

REGION VÄSTERBOTTEN  
Att: Jenny Ferry

901 89 UMEÅ

## Beslut om stöd

**Stödmottagare:** REGION VÄSTERBOTTEN  
**Org. nr:** 232100-0222  
**Projektnamn:** InnoGS (Innovation through Gamified Solutions)  
**ÄrendeID:** 20370295  
**Diarienummer:**

## Beslut om stöd

Region Västerbotten beviljar REGION VÄSTERBOTTEN stöd för att genomföra projektet InnoGS (Innovation through Gamified Solutions) enligt ansökan inkommen 2024-10-03. Stödet uppgår till 24,31 % av faktiska kostnader och 24,31 % av total finansiering, dock med högst 1 039 960.

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.

För stödet gäller allmänna villkor enligt Bilaga 1 och de särskilda villkor som framgår nedan.

Beslutet kan inte överklagas.

### Motivering till beslut

Region Västerbotten beviljar stöd av följande skäl:  
Projektet uppfyller kraven fastställda i Region Västerbottens Agenda för hållbar finansiering och bidrar i hög grad till prioritetshöjande aspekten Positiva hållbarhetseffekter och delvis till prioritetshöjande aspekten Sammanhållen region.

Projektet ligger i linje med prioriterat område 6. Västerbotten en region rik på kompetenser och delprioritering 6.1. Kapacitet för samverkan och samhandling i Västerbottens regionala utvecklingsstrategi.

Stöd till Creative Crowd utgör de minimi-stöd och ges ut enligt följande:

2025: 71 988 kr  
2026: 84 661 kr  
2027: 84 661 kr  
2028: 12 515 kr

Totalt: 253 825 kr

**Projektperiod**

2025-03-01 - 2028-02-29

**Projektbeskrivning**

*Syfte:* Projektet "Innovation Through Gamification Solutions (InnoGS)" syftar till att hantera problem som unga vuxna och underrepresenterade gruppers integration, brist på kompetens och talangbevarande, vilket är kritiskt för Västerbotten och framförallt i de glesbygdsområden som finns i länet.

Genom att främja innovation, digitalisering och gamifierade lösningar (ej att sammanblanda med ren gaming) skapas nya sätt att distribuera innovationsekosystem som stärker lokalsamhällen inom alla branscher, och därigenom ökar digitala färdigheter och möjliggör nya affärsmöjligheter.

Detta bidrar till ett cirkulärt och ännu mer levande Västerbotten år 2030, där resurserna utnyttjas effektivt och samhället involverar alla medborgare.

*Vad projektets aktiviteter ska leda till för målgruppen på kort sikt:*

På kort sikt förväntas projektets planerade aktiviteter leda till ökad medvetenhet och förståelse för digitala verktyg och gamifierade metoder (ej att blanda ihop med gaming) bland målgruppen. Deltagarna kommer att få möjlighet att delta i kompetensutvecklingsprogram som syftar till att stärka deras färdigheter och självförtroende. Genom att skapa engagerande och interaktiva lärandemiljöer förväntas projektet också främja nätverksbildning och samarbete mellan ungdomar, underrepresenterade grupper och institutioner, vilket kan leda till ökad sysselsättning och integration i samhället. Dessutom kan de etablerade innovationsmiljöerna bidra till att skapa en känsla av gemenskap och delaktighet bland deltagarna.

*Vilka effekter ska projektet uppnå på lång sikt:*

På lång sikt förväntas projektet leda till betydande och varaktiga effekter både hos målgruppen och i samhället som helhet. Målgruppen förväntas uppnå förbättrad digital kompetens, vilket ökar deras anställningsbarhet och möjlighet till utbildning, och bidrar till en mer inkluderande arbetsmarknad. Detta kommer i sin tur att främja ekonomisk självständighet och social sammanhållning. I det bredare samhället kan projektet resultera i en ökad innovation och kreativitet, stärka samarbetet mellan företag och utbildningsinstitutioner samt bidra till en mer dynamisk och resilient ekonomi. Dessutom kan projektet fungera som en modell för andra initiativ som syftar till att öka inkludering och engagemang i digitaliseringen, vilket skapar långsiktig samhällsutveckling och hållbarhet. Innovation kommer också bli en naturlig del i sättet att leva och verka på lång sikt.

