

# Läges- och slutrapport Interreg Öresund-Kattegat-Skagerrak

## Läges- och slutrapport Interreg Öresund-Kattegat-Skagerrak

### Instruktioner

Läges- och slutrapport ska tas fram inför projektets sista ansökan om utbetalning. Den ska både beskriva och analysera den sista 6-månadersperioden med fokus på hur genomförda aktiviteter har bidragit till att nå målsättningar och resultat och summera resultat och slutsatser från hela projektet. Den är ett verktyg för att samla upp projektets slutliga resultat och används också för att samla upp resultat för Interreg Öresund-Kattegat-Skagerrak i sin helhet. Därför är det viktigt att rapporten skrivs på ett sätt som lätt kan förstås och kommuniceras.


Projektledaren ansvarar för att ta fram en gemensam/fælles läges- och slutrapport för hela projektet. Projektledaren ska sammanfatta och analysera projektets resultat mot satta mål baserat på information från hela projektpartnerskapet. Fokusera på att analysera projektet som helhet snarare än på att få med alla detaljer.

Läges- och slutrapporten ska mailas till projektets rådgivare som begär in eventuella kompletteringar och meddelar när läges- och slutrapporten är godkänd. Granskning av kostnader och utbetalning av medel kan påbörjas först när läges- och slutrapporten är godkänd av projektets rådgivare. Den godkända läges- och slutrapporten bifogas/vedlægges sedan som fil (pdf) i Min Ansökan under rubriken/overskriften "Lägesrapport". Dokumentet ska ges namnet Slutrapport.pdf

## Del 1 - Lägesrapport

Avser projektets sista 6-månadersperiod

### 1. Allmän information

Projektnamn		Ärende-ID
Game Hub Scandinavia		20200428

### 2. Aktivitetsindikatorer

- Ange och kommentera periodens utfall för alla projektets aktivitetsindikatorer i fältet nedan.
- Fyll även i dem direkt i Min ansökan under rubriken "Lägesrapport" när rapporteringen skickas in. Kommentera periodens utfall i kommentarsfältet.
- Följ "Vägledning kring aktivitetsindikatorer ÖKS" vid redovisningen av utfall.

Projekt med aktivitetsindikatorer som rör/omhandler företag/virksomheder eller organisationer ska fylla i dessa i Min Ansökan under Hantera indikatororganisationer. Observera att enskilda näringsidkare/enkeltmandsvirksomheder i Sverige och Danmark som använder person-/CPR-nummer inte ska registreras med sina nummer i Min ansökan. Ange istället företagets namn, land och adress samt vilken indikator det gäller i fältet nedan.

Periodens utfall för aktivitetsindikatorer:

<i>Aktivitetsindikator</i>	<i>Målvärde</i>	<i>Periodens utfall</i>	<i>Kommentar till periodens utfall</i>	<i>Totalt utfall, inklusive aktuell period</i>
Antal företag som får stöd.	108			102
Antal nya företag som får stöd.	94	6	Se nedestående beskrivelse	87
Sysselsättningsökning i företag som får stöd	398	6		157
Samarbeten, nätverk, avtal, planer, strategier	9			9
Antal deltagande företag.	208	24	Indsatsen i Kina og deltagelse på konferencer har været udslagsgivende for denne periodes udfald.	203

Enskilda näringsidkare/enkeltmandsvirksomheder (företagets namn, land, adress, aktivitetsindikator):

I denne periode har GSP konverteret en af deres "studenter-virksomheder", Stenkros Studios, til en virksomhed med cvr/organisationsnummer med det nye navn Far North Entertainment. Som tidligere nævnt har GSP en række "studenter-virksomheder", som ikke kan tælles med i projektets samlede resultater, da de endnu ikke har fået cvr/organisationsnummer. Far North Entertainment kan nu tælles med i projektets resultater, og er et konkret eksempel på den effekt projektet vil have efter dets afslutning. Derudover har virksomheden Double Trouble Audio skiftet navn til Sonigon AB, og har derfor også fået nyt cvr/organisationsnummer, men bliver ikke talt med som en ekstra virksomhed.

Hos TAW har man fået 3 nye virksomheder ind i inkubationsmiljøet:

- Drawesome Pictures er flyttet ind for at genstarte sin virksomhed og udvikle et vertical slice af et spil, for at finde investorer.
- Welcome the Raven er netop startet og består af to tidligere studerende fra The Animation Workshop.
- Vizlab bestod af tidligere ansatte ved Noisy Neighbors og er netop blevet en del af programmet

Hos Game Hub Denmark er der blevet tilknyttet 2 nye virksomheder, som modtager rådgivning af EAD's Allan Kirkeby:

- BMTF
- Robberball/Panda Ball

I alt giver det 6 nye virksomheder, som kan overføres til projektets resultat

### 3. Periodens gennemførte aktiviteter

- Redogör kortfattat för periodens aktiviteter utifrån godkänd tids- och aktivitetsplan. Nämn eventuella avvikelser från godkänd tids- och aktivitetsplan (ex. försening/forsinkelse, byte av personal, ändringar i arbetspaketet). Tänk på att redogöra för aktiviteter som innebär statligt stöd (framgår av projektbeslut/tilsagn) samt eventuella aktiviteter som genomförts utanför programområdet.
- Redogör för näringslivets/erhvervslivets deltagande i periodens aktiviteter.
- Redogör för arbetet med horisontella kriterier i periodens aktiviteter. Utgå ifrån ansökan och vägledning på [www.interreg-oks.eu](http://www.interreg-oks.eu). Ge konkreta exempel.
- Analysera hur periodens genomförda aktiviteter bidrar till projektets framdrift och förmåga/evne att nå resultat.

#### Aktivitet: 1.1 Kommunikation (både internt i projektet och externt för att sprida resultat)

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

##### Hjemmeside del akt 1.1

Projektets hjemmeside har i 6. periode haft over 14.585 unikke besøgende og over 23.748 sidevisninger. 26.8% af disse er tilbagevendende besøgende.

Vores fire mest besøgte sider (bortset fra forsiden) er:

/portfolio-items/changes-in-heart-rate-and-facial-actions-during-a-gaming-session/ - 486 unikke sidevisninger  
 /recent-game-releases-november-edition/ - 137 unikke sidevisninger  
 /recent-game-releases-november-edition/ - 118 unikke sidevisninger  
 /recent-nasscom-game-conference-2017/ - 52 unikke sidevisninger

I denne periode har det været svært at få rensat vores hjemmeside data for besøg fra spambots, derfor er vores besøgstal knap så præcise, som de plejer. Derfor er fordelingen i denne periode således:

USA  
 Danmark  
 Canada

Der er en tydelig trend som viser at en aktiv indsats og nylige emner hopper højere op i hierarkiet end ældre artikler. De nyeste og mest aktuelle artikler omkring vores research er en af de bedst besøgte sider og den blev udgivet i december 2017. Årsagen til dette er, at indholdet leverer ny og afgørende viden omkring underholdning i spil.

##### Sociale medier del akt 1.1

Twitter er GHS's primære sociale medie platform. Per den 3 januar har vores konto 793 følgere og følger selv 640.

Vores følgere stammer primært fra disse lande:

Danmark (41%)  
 Sverige (17%)  
 Storbritannien (7%)  
 USA (7%)  
 Norge (4%)

Vores indsats viser sig nu i det forøgede antal af følgere fra f.eks. Sverige som er steget med 4% siden sidst.

I sidste periode oprettede vi en virksomhedsprofil for Game Hub Scandinavia på LinkedIn.

Per den 3 januar har vi 53 følgere:

30 fra Danmark  
 13 fra Sverige  
 8 fra Norge  
 1 fra Australien  
 1 fra Finland

Vores YouTube kanal indeholder otte videoer. Kanalen har syv abonnemeter. Dennes funktioner er stadig at huse vores videoer, så vi lettere kan dele materialet.

Erhvervsakademi Dania (EAD) har i den forgangne periode gennemført et re-design af Game Hub Denmark's hjemmeside, der findes på [www.gamehubdenmark.com](http://www.gamehubdenmark.com). Formålet med dette har været at skabe mere synlighed for de virksomheder, der er en del af inkubationsmiljøet Game Hub Denmark, hvilket bl.a. sikres ved at gøre disses spilproduktioner til det umiddelbare blikfang på hjemmesidens forside.

Hjemmesiden indeholder endvidere i den nye version en mere udførlig beskrivelse af miljøets inkubationsprogram og -proces, præsentation af samtlige involverede spilvirksomheder (inkubation såvel som præ-inkubation), det lokale økosystem i Grenaa, der favner uddannelser, inkubation, forskning, og udviklingsprojekter, en præsentation af vore samarbejdspartnere i ind- og udland (herunder Kina), nyheder og links til events, vi enten selv afholder eller deltager i, samt præsentation og kontaktinformationer på de mest relevante medarbejdere på alle niveauer i økosystemet.

I forbindelse med dette udviklingsarbejde har EAD siden marts 2018 tilknyttet Sarah Damm, der er grafiker og webdesigner. Sarah fortsætter sit arbejde med hjemmesiden og andet præsentationsmateriale indtil projektets slutning.

I februar har FUN startet opp med samtaler om samarbeid med House of Nerds ved styreleder Beate. Det var både snakke om konkret samarbeid og å være med på Gaming dag, i regi av Oslo Startup og Oslo Innovation Day. FUN bidro med innspill til investorer ved å bruke nettverket fra San Francisco.

#### Aktivitet: 1.2 Informationsmateriale

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Til vores afslutningskonference i Malmø under Nordic Game Conference producerede vi en video, som kan beskrive projektets udfald og resultater. Denne er tilgængelig på vores web og youtube kanaler. Derudover blev en af TAW's alumne virksomheder, Decochon, inviteret til at deltage på paneldebatten om mulighederne ved inkubation. Dette foregik under vores afslutningskonferencen i Malmø til Nordic Game Conference.

Siden sidste periode har vi udgivet et nyhedsbrev, hvilket bringer det totale antal op på seks. Nyhedsbrev nummer seks blev udsendt den 25. april kort inden vores afslutningskonference i Malmø. Denne gang blev introduktionen skrevet af Petri Ahonen, som er projekt leder for Gothia Innovation.

Ud over velkomstteksten indeholdt nyhedsbrevet i oktober de følgende nyheder:

"Diary of a Danish Game Developer at Game Connection 2018" (skrevet af Random Dragon Games fra Game Hub Denmark)

"Game Localization: Learning from Shinezone in China" (skrevet af Marcus Toftedahl fra Högskolan i Skövde)

"SXSW - its all in the mix" (skrevet af Ebba Köber; Editor-in-chief ved Fleksibel Utdanning Norge)

"Danish Minister Brian Mikkelsen visits partner in Viborg" (skrevet af kommunikationsansvarlig)

"Garbage collecting octopus wins game jam" (skrevet af kommunikationsansvarlig)

Da april nyhedsbrevet kom ud, havde vi 76 abonnemeter. 52% af disse åbnede nyhedsbrevet, og 13% kikkede på links. Igen er vi over "industry average" på 9.7%, hvilket tyder på at vi har interesserede læsere.

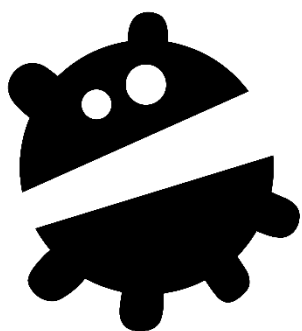
Pga. den forskudte udsending af det sidste nyhedsbrev og den efterfølgende afslutningskonference har vi valgt ikke at udsende det sidste nyhedsbrev.

#### Aktivitet: 1.3 Seminarer, workshops, konferencer og game jams

### Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

I denne periode har projektkonsortiet afholdt projektets afslutningskonference i Malmø 23. Maj. Norske FUN stod med det overordnede ansvar for denne aktivitet, hvor der fra start af var en ambition om at belyse projektets resultater, og opnå et deltagerantal på mellem 50-100 deltagere. Ebba stod for den overordnede planlægning af konferencen med input fra Nathalia (TAW), Kristian (Viden Djurs) og Petri (GSP). I periode 5 blev det besluttet at afholde konferencen i forlængelse af Nordic Game Conference (nordens største spilkonference), i Malmø. Forslaget kom fra FUN, som påpegede at vi ville kunne opnå en bedring eksponering igennem Nordic Game Conference's markedsføring.

