | Information och kunskapshöjande insatser för att skapa strukturer och arbetssätt som stärker offentliga aktörer, innovationsstödsystemet och näringsliv med syftet att stötta  spelentreprenörer samt företagsetableringar i regionen. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 750 000 |
| **5.2 -** Utbilda stödsystemet om  dataspelsbranchen | Utbilda stödsystemet i hur spelbranschens affärs- och  marknadslogik fungerar och därmed | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 700 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ge en förståelse för spellogik och digitala affärsmodeller.  Ge stödsystemet en förståelse för hur företag utvecklar digitala produkter för en global marknad inklusive finansieringsmodeller av spelproduktion.  Utbilda stödsystemet i hur dataspelsförlag och investerare inom spelbranschen fungerar.  Ge stödsystemet en förståelse för hur projektet arbetar med inkludering bland annat hur projektet attraherar och stöttar kvinnor och utlandsfödda  men även HBTQ+. |  |  |
| **5.3 -** Kartlägga forskning och utbildning | Kartlägga vilka kompetenser som branschen behöver och förutsättningar för att etablera dessa utbildningar i regionen.  Kartlägga vilken typ av forskning som svensk spelbransch behöver för att fortsätta vara innovativ och konkurrenskraftig.  Detta görs i samarbete med Karlstads universitet och andra utbildnings- och forskningsaktörer som RISE och CTF vid Karlstads universitet.  Målet är en enklare rapport som ger en bild kompetensbehovet i branschen.  Projektorganisation, projektledare, projektpartner Rise. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 25 000 |
| **5.4 -** Undersök struktur och verksamhet | Undersök struktur för verksamheten genom intervjuer med nyckelpersoner kring nuläget gällande initiativet The Great Journeys användare, entreprenörer, studenter och företag samt offentliga aktörer.  Benchmarking mot liknande miljöer. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 75 000 |
| **5.5 -** Skapa organisatorisk struktur | Skapa organisationsstruktur för initiativet The Great Journey och implementera denna. Detta skapar långsiktig hållbarhet och bidrar till  stöd för SMF över tid. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 300 000 |
| **5.6 -** Skapa en långsiktig finansiering av initiativet | Tillsammans med stakeholders ta fram en långsiktig hållbar finansiering av initiativet The Great Journey.  Aktiviteterna rundabordssamtal, workshopar och omvärldsanalys är de verktyg som används för att nå målet om hållbar och långsiktig finansiering  av initiativet The Great Journey. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 300 000 |
| **5.7 -** Bidra till forskning inom spel | Stötta initiativ (intressenter) som vill bidra till att finansiera en forskningsgrupp eller professur. Målet  är en professur inom projektperioden. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 200 000 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Box 8  Genom att vara en partner till nationella initiativ som bedriver tillämpad forskning på företag, till exempel Rise (GameNode) och deras forskning på stora företag och inom SMF, fungerar vi som en brygga mellan forskare och företag. Syftet är att förstå branschen bättre och bidra till att utveckla den. Box 8  Stötta initiativ som bedriver akademisk forskning på SMF och företag fungerar projektet som en brygga mellan forskare och företag. Syftet är att förstå branschen bättre och bidra till att utveckla den. Box 8  Målet för aktiviteten är 30 möten. |  |  |
| **5.8 -** Workshopar för kartläggning av alternativ och evaluering av alternativ | Workshopar för att förstå kring möjlig struktur och verksamhet för initiativet The Great Journey. handlingsalternativ med berörda parter för att skapa en bild av alternativ för struktur av verksamhet. Målet för aktiviteten är att genomföra 3 workshopar med intressenter och SMF inom branschen. Samt 4 intervjuer med branschpersoner och  andra klustermiljöer. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 350 000 |
| **5.9 -** Stimulera och öka kompetensförsörjning en inom dataspel. | Bidra till att det finns fler utbildningsplatser inom spelutveckling på gymnasiet och Komvux.  Bidra till att det finns fler utbildningsplatser inom spelutveckling inom Yrkeshögskolan. Bidra till att det finns fler utbildningsplatser inom spelutveckling på universitetsnivå.  Bidra till att det finns akademisk utbildning inom spelutveckling som motsvarar nationella behov.  Bidra till att identifiera intressenter vilka kan driva processen och skapa struktur för att få tillstånd utbildningar och forskning inom  akademin. | 2023-04-01 -  2025-12-31 | 400 000 |