*Indikatorer:*

Namn	Värde	Måttenhet	Kommentar
Antal framtagna kunskapsunderlag, strategier och program.	1	Stycken	

**Tid- och aktivitetsplan**

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
WP1 // Bygga platsbaserade samhällen kring digitala lösningar	Målet är att skapa innovationsekosystem där offentliga myndigheter, utbildnings- och forskningsorganisationer, företag och samhällsaktörer samarbetar för att utveckla skräddarsydda lösningar som stärker engagemanget hos ungdomar och underrepresenterade grupper.	2025-03-01 - 2027-11-30	
Aktiviteter AP1	<b>AKTIVITETER:</b> 1.Kartläggning av behov: Identifiering och analys av de specifika behoven hos lokala samhällen och intressenter. 2.Utveckling av digital plattform: Design och implementation av en digital plattform för att stödja samhällsengagemang och samarbeten. 3.Workshops och utbildningar: Genomföra ämnesrelaterade workshops för att utbilda lokala aktörer i användningen av digitala verktyg. 4.Pilotprojekt: Implementering av pilotprojekt för att testa och utvärdera digitala lösningar i praktiken. 5.Uppföljning och utvärdering: Systematisk uppföljning av resultat och effekter av de genomförda aktiviteterna.	2025-03-01 - 2027-11-30	1 426 075
WP2 // Regional och policyutveckling för landsbygder som stödjer digital transformation	Det här paketet fokuserar på att utveckla regionala initiativ och policyer för att attrahera och behålla digitala talanger i landsbygdsområden, skapa medvetenhet om värdet av digitala "spelbaserade" lösningar (gamifikation är en utmaning att översätta till svenska) och stödja offentlig sektor i att utveckla effektiva digitala tjänster.	2025-03-01 - 2028-02-29	
Aktiviteter AP2	<b>AKTIVITETER:</b> 1. Policyanalys: Genomföra en analys av befintliga policyramverk och strategier som påverkar digital transformation i landsbygdsområden. 2. Intressentdialoger: Organisera dialoger med lokala intressenter, inklusive myndigheter, företag och civilsamhälle, för att identifiera gemensamma mål och utmaningar. 3. Utveckling av rekommendationer: Formulera rekommendationer för att förbättra policyer och strategier som stödjer digitalisering i landsbygder. 4. Testa och pilota policyer: Genomföra tester av de föreslagna policyändringarna i utvalda regioner. 5. Rapportering och spridning: Sammanställa en rapport om resultaten av aktiviteterna och sprida insikter och bästa metoder till relevanta aktörer på regional och nationell nivå.	2025-03-01 - 2028-02-29	1 426 075
WP3 // Integrerad internationell	I detta paket skapas en internationell plattform för att dela goda exempel och	2025-08-01 - 2028-02-29	

Aktivitet	Beskrivning	Startdatum - Slutdatum	Kostnad
samarbetsplattform - Digital Innovation District (DID)	resurser om digitala lösningar, vilket underlättar samarbete mellan olika aktörer, samt erbjuder möjligheter till jobb och utbildning för ungdomar och andra målgrupper.		
Aktiviteter AP3	<b>AKTIVITETER:</b> 1. Kartläggning av aktörer: Identifiera och analysera relevanta aktörer från olika sektorer (privat, offentlig, akademi) för att bygga effektiva partnerskap. 2. Samarbetsworkshops: Anordna workshops för att möjliggöra erfarenhetsutbyte och skapa samarbeten mellan olika aktörer och intressenter. 3. Utveckling av samarbetsmodeller: Skapa och testa innovativa modeller för samarbete som främjar synergier och resursdelning. 4. Pilotprojekt: Initiera och genomföra konkreta pilotprojekt där partnerskapen kan tillämpas i praktiken. 5. Utvärdering och spridning: Utvärdera resultaten av samarbetena och dokumentera lärdomarna för att sprida framgångsrika metoder och koncept till andra regioner och aktörer.	2025-08-01 - 2028-02-29	1 426 075

## Budget (Kostnads- och finansieringsplan)

### Kostnad

Kostnadsslag	2025	2026	2027	2028							Totalt
Personal	829 608	996 221	996 221	166 036							<b>2 988 086</b>
Externa tjänster	97 000	119 000	119 000	20 000							<b>355 000</b>
Resor och logi	162 308	162 308	162 308	0							<b>486 924</b>
Schablonkostnader	124 442	149 433	149 433	24 905							<b>448 213</b>
<b>Summa kostnader</b>	<b>1 213 358</b>	<b>1 426 962</b>	<b>1 426 962</b>	<b>210 941</b>							<b>4 278 223</b>
<b>Projektintäkter</b>											
<b>Summa faktiska kostnader</b>	<b>1 213 358</b>	<b>1 426 962</b>	<b>1 426 962</b>	<b>210 941</b>							<b>4 278 223</b>
<b>Bidrag i annat än pengar</b>											
<b>Summa bidrag i annat än pengar</b>											<b>0</b>
<b>Summa totala kostnader</b>	<b>1 213 358</b>	<b>1 426 962</b>	<b>1 426 962</b>	<b>210 941</b>							<b>4 278 223</b>

## Finansiering

Finansiär	2025	2026	2027	2028							Totalt	
<b>Offentligt bidrag i annat än pengar</b>												
<b>Total offentligt bidrag annat än pengar</b>												<b>0</b>
<b>Offentlig kontantfinansiering</b>												
LÄNSSTYRELSEN I VÄSTERBOTTENS LÄN	788 683	927 525	927 525	137 112								<b>2 780 845</b>
REGION VÄSTERBOTTEN	14 462	17 008	17 008	2 515								<b>50 993</b>
<b>Total offentlig kontantfinansiering</b>	<b>803 145</b>	<b>944 533</b>	<b>944 533</b>	<b>139 627</b>								<b>2 831 838</b>
<b>Total offentlig finansiering</b>	<b>803 145</b>	<b>944 533</b>	<b>944 533</b>	<b>139 627</b>								<b>2 831 838</b>
<b>Privata bidrag i annat än pengar</b>												
<b>Total privat bidrag annat än pengar</b>												<b>0</b>
<b>Privat kontantfinansiering</b>												
Creative Crowd AB	115 267	135 560	135 560	20 038								<b>406 425</b>
<b>Total privat kontantfinansiering</b>	<b>115 267</b>	<b>135 560</b>	<b>135 560</b>	<b>20 038</b>								<b>406 425</b>
<b>Total privat finansiering</b>	<b>115 267</b>	<b>135 560</b>	<b>135 560</b>	<b>20 038</b>								<b>406 425</b>

## Stöd

Finansiering	2025	2026	2027	2028							Totalt	
19.1.1 Regionala utvecklingsåtgärder Regionalt projekt	294 946	346 869	346 869	51 276								<b>1 039 960</b>

## Sammanställning (Stödprocent)

Stödandel av faktiska kostnader:	24,31 %
Stödandel av stödgrundande finansiering:	24,31 %
Stödandel av total finansiering:	24,31 %
Andel annan offentlig finansiering:	66,19 %
Andel privat finansiering:	9,50 %

## Rapportering och begäran om utbetalning

Stödet utbetalas i efterhand efter redovisning av faktiska utgifter. Rapportering till Region Västerbotten ska ske i enlighet med och följa den rapporteringsplan som beslutas av huvudfinansiär Interreg NPA.

**Sista datum för slutrapport**

2028-04-30

**Allmänna villkor för stöd**

Se bilaga

**Särskilda villkor**

Beslut i detta ärende har fattats av efter föredragning av Jonas S. Larsson.

Vid frågor kontakta:

Jonas S. Larsson

Telefon:

E-post: