

Copenhagen Maker Festival og Creating Maker Mindsets 2019





Københavns mest mangfoldige festival for skaber-kultur og en ny læringsfestival for digital dannelse og teknologi-kompetencer vender vrangen ud på og udforsker skaber-kulturen anno 2019

Foreningen Maker anmoder hermed om kr. 400.000,- ud af et samlet budget på kr. 1.45 mio. i støtte hos Kultur- og Fritidsudvalget, Festivalpuljen, til videreudviklingen af en mangfoldig, åben og fælles platform for skaber-kultur og kreativ dannelse, samt Københavns nye læringsfestival.

Foreningen ønsker at opskalere og opkvalificere maker-festivalen Copenhagen Maker Festival som en prominent og stærk kulturbegivenhed, der præsenterer kreativ og innovativ teknologipraksis, folkeforskning og urbant entreprenørskab i et krydsfelt mellem tech, kunst, design og maker-kultur, på en tilgængelig, håndgribelig og inspirerende måde. Hertil ønsker Maker at videreudvikle og videre kvalificere læringsfestivalen Creating Maker Mindsets der skal danne og uddanne Hovedstadens fremtidige borgere i digitale og teknologiske kompetencer, samt entreprenørskab gennem brobygning mellem skoler, offentlige institutioner, det private erhvervsliv og maker-miljøet.

Støtten vil blive anvendt til en samlet afholdelse af de to festivaler i september 2019.

Copenhagen Maker har som sit hovedformål at skabe en nytænkende, samskabt, inkluderende og mangfoldig platform der præsenterer kreativ og innovativ teknologipraksis, folkeforskning og urbant entreprenørskab i et krydsfelt mellem tech, kunst, design og maker-kultur, på en tilgængelig, håndgribelig og inspirerende måde. Hertil et rum hvor vi med hands-on leg og eksperimenter, der involverer ny teknolog og design-praksis, opfordrer en sammensat og mangfoldig gruppe borgere til at tage ny teknologi til sig som kraftfulde værktøjer i deres hverdag, men også klæder dem på til at tage stilling til hvilken rolle teknologien skal spille i deres liv, by og i samfundet generelt.

I 2018 har Foreningen udrullet Københavns nye læringsfestival for dannelse og uddannelse i digitale og tekniske skaberkompetencer; Creating Maker Mindsets. Læringsfestivalen afholdes for første gang den 1. og 2. oktober 2018 og skal øge børn og unges direkte adgang til teknologien, maker-miljøets praktikere og kreative rollemodeller, at stimulere nysgerrighed, leg og virkelyst indenfor teknologisk, kreativt og praktisk iværksætteri samt en åben udforskning af fremtidens skaberkompetencer og praktiske læringsmodeller, i samarbejde med et bredt aktørnetværk på tværs af græsrodder, uddannelsesinstitutioner og erhverv.

På vegne af Foreningen Maker

Stine Broen Christensen

Festivalleder, Copenhagen Maker & Creating Maker Mindsets

t: 2427 8168/ m: stine@cphmaker.dk



Copenhagen Maker Festival: Københavns mest mangfoldige festival for skaber-kultur, kreativ dannelse og eksperimenterende teknologi-praksis

Foreningen Maker har netop afholdt den tredje udgave af Københavns mest mangfoldige festival for maker-kultur på Vesterbro i København, lørdag og søndag den 29. og 30. september 2018 med tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets Festivalpulje. Festivalen Copenhagen Maker er et samskabt og interaktivt kulturtilbud, skabt i samarbejde med over 300 internationale og lokale makere – græsrodder, foreninger og snørklede hjerner – der med sin tredje afholdelse i 2018 har slået sig fast som en tilbagevendende og involverende begivenhed, der siden sin begyndelse i 2016 har præsenteret Europas og Københavns kreative vækstlag og snørklede hjerner for mere end 10.000 besøgende.