Konferencen var planlagt som et særligt Game Hub Scandinavia-track, hvor de forskellige partnere kom med indslag, og derfor også var meget involveret i konferencen. Der er uploadet en pdf på NYPS-portalen, hvor man kan se hvordan tracket blev profileret på Nordic Game Conference's hjemmeside, og hvor nedestående er kopieret direkte fra:



# Game Hub Scandinavia

*"The Game Hub Scandinavia sessions at NG18 run from 10:15-17:30 on Wednesday, 23 May in Room Reykjavik. The program includes:*

*10:15-10:30 – Opening*

*Opening remarks from the Norwegian games industry.*

*10:30-11:30 – The Anatomy of a Game Incubator*

*Adonis Flokiou, Hannibal Glaser, Lars Henriksen, Mattias Lindblad, Mikkel Fledelius Jensen and Petri Ahonen*

*A panel about entrepreneurship, incubators and accelerators, taking a closer look at our gaming clusters and their focus on education, innovation and entrepreneurship. What works and what doesn't.*

*11:30-12:00 – Game/Music Showcase*

*Hannibal Glaser*

*Decochon shows MuX on stage.*

*13:00 – 15:00 – Gamification Lab: Best Practice for Cross-Sector Businesses*

*Björn Marklund, Christopher Gade, Martin Duurhus and Thomas Lykke Larsen*

*Businesses outside of the games industry meet-up with game developers to create new services.*

*15:00-15:30 – Gaming in Norway: An Industry in the Making*

*Ebba Køber, Lars Utstøl and Martin Adolfsson*

*The games industry in Denmark, Finland and Sweden creates hundreds of jobs every year – what can Norway do to achieve the same? Recruiting is important and we will present numbers from relevant educational organisations. We'll also take a look at clusters, incubators and new ways to create jobs.*

15:30 – 17:00 – *Asian Markets on the Rise*  
Per Backlund, Marcus Toftedahl and Shailesh Prabhu  
Game Hub Scandinavia explores the requirements for entering these markets from various perspectives.

17:00-17:30 – *Closing Words*  
Tove Ingerslev  
Closing reflections on the Game Hub Scandinavia sessions at NG18.

*Learn more about Interreg project Game Hub Scandinavia at [gamehubscandinavia.dk](http://gamehubscandinavia.dk).”*

På baggrund af det sammensatte program, og de i alt 80 fremødte personer, var projektkonsortiet meget tilfreds med afslutningskonferencen, hvor Game Hub Scandinavia var i centrum.

I perioden har EAD og Viden Djurs også afholdt det årlige Game Hub Denmark game jam (Grenaa, juni 2018) der havde deltagelse af ca. 30 spiludviklere fra inkubationsmiljøet, GameCollege, Dania Games og fra innovationsmiljøet Ideas Lab i Aarhus, hvor EAD bidrager med rådgivning om forretningsudvikling til de her etablerede spilvirksomheder. Deltagerne producerede i løbet af game jam’et 6 prototyper til nye spil, og viste sig at være velegnet til at skabe samarbejde på tværs af alle led i økosystemet.

Viden Djurs har gennem deres arbejde i foreningen GameBusiness, afholdt et event med hovedsponsoren Djurslands Bank, hvor bankens kunder fik lov til at besøge Game Hub Denmark, og kunne finde ud af, hvad det vil sige at lave spil (marts 2018, Grenaa).

Derudover er der blevet afholdt sponsormøde for foreningens tilknyttede sponsorer, hvor Kristian W stod for planlægning og afvikling af mødet. Til dette sponsormøde var der oplæg fra virksomhederne Pareidolia og ClearCut (Grenaa, juni 2018).

EAD har i perioden afholdt konferencen Dania Games Expo (Grenaa, februar 2018), hvor nuværende og kommende studerende på vores spiluddannelser deltog sammen med professionelle spiludviklere fra såvel vores egen inkubator, som fra eksterne spilvirksomheder. Alle inkubationsvirksomhederne fremviste deres spilproduktioner, og tre af dem holdte oplæg for deltagerne om det at udvikle sin spilvirksomhed i en inkubator. Der var desuden oplæg om Game Hub Scandinavia-projektet, og dets resultater både lokalt og tværregionalt, ved EAD’s medarbejdere i inkubationsmiljøet.

I periode afholdte HiS ett seminarium med hemkomna studenter från vistelsen i Kina. 7 deltagare. (Skövde, april 2018)

HiS gav presentation av Game Hub Scandinavia och möjligheterna till utbyten och praktik i Kina och Indien presenterades för andraårsstudenter vid Högskolan i Skövde 27/4. 100 deltagare. Efter denna presentation har vi haft ett uppföljningsmöte med 11 studenter som uttryckt intresse för att åka. De kommer att erbjudas möjlighet och matchningsprocessen med företag i Indien eller Kina påbörjas i augusti/september.

Aktivitet: 1.4 Global videnspredning og markedsføring

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Game Hub Scandinavia’s aktiviteter har i den forløbne periode været flittige dækket af forskellige medier i programområdet. Her følger en liste over de historier, der har været bragt i medierne (medie-plattform/overskrift/dato):

web - artikel	Åbent Forum for lokale erhvervsfolk og iværksættere	13-04-2018
web - artikel	Kæmpe satsning: Aalborg får gigantisk spilfestival	09-03-2018
web - artikel	Nydelse og eskapism	03-03-2018

web - artikel	Samtalesalon om The Gaming Mile	23-02-2018
web - artikel	Viborg fostrer virtuel musiklegeplads	feb-18
web - artikel	Må vi præsentere: The Animation Workshop	12-02-2018
web - artikel	Spilkonkurrence: Blæksprutte gør havet rent	01-02-2018
radio udsendelse	P1 Morgen 30-01-2018	30-01-2018
web - artikel	IMPACT 2018: Kan vi redde verden med spil, animation og VR?	17-01-2018
radio udsendelse	Game On - Welcome to Chôvdä!	16-01-2018
web - artikel	IMPACT 2018: Kan vi redde verden med spil, animation og VR?	16-01-2018
web - artikel	Fuldt spotlys på havforurening	19-01-2018
web - artikel	Jam at Animation, VR & Games for Impact!	15-01-2018

EAD og Gothia Innovation deltog i marts 2018 på Game Connection America, hvor de sammen gav spilvirksomheder fra vore danske og svenske inkubationsmiljøer mulighed for at møde bl.a. publishers og investorer fra hele verden (San Francisco, marts 2018). Disse afholdt i løbet af tre dage en lang række møder med potentielle samarbejdspartnere, og fik endvidere opbygget deres respektive virksomheders netværk på tværs af den dansk/svenske grænse. Et par af de deltagende virksomheder fra Danmark deltog efterfølgende på verdens største spilkonference, GDC, hvor alle virksomhederne fra sverige deltog i begge begivenheder.

EAD deltog med følgende virksomheder:

- Pareidolia
- Archon Interactive
- Random Dragon Games
- Mynster Entertainment

Gothia Innovation deltog på Game Connection och Game Developers Conference med följande företag:

- Brimstone Games
- Hiber World
- Babloon Studios
- Carry Castle

Kina/Asiatiske markeder

En anden central aktivitet i denne periode, som særligt EAD, GSP og HiS har deltaget aktivt i, var planlægning og afvikling af projektets afsluttende besøg hos centrale, kinesiske partnere (Beijing, Shanghai & Hangzhou, maj 2018). På denne rejse afviklede projektkonsortiet en række genbesøg hos de kinesiske samarbejdspartnere, som vi i projektets levetid og på forudgående besøg har identificeret som de mest relevante. Disse repræsenterer såvel publishers, større spilvirksomheder, organisationer, og universiteter. På denne tur til Kina blev der afholdt møder med:

- University of Science and Technology Beijing (Beijing)
- Wholeasy, Shanghai
- Coconut Island, Shanghai
- Tencent Next, Shanghai
- Indienova (Beijing)
- Gamecores (Beijing)

- Focus Games (Shanghai)
- Kowloon Nights Fund (Shanghai)
- Tencent Next (Shanghai)
- Shanghai Venture Capital (Shanghai)
- Shinezone (Shanghai)
- IndieLight (Shanghai)
- Dansk Industri Kina (Shanghai)
- Electronic Soul (Hangzhou)
- King Road Capital (Hangzhou)

Mange af ovenstående møder gav løfte om, at der er stort potentiale for fremtidigt samarbejde mellem de deltagende skandinaviske partnere, og vort etablerede kinesiske netværk. Inden for uddannelse, udveksling af studerende, forskning, inkubation, spiltests, mulig etablering af kinesisk ejet 'prototype lab' i programområdet, og udgivelse af flere skandinaviske spil på det kinesiske marked.

HiS's delegation till Kina bestod af Per Backlund, Marcus Toftedahl og Jiangou Ding, som gav følgende præsentationer:

Presentation av Game Hub Scandinavia för studenter och personal på Beijing University of Post and Telecommunications. Ca 40 deltagare.

Presentation av Game Hub Scandinavia på Tencent i Peking. Ca. 50 deltagare

Presentation av GHS på Jiangnan University. Ca 30 deltagare.

#### Nordic Game Conference

Som tidligere nævnt var projektet repræsenteret til Nordic Game Conference, hvor der ud over afslutningskonferencen også var fokus på samarbejds- og B2B forretningsmøder. Her havde både EAD og GSP virksomheder med til konferencen:

- Angry Demon Studios
- Double Moose Games
- Sonigon AB
- Hiber World
- Devkittens
- Random Dragon Games
- ClearCut Games

GSP har også deltaget i Electronic Entertainment Expo (E3) (Los Angeles, juni 2018).

E3 är en av de äldsta och anrikaste mässorna för dataspelindustrin, första mässan var 1995, och en viktig plats för att skapa kontakter inom spelindustrin. Mässan har ca 70 000 besökare, både konsumenter och B2B.

Gothia Innovation hade möten med:

- Netease
- Horizon Ventures
- Reboot
- Genvid
- Makers Fund
- CenturyLink
- Toadman Interactive
- Kowloon Nights

EAD var endvidere repræsenteret på Berlin Games Week i april 2018.

I Grenaa har EAD samt Viden Djurs i perioden været i tæt dialog med Norddjurs Kommune om hvordan kommunen fremadrettet kan spille en mere aktiv rolle i forhold til at støtte op om den



videre udvikling af Game Hub Denmark's aktiviteter på inkubationsområdet. I denne forbindelse er der bl.a. blevet produceret et skriftligt oplæg til kommunens politiske ledelse om Game Hub Denmark's betydning for udviklingen af det lokale erhvervsliv, i kraft af den række virksomheder, som der er blevet produceret igennem involveringen i Game Hub Scandinavia-projektet. Dette er blevet fulgt op af et møde med kommunens erhvervsudvalg, der ser positivt på et tættere samarbejde fremover (Grenaa, april 2018).

EAD og Viden Djurs deltog også aktivt i såvel planlægning som afvikling af en 'arkitektonisk samtalesalon', der i marts blev afholdt i Grenaa med fokus på at gøre 'The Gaming Mile' – den vejstrækning, der forbinder byens spilrelaterede uddannelser med inkubationsmiljøet - mere synligt i bybilledet. På dette event, der blev arrangeret i samarbejde med Norddjurs Kommune og The Architecture Project, deltog en række indbudte arkitekter, samt lokale borgere, spiludviklere, og politikere. I alt mere end 40 personer deltog.

EAD har endvidere medvirket i en podcast, bestilt af SamData, hvor inkubationsmiljøet blev præsenteret – herunder formål, tilgang, og resultater (Grenaa, juni 2018). Denne podcast kan findes her: <http://podcast.samdata.dk/samdata-ep-32-om-startuphubs-og-ivrksttermiljer> (omkring min. 23)

Endelig har EAD afholdt et interessant møde med en dansk investor, der ønsker at blive mere involveret i spilbranchen – med det formål at oprette en dansk investeringsfond, udelukkende målrettet spilvirksomheder i opstartsfasen. I denne forbindelse blev projektets formål og resultater præsenteret, og det er planen, at den danske investor sammen med EAD mødes med vort svenske netværk senere på året – enten i forbindelse med Invest in Games (Stockholm, september 2018) eller Sweden Game Conference (Skövde, oktober 2018). Formålet med dette møde er at introducere danske investorer for svenske inkubationsmiljøer, spiludviklere, samt svenske investorer med erfaring fra spilbranchen.

