

## Indstillingskema til vækstforum – Bilag 21c

	Ansøgt beløb	Indstillet beløb
Ansøger om Mål 2 midler – Socialfonden	0 kr.	0 kr.
Ansøger om Mål 2 midler - Regionalfonden	15.667.224 kr.	15.667.224 kr.
Ansøger om Regionale Udviklingsmidler	7.833.612 kr.	7.833.612 kr.

<b>J.nr.:</b>	08/14745
<b>Projekt navn:</b>	Leg & Læring – Kids'n Tweens Lifestyle
<b>Ansøger:</b>	Syddansk Turisme
<b>Adresse:</b>	Sivmosevænget 4, 5260 Odense
<b>Kontaktperson:</b>	Jane Hansen
<b>Kontaktpersons e-mail adresse</b>	jh@syddanskturisme.dk
<b>Kommune:</b>	Odense Kommune
<b>Juridisk status og CVR/CPR nr.:</b>	Erhvervsdrivende fond, CVR: 31514835

<b>Partner i projektet og partners relation og rolle:</b>	<p>Syddansk Turisme: tilsagnsmodtager, økonomistyring og projektansvarlig for aktiviteterne i ét af i alt tre projekt-laboratorier.</p> <p>Biz-Art: Projektansvarlig for aktiviteterne i to af i alt tre projekt-laboratorier, sekretariat for udviklingsarbejdet.</p> <p>Yderligere 30 partnere som har underskrevet partnererklæringer og hver bidrager med mellem 200 og 300 timer over 3 år. Partnernes rolle i forløbet er at være primære aktører i de tre laboratorier og deltage i udviklingssamarbejdets aktiviteter. Herudover inviteres deltagere via offentlige opslag.</p> <p>Partnere:            Center for Playware, Syddansk Universitet            Arkitektskolen Aarhus            Institut for Entrepreneurship og Relationsledelse, SDU            Institut for Marketing og Management (Brandbase), SDU            DREAM, SDU            Dansk Tekstil og Beklædning, Herning            Udviklingscenter for Møbler og Træ, Herning            Udviklingsforum Odense            DGI-Huset, Vejle            Odense Zoo            Kolding Kommune, Kultur og Fritid            University College Lillebælt            Alexandra Institut            Bobles</p>
---	---

	Danfoss Universe Legoland Nicolai for børn Fjord & Bælt Orion Planetarium Vadehavscenteret Vejle Kunstmuseum Hasmark Strand Feriepark H.C. Andersen Parken Bøsøre Strand Feriepark Økolariet Ribe Vikingecenter Ribe Kunstmuseum Danmarks Jernbanemuseum Lalandia Naturama Trapholt	
<b>Øvrige netværksdeltagere:</b>	Lego (3 afdelinger), Peter Larsen Design, Kjaer Global, Flexa, BTX-Footwear, Ticket to Heaven, 3 D Grafik, Mee Too, Start Up Company, Claire, Noeberg Virksomhedsscenografi	
<b>Projektstart / Projektslutning:</b>	01-01-2009	31-12-2011
<b>Vækstforums indsatsområde:</b>	Indsatsområde 4+7: Oplevelsesøkonomi – udvikling af nye forretningsområder	
<b>Strukturfonds indsatsområde:</b>	Regionalfonden, prioritet 1.1 Innovation, videndeling og videnopbygning, kategori 1.1.2 Samspil om innovation	
<b>Relation til den regionale partnerskabsaftale, tema:</b>	Tema V: Markedsføring af Danmark – tiltrækning af investeringer og turisme	
<b>Indsatsområde i forhold til partnerskabsaftale:</b>	Indsats 28: Kultur og oplevelsesøkonomi	

