

Bilag 2 – Kravspecifikation

Baggrund for opgaven samt opgavens indhold:

Projekt Game Hub Scandinavia 2.0 (GHS 2.0) er det tredje i en række af projekter, der har haft fokus på etablering af spilvirksomheder i inkubationsmiljøer. Projektet startede 1. januar 2019 og slutter 1. juli 2022. I de foregående to projekter har partnerne bag GHS 2.0 skabt tæt på 100 virksomheder og 400 arbejdspladser i Interregs programområde for Kattegat-Skagerrak. Selvom dette er et ret imponerende resultat, har det vist sig, at det bliver stadig sværere at etablere sig på markedet som spilvirksomhed, da konkurrencen er kraftigt stigende. Derfor kræves der en forstærket indsats, hvis projektet skal opfylde målene for sine to nedenstående kerneindsatsområder:

- 1) *Øget rekruttering til spiluddannelser samt til inkubationsmiljøer:* Forstærket vækst i spilbranchen må understøttes af uddannet arbejdskraft. Derfor vil GHS 2.0 udvikle økosystemer, der skal understøtte uddannelse og entreprenørskab i spilbranchen, og øge tiltrækningen af unge til både spilrelaterede uddannelser og de andre led i værdikæden, så spilbranchen sikres fremtidig arbejdskraft. Samtidig arbejdes med indlæring af kreativitet, innovation og spilentreprenørskab i alle led, da netop disse kompetencer giver skandinaver en unik konkurrencefordel. Projektet har desuden speciel fokus på kriterier som fordeling på køn og etnicitet i spilbranchen, så branchen kommer til at afspejle diversiteten i det omgivende samfund i højere grad end det er tilfældet i dag.
- 2) *Etablering af yderligere kritisk masse af spilvirksomheder.* Selvom der er skabt mange spilvirksomheder, er der stadig ikke nok i vores skandinaviske netværk til at vi kan gøre os gældende globalt. Derfor vil GHS 2.0 skabe 100 nye virksomheder og 400 nye arbejdspladser på blot 3 år baseret på en model, der udvikles i løbet af projektet og som bygger på erfaringerne fra de to foregående projekter. Virksomhederne er skabt i projektets inkubatorer, hvor der også er skabt modeller for forretningsudvikling og rådgivning og kompetenceudvikling af nye startupvirksomheder. Projekt GHS 2.0 planlægger at åbne mindst én inkubator mere samt at forstærke indsatsen for at skabe levedygtige spilvirksomheder i de allerede eksisterende inkubatorer.

For at sikre, at projektet når ovenstående mål for de to nævnte områder ønskes en procesorienteret evaluering, der er kombineret med følgeforskning. Processen skal planlægges på en sådan måde, at der opstår et dialektisk samspil imellem ordregiver og leverandør, så den viden, der er genereret i projektet kan bringes i spil. Projektevalueringen vil således skulle kombinere en forholdsvist begrænset tilbageskuende tilgang med et stort fremadskuende perspektiv med henblik på at sikre, at den opsamlede viden og knowhow fra projekt GHS 2.0 forankres i partnerinstitutionerne med henblik på at aktiviteterne fortsætter, også efter projektperiodens udløb. Endvidere ønskes en validering af modellen,

gerne via en pilot case hvor tilbudsgiver på baggrund af evalueringen af projektets model for etablering af kritisk masse i inkubationsmiljøerne fremsætter forslag til optimering af arbejdsgange og -metoder i inkubationsmiljøerne". Denne case kan gennemføres et hvilket som helst sted i ÖKS-programområdet efter leverandørens valg.

Tilbudsgiver bedes derfor fremlægge en plan for, hvordan den ovenfor beskrevne procesorienterede evaluering kombineret med følgeforskning kan gennemføres. Endvidere bedes tilbudsgiver angive sin pris for opgaven ex. moms.

En mere detaljeret beskrivelse af projektet findes i "Bilag 3 Projektbeskrivelse".

Tidsplan

Tilbuddet skal indeholde en overordnet aktivitets- og tidsplan for opgaven inkl. evaluerings-, følgeforsknings- og formidlingsaktiviteter i forhold til projektets partnere. Ordregiver vil sammen med leverandøren udarbejde den endelige tidsplan for de enkelte opgaver umiddelbart efter kontrakten er indgået.

Afleveringsdato og evaluering

Tilbud fremsendes senest den 8. december 2020 kl. 12.00 til følgende mailadresse: ti@videndjurs.dk

Tilbudsgiver skal ved tilbudsfristen aflevere et samlet tilbudsmateriale, der gør projektpartnerne i GHS 2.0 i stand til at gennemskue de enkelte elementer af tilbudsgivers tilbud.

De indkomne tilbud evalueres, hvorefter leverandøren, der scorer højest i forhold til kriterierne tilbydes opgaven.

Kontaktperson

Tove Ingerslev
ti@videndjurs.dk
Chefkonsulent
Viden Djurs
N.P. Josiassens Vej 44
8500 Grenaa