Allmänt för 1.4 så har HiS' arbete fått stor spridning och projektet har varit synligt i många positiva sammanhang. Följande aktiviteter har genomförts.

1 artikel: Bevilacqua, F., Engström, H. och Backlund, P. (2018) Automated analysis of facial cues from videos as a potential method for differentiating stress and boredom of players in games. Publicerad i tidskriften International Journal of Computer Games Technology

1 artikel: Bevilacqua, F., Engström, H. och Backlund, P. (2018) Changes in heart rate and facial actions during a gaming session with provoked boredom and stress. Publicerad i tidskriften Entertainment Computing.

1 artikel: Engström, H., Berg Marklund, B., Backlund, P. och Toftedahl, M. (2018) Game development from a software and creative product perspective: A quantitative literature review approach. Publicerad i tidskriften Entertainment Computing.

1 artikel: Toftedahl, M., Backlund, P. och Engström, H. (2018) Localization from an Indie Game Production Perspective – Why, When and How? Accepterad för presentation och publicering på DiGRA 2018.

1 artikel: Toftedahl, M., Backlund, P. och Engström, H. (inskickad 2018) "Missing": Understanding the performance of a serious game by analyzing app store data. Inskickad för bedömning till International Journal of Serious Games.

Game Hub Scandinavia var närvarande i Sweden Game Arenas monter på Game Developers Conference i San Francisco 19-23 mars

23/5 Game Hub Scandinavia arrangerade ett game localization track på Nordic Game Conference i Malmö. Del av projektets slutkonferens. Ca. 40 deltagare på Asiatiska marknader sessionen (HS ansvar).

5-6/6: GHS och den nya upplagan av Spelutbildarindex 2018 presenteras på Gotland Game Conference av Björn Berg Marklund.

**Aktivitet: 2.1 Styregrupp, med möder, arbets- och referencegrupper**

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Arbetsmöder med projektpartnerne har i perioden forgået online via Skype, da det sidste partnernøde blev afholdt i periode 5 i Viborg. Alle partnere mødtes dog til afslutningskonferencen i Malmø, hvor også repræsentanter fra ÖKS-sekretariatet var tilstede.

TAW's projektleder besøgte inkubationsmiljøet i Göteborg d. 21/05/18 for at foretage et interview med IGDB som er en af virksomhederne i miljøet og ligeledes undersøge forholdene for inkubationen i Sverige og lære af deres metoder.

Der er i den forgange periode afholdt to møder i Kommunikation (1.1) arbejdsgruppen over Skype:

Kommunikationsmøde, 23/2-2018

Kommunikationsmøde, 26/04-2018

EAD har sammen med Viden Djurs deltaget i statusmøde med Region Midtjylland med henblik på at informere om aktiviteter og resultater i projektet (Viborg, april 2018).

**Aktivitet: 2.2 Økonomigruppe**

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Alle økonomiske spørgsmål er blevet klaret med assistance fra Viden Djurs' administration, hvilket har forløbet gnidningsfrit.

**Aktivitet: 3.1 Spiluddannelser i Skandinavien**

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Mars-april 2018 Innhenting av svar på spørreundersøkelse fra norske skoler. FuN hentet inn tall fra følgende skoler:

1. Narvik University College
2. Nord University
3. Norwegian University of Science and Technology
4. Hedmark University College
5. Westerdals
6. Noroff University College

Forespørselen ble besvart av samtlige skoler, og svarene ble overlevert til den svenske partner.

Indsamling af data til analysen blev færdiggjort i periode 5, udregning af procenter og opsætning af rapport er blevet gjort i periode 6, hvor også analysens resultater blev fremlagt på en Gotland Game Conference af Björn Berg Marklund.

Ift. analysens resultater har Björn denne kommentar:

"Danmark är överraskande stort när det gäller spelrelaterade utbildningar. Att ha ungefär 1100 deltagare i 2017 är verkligen imponerande - Sverige har omkring 1400 ~. Det var förmodligen de siffror som köpte mig mest överraskande. Den olyckliga saken för den danska situationen är att könsfördelningen av studenter i spelrelaterade utbildningar verkar bli progressivt sämre.

Norge är, som förväntat, ganska långt bakom när det gäller att ta upp spelrelaterade utbildningar. Det finns bara ett litet antal program, och de är inte särskilt stora. Norge har ungefär uppskattat cirka 400 studenter i spelrelaterade utbildningar.

Förutom det är den allmänna trenden för både Danmark och Sverige att de båda "suddas ut" lite efter den initiala ökningen av spelrelaterade utbildningar. Varken landet växer betydligt när det gäller inskrivningsnummer eller nya program, vilket tyder på att de nu fokuserar resurser på att öka kvaliteten på etablerade program snarare än att expandera och starta nya."

Analysen er blevet lagt op som pdf I NYPS portalen.

#### Aktivitet: 3.2 Analys av nuvarande arbetssätt i branschen

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Arbetspaketet har avslutats och rapporteras i följande skrifter.

##### Vetenskaplig publicering

Engström, H., Berg Marklund, B., Backlund, P. och Toftedahl, M. (2018) Game development from a software and creative product perspective: A quantitative literature review approach. Publicerad i tidskriften Entertainment Computing.

Denna artikel sammanfattar en omfattande analys av hur spelutveckling beskrivs i existernade forskning. Resultatet visar hur vi kan se att spelutveckling har studerats inom flera olika forskningsområden (t ex datavetenskap, management, media, humaniora) och att detta utgör en utmaning om man vill studera spelutveckling som ett flervetenskapligt område. Artikeln ger en kvantitativ överblick över vad som publicerats om spelutveckling de senaste tio åren.

##### Populärvetenskaplig sammanställning/projektrapporter

Hellkvist, M. Engström, H., Backlund, P. (2018) Game Development Processes and Methods. How do game studios work?

Denna projektrapport utgör en populärvetenskaplig sammanfattning av delar av materialet ovan. Fokus ligger på att ge en övergripande bild av milka arbetssätt som används vid spelutveckling och vilka specifika utmaningar som spelutvecklare har att hantera i sin produktutveckling.

#### Aktivitet: 4.1 Etablering af inkubations- og vækstmiljøer

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

EAD har i perioden gennemført en række relevante aktiviteter dels på organisationens spiluddannelser i Grenaa, dels i inkubationsmiljøet.

I forhold til førstnævnte har EAD's medarbejdere i inkubationsmiljøet gennemført den første screening af studerende fra vores uddannelse i spilprogrammering, der ønsker at afvikle deres obligatoriske praktikperiode i efteråret 2018. 6 teams, der udgøres af til sammen 15 studerende, har valgt denne mulighed, og er blevet godkendt. I forhold til EAD's anden spiluddannelse, multimediedesigner med speciale i spiludvikling, har 2 teams – i alt 9 studerende – været igennem præ-inkubationsforløbet i den forgangne periode. Det forventes at begge fortsætter i selve inkubationsforløbet efter de er dimitteret i juni 2018.

På efteruddannelsen i entreprenørskab, der er udviklet af EAD som et supplement til inkubationsforløbet, er der i perioden afviklet to eksamener i henholdsvis faget Forretningsmodeller (Grenaa, marts 2018) og Projektledelse (Grenaa, juni 2018). Denne efteruddannelse er fortsat selvfinansierende - og således ikke finansieret via Game Hub Scandinavia's budget. Den er dog et direkte resultat af projektets aktiviteter, og bidrager positivt til, at projektets overordnede målsætninger nås. Den ansvarlige for uddannelsen har i den forløbne periode valgt at opgive sin stilling, og satse 100% på sin egen virksomhed, der publicerer værktøjer til spiludvikling. EAD har dog allerede ansat en ny person med en meget interessant profil til at varetage uddannelsens fortsatte udvikling. Denne starter sin ansættelse d. 1/8-2018.

Der er desuden afholdt arbejds møder med det i Aarhus beliggende innovationsmiljø Ideas Lab, med henblik på fortsat at tilbyde rådgivning til herboende startups inden for spiludvikling, hvilket en håndfuld virksomheder i perioden har benyttet sig af. EAD har en

forretningsudvikler tilstede i Ideas Lab 1 dag/uge, hvilket vurderes som værdifuldt for udvidelsen af vores portefølje af startups.

EAD har i perioden fortsat det samarbejde, der påbegyndtes i forrige periode, med advokatfirmaet Integra Law, der er den danske spilbranches foretrukne juridiske rådgivere. Integra Law har i den forgangne periode bistået EAD i forbindelse med blandt andet at yde juridisk rådgivning til tre af inkubationsmiljøets spiludviklere i forbindelse med kontraktforhandlinger med udenlandske publishers, afholdt en workshop om hvordan spilvirksomheder, og startups generelt, skal forholde sig til den i denne periode indførte persondataforordning (GDPR), samt foretaget endnu et juridisk 'sundhedstjek' af samtlige virksomheder der er tilknyttet inkubationsmiljøet. I skrivende stund er Integra Law igang med at udvikle en række juridiske skabeloner, der kan anvendes når de tilknyttede spilvirksomheder eksempelvis udfører opgaver for eksterne klienter, udvikler produkter i samarbejde med andre spiludviklere, hyrer praktikanter, mv.

Og generelt er udviklingen af inkubationsforløb, -processer og de emner, spiludviklere her rådgives om, videreudviklet gennem hele perioden. Med henblik på at sikre, at EAD tilbyder den bedst mulige sparring om såvel virksomhedsudvikling som spiludvikling på markedsvilkår – og løbende monitorerer de involverede virksomheders fremdrift.

#### Aktivitet 5.1: Asiatiska marknader

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Asiatiska marknader har varit ett av högskolans fokusområden under projektet. Det är det arbetspaket vi investerat mest tid i och det har även blivit mycket framgångsrikt. Det viktigaste resultatet är våra starka nätverk i Indien och Kina samt den ökade insikten och kunskapen bland våra studenter och inkubatorföretag om dessa marknader. Arbetssättet som vi utvecklat och testat för samverkan med kinesiska företag har utvecklats och testats genom två kullar av studentbesök, sammanlagt 10 studenter.

Marcus Toftedahl på studiebesök hos företag och universitet i Shanghai under perioden januari/februari. Möten med företag i BShanghai och Beijing: Shinezone (längre vistelse i 3 veckor för datainsamling), Mu77, Tencent Next, Indienova.

Arbete med att arrangera möjligheter för studentutbyten med Indien till våren 2019. Kontakter och diskussioner med företag som resulterat i att 5 företag kommer att erbjuda praktikplats för skandinaviska studenter.

Arbetspaketet avslutades med en sista resa till Kina för att stärka våra relationer med de partners vi samarbetat med under projektet. Syftet är att skapa förutsättningar för fördjupat och fortsatt samarbete genom att konkretisera möjliga framtida aktiviteter. Under förberedelserna har projektparterna haft kontinuerlig samverkan med varandra och med kinesiska partners för att arrangera program och möten.

Arbetspaketet är integrerat med 4.3 och aktiviteter därifrån har gått in i 5.1. Arbetspaketet är avslutat och rapporterat i följande skrifter:

#### Vetenskaplig publicering

Toftedahl, M., Backlund, P. och Engström, H. (2018) Localization from an Indie Game Production Perspective – Why, When and How? DiGRA 2018.

Denna artikel beskriver hur små och medelstora oberoende spelutvecklingsföretag (indie developers) arbetar med att lokalisera sina spel till olika marknader. Eftersom man inte har samma resurser till detta arbete som större företag har så handlar mycket om att använda sina spelarunderlag och fan-communities.

Toftedahl, M., Backlund, P. och Engström, H. (inskickad 2018) "The Missing case": Understanding the reception of a serious game by analyzing app store data. Inskickad för utvärdering till International Journal of Serious Games.

Denna artikel beskriver en fallstudie av hur ett spel lokaliseras till ett nytt språk och en ny marknad. Den beskriver också hur de traditionella analysdata som finns tillgängliga via en kommersiell distributionskanal inte räcker för att förstå hur det specifika budskapet hos ett spel tagits emot av spelarna. Denna information omfattas typiskt inte av de grunddata som levereras utan här krävs andra metoder.

Toftedahl, M. (2017) Being Local in a Global Industry: Indie Game Development in a Global Context. Research proposal Högskolan i Skövde.

Denna rapport presenterar Marcus Toftedahls forskningsförslag kring loklisering. Rapporten är den första "gaten" i högskolans process. Här beskrivs inledande tankar om forskningsfråga och forskningsmetod.

Toftedahl, M. (2017) Being Local in a Global Industry: Exploring Indie Game Localization. DiGRA 2017

Denna konferenspresentation beskriver forskningsförslaget ovan i ett mer kondenserat format. Syftet är att nå ut till den primära forskningscommunityn och testa idéer och forskningsansatser.

Toftedahl, M., Berg Marklund, B., Engström, H och Backlund, P. (2016) Global Influences on Regional Industries: Game development in Nordic countries, China and India. Chinese DiGRA 2016

Denna artikel jämför olika förutsättningar för hur en spelindustri utvecklas. Diskuterar spänningar mellan att vara lokal och global samtidigt.

Populärvetenskaplig sammanställning/projektrapporter

Hellkvist, M., Toftedahl, M och Backlund, P. (2018) The Indian Games Market Problems, issues and opportunities. Projektrapport Game Hub Scandinavia. Om den indiska spelmarknaden och vilka möjligheter vi erbjuder för praktik i indiska independent företag.

Hellkvist, M., Toftedahl, M och Backlund, P. (2018) The Chinese Games Market A brief overview and analysis. Projektrapport Game Hub Scandinavia. Om den kinesiska spelmarknaden, framförallt en analys av tillgängliga beskrivningar.

Hellkvist, M., Toftedahl, M och Backlund, P. (editörer) (2018) Building networks in China. Projektrapport Game Hub Scandinavia. Beskrivning av hur vi arbetat med att bygga nätverk för studentutbyten med kinesiska spelutvecklare.

Toftedahl, M., Hellkvist, M. och Rådestig Arvidsson, S. (2017) Game localization a brief overview. Projektrapport Game Hub Scandinavia. Sammanställning av grundläggande processer för spellokalisering. Poulärvetenskaplig sammanfattning av Marcus Toftedahls forskning.

### Aktivitet 5.3: Integration av nya teknologier

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

Detta arbetspaket är integrerat med Fallstudie 3, nya spelteknologier (4.5). Arbetet avslutas under den sista projektperioden i och med genomförandet av ett större experiment om automatisk analys av spelarreaktioner. I studien deltog 64 försökspersoner. Den slutliga analysen och resultaten kommer att presenteras i en doktorsavhandling (planerat försvar i december 2018). Resultaten kommer även att presenteras i ytterligare tidskriftsartiklar. Den programvara för analys av spelarreaktioner som utvecklats under projektet kommer att göras tillgänglig som open source resurs efter projektets slut. Doktorsavhandlingen (GAME-CALIBRATED AND USER-TAILORED REMOTE DETECTION OF EMOTIONS A non-intrusive, multifactorial camera-based approach for detecting stress and boredom of players in games) kommer att läggas fram vid Högskolan i Skövde den 19/11 2018. Det sammantagna resultatet av arbetet är ett system för att detektera spelarreaktioner (stress/uttråkning) med hjälp av en kamera. En viktig poäng med systemet är att det tillåter analys av spelarreaktioner utan att störa spelaren. Publikationerna av Bevilacqua med flera nedan presenterar delresultat av avhandlingen.

Analysen av Virtual Reality i spelsammanhang har genomförts genom litteraturanalys (främst Internetkällor), besök i montrar på konferenser och mässor där GHS varit representerade samt studiebesök på VR arkader i samband med konferenser.

Aktiviteten redovisas i följande skrifter:

Vetenskapliga artiklar

Bevilacqua, F., Engström, H. och Backlund, P. (2018) Accuracy Evaluation of Remote Photoplethysmography Estimations of Heart Rate in Gaming Sessions with Natural Behavior. Advances in Computer Entertainment Technology: 14th International Conference, ACE 2017.

Bevilacqua, F., Engström, H. och Backlund, P. (2018) Automated analysis of facial cues from videos as a potential method for differentiating stress and boredom of players in games. International Journal of Computer Games Technology.

Bevilacqua, F., Engström, H. och Backlund, P. (2018) Changes in heart rate and facial actions during a gaming session with provoked boredom and stress. Entertainment Computing.

Bevilacqua, F., Backlund, P och Engström, H. (2016) Variations of Facial Actions While Playing Games with Inducing Boredom and Stress. 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games 2016)

Populärvetenskapliga presentationer och projektrapporter

Projektet presenterades som GHS aktivitet på Sweden Game Conference 2016.

Hellkvist, M, Backlund, P., Engström, H och Bevilacqua, F. (2017) Reading the mind Detecting players' emotions with a regular camera. Projektrapport Game Hub Scandinavia.

Populärvetenskaplig sammanfattning av Fernando Bevilacquas avhandlingsarbete.

Hellkvist, M. (2018) Virtual Reality The ultimate gaming experience? Projektrapport Game Hub Scandinavia.

Populärvetenskaplig beskrivning av VR som spelplattform.

#### Aktivitet 5.4: Produktdiversifiering

Redogörelse och analys av periodens aktivitet:

HS har skrivit en handbok om serious games/gamification: Working with Serious Games Guidelines for conducting a successful serious games project. Boken kommer att ges ut på ETC press (engelska) samt översätts av Tencent Reseach Institutet till kinesiska och kommer således att släppas även på den kinesiska marknaden.

HS arbete inom gamification/serious games presenterades även på GHS slutkonferens på Nordic Game.

#### 4. Förändringar och avvikelser under perioden

4. Analysera konsekvenserna av periodens större avvikelser i förhållande till godkänd tids- och aktivitetsplan.
5. Kommentera hur eventuella avvikelser påverkar resultaten.

Analys av förändringar och avvikelser under perioden:

Ingen avvikelser

## Del 2 - Slutrapport

Avser hela projektperioden

### 5. Sammanfattning av projektets resultat och slutsatser

- Analysera de viktigaste resultaten som projektet har uppnått i förhållande till programspecifikt mål samt förväntat resultat i projektets beslut/tilsagn.
- Redogör för och analysera eventuella oväntade resultat.
- 6. Vilka huvudsakliga slutsatser drar ni av projektet?
- Vilka delar av projektet har varit framgångsrika och vilka delar har inte fungerat lika bra? Analysera orsaker och vilka lärdomar som uppstått till följd av detta.

Analys av projektets resultat och slutsatser:

Viktigste resultater:

Igennem projektet har der været flere aktiviteter, som har haft fokus på både at tiltrække nye virksomheder og interesserede, og projektets vigtigste resultater ift. de programspecifikke mål har været etableringen af 157 jobs og 87 nye virksomheder, da projektet har lagt sig under indsatsområdet 'Sysselsætning'.

Etableringen af et stærkt partnerskab, har været vigtigt for at kunne gøre brug af hinandens netværk, som har været til fordel for spilvirksomhederne.

Derudover har det fælles skandinaviske samarbejde givet os mulighed for at åbne døre i det asiatiske marked, der kan hjælpe vores virksomheder med komme frem på et stort marked, og derved være med til at få dem til vækste og blive bæredygtige.

Ligeledes har en fælles skandinavisk front været af essentiel betydning for at vores virksomheder har kunne mødes med publishers, investorer og blive set internationalt.

Uventede resultater:

Som et led i indsatsen for at etablere spiludvikling som en ny industri i Grenaa, har Viden Djurs og Erhvervsakademi DANIA arbejdet for gøre kommunen opmærksom på Game Hub Denmark miljøet, og dets værdi. Dette har ledt til et samarbejde med kommunen, som vil gå ind og støtte miljøet økonomisk, igennem en periode på 4 år. Dette er kun muligt igennem qua projektets aktiviteter og det skandinaviske samarbejde. Igennem projektet, har man haft Norddjurs Kommunes borgmester med til Skövde for at vise, hvordan kommunen hjælper GSP. Uden de svenske partnere var sådan en mulighed ikke mulig.

Hvilke hovedkonklusioner drager i af projektet:

Igennem projektet er det blevet påvist flere gange at vi har et stærkt samarbejde i projektkonsortiet, og at vi igennem fælles indsats opnår de bedste resultater. Ved at fx gøre brug af hinandens netværk, har partnerne kunne finde hjælp og sparring til givne problemstillinger. Eksempelvis har HiS igennem deres kollega Jiangou Ding kunne åbne mange døre i Kina/Asien for hele projektet, hvilket har skabt et helt unikt samarbejde med en række partnere. Gennem projektet har spilvirksomhederne også nydt godt af samarbejdet, da flere virksomheder har kunne sparre med hinanden og i nogle tilfælde har arbejdet sammen på tværs af inkubationsmiljøerne.

En andet vigtig konklusion af projektet er, at projektkonsortiet står betydeligt stærkere, når de sammen fx rejser til Asien eller USA, da det er med til at skabe en større kritisk masse, som giver en bedre gennemslagskraft. Vi bliver mere tydelige til konferencer samt når vi rejser til Asien, hvor vi stadigvæk er "små" ift. det asiatiske marked.

Ved at få skabt et stærkt netværk i Asien vil vi nemmere kunne hjælpe vores virksomheder til at blive set på det asiatiske marked.

Hvilke dele af projektet har været succesfulde og hvilke dele har ikke fungeret så godt?

Gode ting:

Projektkonsortiet har fungeret rigtig godt, både ift. at få de administrative praktiske opgaver til at lykkes, men også ift. at levere på de aktiviteter, hvor de forskellige partnere har samarbejdet. Dette skyldes i høj grad partnernemøderne i hver periode, hvor det fysiske nærvær, har været med til at give en bedre forståelse for hinanden, både personligt og arbejdsmæssigt. Denne viden har lead partner haft med sig fra tidligere projekter, og i dette projekt er værdien af disse møder igen blevet bekræftet, og vil tage det med til evt. fremtidigt samarbejde.

For de to ”unge” inkubationsmiljøer har det været en stor succes at få sparring fra GSP personalet ift. udvikling af deres egen inkubator-model. The Game Incubators mange års erfaring har været med til at give et godt udgangspunkt for de to inkubationsmiljøer udvikling. Den faglige sparring mellem miljøerne har været utrolig værdifuld, og betyder at man har kunne opnå mere på kortere tid.

Game Scope konferencen har med sine 2 afviklinger haft over 7000 deltagere, hvor konferencens målsætning var 6500, hvilket er meget tilfredsstillende. Den voksende opmærksomhed og deltagelse har været meget positiv og har skabt en forståelse og velvilje fra lokalområdets uddannelsesinstitutioner.

Dette har afledt et løbende samarbejde med kommunens ungdoms- og videregående uddannelser, der har lavet tiltag for at imødekomme uddannelsesmoduler- og linjer, der uddanner kompetencer til spilindustrien. Aalborg Tekniske Gymnasium har i foråret 2018 ansøgt om at oprette teknikfag i spilprogrammering- og design, som led i deres nye GameTech-uddannelse. University College Nordjylland har i efteråret 2017 oprettet et uddannelsesmodul for datamatiker-studerende, hvor de igennem ét semester bliver undervist i spiludvikling og som afgangprojekt skal præsentere en færdig spilproduktion.

Hos projektkonsortiet er vi meget tilfredse med at have givet støtte til i alt 102 virksomheder, hvor af 87 er nye virksomheder, som er etableret i forbindelse med projektet.

Vi er kommet rigtig tæt på den oprindelige ambition om at give støtte til 108 virksomheder, og derudover er der etableret en kontinuerlig strøm af nye virksomheder til miljøerne. I de forskellige miljøer, er der samtidig flere ”studenter-virksomheder”, som er kommende virksomheder uden cvr/ organisationsnummer, som derfor ikke kan tælles med i projektets samlede resultat.

Med dette er der skabt et solidt fundament for, at vi inden for en kort tidsperiode, opnår målet om skabe og give støtte til 108 virksomheder.