<p><b>Vækstforumsekretariatets kommentar:</b></p> <p>Projektet opfylder rammerne for ansøgninger til Vækstforums initiativ 4+7 vedrørende udvikling af forretningsmæssige potentialer inden for oplevelsesøkonomien.</p> <p>Der er tale om et meget stort projekt bestående af 3 delprojekter og med deltagelse af 33 partnere, som repræsenterer de relevante aktører, viden og kompetencer i forhold til projektets emne.</p> <p>Projektet samler et stort antal virksomheder, attraktioner og forskningsinstitutioner i den syddanske region, samtidig med at der samarbejdes med relevante partnere uden for regionen.</p> <p>Projektideen tager udgangspunkt i dansk børnesyn og pædagogik vedrørende leg og læring samt kvalitetskrav i forhold til produkter til børn, herunder koblingen af det kommercielle og det etiske aspekt. Denne fokusering forventes at styrke det - i global sammenhæng - danske særkende i forhold til produkter og services målrettet børn og unge, og gøre det til en strategisk, syddansk spidskompetence.</p> <p>Projektet tage ligeledes udgangspunkt i, at der i Syddanmark ligger en række attraktioner og institutioner som arbejder målrettet med at kombinere legen og læringen, herunder Danfoss Universe, Legoland og Center for Playware på SDU.</p> <p>Det erhvervspolitiske rationale ligger i børns stadigt stigende betydning som individuelle forbrugere og deres indflydelse på beslutninger vedrørende køb og aktiviteter, og det deraf affødte behov i virksomhederne for større viden og innovationskraft i forhold til denne målgruppe.</p>
---

Projektet vurderes nyskabende ved at der tages udgangspunkt i målgruppen børn og tweens (3-12) frem for en bestemt teknologi, produkttype eller erhverv, hvorved projektet gøres relevant for mange brancher.

Ansøger vil involvere virksomheder i yderområderne, særligt i laboratoriet Turisme & Oplevelser, fordi der i yderområderne findes mange virksomheder, der driver forretning indenfor oplevelsesøkonomien. I gennemførelsen af laboratoriets 2. udviklingsforløb "Den lærende krop" forventes 75 pct. af de deltagende virksomheder at være beliggende i yderområder og 25 pct. beliggende i den øvrige del af regionen, svarende til mellem 50 og 100 virksomheder. Aktiviteterne vil finde sted i hele regionen.

Projektets output er viden, ideer, konceptmodeller, demonstrationsmodeller mv. Der vil ikke blive arbejdet med hverken produktudvikling, produktmodning eller prototyper.

Støttesatsen er vurderet på foreliggende grundlag og er med forbehold for det omfang større virksomheder deltager i de konkrete udviklingsforløb.

#### Det indstilles:

- At ansøgningen indstilles til tilsagn som ansøgt, herunder
  - at Vækstforum indstiller til Erhvervs- og Byggestyrelsen, at projektet modtager tilsagn fra Den Europæiske Regionalfond på 15.667.224 kr. – bevillingen kan maksimalt udgøre 50 % af de godkendte støtteberettigede udgifter,
  - at Vækstforum indstiller til Regionsrådet, at projektet bevilges støtte fra de regionale erhvervsudviklingsmidler på 7.833.612 kr. – bevillingen kan maksimalt udgøre 25 % af de godkendte støtteberettigede udgifter,
  - at det forudsættes, at de resultater og den viden, der opnås via projektet i alle laboratorier stilles til rådighed for offentligheden,
  - og det forudsættes derudover, at ansøger kan stille den nødvendige bankgaranti.

**Her vurderes ansøgningens placering i A, B og C-kategorien. (A: tilsagn, B: til drøftelse, C: afslag)**

**Kategori A**

#### Ansøgers korte resumé af projektet:

Udviklingssamarbejdets overordnede formål er at opbygge viden og kompetencer som forudsætning for at kunne udvikle innovative og oplevelsesbaserede tilbud til målgruppen kids and tweens (3-12 år). Samarbejdet skal bibringe de involverede virksomheder større international gennemslagskraft og brandingeffekter i samarbejdet med videncentre og offentlige erhvervsfremmeaktører.

Tre "laboratorier" med titlerne Interaktiv Arkitektur og Design, Krop og Bevægelse samt Turisme og Oplevelser udgør hovedstammen i projektet. Laboratorierne igangsætter en innovationsproces, hvor en øget forståelse for børns adfærd, leg, læring og forbrugsmønstre skaber mulighed for at afprøve teorier og hypoteser i praksis og genererer nye koncepter og viden. En viden, som også kan udmøntes i konkret design af f.eks. spil og oplevelsesrum i en pædagogisk kontekst.

Netop fordi børn spiller en stadig større rolle som selvstændige forbrugere og som marked, er der også behov for at indsamle viden om og beskæftige sig med en række etiske aspekter når der udvikles nye produkter og kommunikeres til og med målgruppen. Hvor går grænsen i markedsføringen? Kan man involvere børn i produktudviklingen? Det første partnernøde i samarbejdet handler derfor om udvikling af et antal dogmer, der vil være styrende for hele samarbejdet. Målsætningerne i Leg & Læring, Kids'n Tweens samarbejdet kobler sig direkte til den syddanske turismestrategi. Under indsatsområdet Leg og Læring fokuseres der på opstart af et strategisk udviklingssamarbejde, der skal skabe større attraktivitet i eksisterende og nye tilbud til børn samt øge forståelsen for børns leg og læring. Visionen er at skabe værktøjer, der understøtter en værdibaseret forretningsudvikling så virksomhederne kan bevare og udvikle

deres unikke præg og position.

Udviklings samarbejdet bygger videre på en stærk dansk tradition for menneskelig udvikling gennem leg og læring hele livet, som også afspejles i de kvalitetsprodukter som regionens virksomheder tilbyder børn. Geografisk set strækker samarbejdet sig over hele regionen og en stor del af de deltagende virksomheder har base i yderområderne i Syd-vestjylland og på Sydfyn.

De tre laboratorier har hver sin "laboratorieleder", der samler og koordinerer indsatsen indenfor det enkelte felt. Laboratorielederne indgår i den tværgående ledelse, der skal sikre videndeling mellem laboratorier og aktører. Hvert "laboratorium" repræsenterer en bred vifte af toneangivende virksomheder, brancheorganisationer og uddannelses- og videninstitutioner. Disse deltagere tilbyder at samle og dele deres viden, know-how og ressourcer på indsatsområderne i bred forstand. Ud fra et fælles værdisæt af kvalitative, etiske og miljømæssige retningslinier arbejder hvert af de tre laboratorier parallelt med temaerne: 1) A unique area – Syddanmarks unikke kvaliteter og potentiale i relation til børn og tweens, 2) Leg og identitet – legens idealer, livslæring og identitet, 3) Den lærende krop – læringsformer og læringsstile, 4) Kommunikation med børn – oplevelseskommunikation og kommunikation som oplevelse, 5) Voksne – børn og vice versa – relationer, ferieoplevelser, fritid, adfærd og behov. Der gennemføres således i alt 3 x 5 udviklingsforløb af ½ års varighed. I et fælles, tværgående innovationsforum arbejdes med videndeling og formidling, og resultater offentliggøres løbende.

#### **Projektets formål:**

Formålet er at opbygge viden og kompetencer til udviklingen af innovative og oplevelsesbaserede tilbud til børn og unge. Projektets aktiviteter og resultater skal skabe en fælles platform for erhvervslivet til forretningsudvikling overfor den udvalgte målgruppe – børn og unge.

Det erhvervspolitiske rationale bygger på målgruppens stadig stigende betydning som individuelle forbrugere og deres indflydelse på beslutninger vedrørende køb og aktiviteter, der involverer dem selv. Ligesom voksne efterspørger målgruppen af børn og unge også oplevelsesbaserede produkter og services: computerspil, mobiltelefoner, tøj, kulturtilbud, ferier mv. Markedet af produkter og services for børn ændres og udvikles konstant i forhold til teknologisk udvikling, efterspørgselsmønstre og forbrugeradfærd. Projektets aktiviteter skal give de syddanske virksomheder et styrket afsæt og forspring i form af en større viden og dermed større innovationskraft i forhold til målgruppen.

Der lægges i projektbeskrivelsen vægt på, at arbejdet med forretningsudvikling i forhold til målgruppen sker med både et kommercielt og etisk sigte, og ud fra et sæt fælles vedtagne værdier for at lave forretningsudvikling målrettet børn og unge.

Valget af temaer for laboratorierne begrundes i, at børns leg og læring fremmes ved integration af elementer fra disse temaer i produkter og ydelser, og at de kommercielle afsætningsmuligheder øges tilsvarende. Anerkendelsen af at der findes mange lærings-stile (emotionelle, kropslige mv.) samt anvendelsen af ny teknologi både som kanal og instrument for leg og læring er central for projektets koncept.

Projektets partnere omfatter en række attraktioner, virksomheder og vidensinstitutioner som arbejder med produkter og forskning i forhold til bl.a. børn, branding, læringsformer og ny teknologi. Denne konstellation vurderes ikke unik, men har sin styrke ved at en række af de større danske virksomheder, attraktioner og forskningsenheder som fokuserer på både leg og læring ligger i regionen, samtidig med at man inddrager øvrige relevante, nationale aktører i gennemførelsen, herunder Alexandra Instituttet og Århus Arkitektskole.

#### **Projektets målgruppe:**

Syddanske virksomheder, herunder turismevirksomheder og -attraktioner, samt vidensinstitutioner og brancheforeninger.

#### **Projektets forventede effekter**

Samarbejder genereret internt i virk./inst./org.: 40-50

Samarbejder genereret mellem virk./inst./org.: 100  
 Virk./inst./org. som udvikler/implementer nye produkter og/eller processer: 30

Ansøger vurderer at projektets aktiviteter og resultater på sigt vil danne basis for etableringen af nye virksomheder.

Ansøgt finansiering:	Ansøgt:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter:	31.334.448 kr.	100 %	
Ansøgte Mål 2-Midler:	15.667.224 kr.	50 %	Regionalfonden
Kontante regionale tilskud:	7.833.612 kr.	25 %	REM-midler
Egenfinansiering:	kr.	%	
Finansiering via deltagerunderhold:	kr.	%	
Statslige indirekte tilskud:	kr.	%	
Indtægter fra projektet:	kr.	%	
Kontante kommunale tilskud:	2.500.000 kr.	8 %	Vejle Kommune
Kontante private tilskud:	5.333.612 kr.	17 %	Kapitalisering af partneres bidrag af timer.
Kontante tilskud fra offentligt lignende:	kr.	%	

Indstillet finansiering:	Indstillet:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter:	31.334.448 kr.	100 %	
Ansøgte Mål 2-Midler:	15.667.224 kr.	50 %	Regionalfonden
Kontante regionale tilskud:	7.833.612 kr.	25 %	REM-midler
Egenfinansiering:	kr.	%	
Finansiering via deltagerunderhold:	kr.	%	
Statslige indirekte tilskud:	kr.	%	
Indtægter fra projektet:	kr.	%	
Kontante kommunale tilskud:	2.500.000 kr.	8 %	Vejle Kommune
Kontante private tilskud:	5.333.612 kr.	17 %	Kapitalisering af partneres bidrag af timer.
Kontante tilskud fra offentligt ligenden:	kr.	%	

**Kommentarer til budgettet:** Budgettet er fordelt ½ på laboratoriet Turisme & Oplevelser, ¼ på Krop & Bevægelser og ¼ på Interaktiv Arkitektur & Design.

<p><b>Udviklingsområde procent:</b> Projektets udviklingsforløb ”Den lærende krop” indenfor Turisme og Oplevelser henvender sig særligt til regionens udviklingsområder. Det er ansøgers vurdering, at op mod 75 % af deltagerne i dette udviklingsforløb vil komme fra regionens udviklingsområder. Sekretariatet vurderer således, at udviklingsområdeprocentsatsen kan hæves til 41 %.</p>	<p><b>41 %</b></p>
---	--------------------