

Du ska använda blanketten för att skriva en slutrapport som beskriver genomförandet och resultatet av projektet. Jordbruksverket kommer att publicera rapporten i databasen för landsbygdsprojekt.

Du ska skicka slutrapporten i elektronisk form tillsammans med ansökan om slututbetalning till den myndighet som har fattat beslutet om stöd. Skicka bilagorna 1 och 2 i original med post.

Om du har fått projektstöd inom Leader kontakta ditt leaderkontor innan du skickar slutrapporten och ansökan om slututbetalning till länsstyrelsen. Kom ihåg att skicka en kopia av slutrapporten till ditt leaderkontor.

### A. Uppgifter om stödmottagare

Namn och adress Riksförbundet Goodgame Tullg 2e 252 69 Råå	Journalnummer 211-5041
E-postadress info@goodgame.se	

### B. Uppgifter om kontaktpersonen

Namn och adress Annelie Persson GS Alexandra Orellana Projektledare	Telefonnummer 042-260006
	Mobiltelefonnummer 073-6440882, 073-6440883
	Faxnummer (även riktnummer)
E-postadress annelie.persson@goodgame.se samt alexandra@goodgame.se	

### C. Sammanfattning av projektet

#### C.1. Projektet genomfördes under perioden

Från och med dec 2011	Till och med mars 2014
--------------------------	---------------------------

Var genomfördes projektet?  
I hela upplandsbygds leaderområde samtliga kommuner

Här ska du kort och konkret beskriva projektet

Sverigekampen har gått ut på att utveckla e-sportskulturen i en bred front i Upplandsbygd med fokus på följande områden:

1. Öka kompetensen och förståelse för e-sport bland pedagoger som arbetar med barn och unga på fritidsgårdar.
2. Tillhandahålla utrustning och konkreta verktyg så att e-sportsrelaterade aktiviteter arrangeras på regelbunden basis i deltagande kommuner.
3. Utveckla befintligt föreningsliv samt starta upp nya föreningar som driver projekt i eget regi inom ramarna för det som klassificeras "e-sort".
4. Öka kännedomen för denna ungdomskultur på bred bas och arbeta för större samverkan mellan de sektorer den berör.
5. Skapa debatt kring vikten att arbeta med dessa frågor samt de praktiska tillämpningar som krävs för att det ska vara praktiskt genomförbart.
6. Hitta konkreta lösningar för att få ut LAN:et Birdie på landsbygden.
7. Utveckla en teknisk plattform för att på ett enkelt sätt kunna arrangera, administrera samt marknadsföra turneringar över internet.

## D. Målgruppen – vem riktade sig projektet till

Personer eller grupper	På vilket sätt har de fått nytta av projektet?
Primära: Barn och ungdomar som är bosatta i Upplandsbygd Sekundära: Pedagoger som arbetar med barn och unga inom Leader-området.	Den primära målgruppen har fått tillgång till ett helt nytt utbud av aktiviteter inom e-sport inom både kommunala och ideella sektorn med möjlighet att engagera sig på en rad olika nivåer såsom; 1. Deltagare på event 2. Arrangör av event 3. Deltagare av projektgrupp 4. Ideellt engagemang i föreningar som deltagit/bildats i anslutning till projektet. 5. Anställd på timmar i projektet.  Den sekundära målgruppen har fått tillgång till nya verktyg och nätverk för att kunna arbeta med frågorna utifrån eget intresse/engagemang.

## E. Genomförandet av projektet

### E.1. Varför ville ni genomföra projektet

<p>Vi såg ett mycket starkt behov av ökad kompetens, förståelse, information och resurser av denna ungdomskultur.</p> <p>Trots att TV-och datorspel knappast är ett nytt fenomen så finns det fortfarande en skämmande okunskap och fördomsfull inställning till rörelsen som helhet. Inom den ideella sektorn har man förvisso kommit betydligt längre än den kommunala, där pedagoger får betalt för att arbeta med unga och således har en skyldighet att hålla sig á jour kring rådande fritidsintressen.</p> <p>Vi såg ett tydligt behov av ökad kompetens på bred front samt ett nätverk där befintliga och nya eldsjälarna kunde få support och konkreta verktyg.</p>
--