Igennem projektet har hvert inkubationsmiljø opnået en bedre indsigt i hvad deres egen ”produktionsrate” er ift. at skabe nye virksomheder, hvad der skal til for at skabe virksomheder, og hvor der skal sættes ind for at øge antallet. Denne viden er vigtig ift. at lokalisere fokusområder, som kan være med til at definere det fremtidige arbejde.

Aalborg kommune har i projektet udbredt kendskabet til gamification i en række industrier og erhverv, som ikke førhen har beskæftiget sig med begrebet. Dette gælder turisme- og oplevelsesbranchen, byggebranchen, advokatbranchen, og IT-branchen. Gamification er i brancherne blevet anvendt forskelligt; enten i markedsføring, salg, HR eller til produktforbedring. De mange forskellige anvendelsesmuligheder som gamification har vist sig at have har været en stor succes og givet de deltagende virksomheder nye redskaber til at forbedre deres virksomhed på forskellige måder.

Selvom projektets indsats med brugen af gamification har været en stor succes, så har projektets mobile gamification lab igennem projektet vist sig at give en række uforudsete udfordringer. Udfordringerne har primært været af praktisk karakter ifbm. Opstilling og nedpakning af traileren; herunder parkeringstilladelser, transportomkostninger, og adgang til strøm, vand og toiletfaciliteter, hvilket har begrænset mulighederne for placeringen af traileren. Derudover har brugen af traileren også været sæsonpræget, da det viste sig at være for koldt at afholde aktiviteter i deri igennem årenes kolde måneder på trods af forsøg med elektriske radiatorer og varmeblæsere.



**Dårlige ting:**

Vi har desværre ikke formået at producere så mange jobs, som vi havde ønsket. Dette skyldes manglende acceleration og stabil økonomi hos virksomhederne, som har vist sig at være nødvendig for at udvikle virksomhederne. Denne erfaring har vi taget med os, da vi vil forsøge at søge et nyt projekt, hvor vi vil have fokus på netop dette.

**Game Hub Scandinavia, norsk partner, resultater og konklusjoner 2015-2018**

Prosjektet inkludert alle partnerland, har som mål å etablere 400 nye arbeidsplasser innen regionens spillindustri. Videre ønsker man å etablere seg i det kinesiske spillmarkedet. Samarbeid over grensene skal styrke forståelsen av kulturforskjeller mellom Skandinavia og Kina, og dessuten bedre kapasiteten for å utvikle spill som er kulturelt tilpasset til kinesiske spillere. Prosjektet skal bidra til større synlighet i nye markeder. Videre skal prosjektet se på rekrutteringen til spillbransjen i Norge, og det skal tilrettelegges for etablering av inkubatormodellen.

Den norske rollen i prosjektet var delvis å serve hele prosjektet (kommunikasjon, partnernøter, avslutningskonferanse) samt å tilrettelegge for en inkubatormodell i Norge, og å innhente opplysninger fra norske spillutdanninger i forbindelse med analysearbeidet.

Norsk spillbransje er ikke like stor som dansk og svensk bransje, og har i hovedsak vært lagt inn under kulturdepartementet og ikke næringsdepartementet, som en ny rapport fastslår. Denne konkluderer med at for å bli tatt alvorlig av investorer bør spillbransjen bli sett på som en næring. Organiseringen av bransjen er løs, og etablering av nye konstellasjoner, så som inkubatorer i programområdet i Norge, er ikke noen enkel oppgave. Det er etablert klynger av spillskaper i andre deler av Norge, dels på privat initiativ. Sonderinger gjort i Oslo, som er den største kommunen i programområdet, tilsier at det ikke er ønske om å knytte inkubatorer til den ene private klyngen som er der, men heller til utdanningsinstitusjonene. Her er det skapt kontakt (Westerdals, Noroff), og de som skal drive prosjektet i neste fase kan fortsette kontakten.

Deltakelse på internasjonale konferanser i forbindelse med spillbransjen har gitt et fint kontaktnett innen UD (Utenriksdepartementet), Startups, Techselskaper og investorer som kan være med å bringe bransjen videre i fremtiden. Deltakelse på The Gathering i Norge og kontakt med norsk bransje har også gitt god innsikt og nettverk for videre arbeid.

Det er foretatt sonderinger i forhold til hvor en slik inkubator kan plasseres, og kontakt er etablert med House of Nerds, et konsept som tar for seg flere sider av spillbransjen og som tenker skalering og har etablert seg og er i ferd med å etablere seg i flere norske byer, også i programområdet. Foreløpig konklusjon er at bransjen i Norge fremdeles er umoden for et slikt fremstøt, men at vi følger nøye med på utviklingen, især etter at Norge både har fått en kulturminister og en næringsminister som tar spill på alvor.

Når det gjelder spillutdanninger har Norge kontaktet de spillinstitusjonene som var ønsket i prosjektet og fått svar fra alle sammen. Narvik University College, Nord University, Norwegian University of Science and Technology, Hedmark University College, Westerdals og Noroff University College.

Forespørselen ble besvart av samtlige skoler, og svarene ble overlevert til den svenske partner.

Når det gjelder kommunikasjon, produserte vi flere artikler, nyhetsbrev, blogginnlegg til prosjektet og fikk omtale av Interreg, Nordic Game Conference og andre samarbeidspartnere.

Avslutningskonferansen som norsk partner foreslo relokalisert til Nordic Game Conference i Malmø, betød at vi kunne nå en betydelig større og for mer relevant målgruppe enn om vi hadde arrangert det som en frittstående konferanse, som Høgskolen i Skövde uttalte det. Vi var svært fornøyd med resultatet. Ca 80 deltakere (full sal) var på tracket. Norsk partner var ansvarlige for avslutningskonferansen.

En uventet oppdagelse i prosjektet er konseptet Kunnskapstrening IT som tilbyr dataspillutdanning til ”dropouts” ved å bruke bla World of Warcraft som verktøy. Samarbeidet mellom deltakerne ble nyttig når de senere skulle lage spill for næringslivet. Konseptet ble presentert på Game Hub Scandinavias avslutningskonferanse og de er interessert i et videre samarbeid.

**Konklusjonen i prosjektet** er at når det gjelder å bygge nettverk og kommunikasjonsdelen av prosjektet, så har dette fungert fint.

Når det gjelder å bygge opp nye konsepter (inkubatormodellen) i programområdet, er det vanskelig med begrensede midler til å nå ut i et marked som heller ikke har hatt en infrastruktur som gjør at plassering av en inkubator i næringskjeden til en enkel sak. House of Nerds konklusjon med at det kanskje er prematurt å sette i gang et slikt prosjekt nå, er nok korrekt. Norsk bransje har fått kjennskap til prosjektet og hvis det fortsetter i en fase 2, er det gode muligheter for at markedet er modent for å ta tak i infrastrukturen.

### Detaljert

**AVSLUTNINGSKONFERANSE**, Malmø, maj 2018, da prosjektet avsluttes i juli 2018. Inneholdt en oppsummering av prosjektet. (Se program)

Deltakere: Vi brukte mest mulig interne foredragsholdere, dvs virksomheter i prosjektet, prosjektledere, Interreg, myndigheter. I hovedsak fra de skandinaviske land, og fra prosjektet så de kan betale reise og opphold med egne midler.

Vi nedsatte en arbeidsgruppe som jobbet med det praktiske angående konferansen. Med i gruppa var: Kristian Wulf, Videndjurs, Petri Ahonen, Gothia Science Lab, Nathalie Heinze Nielsen, The Animation Workshop.

I markedsføringen bidro alle partnerne og prosjektledelsen i Nordic Game Conference ved Jacob Riis. Det ble reklamert og lenket til konferansen i sosiale medier, blant annet i gruppa ”norske spillutviklere” på Facebook. Konferansen ble finansiert ved forhåndskjøp av pass, som igjen betalte for møterom med AV-utstyr, lunch og arrangementet på kvelden, samt kostnadsfritt 3-dagerspass for alle speakers, med nettverksarrangement i Malmø Rådhus.

Tiltak inden konferansen: sette i gang programkomiteen, og nedsette en arbeidsgruppe som kan jobbe med det praktiske. Med i gruppa var: Kristian for sekretariatet og Petri for ideer. Nathalie for markedsføring.

Tema: GHS-prosjektet skulle oppsummeres på konferansen Og dette ble gjort ved å velge fire hovedbolker på tracket; The anatomy of a game incubator Gamification Lab, best practice at cross sector businesses, Gaming in Norway: An industry in the making og Asian markets on the rise.

### Måloppnåelse:

Vi fikk skabt en vellykket oppsummeringskonferanse hvor GHS-prosjektet stod i sentrum. Deltakere: 80

### NETTVERK/INKUBATOR-SPORET

Kontakter: House of Nerds og Kunnskapstrening IT, avdeling Larvik – kunne i fremtiden knyttes til programområdet.

### Måloppnåelse:

I samarbeid med Larvik/Kunnskapstrening IT og få etablert Game Hub nettverk i Norge Ta med et nettverk videre til nyt Game Hub prosjektet.

### FORSKNING/UTVIKLING

Dokumentasjon av spillutdanning i Norge. FuN bidrog til komplett oversikt. Samarbeid med Virke, Høgskolen i Skövde

Måloppnåelse:

Nyttig dokument som kartlegger spillutdanningene og tilsluttende utdanningene

## 6. Slutligt utfall av aktivitetsindikatorer

Analysera och kommentera slutligt utfall av projektets aktivitetsindikatorer. Jämför ackumulerat utfall mot målvärde och kommentera eventuella avvikelser samt vilka lärdomar ni har dragit av detta.

Analys och kommentarer till totalt utfall för aktivitetsindikatorerna:

<i>Aktivitetsindikator</i>	<i>Målvärde</i>	<i>Totalt utfall</i>	<i>Kommentar till utfall</i>
Antal företag som får stöd.	108	102	Fra projektets start var der i alt 53 virksomheder. Her var det ambitionen at fordoble det samlede antal af virksomheder som modtager støtte i programområdet, med en fokuseret indsats. Vi er kommet rigtig tæt på vores ambition, og er meget tilfredse og stolte af resultatet.
Antal nye företag som får stöd.	94	87	Af de 53 virksomheder, som var etableret ved projektets start, var 38 af dem under 3 år gamle, og er inkluderet som nye virksomheder, der får støtte. Derudover er der blevet givet støtte til 49 virksomheder, som er blevet tilknyttet i projektets levetid. Dette resultat er vi ligeledes meget stolte af, da det viser at inkubationsmiljøerne har formået at gøre sig attraktive overfor de unge talenter, og derved også bevist at den skandinaviske model for inkubation er relevant.
Sysselsættingsøkning i företag som får stöd	398	157	I spilbranchen er det meget sjældent at det er en virksomheds første spilproduktion, som går hen og bliver et hit. Typisk vil man bygge videre på de erfaringer man har gjort sig i sin første produktion, og gradvist komme tættere på målet. Mange af virksomhederne i vores inkubationsmiljøer er helt nye i feltet, og er først ved opbygge sig den fornødne viden og erfaring, som det kræver for at overleve i branchen. Set fra lead partners



			synspunkt, er tallet på 157 meget passende ift. at der er et gennemsnit på ca. 3 personer pr ny virksomhed (49 nye virksomheder). Derfor vil der skulle en ny fokuseret indsats til, for at få disse nye virksomheder til at vækste hurtigere end, hvad man normalt vil kunne forvente.
Samarbeten, nätverk, avtal, planer, strategier	9	9	<p>1. Samarbejdsaftale mellem de deltagende inkubationsmiljøer</p> <p>Der er imellem Viden Djurs, Erhvervsakademi Dania, The Animation Workshop og Gothia Science Park, blevet arbejdet tæt sammen omkring samarbejdet af de fire inkubationsmiljøer. Samarbejdet har været værdifuldt for alle parter, dog især for de to nye miljøer i DK.</p> <p>2. Netværk for virksomhedsledere</p> <p>Dette punkt er blevet håndteret forskelligt for hvert inkubationsmiljø. I fx Grenaa har man haft CEO-møder hver anden uge, stærkt inspireret af GSP's CEO-breakfast, dog med det samme fokuspunkt, at spilvirksomhedernes ledere har kunne udveksle erfaringer, og hjulpet nye virksomheder.</p> <p>3. Samarbejdsaftale mellem de praktisk orienterede uddannelsesinstitutioner</p> <p>Denne aftale var fokuseret på aktivitet 3.1, hvor den enedelig analyse er blevet lagt op i NYPS-portalen. Analysen blev udført med HiS som hoved drivkraft, og assistance fra især Viden Djurs og FUN, men også med input fra projektets andre partnere.</p> <p>4. Etablering af netværk for projektets mobile gamification lab</p> <p>Igennem projektet blev Gamification Lab'et brugt til at</p>



		<p>afholde Job Prep forløb, hvor man har introduceret en række forskellige virksomheder til gamification. Gamification Lab'et er også blevet taget i brug til Game Scope festivalen, hvor man b.l.a. havde deltagere fra Sundheds sektoren.</p> <p>5. Kommunikationsstrategi</p> <p>Kommunikationsstrategien blev lavet ved projektets start af TAW. Undervejs har den været til revurdering, og har derefter fungeret som værktøj for at sikre en god kommunikation både internt og eksternt i projektet.</p> <p>6. Samarbejdsaftale om udvikling af skandinavisk 'pitch forum'</p> <p>Der er flere gange i løbet af projektet blevet afholdt pitch-sessioner for virksomhederne i inkubationsmiljøerne. Dette har bl.a. været i forbindelse med interne arrangementer, konkurrence om deltagelse til Game Connection og i forbindelse med inkubationsforløb. Til Game Scope festivalen blev der også afholdt 'Løvens Jyske Hule' hvor spil- og medievirksomheder fik lov at pitche deres forretningsplan for et investorpanel på 5 mand. Ansøgningsrunden var åben for alle.</p> <p>7. Etablering af netværk, der dækker hele ÖKS-området</p> <p>Igennem hele projektet har partnerne deltaget i relevante arrangementer, workshops og konferencer. Både som deltagere, men ofte også som oplægsholder, hvor projektets fokus og resultater er blevet præsenteret. Dette har givet et stærkt netværk i ÖKS området, men også i andre lande som b.l.a. USA, Indien og Kina.</p>
--	--	--



			<p>8. Forsker/virksomheds-netværk</p> <p>Igennem hele projektet har forskere haft fri adgang til spilvirksomhederne i inkubationsmiljøerne, og derved haft en direkte kanal til at verificere deres arbejde og indhente inputs til deres forskning. Især ved partnermøder og fælles konferencer, har forskerne gjort brug af de tilknyttede virksomheder.</p> <p>9. Strategi for fælles global markedsføring</p> <p>Denne strategi har fra start vist sig at blive et vigtigt element i projektets aktiviteter. De publisher aftaler/investeringer som er blevet indgået med spilvirksomhederne, skyldes i høj grad denne strategi. Strategien har fungeret rigtig godt, da det har givet en større kritisk masse, som giver en større gennemslagskraft for både projektkonsortiet og de deltagende spilvirksomheder.</p>
Antal deltagende foretag.	208	203	I projektet har vi i kraft af vores aktiviteter med konferencer, spilfestivaler, gamification lab og de asiatiske markeder, haft en rigtig stor berøringsflade som har gjort det muligt at komme så tæt på vores mål om i alt 208 deltagende virksomheder. Dette antal vidner også om et stærkt sammenspil med erhvervslivet, både i og uden for programområdet.

**7. Uppföljning, utvärdering, lärande och spridning av resultat**

10. Beskriv hur projektet har arbetat med uppföljning och utvärdering/evaluering. Vad har projektet lärt sig och hur har det påverkat genomförandet? Redogör för de viktigaste lärdomarna från projektet.

- Beskriv och analysera hur eventuell projektutvärdering/evaluering har bidragit till att utveckla arbetet med projektets resultat och spridning av resultaten. Redogör för de



viktigaste rekommendationer projektet har fått från utvärderaren/evaluator och vilka insatser som gjorts som svar på de rekommendationerna.

11. Bifoga gärna slutrapport från projektutvärderingen/evaluering.

Analys av projektets arbete med uppföljning, utvärdering/evaluering och lärande:

Vores rutinerede partnerskab, har ikke haft et behov for ekstern vurderinger. Projektkonsortiets samarbejde bygger på tidligere fælles projekter og er blevet anerkendt ved flere priser, som har bevist partnerskabets styrke og erfaring. Undervejs i projektet har vi haft midtvejsevaluering med ÖKS sekretariatet, hvor partnerne fik svar på tekniske og praktiske spørgsmål b.la. omkring økonomi.

## 8. Långsiktiga effekter

- Hur har projektet arbetat för att resultaten ska användas långsiktigt?
- Hur har projektets resultat implementerats?
- Vad kommer att leva vidare efter projektets slut? Beskriv hur ni planerar att arbeta vidare med projektets resultat efter projektet har avslutats.

Analys av projektets långsiktiga effekter:

Den fortsatte udvikling af inkubationsmiljøerne og arbejdet med virksomhederne, er en naturlig del af de ansvarlige partners fremtidige fokus. Igennem projektet har TAW og EAD/Viden Djurs suget viden til sig fra GSP og deres arbejde i The Game Incubator. I Grenaa arbejder man hårdt for at fortsætte udviklingen af miljøet, og har også opnået en stor lokal støtte. Det fortsatte arbejde vil forankre projektets resultater yderligt, og sikrer at kommende spilvirksomheder kan få støtte og rådgivning. Det fortsatte arbejde i inkubationsmiljøerne vil b.la. komme til at fokusere på acceleration af virksomhederne, således at vi får flere virksomheder der bliver klar til at vækste.

Igennem projektet er Game Hub Scandinavia blevet et veletableret brand, som genkendes rundt i verden af flere vigtige aktører i spilindustrien. Brandet har blandt andet slået igennem ved den samlede indsats til konferencer, hvor den kritiske masse af virksomheder giver mere synlighed og opmærksomhed. Denne aktivitet har vist sig at være særdeles givende for både brand og spilvirksomheder, og vil derfor blive en fortsat indsats efter projektets afslutning.

Ejerskab af brandet er på nuværende tidspunkt ikke blevet formaliseret, men bliver betragtet som "fælleseje" mellem projektets partnere. Ift. brandets fremtid, så arbejder man med to scenarier. I det første scenarie, satser projektconsortiet på at skabe et nyt projekt, hvor brandet vil leve videre. Her vil det være naturligt at søge om patentbeskyttelse på brandet, og fortsat udvikle samarbejdet. I det andet scenarie, hvor der ikke skabes et nyt projekt, vil man tage bestik af den nuværende situation, og se på hvordan brandet skal håndteres.

Generelt vil det være i partnernes interesse at bevare brandet, da det udviser konsistens og stabilitet og opbygger genkendelighed. I projektconsortiet arbejder man på at realisere det første scenarie, derfor vil scenarie to være en ny situation, hvor man vil skulle lave en ny vurdering.

Hos FUN har man etableret et kontaktnetværk for det fortsatte arbejde med at skabe spilinkubation i Norge. Projektets afslutningskonference var en vigtig faktor for at få skabt opmærksomhed fra norsk side af, der har været med til at synliggøre FUN.

Hos AAK arbejdes der pt. på en 3-års plan for Game Scope. Game Scopes meget positive resultater i projektet, både for antal besøgende og professionelle deltagere, har betydet, at der igennem projektets femte og sjette periode er blevet arbejdet på forankringen af projektets Game Scope aktivitet, hvilket har resulteret i, at Game Scope fortsætter efter projektets afsluttes; første gang d. 17. – 19. august 2018. Planen er, at Game Scope vil være en

tilbagevendende aktivitet, der bliver ved med at trække international opmærksomhed til skandinavisk spiludvikling både fra forbrugere og den globale spilindustri.

De asiatiske netværk som bygges op kommer at finnas kvar och odlas vidare. Eftersom långsiktighet är en viktig faktor i kontakter med Kina så är detta av största värde för fortsatt engagemang. Under perioden har detta visat sig genom våra besök av studenter och genom att vi nu har partners hos vilka vi kan erbjuda denna möjlighet i fortsättningen också. Vad gäller Indien så gäller samma sak i och med att vi kommer att erbjuda praktikplatser på indiska spelstudior våren 2019. 5 studior i Bangalore, Delhi, Mumbai och Chala har erbjudit platser. För högskolans utbildningar har projektet inneburit att vi utvecklat studenternas syn på globala marknader där vi gått från en stark västorientering mot en insikt om att Kina och Indien är stora och växande marknader med nya möjligheter. Detta ger oss en unik position bland utbildningar i Sverige.

Arbetet inom nya tekniker för spelbranschen har haft stor positiv inverkan på ett pågående doktorandprojekt på Högskolan i Skövde. En doktorsavhandling kommer att läggas fram i december 2018. Den programvara för analys av spelareaktioner som utvecklats under projektet kommer att göras tillgänglig som open source resurs efter projektets slut.

Kompetensen har höjts om asiatiska marknader och de förutsättningar som gäller där vilket ger projektet/partnerskapet en unik position i Norden. De nätverk som byggs upp kommer att leva kvar och kunna utvecklas vidare tack vare denna position.

Vi har fått dokumenterat intresse och stöd för vårt arbete från flera företag och universitet i Kina och Indien. Redovisas i punktform nedan.

#### Universitet

- University of Science and Technology Beijing (USTB). USTB är ett högt rankat universitet som vi har byggt kontakter med under GHS. Vi har haft sammanlagt 3 studenter från USTB i Skövde på utbyte. Dessa utbyten har genererat kontakter mellan våra studenter och inkubatorföretag och den kinesiska spelcommunityn. Vi har en viktig kontakt i professor Ning vid USTB. Han har ett intresse av våra modeller och vill se fördjupade kontakter mellan GHS 2.0 och USTB. Professor Ning kommer att signera ett stödbrev för vår ansökan. Per Backlund är biträdande handledare till en av Professor Nings doktorander.
- Vi har flera kinesiska universitet som är involverade i spelutbildningar i vårt nätverk. Dessa kommer att fortsätta bidra med inresande studenter till vår miljö och på sikt även med möjligheter för skandinaviska studenter att resa till Kina på utbyten. Gynnar förståelse och kontakter med Kina och ingång till den kinesiska spelcommunityn. Övriga universitet: Beijing University of Post and Telecommunications (BUPT), Communication University of China (CUC), Shanghai Normal University, Shanghai Vancouver Film School (samarbete med Shanghai University), Shanghai University School of Arts, Jiangnan University.

#### Företag

- Indienova, Beijing: En mycket stark samarbetspartner flera återbesök. Har mycket bra förståelse för den kinesiska independent scenen. Stark community sajt, lokaliserings- och publishertjänster. Under februari-april har vi haft en svensk student på plats på Indienova. Samma student blev sedermera inbjuden att komma tillbaka i slutet av maj för att representera på en spelmässa. Villiga att ta emot nya praktikanter. Indienova kommer att skriva på ett stödbrev för GHS 2.0
- Shinezone, Shanghai: En mycket stark samarbetspartner, flera återbesök samt ett besök i Skövde och deltagande i slutkonferensen på Nordic Game. Kommersiell inkubation och publishing. Vi har haft 6 studenter på Shinezone under februari-april. Villiga att ta emot nya praktikanter. Vi har en konkret road map för att skapa ett "Creative Centre" aktiviteter som ska stärka vår samverkan: speltest på skandinaviska spelare; utbildning, praktik, utvärdering av produkter från våra inkubatorföretag. Kommer att skriva på ett stödbrev för GHS 2.0
- MU77, Shanghai. Vi har haft en student på plats under februari-april. Svag kontakt i nuläget. I nätverket men troligen inte så aktiv.