* 1. **Indikatorer**

**Outputindikatorer**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Företag som får stöd (fördelade per mikroföretag, små företag, medelstora företag, stora företag) | Antal företag som får stöd för internationalisering genom deltagande på mässor och konferenser. Antal företag som stöd för att bygga prototyper. Antal företag som får stöd för spelproduktion. Antal företag som får konsultstöd till exempel juridiskt stöd gällande avtal, immateriella rättigheter. | Startvärde: *Ej Aktuellt*  Målvärde: 23 Enhet: Företag |
| Företag som får icke- ekonomiskt stöd | Antal företag som får stöd i form av affärs- och spelrådgivning. Tillgång till testbädden, deltagande på workshops och event. Konsultstöd. | Startvärde: *Ej Aktuellt*  Målvärde: 23 Enhet: Företag |
| Skapad kapacitet för företagsinkubation | Antal företag som genomgår acceleration eller företagsinkubation. Processen är 3-18 månader beroende på behov och förmåga samt om företagen hur länge företagen kan finansiera sin produktion och tid i acceleratorn. | Startvärde: *Ej Aktuellt*  Målvärde: 10 Enhet: Företag |
| Organisationer som får stöd |  | Startvärde: *Ej Aktuellt*  Målvärde: 0  Enhet: Organisationer |

**Resultatindikatorer**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Antal skapade arbetstillfällen i enheter som får stöd | Antal heltidsekvivalenter i de företag som får stöd. | Startvärde: Målvärde: 15,00  Enhet: Heltidsekvivalenter |
| SMF som utvecklar produkter, processer och affärsmodeller | Antal företag som stöttas av projektet och som utvecklar en produkt (spel) eller process eller affärsmodell. | Startvärde: Målvärde: 10 Enhet: Företag |
| Små och medelstora företag (SMF) som inför produkt- eller processinnovationer | Antal företag vilka inför processer vilka driver innovation i företaget och dess produkter. Antal företag  vilka innoverar produkter. | Startvärde: Målvärde: 10 Enhet: Företag |
| Organisationer som utvecklar produkter, processer och tjänster |  | Startvärde: Målvärde: 0  Enhet: Organisationer |
| Användare av  implementerade stödstrukturer |  | Startvärde:  Målvärde: 0 Enhet: Användare |

# Budget

**Kostnader**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kostnadsslag** | **Karlstad Innovation Park ek.**  **för.** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Totalt** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kostnadsslag** | **Karlstad Innovation Park ek.**  **för.** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Totalt** |
| Resor och logi: Resor och Logi | 1 300 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **1 300 000** |
| Externa tjänster: Extern  utredare | 550 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **550 000** |
| Externa tjänster:  Externa tjänster | 2 200 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **2 200 000** |
| Personalens  lön: Ekonomi | 230 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **230 000** |
| Personalens lön: Projektledning  & koordinering | 1 450 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **1 450 000** |
| Personalens lön: Personal  projekt | 6 190 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **6 190 000** |
| Personalens lön:  Administration | 1 175 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **1 175 000** |
| Schablon för lönebikostnader  (%) | 3 973 469 |  |  |  |  |  |  |  |  | **3 973 469** |
| Investeringar, material och lokaler: Investeringar, material och  lokaler | 950 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **950 000** |
| Indirekta kostnader upp  till 25% | 1 952 770 |  |  |  |  |  |  |  |  | **1 952 770** |
| **Summa**  **kostnader** | **19 971 239** |  |  |  |  |  |  |  |  | **19 971 239** |
| **Projektintäkter** | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Summa faktiska**  **kostnader** | **19 971 239** |  |  |  |  |  |  |  |  | **19 971 239** |
| **Bidrag annat än pengar** | | | | | | | | | | |
| **Summa bidrag i annat än**  **pengar** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **0** |
| **Summa totala**  **kostnader** | **19 971 239** |  |  |  |  |  |  |  |  | **19 971 239** |

**Finansiering**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Finansiär** | **Karlstad Innovation**  **Park ek. för.** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Totalt** |
| **Offentligt bidrag annat än pengar** | | | | | | | | | | |
| **Total offentligt bidrag**  **annat än pengar** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **0** |
| **Offentlig kontantfinansiering** | | | | | | | | | | |
| Region Värmland:  Region Värmland | 4 985 619 |  |  |  |  |  |  |  |  | **4 985 619** |
| **Total offentlig**  **kontantfinansiering** | **4 985 619** |  |  |  |  |  |  |  |  | **4 985 619** |
| **Total offentlig finansiering** | **4 985 619** |  |  |  |  |  |  |  |  | **4 985 619** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Finansiär** | **Karlstad Innovation**  **Park ek. för.** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Totalt** |
| **Privata bidrag annat än pengar** | | | | | | | | | | |
| **Total privat bidrag annat än pengar** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **0** |
| **Privat kontantfinansiering** | | | | | | | | | | |
| Embracer Group: Embracer Group | 5 000 000 |  |  |  |  |  |  |  |  | **5 000 000** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total privat kontantfinansiering** | **5 000 000** |  |  |  |  |  |  |  |  | **5 000 000** |
| **Total privat**  **finansiering** | **5 000 000** |  |  |  |  |  |  |  |  | **5 000 000** |
| **Summa**  **medfinansiering** | **9 985 619** |  |  |  |  |  |  |  |  | **9 985 619** |

**Stödfinansiering**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Finansiering** | **Karlstad Innovation Park**  **ek. för.** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Totalt** |
| Stödfinansiering | 9 985 620 |  |  |  |  |  |  |  |  | **9 985 620** |

**Sammanställning**

|  |  |
| --- | --- |
| Stödandel av faktiska kostnader | 50,00% |
| Stödandel av totala kostnader | 50,00% |
| Stödandel av stödgrundande finansiering | 50,00% |
| Stödandel av total finansiering | 50,00% |
| Andel annan offentlig finansiering | 24,96% |
| Andel offentlig finansiering | 74,96% |
| Andel privat finansiering | 25,04% |

# Förskott

Sökt förskottsbelopp: 4 000 000,00

Motivering: Förskott om 400 000 kr önskas för att bibehålla god likviditet

* 1. **Mina kontakter**

|  |  |
| --- | --- |
| Namn: | Patrick Standfast |
| Telefonnummer: | +46 70 277 83 09 |
| Mobiltelefonnummer: | +46 70 277 83 09 |
| E-postadress: | [patrick.standfast@karlstadinnovationpark.se](mailto:patrick.standfast@karlstadinnovationpark.se) |
| Roll: | Kontaktperson |
| Namn: | Simon Sendowski |
| Telefonnummer: | 0733 - 855 010 |
| Mobiltelefonnummer: | 0733 - 855 010 |
| E-postadress: | [simon@karlstadinnovationpark.se](mailto:simon@karlstadinnovationpark.se) |
| Roll: | Ekonomi |

* 1. **Dokument**

|  |  |
| --- | --- |
| Filnamn: | Bilaga - Representationspolicy-signed-3185795.pdf |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Bilaga - Resepolicy-KIP-signed-3185817.pdf |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Bilaga - Styrelsens-Arbetsordning-KIP-signed-3185832.pdf |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Bilaga - Styrelsens-delegationsordning-KIP-signed-3185851.pdf |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Bilaga - Upphandlingspolicy-KIP-signed-3185867.pdf |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Registreringsbevis - 769627-8709 (1).pdf |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Originalansökan |
| Beskrivning: | Inkommen originalansökan - Maskinläsbart format |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Inköps- upphandlingsplan Game Changer.xlsx |
| Beskrivning: |  |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |
| Filnamn: | Signeringsinformation |
| Beskrivning: | Ansökan |
| Uppladdningsdatum: | 2023-03-16 |