

## Exempel Visuell projektlogik

### Projektnamn/organisation:

Utmaningar, väl förankrade i RUS och tillhörande dokument  
Mål och relevant indikator i RUS som projektet ska bidra till

1. Övergripande utmaning (makronivå):
  - a) Få fler som startar företag.
  - b) Låg innovationsindex.
  - c) För få ungdomar som stannar kvar i regionen efter sin utbildning.
2. Mål RUS:  
Insatsområde arbetsliv  
2020 kännetecknas Blekinge av ett starkt innovationsklimat som involverar näringsliv, utbildningsaktörer, offentliga, ideell och kreativ sektor. Idéer lyfter och blir livskraftiga företag och organisationer.
2. Indikator(er) RUS:  
Övergripande indikator: Befolkningsantal och inrikes flyttnetto samt Antal sysselsatta i Blekinge  
Innovationsindex

Mål /inriktning i tematiska understrategier/planer som projektet ska bidra till

- Mål/prioriterad inriktning i aktuell regional tematisk strategi:  
Innovationsstrategi:
- Satsa på mindre företag inom nya potentiella tillväxtbranscher, och branscher som vi kanske idag inte ser som intäktbasföretag i traditionell mening, men som kan bli.
  - Stödja finansieringsaktörer för tidiga skeden inom

Effektmål  
5-10 års sikt  
behöver ej vara mätbara

- Projektets effektmål:
- Öka antalet tillväxtbolag som är etablerade på internationella marknader.
  - Stärka områden med stor potential att utvecklas t.ex. Spelutveckling.
  - Stärka samarbete mellan etablerade storbolag och startups i regionen

Resultatmål  
mätbart och uppfyllt vid projektavslut  
Resultatmål nedbrutet i delmål

- Projektets resultatmål:  
Öka antalet sysselsatta  
Ökade möjligheter för startupbolag att göra affär med regionala storbolag  
Ökade exponering av bolag på internationella marknader genom mässor och besök.
- Projektet resultatindikator(er):  
6 nya startups går in i Startup Academy  
4 bolag besöker internationella kunder.
- Projektets delmål (3-6 st):  
6 bolag fullföljer Startup Academy.

### Aktiviteter

HA = Huvud-aktiviteter som vanligen anges i "Tids- och aktivitetsplanen".

Under listas de delaktiviteter vilka ingår i respektive huvudaktivitet

#### HA 1. Startup & Scaleup Academy

- A 1:1.  
Uppstart och genomförande startup Academy
- A 1:2.  
Uppstart Scale up.
- A 1:3.  
Avstämningsmöte med alla bolag inom BBI.
- A 1:4  
Matchmakingevent mellan etablerade bolag och Startups för kommande styrelsearbete.

#### HA 2. Rådgivning inom Spel, Finansiering och internationalisering

- A 2:1.  
Economyday inom Startup Academy.
- A 2:2.  
Pitchträning med b.la. presentation på Innovation Day
- A 2:3.  
Pitchträning inför SIR19 (Sveriges Innovationsriksdag)
- A2:4.  
Löpande rådgivning till samtliga bolag inom BBI.

#### HA 3. Internationella event och seminarier

- A 3:1.  
Silicon Valley Busienss Boost
- A 3:2.  
GDC (Game Developers Conferens, San Fransisco)
- A 3:3.  
Seminarier inom spel med internationella gästföreläsare.

#### HA 4.

- A 4:1.
- A 4:2.
- A 4:3.