


ANSØGNINGSSKEMA – Byrådets Udviklingspulje

Ansøger information	
Projektets titel	Ølgod By – Interaktiv App løsninger til borgere og besøgende i Ølgod
Forenings/ansøgers navn	Ølgod Handel og Erhverv
Foreningens CVR nr.	34505128
Kontaktpersonens navn	Kirstine Faber Lauritsen
Kontaktpersonens e-mailadresse	kl@olgod.dk
Kontaktpersonens tlf.	+45 5050 9497
Adresse	Storegade 16, 6870 Ølgod
Reg. og kontonr. hvortil en eventuel bevilling kan indbetales	Reg nr: 7381 Konto nr: 4144016799
Fulde navn på kontoejer	Ølgod Handel og Erhverv

Projekt information	
Projekttype	<input type="checkbox"/> Event <input type="checkbox"/> Byggeri <input checked="" type="checkbox"/> Andet: Udvikling af en interaktiv by
Beskrivelse af idé og formål med projektet	<p>Se evt. bilag 1</p> <p><u>Idé</u> Vi ønsker at sætte Ølgod på det digitale landkort, med oplevelser for børn og unge.</p> <p>Ved at tage udgangspunkt i teknologien "Argued Reality" (det er fx også dette som det populære mobil-spil "Pokemon Go" bygger på) vil Ølgod være foran og vise vejen ved at skabe en oplevelse som endnu kun eksisterer i få steder - en by der kun eksistere med mobilen i hånden.</p> <p><u>Formål</u> Formålet med projektet er, at skabe landsdækkende opmærksomhed på Ølgod gennem PR og integreret deling via de sociale medier. Ølgod</p>

	<p>skal være en by som børn og unge finder spændende og skaber en relation til. Dette giver besøg til byen, salg i forretningerne og stolthed blandt borgerne. På længere sigt også tilflytning blandt dem der er børn og unge i dag.</p> <p>Derudover kan appen gøre aktiviteterne og arrangementerne i Ølgod spændende for børn og unge, således de deltager mere aktivt i bylivet fremfor at sidde derhjemme eller tage udenbys.</p> <p>Vi ansøger derfor Varde Kommune om økonomisk støtte til at skabe grundfundamentet for applikationen.</p> <p>Med kommunens økonomiske opbakning til projektet vil vi fundraise øvrige midler til udvikling af ekstra lag (digitale oplevelser).</p>
<p>Hvordan lever dit projekt op til ansøgningskriterierne? <i>Jf. ansøgningskriterierne til Byrådets Udviklingspulje skal projektet indeholde mindst ét af nedenstående elementer, for at komme i betragtning til at modtage tilskud.</i></p>	
<p>Projektets relation til "Vi i Naturen"</p>	<p><u>Generelt</u> Appen skal i særdeleshed bruges til at få de unge til at bevæge sig udenfor mens de spiller, lærer og opdager.</p> <p>Gennem interaktive fortællinger om skulpturerne, historien og naturen i Ølgod opnår børnene en viden om Ølgod de fx kan videreformidle til deres familie ved at invitere dem med på en tur rundt i Ølgod.</p> <p><u>Lejlighedsvis</u> Op til højtider eller ved andre særlige lejligheder kan der periodisk tilføjes ekstra lag og spiloplevelser. Disse fungerer som en interaktiv event der giver endnu en ny anledning til at bevæge sig udenfor.</p>
<p>Projektets markedsføringsmæssige værdi</p>	<p><u>Ved lancering</u> Vi forventer at projektet vil kunne skabe landsdækkende omtale. Minimum på højde med hvad Tivoli har fået gennem deres "Zoombispil" eller mere omtale. Se evt. bilag 2.</p> <p>Vi forventer desuden omtale i lokale medier såsom Ugeaviser, VisitWestDenmarks publikationer, GoVarde, Local News mm.</p> <p>Når der tilføjes nye lag/oplevelser til appen forventer vi også en vis omtale. Det formodes dog ikke at denne omtale vil være på højde med den første lancering af appen.</p> <p><u>Løbende</u> Derudover forventer vi konstant massiv spredning via de sociale medier. Hele appen bygger på muligheden for at lave social deling.</p> <p>Fx ved at få taget et foto i en virkelig verden hvor man står sammen med en figur fra den virtuelle verden. Dette foto kan efterfølgende deles via de</p>

	<p>sociale medier som fx Instagram, Snapchat, Twitter og Facebook mv. I Tivoli blev der delt ét foto hvert 40 sekund indenfor parkens åbningstid.</p> <p>Andre måder at skabe social deling på er ved at oprette ønskelister der deles, udfordre hinanden i spil eller lade brugeren selv placere genstande i den virtuelle verden som andre kan finde.</p> <p>Til "Den store digitale juleskattejagt" i julen, forventer vi ydermere at der online vil opstå et fællesskab på de sociale medier hvor brugerne vil drøfte hvor dagens julesæk kan findes. Hints til placeringen kan Ølgod Handel og Erhverv ligeledes også selv dele online på fc facebook-siden "Ølgod Netop Nu".</p>
Projektets erhvervsrelateret potentiale	<p>Gennem appen vil relevante virksomheder i Ølgod blive synliggjort. Det kan fx være på et bykort og i en oversigt. Når der tilføjes ekstra lag/oplevelser vil disse hver gang også være tænkt med salg for øje. Fx kan julemandens sæk strategisk placeres ud foran en forretning.</p> <p>Ved at appen genererer besøg til byen. Formodes det at de besøgende også vil shoppe eller have noget at spise.</p> <p>Området forretninger tilbydes desuden at sponsorerer eller købe nye lag/oplevelser. Det er dog vigtigt at indholdet holdes sjovt og relevant uden det virker kommercielt.</p>
Projektets arbejdspladsskabende karakter	<p>Ved øget salg, fx i op til julen hvor der tilføjes julespil og juleaktiviteter i appen er det vores mål at flere vælger at tage til Ølgod for at købe julegaver. Dette kan kræve ekstra personale i butikkerne.</p> <p>På langt sigt håber vi at appen vil åbne de unges øjne for Ølgod, så de en dag vælger at bosætte sig i byen. Lige nu har Ølgod mangel på arbejdskraft. Der er derfor vigtigt for Ølgod som helhed at få flere unge til at bosætte sig i byen.</p>
Projektets udviklende karakter	<p>Projektet kan konstant udvikles ved at tilføje nye lag/oplevelser. Indholdet i appen bliver special-udviklet til Ølgod.</p>
Projektets nytænkende karakter	<p>Projektet er meget nytænkende og bygger på en ny teknologi som verdenen først nu for alvor er ved at opdage. Ølgod ønsker at være first-movers og skabe noget der endnu ikke er set i et sådan omfang i en ny kontekst.</p>

Samarbejdspartnere

Hvis projektet har samarbejdspartnere bedes du angive op til dem

- Ølgod Museumsforening
- Skulpturfestival
- Kulturdagene
- Butikkerne i Ølgod

- Intertisement (det er dem der leverer løsningen. De har bl.a. tidligere arbejdet for BoConcept i Ølgod)

Projektets forventet tidsplan

Starttidspunkt	Projektet startede i juni 2018 med en workshop
Afviklingstidspunkt, hvis enkeltstående event	<i>Ikke relevant</i>
Sluttidspunkt	Foråret 2018 – Gerne således det kan lanceres i forbindelse med Skulpturfestivalen. (Men det slutter forhåbentlig aldrig helt)

Projektets økonomi

Budget med specificerede indtægter og udgifter

Projektets totalbeløb	1.890.000 kr. ex moms (Projektet er opbygget således, at det kan skaleres. Derfor kan dele af projektet også realiseres selvom det ikke lykkedes at finde finansiering for totalbeløbet)																								
Indtægter	0 kr.																								
Udgifter	<table border="0"> <tr> <td>Grund fundament</td> <td style="text-align: right;">kr. 350.000</td> </tr> <tr> <td>Udvikling af appen (Nødvendig – betales af Ølgod Handel og Erhverv)</td> <td style="text-align: right;">kr. 50.000</td> </tr> <tr> <td>Introduktion til byens historie og seværdigheder</td> <td style="text-align: right;">kr. 60.000</td> </tr> <tr> <td>Kort over byen</td> <td style="text-align: right;">kr. 60.000</td> </tr> <tr> <td>Kalender</td> <td style="text-align: right;">kr. 120.000</td> </tr> <tr> <td>Sammenkobling med Sociale medier</td> <td style="text-align: right;">kr. 60.000</td> </tr> <tr> <td> Ekstra lag/oplevelser</td> <td style="text-align: right;"> kr. 1.540.000</td> </tr> <tr> <td>Guided tour til byens skulpturer</td> <td style="text-align: right;">kr. 150.000</td> </tr> <tr> <td>Guided By-vandring, med historier, historiske film og lydclip</td> <td style="text-align: right;">kr. 150.000</td> </tr> <tr> <td>Quizzer og/eller konkurrencer i byen</td> <td style="text-align: right;">kr. 120.000</td> </tr> <tr> <td>Juleventyr</td> <td style="text-align: right;">kr. 1.120.000</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Alle beløb er ex moms</td> </tr> </table>	Grund fundament	kr. 350.000	Udvikling af appen (Nødvendig – betales af Ølgod Handel og Erhverv)	kr. 50.000	Introduktion til byens historie og seværdigheder	kr. 60.000	Kort over byen	kr. 60.000	Kalender	kr. 120.000	Sammenkobling med Sociale medier	kr. 60.000	 Ekstra lag/oplevelser	 kr. 1.540.000	Guided tour til byens skulpturer	kr. 150.000	Guided By-vandring, med historier, historiske film og lydclip	kr. 150.000	Quizzer og/eller konkurrencer i byen	kr. 120.000	Juleventyr	kr. 1.120.000	Alle beløb er ex moms	
Grund fundament	kr. 350.000																								
Udvikling af appen (Nødvendig – betales af Ølgod Handel og Erhverv)	kr. 50.000																								
Introduktion til byens historie og seværdigheder	kr. 60.000																								
Kort over byen	kr. 60.000																								
Kalender	kr. 120.000																								
Sammenkobling med Sociale medier	kr. 60.000																								
 Ekstra lag/oplevelser	 kr. 1.540.000																								
Guided tour til byens skulpturer	kr. 150.000																								
Guided By-vandring, med historier, historiske film og lydclip	kr. 150.000																								
Quizzer og/eller konkurrencer i byen	kr. 120.000																								
Juleventyr	kr. 1.120.000																								
Alle beløb er ex moms																									
Der ansøges om	60.000 kr. ex. moms																								
Andre tilskud <i>Er der søgt og/eller modtaget støtte fra andre puljer/fonde?</i>																									
<input type="checkbox"/> Nej	<input checked="" type="checkbox"/> Ja, angiv hvilke og beløb Følgende er søgt eller forventes søgt: <ul style="list-style-type: none"> - Regionen Syddanmarks Kulturpulje - ProVarde 																								

	<ul style="list-style-type: none"> - Varde Museerne - Martha og Poul Kerrn-Jespersens Fond - Poul Johansen Fonden af 1992 - Ølgod Elfond - Danske Dramatikere – Produktionspuljen - SE Vækstpulje - Statens Kunstfond - De generelle midler - 3F's Medie og Kulturfond - Sponsorater fra erhvervslivet <p>Ølgod Handel og Erhverv bidrager selv med 50.000 kr. til projektet.</p>
--	--

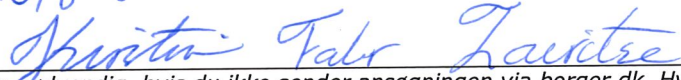
Samtykkeerklæring

Undertegnede giver med indsendelsen af nærværende ansøgning samtykke til,

at Varde Kommune behandler ansøgningen og i henhold til KL-Journalplan bevarer ansøgningen i 5 år efter endt bevilling. Oplysninger omkring projektets formål, navn/forening, søgt beløb vil eventuelt blive fremlagt på dagsordenen for Udvalget for Økonomi og Erhverv, der er offentlig og bevares.

at Varde Kommune har mulighed for at anvende ansøgningens oplysninger til statistisk formål.

Underskrift*:

10/8-18


**Underskrift er kun nødvendig, hvis du ikke sender ansøgningen via borger.dk. Hvis du sender ansøgningen via borger.dk vil dit login med NemID være gældende for din underskrift.*

Hvis du har relevante bilag, f.eks. billede/tegning af projektet, der understøtter din ansøgning er du velkommen til at medsende disse.