### E.2. Vilka har varit med och genomfört projektet? (ange inga namn på personer)

Kön	Antal	Beskriv deras roll i projektet	Om de representerat organisation, förening, företag eller myndighet ange i så fall vilken.
Män	3	IT projektledare Konsult, konceptutvecklare	
Kvinnor	4	Projektledare Projektassistent Projektassistent Projektassistent	

### E.3. Hur har ni förankrat projektet?

Vi har haft ett nära arbete med fritidsgårdarna deras besökare och anställda. Förankringen skedde innan projektet satte igång och fortsatte under den första fasen av projektet då alla fick besök och hade projektmöten.

#### E.4. Vilka har ni samarbetat med?

Har ni haft kontakter med andra organisationer, föreningar, företag, kommuner eller myndigheter under projektet?  Ja  Nej

Om "Ja", vilka  
Uppsala kommuns näringlivsenhet.

Har projektet skapat nya samarbeten eller nätverk?  Ja  Nej

Om "Ja", med vilka  
Uppsala kommuns näringlivsenhet har tillsammans med vår förening Birdie skapat ett nytt projekt som genererat både anställda och skapat en större organisation än tidigare. de går nu till nästa omgång av birdie utökat arrangemanget rejält.

#### E.5. Vad har ni genomfört i projektet?

Följande skulle genomföras enligt projektplanen:

1: Att bilda minst 5 nya föreningar i leaderområdet

*Detta har avklarats.*

2: Hålla aktiviteter varje vecka som är tillgängliga för deltagarna.

*Detta har avklarats, med bättre resultat på de fritidsgårdar där personalen har haft ett eget intresse av att utveckla e-sportsverksamheten. Utrustningen som projektet har köpt in har använts i stort sett varje gång gårdarna har haft öppet enligt personalen.*

3: Planera och genomföra en avslutande aktivitet/er som lockar till engagemang och social gemenskap mellan fritidsgårdar och olika områden inom Upplandsbygd.

*Här har projektet haft två avslutande event eftersom vi valde att köra två större turneringsomgångar med deltävlingar på de olika gårdarna. Vi har då kört större finaler som avslut på dessa turneringar på LAN:et Birdie 2012 samt 2013.*

Bygga och marknadsföra ett "upplandslag" inom Sverige (e-sport).

*Här har en av föreningarna som bildats i projektet (Game Dismount) kommit igång med ett lag som har börjat tävla inom bland annat spelet Counter Strike. De ska tävla på bland annat Birdie 2014 i slutet på maj.*

#### E.6. Har något gått bättre än planerat?

Mycket. Responsen har varit väldigt bra från både gårdar och besökare. 4 av de nya föreningarna har genomfört egna ungdomsprojekt inom Sixten och genomfört dem.

#### E.7. Vilka svårigheter eller hinder har ni upplevt under projektets gång?

Vi hade problem med vår första projektledare men lyckades snabbt och effektivt ersätta honom. Detta bidrog till en försening på några månader. Annars har det gått väldigt bra. Det har dock varit mycket administration och vi har haft stora problem med väntetider hos de olika instanserna vilket lett till likviditetsproblem. Det var också svårt för fritidsgårdarna att få ordning på de blanketter de skulle fylla i med sin tid.

Viss personal har haft en negativ inställning till spel överlag samt en rädsla för teknik som har gjort det svårt att kompetensutveckla dessa individer. I en av kommunerna utgjorde problem i den egna organisationen det väldigt svårt att genomföra de flesta praktiska momenten.

#### F. Projektets mål och resultat

##### F.1. Vilka resultat skapade projektet?

5 nya föreningar och nya samarbeten.

## F.2. Vilka var projektets mål? Vad blev resultatet?

Mål	Resultat	Är målet uppfyllt? (Ja/Nej)	Om målet bara är delvis uppfyllt, ange orsak
Skapa 5 nya föreningar Arrangera regelbundna aktiviteter	Uppfyllt mål Uppfyllt mål	Ja Ja	

## F.3. Har projektet gynnat eller arbetat för någon av följande prioriteringar?

	Ja/Nej	Om "Ja", på vilket sätt?
Funktionshindrade	ja	Vi har haft många deltagare som har haft olika mentala hinder
Hållbar utveckling	ja	laddningsbara batterier
Integration	ja	Flera områden har varit vid fritidsgårdar med integrationsbekymmer
Kompetenshöjning	ja	Vi har haft kurser för både deltagare och personal
Jämställdhet	ja	Vi har hela tiden tänkt extra för att hitta spel och aktiviteter för tjejer
Kvinnor	ja	Flera av de anställda i projektet har varit kvinnor, personalen har fått extra
Miljö	nej	
Ungdomar	ja	detta var ett ungdomsprojekt

## F.4. Vilka resultat kan ni se direkt efter projektets slut?

Mätbara resultat			Resultat direkt efter projekt	Kommentera och beskriv
Antal nya företag			00	
Antal nya produkter			0	
Antal nya tjänster			0	
Antal nya tekniker			0	
Antal nya nätverk och mötesplatser			5	
Antal bevarade arbetstillfällen	Män	Yngre än 25 år	0	
		25 år eller äldre	1	
	Kvinnor	Yngre än 25 år	0	
		25 år eller äldre	1	
Antal nya arbetstillfällen	Män	Yngre än 25 år	7	Timanställningar
		25 år eller äldre	1	
	Kvinnor	Yngre än 25 år	5	Timanställningar, i heltid
		25 år eller äldre	1	Timanställd
Antal deltagare i utbildningar	Män	Yngre än 25 år	2	
		25 år eller äldre	2	
	Kvinnor	Yngre än 25 år	2	
		25 år eller äldre	2	
Totalt antal nya övernattningar per år			40	Fördelat på många olika personer
Antal nya övernattningar för besökare från andra kommuner eller länder per år			20	
Totalt antal nya dagsbesökare per år			100	
Antal nya dagsbesökare från andra kommuner eller länder per år			30	Från andra kommuner

## G. Eventuella specifika resultat kopplade till mål för ert leaderområde (andra än de i tabellen ovan)

Mätbara resultat	Resultat direkt efter projekt	Kommentar
5	3	Minst två nya e-sportsrelaterade projekt är på gång, varav ett fått större finansiellt stöd.

## H. Hur har ni spridit projektets resultat?

Via googame.se, facebook, utskick till fritidsgårdarna samt muntligt.

## **J. Slutsatser från projektet och rekommendationer till andra**

Viktigt att lägga störst fokus på den personal som har ett eget intresse/vilja att utveckla intresse för projektets mål. Får man fatt i rätt personer optimeras resultaten på ett helt annat sätt och kan ta sig helt nya dimensioner.

## **K. Hur fortsätter verksamheten efter projektets slut? hur kommer ni att använda det resultat som projektet skapat**

Föreningarna som har bildats i projektet fortsätter att bedriva verksamhet i eget regi med stöd från förbundet Goodgame i form av coaching samt finansiellt stöd. Nya Sixten projekt är på gång i flera av dessa föreningar.

Den tekniska plattformen Sverigekampen.se kommer att fortsätta drivas inom ideellt regi och vara öppen för samtliga deltagare.

Fortsatt kontakt med befintligt nätverk av eldsjälar kommer att fortsätta upprätthållas och utvecklas på ett naturligt sätt.

Birdie har fått fortsatt stöd från Uppsala kommun för att kunna fortsätta utveckla sin verksamhet både utanför och innanför dess nuvarande ramar.

Flera av kommunerna har avsatt särskilda resurser för fortsatt verksamhet inom e-sportens regi.

## **L. Bilagor**

- Eventuellt material som ni har tagit fram i projektet, som till exempel, broschyrer, filmer, bilder eller annat material
- som ni har tagit fram för att marknadsföra ert projekt.
- Bilaga 1 Godkännande om publicering av kontaktuppgifter
- Bilaga 2 Slutredovisning av projekt för att anlägga, bygga ut eller uppgradera bredband