- Shanghai Language Services Center for Cultural Trade (Venture Technologies, där vår kontakt Crespo Sun finns verkar vara ett dotterföretag eller egen underavdelning, lite oklart hur det hänger ihop.). Ett företag som sysslar med språktjänster och översättningar av spel och annan media. Organiserar och leder den kinesiska industridelegationen till Nordic Game. Företräds av Crespo Sun som ingår i vårt nätverk.
- Tap Tap: publisher och spel-appstore baserad i Shanghai. Fokuserar på "indiespel" för mobil och har även en stor intern utvecklingsstudio som adapterar populära PC-spel till mobilplattformar. I nätverket och med i planerna för studentutbyten under 2019.
- Tencent Research Institute, Beijing: Marcus Toftedahl och Per Backlund var inbjudna gäster till ett seminarium och panel om serious games i Kina i samband med vårt besök i maj 2018. Tencent är idag världens största spelutvecklare och dominerar helt den kinesiska marknaden. Kontakten ingår i vårt nätverk.
- Tencent Next, Shanghai: Tencents studio för innovativa spel. Ingår i vårt nätverk. Kommer troligtvis att ta emot praktikanter 2019.
- Focus Games, Shanghai: relativt nystartat företag, ca 1 år. Publishing, lokalisering och utveckling. Ingår i vårt nätverk genom grundaren och VD:n Michael Zhu som vi haft en bra relation med under ett par år. Kan ta emot praktikanter 2019.
- EDOU Games, Shanghai. Mycket stark kontakt. Liten studio men med starkt personligt engagemang. Finansierar en industridoktorand som kommer till Skövde för att genomföra sin forskarutbildning. Doktoranden är en mycket stark koppling till den kinesiska branschen då han har 10 års erfarenhet därifrån och ett mycket utvecklat kontaktnät som vi nu kan nå många genom. Han kommer att vara en del av miljön de närmaste 4 åren och därmed en viktig resurs in i GHS 2.o.
- Coconut Island, Shanghai: Spelpublisher och lokaliseringsexperter. Ingår i nätverket, men inga specifika samarbeten i nuläget.

Lista över företag vi besökt men som inte genererat något vidare hittills. Dessa träffade vi under resorna 2016 och 2017. Game Maker Camp, Game Moon och Shanda Games har blivit ingångar till nya företag tack vare att de vi träffade flyttat på sig och numera finns på Shinezone, Focus Games och Shanghai Language Services Center for Cultural Trade.

- Fuchun (IT investment company, Shanghai). Vi förde diskussioner med dem angående en skandinavisk-kinesisk investeringsfond som aldrig blev något. Dåvarande kontakt, Michael Zhu, är dock aktuell i Focus Games
- Thedream: utvecklare, Shanghai
- 7f Game, utvecklare Shanghai
- Linekong, utvecklare och publisher, Beijing
- Shanda Games, utvecklare Shanghai
- Game Maker Camp, inkubator Shanghai
- Lilith Games, utvecklare Shanghai
- Game Moon
- Shanghai government game incubator, inkubator av stora mått

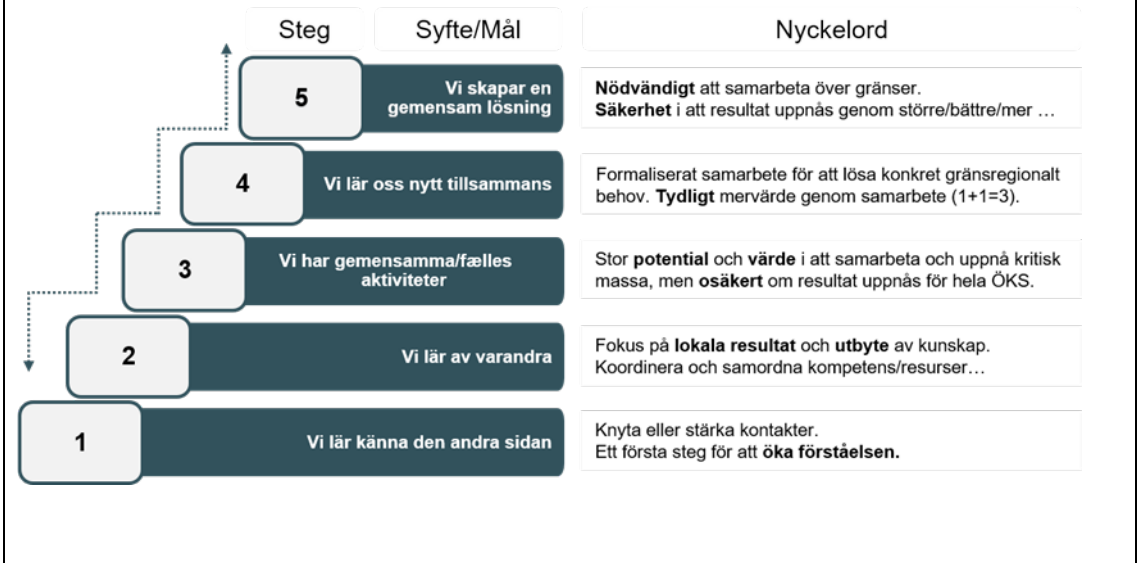
#### Indien

- International Institute of Information Technology Hyderabad (IIIT-H): Universitet som har en del kurser relaterat till spel även om detta är relativt ovanligt i Indien. Kontakt: Kavita Vermuti
- Shailesh Prabhu. Freelance speldesigner från Indien men numera verksam i Skandinavien. Shailesh har ett mycket stort nätverk i Indien och har introducerat oss på flera platser, t ex företagen som erbjuder praktikplats i Indien 2019. Shailesh är även presentatör på slutkonferensen i GHS.
- Souvikh Mukherjee, lektor i engelska Providence University, Kolkata: Språk- och kulturforskare med spel som specialiseringsområde. En av få forskare i Indien som fokuserar på spelmediet i sig. Har varit inbjuden som talare på Gamehub-delen av Sweden Game Conference.
- Manisha Mohan, TATA Industries: Ansvarig för serious games-delen av Nasscom. Arrangerar serious games-spåret på Nasscom Game Developers Conference.
- Missing (<http://www.savemissinggirls.com/>): ett spel om traficking utvecklat i Indien. Marcus Toftedahl har följt detta projekt och deltagit i deras lokaliseringsarbete till nya

- språk. Detta är en aktiv och viktig kontakt i Indien. Det finns en artikel inskickad för bedömning hos en vetenskaplig tidskrift på detta case.
- Dhruva Interactive: Indiskt företag där vi har VD Rajesh Rao i vårt nätverk. I nätverket men troligen inte så aktiv. Dhruva köptes häromåret av Starbreeze så där finns ytterligare en skandinavisk koppling.
  - Företag i Indien som erbjuder praktikplats för studenter VT 2019: Supersike (supersikegames.com), All in a Days Play (aiadp.com), Xigma Games (xigmagames.com), Holy Cow Productions (holycowprod.com), Studio Oleomingus (oleomingus.com)
  - Indian Museum, Kolkata: Marcus Toftedahl höll föreläsning om att använda spel på museum. I nätverket men inte aktiv.

**9. Gränsregionalt mervärde**

12. Vad har arbetet över gränsen betytt för projektets genomförande och resultat? Ange konkreta exempel.
13. Utgå ifrån de olika nivåer på gränsregionalt mervärde som finns beskrivna på [www.interreg-oks.eu](http://www.interreg-oks.eu). Analysera vilken nivå/vilka nivåer projektet i sin helhet har befunnit sig på under projekttiden och hur det gränsregionala samarbetet har utvecklats. (Nivån kan variera i olika aktiviteter och i projektets olika faser.)
14. Hur kommer samarbetet fungera efter projektets slut?



Analys av projektets gränsregionala mervärde:

Overordnet set har vi i projektkonsortiet et rigtig stærkt samarbejde, hvor vi udnytter hinandens netværk, og arbejder på tværs af landegrænserne. Dette giver værdi for begge parters lokalområder, fx når der opstår samarbejder mellem vores spilvirksomheder. Partnerne i projektet har også fælles aktiviteter, som fx når inkubationsmiljøerne rejser sammen til konferencer, hvilket giver en større kritisk masse og større synlighed. Det er også af helt afgørende karakter, at projektet har en samlet front, når vi går ind på de asiatiske markeder. Det sender en stærkt og positivt signal, hvilket gør at vi bliver taget seriøst i fx Kina. Disse ting taget i betragtning, har vi placere os selv på niveau 4-5.

Input fra partnere med eksempler på vores grænsregionalesamarbejde:

Vi har formaliseret et samarbejde omkring at udstille produkterne i ÖKS regionen b.l.a. på Game Connection i Paris i november 2017. Dette var vigtigt, da det gav os både rabat på

konferencen men også stor bevilgning. I dette tilfælde er der tale om en fælles aktivitet, som er absolut nødvendig at forblive tværregional, da det ellers ikke var muligt at tage af sted og fremvise de nye produkter.

Ved deltagelsen på Sweden Game Conference i oktober 2017, er der blevet skabt op til flere samarbejder på tværs af virksomhederne. Spearhead Nordic fra inkubationen i Viborg samarbejder med Catalope fra Skövde om at markedsføre et produkt, der får stor opmærksomhed i disse dage. Produktet blev udvalgt til at blive fremvist på PAX east som er en af verdens største konferencer for forbrugere. Samarbejdet er opstået pga. fælles aktiviteter og vidensdeling bl.a. ved at deltage som delegation fra Danmark i Sweden Game Conference. Ved deltagelsen på FUN konferencen i Norge har Decochon formået at skabe et helt nyt netværk blandt musikere og kreative. Igen er dette kun opstået fordi vi deltager i aktiviteter afholdt af de forskellige partnere.

Från Högskolan i Skövdes perspektiv befinner sig Game Hub Scandinavia på nivå 4 vad gäller aktiviteterna i Asien. Vi har en tydlig gemensam profil i alla de aktiviteter vi genomför och vi lanserar oss som GHS i våra asiatiska kontakter, vilket ger oss en helt annan volym (vad gäller antal studios vi representerar) och tyngd (vad gäller de kompetenser som representeras). Vi har även fört diskussioner om utvecklade engagemang, t ex genom att paketera och exportera lösningar som innehåller entreprenörskap och entreprenöriellt lärande inom spelutveckling. I ett sådant fall närmar vi oss nivå 5 eftersom en sådan lösning kräver vår unika kombination av kompetenser.

Vad gäller teknikanalys befinner vi oss någonstans mellan nivå 2 och 3. Arbetet bygger mer på att högskolans arbete kan spridas till partners.

Som led i Aalborg kommunes arbejde med gamification stiftet et godt samarbejde med projektpartnerne fra Skövde Universitet og deres forskning på området. Der blev sammen med Skövde Universitet stiftet et godt samarbejde med Aalborg Universitets INDIMEDIA-vidensgruppe, som affødte en forskningskonference i gamification og serious games på Game Scope i 2016 med forskningsbidrag fra danske, tyske og svenske forskere. Som afslutning på forskningskonferencen arbejdes der på at lave én antologi med alle indsendte forskningsartikler.

Dialog med den i Göteborg baserede spilvirksomhed DevKittens, der er en del af GIAB's inkubationsmiljø – med henblik på fremtidigt samarbejde om at kortlægge og detaljeret beskrive programområdets spilvirksomheder som en del af en digital platform, der skal indeholde spilvirksomheder fra hele verden. Dialogen blev initieret af en medarbejder fra The Game Incubator, og der er efterfølgende afholdt to møder mellem medarbejdere fra EAD's inkubatorteam og DevKittens (hhv. online og i forbindelse med Nordic Game Conference). Samarbejdet fortsætter mod egentlig implementering efter projektets ophør.

Derudover bragte både TAW, GSP og EADANIA virksomheder med til vores afslutningskonference, ved Nordic Game Conference. Dette kunne ikke lade sig gøre uden vores aftale om formaliseret arbejde på afslutningskonferencen. Vi fik både rabat på større mulighed for netværk. Samtidig var Nordic Game Conference, en unik mulighed for at dele vores viden omkring projektet med resten af spilindustrien og opdragsgiverne.

## 10. Näringslivets/erhvervslivets medverkan

- Analysera näringslivets/erhvervslivets medverkan och bidrag till projektets resultat.
- Analysera också vilken nytta företagen/virksomhederne har haft av att medverka i projektet, exempelvis genom samverkan/samarbejde, som projektpartner eller som målgrupp.
- Använd gärna följande stödfrågor/spørsmål för att följa upp företagens/virksomhedernes upplevda nytta och redogör för slutsatserna ihop med projektets egna observationer. Svar på frågorna/spørsmålene nedan ska inte skickas in.

### Stödfrågor/spørgsmål som kan ställas till företag/virksomheder som deltar i aktiviteter

1. Vilket är ert företags/virksomheds främsta motiv för att delta i projektet? Vilken nytta av projektet hoppas ni på?
2. Vilken nytta har ni hittills upplevt av att delta i projektet?
3. Till vilken grad anser ni att deltagandet i projektet har bidragit till förbättringar för er inom följande områden?

Nya nätverk  
 Omvärldsbevakning  
 Ökad kännedom om en viss bransch  
 Ökat samarbete/samverkan med andra företag  
 Ökat samarbete/samverkan med utbildnings- och forskningsaktörer  
 Ökad konkurrenskraft  
 Ökade satsningar på FoU  
 Nya produkter och tjänster  
 Kontakt med nya underleverantörer  
 Ökad försäljning/salg  
 Internationalisering  
 Kostnadsfördelar/omkostningsfordele  
 Ökat antal anställda/ansatte  
 Förbättrad rekrytering  
 Kompetensutveckling av medarbetare  
 Tillgång till riskkapital

Gradera utifrån följande skala:

Ingen förändring alls  
 Till låg grad  
 Till viss grad  
 Till hög grad  
 Till väldigt hög grad  
 Vet ej

Utveckla gärna svaret i ett öppet svarsfält.

4. Hur kan projektet vidareutvecklas för att medföra ökad nytta för er?

### Analys av näringslivets/erhvervslivets medverkan under projektet:

Erhvervslivets medvirken i projektet har været af stor betydning på flere punkter. Først og fremmest har projektkonsortiets aktiviteter med konferencer og workshops gjort det muligt for spilvirksomhederne at mødes med publishers og investorer fra spilbranchen.

Jo flere spilvirksomheder, som det lykkes at få en publisheraftale eller investering på anden vis, jo stærkere står projektet ift. at skabe vækste og bæredygtige virksomhed. De virksomheder som bliver en succeshistorie er vigtige ift. omtale, og samtidig ift. fugere som mentorer for nye virksomheder. Derfor har det været meget afgørende for projektet, at der er blevet gjort en indsats i at være tilstede både i USA, Indien og Kina, hvor man har mødtes spilvirksomheder, publishers fra de respektive områders erhvervsliv. Ligeledes har fx de asiatiske kontakter fået adgang til et unikt partnerskab og netværk i Skandinavien, med viden om fx den vestlige kultur og markeder, som kan gavne deres forretning.

Derudover har det lokale erhvervsliv også haft en stor rolle i fx Grenaa, hvor foreningens GameBusiness' arbejde med sponsorer, har været med til at skabe stor værdi for de lokale spilvirksomheder. GameBusiness har b.la. uddelt rejselegater, som har været med til at sikre at spilvirksomhederne har kunnet deltage i de store internationale konferencer. Derudover har

foreningen også qua deres hovedsponsor, afholdt hackathons, hvor der har været pengepræmier til det vindende udviklerhold. Derudover er der blevet afholdt sociale arrangementer, som har været med til at styrke fællesskabet i miljøet. Sponsorerne i GameBusiness har fået en unik indgang til spilmiljøet, som har givet dem ny viden, samt en stærk ressource ift. diverse teknologiske work-for-hire opgaver. Hovedsponsoren, Djurslands Bank, har udover at være en stærk samarbejdspartner for miljøet, fået en række nye kunder ind iform af spilvirksomhederne. Den forholdsvis unge målgruppe har en masse viden og behov, som banken ikke før har haft så god en tilgang til, at det er noget der kan hjælpe banken med at udvikle deres tilbud og profil.

I Viborg har man i forbindelse med afholdelse af deres expo, benyttet sig af flere lokale virksomheder og tidligere inkubationsvirksomheder. Ligeledes er expoen blevet besøgt af 2500 personer, hvilket er en unik markedsføringsmulighed for spilvirksomhederne, som har fået dem til at melde sig på banen til at skabe rammerne for en god expo.

Erhvervslivet har igennem deltagelse i Aalborg kommunes Job prep-forløb fået kompetencer ud i de forskellige brugspotentialer i gamification, hvor de også har fået mulighed for at rekruttere de deltagende dimittender enten i praktik eller fast job. De deltagende virksomheder på Game Scope konferencen har fået den nyeste viden inden for spiludvikling, design og forretningsudvikling. Game Scopes messe har desuden givet spilvirksomheder en unik mulighed for at eksponere deres produkter for kunder og samarbejdspartnere, herunder publishers og investorer. Erhvervslivets deltagelse på Game Scope har også været med til at sikre festivalens succes, da det har gjort det attraktivt for endnu flere virksomheder og private at deltage.

## 11. Horisontella kriterier

- Analysera hur projektets arbete med horisontella kriterier (hållbar utveckling, jämställdhet/ligestilling mellan kvinnor och män samt lika möjligheter och icke-diskriminering) har lett till bättre resultat. Ge konkreta exempel.

Analys av horisontella kriteriers bidrag till resultat:

Hållbar utveckling:

Projektet har haft en positiv effekt på den bæredygtig udvikling inden for samfundsøkonomien, idet projektet allerede har skabt nye arbejdspladser, og promoveret samarbejde over grænser, hvor man gør brug af hinandens kompetencer.

Her er det også vigtigt at påpege værdien i de 'work-for-hire' opgaver som virksomhederne bl.a. i Grenaa tager ind, for at gøre deres virksomhed levedygtig. En lokal virksomhed som vælger at gøre brug af spilvirksomhederne, er det med til at sikre at det lokale erhvervsliv trives, da den økonomiske værdi forbliver i nærområdet. Dette er enormt vigtigt for udviklingen og overlevelsen for en by som Grenaa, der betegnes som placeret i 'udkants-Danmark'. I den henseende bidrager projektet til en mere bæredygtig erhvervsudvikling og vækst.

Jämställdhet/ligestilling mellan kvinnor och män:

I projektet er vi bevidste om, at der er overvægt af mænd i spilbranchen. I inkubationsmiljøet i Grenaa har man oplevet, at der er en bedre dynamik i de virksomheder, som har piger, men også i selve miljøet, når der er piger repræsenteret. Der bliver fx afholdt flere sociale arrangementer, som er med til at styrke sammenholdet på tværs af virksomhederne.

I projektet har vi bl.a. belyst problemstillingen igennem Sweden Game Conference, hvor flere af partnerne har været medarrangører. Til Sweden Game Conference 2016 var temaet "Inclusive Game Development", hvor der var fokus på at udvide spiludviklernes syn, på både spil og på spilleren. Konferencen handlede ligeledes om at nedbryde normer og traditioner for at inspirere nye innovative oplevelser. Der blev givet en lange række talks omkring inklusivitet,

b.la. omhandlende brugen af lesbiske og homoseksuelle karakterer i AAA computerspil. Ligeledes var konferencen med til at belyse hvordan spilindustrien længe har haft en underrepræsentation af kvindelige karakterer, og hvordan de typisk er blevet karikeret sexistisk.

Igennem vores analyse af spiluddannelser i Skandinavien bliver det belyst hvordan fordelingen af køn er på de forskellige uddannelser. Dette er med til at tegne et billede af, hvordan fremtidens arbejdskraft inden for den skandinaviske spilbranche kommer til at se ud. På denne måde er projektet med til at sætte fokus på problemstillingen, og kan være med til at pege på indsatsområder, som man kan vælge at fokusere på i fremtiden.

Igennem projektets kommunikations aktiviteter, er der også blevet skabe fokus på området, ved fx at dele nyheder om emnet på twitter.

Ved at sætte fokus på ligestilling mellem kvinder og mænd, har projektkonsortiet aktivt været med til at skabe en bevidsthed omkring problemstillingen hos de deltagende virksomheder, i deres netværk og omgangskreds. En bedre ligevægt mellem kvinder og mænd vil være med til at skabe bedre dynamiker i virksomheder og miljøer, og give mere nuancerede produktioner.

Lika möjligheter och icke-diskriminering:

Spilbranchen er kendetegnet ved, at der frem for alt bliver kigget på kompetencer, og ikke på køn, race, etnicitet eller religion, når der fx skal udvælges nye medarbejdere. Derfor har alle de studerende på de forskellige uddannelser, lige muligheder for at forfølge en karriere inden for spiludvikling og blive iværksætter. Ift. projektet har dette bevirket, at de virksomheder som kommer ind i miljøerne, alle har et rigtigt højt fagligt niveau, hvilket er positivt ift. virksomhedens overlevelse.

## 12. Ekonomiskt utfall

15. Analysera och kommentera större avvikelser mellan budgeterade och redovisade kostnader.
16. Analysera och kommentera projektets ackumulerade spenderingstakt (*Obs utgå från projektstart fram till projektslut*)

Analys av avvikelser och spenderingstakt:

Högskolan i Skövde hade en långsam start av förbrukning eftersom vi inte hade möjlighet att fullt ut resurssätta projektet under hösten 2015. I nuläget har vi hämtat in detta och vår bedömning är att vi ligger rätt i förhållande till budget när projektet avslutas.

## 13. Programmets sammanställning av resultat

Interreg ÖKS har valt att arbeta med teman för att kunna samla upp och aggregera projektresultat för att kunna visa resultat för hela programmet. Teman ska fungera som ett komplement till aktivitetsindikatorerna och användas i programmets resultatsammanställning. Teman har valts utifrån målsättningar i programmets projekt och för att de ska vara lätta att kommunicera.

Redogör för era viktigaste konkreta resultat som kan bidra till något eller några av nedan teman. Kommentera och tydliggör kortfattat utfallen/resultaten. Ange konkreta case och exempel. Berätta hur det gränsregionala arbetet har haft betydelse för resultatet.

<p><b>Nya jobb</b>          Studenter i jobb          Fler jobb          Större arbetsmarknad          Nyanlända i jobb          Annat</p>
<p>Projektets bidrag till Nya jobb:</p> <p>Projektet har bidraget konkret till nye jobs, da der er blevet etableret 157 nye jobs og givet støtte og rådgivning til i alt 102 virksomheder, hvor af 87 er nye virksomheder. Inkubationsmiljøernes tætte forbindelse til uddannelsesinstitutioner gør også at mange af de arbejdspladser består af ny-dimittender. Projektet har også i kraft af dets rådgivning og støtte til virksomhederne, hjulpet virksomhederne med at vækste og skabe flere jobs. Videns- og erfaringsudveksling påtværs af inkubationsmiljøerne i programområdet, har været en essentiel del af at kunne udvikle en attraktiv model for unge iværksættere. Projektet er således med til at både til at levere nye talenter til- og udvide spilbranchen.</p>
<p><b>Konkurrenskraftiga företag/virksomheder</b>          Internationalisering/nya marknader          Bättre avsättning          Investeringar          Annat</p>
<p>Projektets bidrag till Konkurrenskraftiga företag/virksomheder:</p> <p>Projektet har skabt en fælles front, der har gjort det nemmere at slå igennem på de asiatiske markeder, og derved gøre det muligt at skabe et større virksomhedsnetværk. Dette giver projektkonsortiet en helt unik position, som er med til at øge spilvirksomhedernes chancer for at komme ind på de asiatiske markeder (Kina og Indien) som begge har stort potentiale. Denne indsats har allerede båret frugt i form af inkubationsvirksomheden fra Sverige, Flamebait Games, som via indrejsende udviklingsstudenter fra Kina, har fået lokal assistance til lancere deres spil 'Passpartout: The Starving Artist' på asiatiske markeder. Dette har ført til gode salgstal i Sydkorea og Kina. Ligeledes er de forskellige inkubationsmiljøer med til at sende et godt signal til fx investorer og publishers, som ser positivt på at de unge spilvirksomheder har et erfarent netværk i ryggen. Dette giver en større tryghed ift. at skulle foretage en investering. Det samme gælder, når projektkonsortiet har været sammen afsted til Game Connection, her har fx den danske virksomhed Foldergeist Studios fx indgået en publishersaftale med 1C Company, om at få deres spil "Gift of Parthax" udgivet hos dem.</p>

#### 14. Övriga kommentarer

Ange eventuell ytterligare information om projektet och dess resultat

Kommentarer: