

Science City Skellefteå ABAtt: Daniel Wlién
LABORATORGRÄND 9
931 77 SKELLEFTEÅ

Ändring av beslut om stöd

Stödmottagare: Science City Skellefteå AB
Org. nr: 559006-5826
Projektnamn: Game Attraction North 2023
Ärendeid: 20361488
Diarienummer: REGAC - 360 - 2024

Beslut

Region Västerbotten beslutar att ändra tidigare beslut om stöd till ovan angivet projekt. Beslutet avser följande ändringar: ändring av projektpartner och finansiär, tids- och aktivitetsplan, plan för rapportering, maximalt stödbelopp projektägaren kan vidareförmedla genom försumbart stöd.

I övrigt gäller tidigare beslut från den 2024-09-10.

Bakgrund

Ni har den 2024-10-31 kommit in med en begäran om ändring av projektpartner och finansiär, tids- och aktivitetsplan, plan för rapportering, maximalt stödbelopp projektägaren kan vidareförmedla genom försumbart stöd.

Beslutet har fattats med stöd av förordningen (2003:596) om bidrag för projektverksamhet inom den regionala tillväxtpolitiken och förordningen (2015:210) om statligt stöd för att regionalt främja små och medelstora företag.

Motivering till beslut

Region Västerbotten beviljar ändring av beslutet av följande skäl:

Ändring av projektpartner och finansiär

Luleå Business Park AB absorberas in i Luleå kommun, och av den anledning byts projektpartner och finansiär till projektet med anledning av att Luleå Business Region AB inte existerar som en egen juridisk person. Ändringen är organisatorisk och medför inga ändringar för projektet.

Ändring av tids- och aktivitetsplan

Mindre ändringar av tids- och aktivitetsplanen baserat på ändrade förutsättningar i branschen projektet verkar inom. Inga ändringar påverkar projektets resultatmål. Se reviderat tids- och aktivitetsplan under för samtliga ändringar samt motivering för ändringarna.

Ändring av aktivitets- och resultatindikatorer

Projektet ändrar aktivitet och resultatindikatorer på följande sätt: Företag som får stöd justeras från 100 till 50 Företag som får icke-ekonomiskt stöd justeras från 100 till 50 Antal skapade arbetstillfällen i enheter som får stöd justeras från 100 till 50 Anledningen till ändringen är baserat på ett missförstånd i beredningen och projektet har inte haft som

ambition att stötta 100 företag, men hade ursprungligt 50 företag som får stöd genom bidrag och 50 företag som får icke-ekonomiskt stöd som blev summerat till 100 företag som får stöd, men då ambitionen var enbart 50 företag som får icke-ekonomiskt stöd. I samband med den felaktigheten justeras resultatindikator Antal skapade arbetstillfällen i enheter som får stöd ner till 50, från 100.

Ändring av projektets plan för rapportering

Rapporteringsplan för projektet kommer att ändras till 6 månaders rapporteringsintervall, med 2 månaders deadline för inrapportering av ansökan om utbetalning. Projektägaren har bekräftat att de har likviditet för att hantera rapporteringsperioderna.

Period	Start	Slut	Sista inlämningsdatum
1	2023-08-07	2023-11-30	2023-12-30
2	2023-12-01	2024-03-31	2024-04-30
3	2024-04-01	2024-09-30	2024-11-30
4	2024-10-01	2025-03-31	2025-05-31
5	2025-04-01	2025-09-30	2025-11-30
6	2025-10-01	2026-03-31	2026-05-31
7	2026-04-01	2026-09-30	2026-11-30
8	2026-10-01	2026-12-04	2026-12-04

Ändring av maximalt stödbelopp projektägaren kan vidareförmedla genom försumbart stöd

Ändring av maximalt stödbelopp per aktivitet baserat på att vissa aktiviteter ändras i omfattning och belopp.

Aktiviteter	Maximalt stödbelopp
1.1 Affärsutveckling för start-ups	2.400.000
1.3 Introduktionsprogram	960.000
2.1 Närvaro på internationella mässor och konferenser	1.425.000
3.1 Innovativa miljöer och mötesplatser	1.500.000
3.2 Kunskap och verktyg för grön omställning	300.000
4.2 Nätverk i norr	600.00

Beslutet kan inte överklagas.

Reviderad Tid- och aktivitetsplan

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
Nyetablering	<p>Aktiviteter för att underlätta för lokala individer, medflyttande och andra inflyttare till regionen samt bolag som vill etablera sig i regionen (Mål 8).</p> <p>Stötta bolag i tidiga skeden, öka kännedomen om andra företagsfrämjande aktörer i regionen, introducera dem till befintliga lokala och regionala nätverk inom spelbranschen samt att sätta dem i ett sammanhang där de kan hitta synergier och fler affärer med befintliga bolag.</p> <p>Målgruppen får nya kontakter och relevant kunskap samt möjlighet till samverkan med stödjande system och andra bolag. Det kommer även innebära att fler bolag startar eller</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>etableras i regionen och att fler av dessa söker till accelerator- / inkubatorprogram.</p> <p>Vi lockar även nya individer till regionen, antingen för att påbörja en spelutbildning, ta anställning på ett befintligt spelbolag, starta eget eller etablera sitt bolag här. Då vår region just nu är inne i en väldig expansiv fas så råder stor bostadsbrist. Detta är faktor som vi inte kan påverka, men som i allra högsta grad påverkar om man väljer att flytta hit eller ej (Mål 11).</p> <p>Arbetspaketet kommer rikta sig till nystartade bolag och bolag under uppstart i syfte att skapa fler företagsetableringar (inte minst spjutspetsföretag) i regionen.</p> <p>Genom ett fokus på att utveckla metoder och verktyg för tillväxt och stärkt konkurrenskraft kommer vi - till skillnad från tidigare genomförda projekt som Innovation Game 2.0 - skapa bättre möjligheter för lärande mellan bolag på en stor geografisk yta.</p> <p>Arbetspaketet möter upp mot utlysningens utmaningar inom jämställdhet, funktionsrätt och mångfald genom att ha särskilt fokus på att fånga upp affärsutvecklingsbehov hos företagare från underrepresenterade grupper (kvinnor, utlandsfödda) och att även affärsstödet visar en mångfald av förebilder. Vi lyfter även fram fördelarna med mångfald inom team.</p> <p>Uppföljning sker map på kön för att bistå i projektets lärandeprocesser kring vilka insatser som ger långsiktig effekt på företagets konkurrenskraft.</p>		
Affärsutveckling för start-ups	<p>Projektet avser att tillföra kompetens från spelindustrin avseende affärsmodeller, hur processen ser ut för olika typer av spel, hur man hittar finansiering eller förlag, juridiskt stöd och rådgivning som hjälper bolagen att undvika fallgropar. Detta gör att bolagen kan fokusera på rätt saker och korta tiden till marknad.</p> <p>Primär målgrupp, även för denna aktivitet, är SME inom spelutveckling och därtill närliggande verksamhet (exempelvis KKN-underleverantörer inom ljud, grafik, etc.). Skellefteå Science City och projektparterna har redan via mångårigt arbete inom Arctic Game och ett utvecklat CRM-system, en mycket god kontakt med dessa företag, inte minst de som befinner sig i ett startskede. Vi har även väl inarbetade rutiner och verktyg för att identifiera nya företag. Kunskap, metoder och verktyg kopplade till affärsutvecklingen sprids via detta projekt, via innovationssystemet i stort och via Arctic Game - vilket dessutom säkerställer kontinuitet och fortsatt spridning även efter projektavslut.</p> <p>Lärdomar: Tidigare projekt som Innovation Game 2.0 har gjort en hel del punktinsatser i enskilda företag i form av upphandlat expertstöd. Även om dessa insatser i vissa fall gett långtgående positiva effekter så har de många gånger visat mindre påverkan på företagets konkurrenskraft trots att den enskilda aktiviteten har bedömts som väldigt framgångsrik.</p> <p>Game Attraction North kommer till skillnad från tidigare</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	2 400 000

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>projekt fokusera mer på metoder och verktyg som kan skapa långsiktigt värde och kompetensökning för bolagen och mindre på avgränsade punktinsatser. Allt eftersom regionen får fler bolag behöver projektet övergå mer från punktinsatser i individuella bolag till systemstöd till gagn för många. Dessa kan ofta gå hand i hand, exempelvis genom att bolag X får försumbart stöd för att förädla sina användartester, vilka sedan kan delges tio andra bolag med liknande behov.</p>		
Introduktionsprogram	<p>Ett introduktionsprogram med nätverksaktiviteter och introduktioner till företagsfrämjande aktörer som t.ex. inkubatorer för individer som vill starta upp verksamhet inom spelindustrin samt för befintliga bolag som vill starta upp verksamhet i regionen. Detta för att fler bolag ska se möjligheter i regionen, underlätta starten av bolag och skapa bättre förutsättningar för affärer.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	900 000
Etableringsstöd	<p>Stöd till nystartade, och nyss hitflyttade, spelnära företag för att dessa ska hamna i ett sammanhang nära befintliga bolag inom eller nära spelindustrin. Stödet används bl.a. för att subventionera hyreskostnad eller liknande under en övergångsperiod.</p> <p>Genom att sänka trösklarna för att etablera bolag stimulerar vi till företagande, ger möjlighet till företagsidéer eller mikroföretag att växa till medelstora företag samt skapar och stärker stödstrukturer som underlättar etablering i regionen. Detta sker exempelvis genom subventionerade hyreskostnader under uppstart, vägledning och stöd i kontakt med, samt event tillsammans med övrigt innovationsstödssystem och genom konsultstöd som stärker bolagens affärsmodeller och spelutvecklingsprocesser.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	960 000
Expansion	<p>I regionen finns en stor mängd små bolag på en stor geografisk yta. Det finns en stor potential i dessa bolag om de kan växa och bli mer konkurrenskraftiga. Det leder till fler anställda och en attraktiv och mer diversifierad arbetsmarknad (bidrar främst till mål 8, 9 och 17)</p> <p>För målgruppen kommer detta medföra att vi attraherar kapital till regionen, att bolagen får fler affärer och därigenom mer kapital, att bolagen hittar nya marknader utanför Sverige, att bolagen och individerna får nya kontakter, att bolagen kan expandera verksamhet och att bolagens exportmognad ökar.</p> <p>En viktig faktor för expansion är förmågan att attrahera kapital, där bolagen måste titta utanför regionen för att hitta medel. För att komma i kontakt med investerare, utgivare mfl är deltagande på internationella mässor avgörande, då personliga kontakter ofta visat sig ha stor betydelse. Med en pandemi i backspegeln, vet vi att detta mycket snabbt kan förändras, där inga fysiska möten varit möjliga, vilket också bromsade upp utvecklingen/expansionen.</p> <p>Vi vet av erfarenhet från tidigare projekt att kompetensförsörjning är ett av de största hindren för expansion. Därför är företagen i fråga redan mottagliga för argument och förändringar som kan innebära ett större urval vid rekrytering.</p> <p>Här kommer vi, via anordnade event och mötesplatser, jobba inkluderande, exempelvis genom att redan under planeringen</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>belysa jämställdhets och mångfaldsaspekter och säkerställa normkritisk kommunikation, en mångfald av förebilder och utifrån temat välja innehåll som belyser vikten av jämställdhet, funktionsrätt och mångfald.</p> <p>Genom att följa upp indikatorer kopplade till detta, exempelvis uppföljning fördelat på kön, kan vi bistå i projektets lärandeprocesser kring vilka insatser som gett bäst effekt på företagens inkluderingsarbete.</p>		
<p>Närvaro på internationella mässor och konferenser</p>	<p>Genom projektet kommer vi underlätta för företag att närvara och synas på internationella marknader. Detta genom att möjliggöra besök och ev. monstrar på internationella mässor eller deltagande på B2B-konferenser. Exempel på teknik- och spelkonferenser av intresse är Gamescom i Köln, Game Developers Conference i San Francisco, Pocket Gamer i Helsingfors, Sweden Game Arena i Skövde, Women in Games i London och AWE i USA. Aktiviteten ska även kunna finansiera resor för regionala beslutsfattare när det är viktigt för att skapa större samarbeten.</p> <p>Deltagandet på internationella mässor innebär också ej klimatneutrala resor (mål 9), då de ofta äger rum i Asien eller USA. Även inom regionen är avstånden rätt långa, majoriteten av projektmöten tas därför digitalt. Där kommer vi i alla avseenden kombinera flera syften i samma resa där det är möjligt. Samtliga resor måste därför också noga övervägas.</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	<p>1 425 000</p>
<p>Internationella lokala arenor</p>	<p>Genom att medverka på, och själv skapa, internationella mötesplatser placerade lokalt/regionalt kan vi tillföra ett miljövänligt och ekonomiskt mervärde för regionala bolag som annars skulle måsta resa världen över för att hitta motsvarande kontakter.</p> <p>På internationella arenor i norr kan vi attrahera investerare, förlag och bolag till regionen vilket kan resultera i framtida affärer och etableringar. Exempel på sådana mötesplatserna är Valkyrie Jam, International Game Pitch, Arctic Game Week, Global Top Round Conference och Arctic Game Conference.</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	<p>4 200 000</p>
<p>Mötesplatser med plats för tillväxt</p>	<p>Spel utvecklas där det bor spelutvecklare. Kan vi förstärka så att det finns fler spelutvecklare under samma tak så får det en attraktionskraft samt skapar synergier och nya affärer. Det stärker även nätverken, underlättar rekrytering. Aktiviteten avser att utveckla lokala arbetsplatser där spelbolag kan utvecklas.</p> <p>I arbetet med att förankra detta projekt med såväl kommuner som företag så har mötesplatser alltid uppkommit som centralt vad gäller att skapa samverkan, synergier, innovation och en förmåga att utbyta tjänster företagen emellan.</p> <p>Projektet avser att nyttja befintliga lokaler men har budgeterat för kostnader kopplade till deras användning. Detta innefattar bemanning och övriga externa tjänster.</p> <p>Projektgruppen för redan idag diskussioner med aktörer (bland annat spelfestivalen Nordsken och mötesplatsen Gameskap) vad gäller att bistå Game Attraction North med att sprida spelkultur i hela Norr- och Västerbotten, dvs även utanför de fyra kommuner som är projektpartner.</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	<p>1 200 000</p>

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>På så sätt kan projektet både nå helt nya målgrupper, exempelvis ungdomar som blivit stillasittande och isolerade på grund av sitt spelande - och nå ut över en större geografisk yta. Därmed skulle vi då även på bättre sätt kunna svara upp mot intresset som kommit från inlandskommuner (bland annat Vilhelmina och Storuman) kring att tillvarata tillväxtpotentialen hos spelutveckling i landsbygder.</p> <p>Genom att, via mötesplatser, öka förståelsen kring entreprenörsskap bland de som redan har ett brinnande spelintresse kan vi hjälpa till att skapa nya spelföretag även i landsbygder - och bygga vidare på det framgångskoncept som redan bevisats i Jörn</p>		
Innovation	<p>Genom att uppmuntra till innovation och produktutveckling, samt påbörja en grön omställning, kan vi öka innovationshöjden, hitta nya innovationer, få attraktivare bolag samt bolag och produkter som är bättre förberedda på framtidens krav. Detta bidrar till en starkare spelbransch i regionen. Bidrar främst till mål 9 och 12 (12.6)</p> <p>För målgruppen kommer detta medföra att de exponeras för ny teknik, utvecklar innovationer, utvecklar/tillämpar ny digital teknik/lösningar, får nya kontakter, förändrade attityder och synsätt samt utvecklar ett hållbart företagande (miljö och klimat).</p> <p>Här är vår nuvarande bedömning att ökad tillväxt/produktion i en digital och redan väldigt grön bransch i de flesta fall får en ringa negativ klimatpåverkan - men att det ändå är viktigt att undersöka spels miljöpåverkan och behov/verkan av ev. grön certifiering, samt uppmärksamma hur spelteknik kan bidra till grön omställning. En målkonflikt (Mål 12) riskeras - där projektets strävan mot ökad tillväxt, via exempelvis onlinespels behov av serverhallar, ger negativ miljöpåverkan.</p> <p>Jämställdhet, funktionsrätt och mångfald: I alla innovationsprocesser som projektet ska stimulera till ska all kommunikation följa projektets normkritiska kommunikationsstrategi, och vid planering och genomförande ska jämställdhet och mångfald belysas för att locka underrepresenterade grupper till eventen. Vi ska strukturera innovationsprocesser så att de belyser kraften av mångfald i utvecklingsteam.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	
Innovativa miljöer och mötesplatser	<p>För att skapa nya innovationer, stödja produktutveckling och stärka nätverket arrangeras olika typer av innovativa miljöer. Det kan vara t.ex. vara Game Jams, föreläsningar, masterclasses eller andra typer av insatser som hjälper bolagen att utveckla befintliga eller nya produkter.</p> <p>I samspel med systerprojektet Intersective Game (som främst hanterar testbäddar och samverkan med annan industri) kommer vi i denna aktivitet att skapa och drifta innovativa miljöer/mötesplatser riktade mot spelindustrin. Där kan vi sprida kunskap och underlätta samarbeten samt integrera investeringsfrämjande och exportfrämjande insatser och perspektiv.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	1 500 000

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>Med dessa aktiviteter stärker vi även branschens kontaktytor mot andra bransch- och klusterorganisationer (exempelvis kommande XR Sweden), näringslivskontor, Science parks, inkubatorer/acceleratorer och andra företagsfrämjande aktörer.</p>		
<p>Kunskap och verktyg för grön omställning</p>	<p>Att komma till insikt är det första steget i en förändringsprocess. Vi kommer därför arrangera föreläsningar om de miljökonsekvenser som spelindustrin genererar samt hur man som spelbolag kan medverka till en grön omställning. Vi kommer även ta fram ett material så att bolagen kan genomföra en självskattning av sin verksamhet och de utsläpp den genererar.</p> <p>Den miljömässiga hållbarheten arbetar vi med i arbetspaketet Innovation, och då främst i aktiviteten 3.2 Kunskap och verktyg för grön omställning.</p> <p>Denna aktivitet är inriktad på att starta en förändringsprocess inom spelindustrin, och inleds därför med fokus på att skapa insikt i frågan om grön omställning och grön bransch. Nästa steg är inriktat på självskattning, där bolagen gör en självskattning av sin verksamhet och de utsläpp den genererar. Initialt i projektet ska vi bestämma vilket angreppssätt vi ska använda, vi överväger att kräva att självskattningen genomförs av alla bolag som vill ha stöd i projektet. Interna lärprocesser inom projektet ska sedan bestämma vad nästa steg blir, utifrån vad självskattningarna visar och vilka övriga verktyg som finns tillgängliga för förändring.</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	<p>300 000</p>
<p>Minska ojämlikheten i regionen</p>	<p>I hela projektet kombineras två tillvägagångssätt avseende jämställdhet och mångfald; dels genomsyrar det alla aktiviteter, dels har det ett eget arbetspaket, nr 4.</p> <p>Detta arbetspaket är särskilt riktat till att arbeta fokuserat med jämställdhet och mångfald för att öka intresset för individer i underrepresenterade grupper att söka sig till branschen. I detta arbetspaket ska vi jobba med nätverk för kvinnor, transpersoner och ickebinära personer, i form av föreläsningsserier, mentorsprogram etc. Det handlar även om att inkludera frågan i befintliga företagsnätverk (t.ex. VD-luncher) för att vidga alla företagares syn på mångfald, för att belysa vilka normer och mönster som i praktiken upplevs hindra eller faktiskt står i vägen för att fler ska känna sig välkomna.</p> <p>Genom att främja tillväxten utanför städerna och verka för fler kvinnor och utrikesfödda som är verksamma i spelbranschen kan vi få en attraktivare region och en mer diversifierad arbetsmarknad. Bidrar främst till Mål 5 och 10.</p> <p>För målgruppen kommer detta medföra att de får förändrade attityder och synsätt, nya kontakter, samverkan lokalt och regionalt och att bolagen utvecklar ett hållbart företagande i fråga om jämställdhet, mångfald och inkludering.</p> <p>Då branschen för närvarande består av en majoritet av män, både vad gäller anställda och personer i ledande positioner (Mål 5.5), måste det beaktas i alla de aktiviteter vi arrangerar, samt att vi är medvetna om detta problem. För att motverka detta ska vi alltid uppmuntra och medvetet styra mot en mer</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>jämlik spelindustri.</p> <p>Vi vill bidra till en diversifierad och jämställd arbetsmarknad, men vi har inte heller någon direkt påverkan på vilka som söker sig till den, samt vem som bolagen väljer att anställa.</p> <p>Genom att konsekvent belysa frågan kan vi öka kännedomen om effekten av en jämställd bransch, samt öka intresset för underrepresenterade grupper att söka sig till spelutveckling.</p>		
<p>Nätverk och mötesplatser för underrepresenterade grupper inom spelindustrin</p>	<p>Jämställdhet, funktionsrätt och mångfald genomsyrar allt vi gör, inklusive alla arbetspaket och aktiviteter. Verktyg och arbetssätt bygger på mångårig empirisk kunskap kring hur vi bäst når ut till, och får gehör från, underrepresenterade grupper. Genom att ha en egen dedikerad aktivitet riktad till dessa grupper kan vi dessutom ytterligare spetsa vårt inkluderingsarbete.</p> <p>Denna aktivitet syftar till att stärka underrepresenterade grupper som är verksamma i spelbranschen. Inom aktiviteten kommer vi bygga upp ett nätverk för kvinnor, transpersoner och ickebinära och arrangera nätverksaktiviteter som t.ex. lunchföreläsningar, mentorskapsprogram m.m. som endast är avsedda för denna målgrupp. Det gör vi för att de ska känna att de är en del av ett sammanhang, bygga nätverk och skapa förebilder och mentorer. Vi kommer även att samverka med ett flertal starka organisationer som arbetar med dessa frågor (Women in Games, Donna m.fl.).</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	<p>300 000</p>
<p>Nätverk i norr</p>	<p>I denna aktivitet kommer vi att genomföra nätverksaktiviteter som syftar till att stärka det regionala nätverket av bolag. Då det är många små bolag utspridda på en stor geografisk är det sällan eller aldrig som man träffar sina branschkollegor från andra orter. Nätverket är enormt viktigt ur ett affärsperspektiv och därför ser vi också detta som en prioriterad aktivitet.</p> <p>Denna aktivitet är tänkt att samla alla bolagen i syfte att;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Underlätta kunskapsspridning och kompetensutveckling mellan bolag och säkerställa att risken att olika bolag begår liknande misstag minimeras. - Möjliggöra kompetensdelning mellan bolag då det inte är ovanligt att, speciellt nystartade bolag, har väldigt ojämn beläggning på sina resurser samt tvingas ha generella resurser med låg specialistkunskap vilket kraftigt påverkar deras time to market - Arbeta för ökad mångfald i generella branschnätverk inom spel. - Stärka sammanhållningen mellan regionens bolag den geografiska spridningen till trots - Informera om samt få återkoppling på projektets aktiviteter från dess huvudmålgrupp. 	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	<p>600 000</p>
<p>Projektledning och rapportering</p>	<p>Tydlig rapportering, uppföljning, strategisk projektledning, lärande utvärdering är viktiga för att vi på kort och lång sikt ska ta rätt beslut och få ett bra genomförande.</p> <p>För den sekundära målgruppen företagsfrämjande aktörer kommer detta medföra att man tar fram nya strategier, beslutsunderlag, policys/riktlinjer, stöddokument, utvecklar arenor, mötesplatser, kluster och nätverk, man samarbetar med nya sektorer, branscher och aktörer, och utvecklar</p>	<p>2023-08-07 - 2026-10-02</p>	

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
	<p>områden för strategiska satsningar (smart specialisering KKN).</p> <p>Arbetspaketet inkluderar projektledning för samtliga andra arbetspaket, men även processtöd, extern utvärdering/lärande forskning.</p> <p>Generellt kan man säga att i de aktiviteter där vi behöver anlita externa tjänster, inriktas projektledning på förberedande företagsanalyser och koordinering och uppföljning av insatser, t ex Affärsutveckling till start-ups.</p> <p>I andra aktiviteter är lokala projektledare utförare av aktiviteterna och då behövs mer projektledartid till genomförandet.</p> <p>Vi har dock valt att samla projektledningen i ett eget arbetspaket istället för att fördela ut det på alla arbetspaket. Den viktigaste anledning är att vi vill kunna arbeta agilt och styra personalresurserna där de behövs bäst utifrån tid och plats.</p>		
Projektledning	<p>Aktiviteten bekostar regional projektledare och ekonom, projektledare i varje kommun samt projektledare för event. Projektledarna ska samverka och genomföra de arbetspaket som ingår i projektet. I projektledning ingår även en budget för resor avsedd för koordinering mellan projektledare, partners, styrgrupp och dylikt.</p> <p>Skellefteå Science City sköter primärt regional styrning och samordning samt har ansvar för regionövergripande aktiviteter. Med särskilt avdelad personal sköter de även lokala aktiviteter/ärenden för Skellefteås räkning.</p> <p>Luleå Business Region, Boden Business Park och Umeå kommun har själva hand om den lokala styrningen för respektive kommun. Dessutom deltar de regionalt och har samordningsansvar för lokala aktiviteter.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	13 637 224
Processtöd	<p>Följa upp och säkerställa att stöd fördelas jämnt och når en mångfald av företagare. Mäta och rapportera in värden för angivna indikatorer, samla in nödvändig information för att kunna rapportera till projektledare, TVV och andra intressenter.</p> <p>Här ingår även att säkerställa att projektet följer reglerna för statsstödsboxar, inklusive de direktiv som gäller för försumbart stöd. Det är dock omöjligt att i budget på förhand redovisa exakt fördelning av försumbart stöd - vare sig vad gäller antal företag eller belopp. Detta kommer att bestämmas löpande från fall till fall.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	2 000 000
Lärande forskning	<p>Säkerställa att projektet kan utvärderas, Verifiera projektets resultat, att vi lär oss av projektets genomförande, sprida lärdomar till andra som är berörda av lärdomarna.</p> <p>Jämställdhet, funktionsrätt och mångfald blir centrala parametrar i projektets lärprocesser, där vi följer upp långsiktiga effekter på bolagens konkurrenskraft uppdelat på mätbara parametrar, exempelvis kön.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	820 000
Extern kommunikation och	<p>Projektet syftar till att skapa många mötesplatser vilka alla måste synliggöras för att nå sin</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
resultatspridning	<p>målgrupp. Vi skapar samtidigt resultat i form av nya bolag, nya prototyper, inflyttning etc. vilket behöver kommuniceras utåt för att bolagen och regionen ska nå sin potential. Detta arbetspaket är avsett för att hantera denna kommunikation. Målgruppen får via de aktiviteter och den information vi kommunicerar en möjlighet till kunskapsöverföring, information om samverkansarenor, information om testbäddar, demonstrationsmiljöer, innovationshubbar, grön omställning samt om de mötesplatser/event och stöd som projektet kan erbjuda. Detta innefattar även att berätta om projektet och dess resultat, att sprida information om regionens förutsättningar och spelbransch samt att stärka varumärket Arctic Game.</p> <p>Redan under projekten Innovation Game och Innovation Game 2.0 arbetade vi fram en kommunikationsstrategi som särskilt signalerar mångfald och öppenhet för olikheter. Denna strategi tar vi med oss och vidareutvecklar i detta projekt. En kommunikationsstrategi för jämställd och inkluderande kommunikation kommer att tas fram och tillämpas i detta projekt. Kommunikationsstrategin kommer bygga på ett normkritiskt perspektiv för att medvetet inkludera fler perspektiv och mångfald</p>		
Extern kommunikation och resultatspridning	<p>Aktiviteten bekostar en kommunikatör på deltid samt trycksaker och tjänster som behövs för att bevaka, producera och kommunicera vad som sker inom projektet.</p>	2023-08-07 - 2026-10-02	2 239 421
		2023-08-07 - 2026-10-02	

Reviderad budget

Kostnadsbudget

Kostnadslag	2023	2024	2025	2026							Totalt
Personal	4 208 725	1 207 125	1 207 125	0							6 622 975
Externa tjänster	5 784 500	1 215 250	1 512 500	3 515 802							12 028 052
Resor och logi	410 000	1 025 000	1 025 000	615 000							3 075 000
Investeringar, materiel och lokaler	2 805 000	1 275 000	1 240 433	1 275 000							6 595 433
Schablonkostnader	2 872 245	774 522	816 168	0							4 462 935
Summa kostnader	16 080 470	5 496 897	5 801 226	5 405 802							32 784 395
Projektintäkter											
Projektintäkter (negativ kostnad)	0	200 000	200 000	200 000							600 000
Summa avgår projektintäkter	0	200 000	200 000	200 000							600 000
Summa faktiska kostnader	16 080 470	5 296 897	5 601 226	5 205 802							32 184 395
Bidrag i annat än pengar											
Summa bidrag i annat än pengar											0
Summa totala kostnader	16 080 470	5 296 897	5 601 226	5 205 802							32 184 395

Finansieringsbudget

Finansiär	2023	2024	2025	2026							Totalt
Offentligt bidrag i annat än pengar											
Totalt offentligt bidrag annat än pengar											0
Offentlig kontantfinansiering											
Skellefteå kommun	186 000	750 000	750 000	750 000							2 436 000
BBP - Boden Business Park AB 5567647184	564 414	564 414	564 414	564 413							2 257 655
Luleå kommun	186 000	750 000	750 000	750 000							2 436 000
Umeå kommun	186 000	750 000	750 000	750 000							2 436 000
Region Norrbotten	372 247	1 650 000	1 650 000	1 200 000							4 872 247
Tillväxtverket	12 218 562	218 562	218 561	218 561							12 874 246
Totalt offentlig kontantfinansiering	13 713 223	4 682 976	4 682 975	4 232 974							27 312 148
Totalt offentlig finansiering	13 713 223	4 682 976	4 682 975	4 232 974							27 312 148
Privata bidrag i annat än pengar											
Totalt privat bidrag annat än pengar											0
Privat kontantfinansiering											
Totalt privat kontantfinansiering											0
Totalt privat finansiering											0

Stöd

Finansiering	2023	2024	2025	2026						Totalt
19.1.1 Regionala utvecklingsåtgärder Regionalt projekt	2 367 247	613 921	918 251	972 828						4 872 247

Rapportering och begäran om utbetalning

Synkas med TVV:s reviderad rapportering plan.

Beslut i detta ärende har fattats av Nils Enwald efter föredragning av Mayuri Kumari.

Vid frågor kontakta:

Mayuri Kumari

Telefon: 0736909860

E-post: mayuri.kumari@regionvasterbotten.se