Copenhagen Maker Festival er godt i gang med at indtage positionen som Københavns tilbagevendende scene for fejring og fremvisning af kreativitet, innovativ teknologi-praksis og virkelyst, og platform for kreativ udfoldelse og praktisk dannelse der involverer et særdeles mangfoldigt og sammensat publikum. Festivalen er en bredt forankret platform, som bringer skabere, opfindere og kreative sammen for videnedveksling og krydsbestøvning på tværs, samt en åben og inspirerende platform for kreativ dannelse som efterspørges af en mangfoldig og voksende målgruppe, et bredt udsnit af københavnere på tværs af generationer og et voksende internationalt netværk.

Københavns mest mangfoldige festival for maker- og undergrundskultur

Copenhagen Maker Festival har som sit hovedformål at skabe en nytænkende, samskabt, inkluderende og mangfoldig platform der præsenterer kreativ og innovativ teknologipraksis, folkeforskning og urbant entreprenørskab i et krydsfelt mellem tech, kunst, design og maker-kultur, på en tilgængelig, håndgribelig og inspirerende måde. Hertil et rum hvor vi med hands-on leg og eksperimenter, der involverer ny teknologi og design-praksis, opfordrer festivalens gæster til at tage ny teknologi til sig som kraftfulde værktøjer i deres hverdag, men også klæder dem på til at tage stilling til hvilken rolle teknologien skal spille i deres liv, by og i samfundet generelt.

Vi skaber med Copenhagen Maker Festival et midlertidigt, spræl-levende rum, hvor der er lige adgang for alle og plads til alle: Copenhagen Maker Festivals yngste deltagere er 4 år og de ældste over 70. Dette gælder både vores udstillere, hvor børn fra foreningerne Coding Pirates og DigiPippi har stået bag workshops, eller pensionister fra eksempelvis Repair Café Danmark, Affaldsimperiet og Teknisk Museum i Helsingør. Samtidig skaber vi en platform for møder mellem aktørerne i de kreative vækstlag i København, resten af Danmark og verden, der bidrager til styrkelsen af den kreative skaber-kultur i Hovedstadsområdet og udviklingen af fællesskaber på tværs af generationer og kulturelle skel, samt åbner en ny verden af livslang læring, kreative kompetencer og entreprenørskab for stadigt flere og flere Københavnerne.





En festival skabt af borgere, for borgere

Copenhagen Maker Festival er – som kun få Københavnske festivaler – en åben inkluderende og mangfoldig kulturbegivenhed, der præsenterer innovativ, kreativ og eksperimenterende teknologipraksis i krydsfeltet mellem tech, kunst, design og gør-det-selv-kultur. Festivalen er skabt af borgere, for borgere og gennemsyres af mangfoldighed og en altomfattende og oprigtig interesse for at tage del og involvere andre i det der optager og den verden der omgiver os, der giver både børn og voksne mod på og lyst til at være med. Vi har haft ildsjæle fra foreningerne Repair Café Danmark, AffaldsImperiet, Materiale Centralen og Bioteket, der arbejder med genanvendelse, upcycling og urban fødevareproduktion, de Københavnske maker-foreninger Fablab Nordvest, Copenhagen Fablab, hackerspacet Labitat, CPH Music Maker Space, mens også Fablab Spinderihallerne fra Vejle, Orange Makers fra Roskilde, Frirum LAB fra Slagelse og Computer Club House fra Odense

En unik zone der promoverer og understøtter kreativ dannelse og krøllede hjerner året rundt

Festivalen er samskabt i over 60 samarbejder med et mangfoldigt og voksende Københavnsk og internationalt netværk af kreative makere, græsrodder, iværksættere og professionelle i de kreative erhverv der præsenterer og engagerer festivalens gæster i deres projekter og arbejde. Med værksteder og workshops, live-demonstrationer og events indenfor alt fra kodning og kunstig intelligens, til 3D-print og laserskæring skaber festivalen en magisk oplevelse, der engagerer sin målgruppe problemløsning og eftertænkksomhed, eksperimenter og folkeforskning, samt en fejring af nysgerrighed, kreative kompetencer, entreprenørskab og dannelse indenfor kreativt og praktisk iværksætteri. Vi arbejder med makerne omkring festivalens aktiviteter året rundt og understøtter deres arbejde på nye projekter med medfinansiering af materialer, residencies, netværksarrangementer i Foreningens fablab Underbroen, og meget mere.

Sat i verden for at fejre tusindvis af fællesskaber og skaberkraft

Makerne er Copenhagen Maker Festival. På festivalen møder deltagerne de fremmeste kreative indenfor alt fra industrielt design til socialøkonomisk virksomhed fra både Hovedstaden, Europa og resten af Danmark. Til fælles har alle projekterne at de inspirerer til virkelyst og engagement i problemløsning og nye fællesskaber, netop fordi de bliver præsenteret af ildsjælene selv, der involverer publikum i den teknologi og de værktøjer de selv arbejder med til dagligt, og ikke mindst deler ud af deres evner, kreative drive og agendaer indenfor alt fra produktudvikling, socialøkonomisk design og materiale-innovation til kunstinstitutioner og interaktionskunst.

Festivalen vender vrangen ud på de mange kreative fællesskaber, der til dagligt er skjult for den almindelige borger. Bag festivalens aktiviteter står alt professionelle kunstnere og designere fra Københavns Kunstakademier, arkitekter og interaktionsdesignere fra KADK, CIID (Copenhagen Institute of Interaction Design) og DTU, over produktdesignere fra KEA og studerende fra de tekniske skoler, til amatører fra de mange makerspaces og foreninger. Festivalens gæster mødes i øjenhøjde med ildsjæle og entreprenører, der ikke alene er eksperter i det de gør, og inspirerende at se over skulderen, men også brænder for at lære fra sig.



En international kulturbegivenhed der positionerer Hovedstaden som fyrtårn for skaber-kultur i Nordeuropa

Copenhagen Maker Festival har igennem de seneste tre år bevist sig som en attraktiv platform for kulturudveksling på tværs af europæiske kreative fællesskaber og har siden 2016 smeltet maker-kulturen i Skandinavien, Europa og resten af verden sammen, med et internationalt program og udstillere fra hele verden.

Vi har etableret en tilbagevendende, levende, åben og eksperimenterende platform for promovning af dansk og international maker-kultur og involvering af byens borgere og besøgende i den skaber-kultur og kreativitet der foregår i foreningslokaler, universitets-laboratorier, startup-miljøer, makerspaces og fablabs året rundt. Og dermed understreget at Hovedstadsregionen er et eksperimenterende, mangfoldigt, kreativt og levende midtpunkt for innovation og entreprenørskab i NordEuropa. Med internationale samarbejder, heriblandt det treårige, EU-støttede projekt "Distributed Design Market Platform" der omhandler udveksling og promovning af maker-miljøets største talenter på tværs af Europa, bidrager vi med Copenhagen Maker Festival til at eksponere en kreativ græsrods-kultur, der spire i hele verden og bidrager til storby-kultur og kant i København.

Samarbejder styrker fortsat udviklingen af Copenhagen Maker Festival

Foreningen Maker har siden 2018 været en del af det 3-årige Creative Europe-projekt Distributed Design Market Platform. Projektet er et samarbejde på tværs af europæiske fablabs og festivaler omkring udveksling af makere, heriblandt festivalerne We Make the City (Amsterdam), Re:publica (Berlin), Maker Faire Vienna (Wien), Maker Faire Berlin, samt følgende fablabs HappyLab (Wien), Polifactory Politecnico di Milano (Milano), P2P Lab (Grækenland), Fablab Berlin, Fablab Budapest, IAAC (Institute for Advanced Architecture of Catalonia), Fablab Barcelona, Innovation Center Iceland (Reykjavik) og Fablab Berlin.

Copenhagen Maker Festival er igennem de sidste 2 år blevet afholdt i partnerskab med Virtual og Augmented Reality expo'en CopenX. Samskabelsen af en fælles festivaloplevelse har været særdeles frugtbar og har skabt positive synergier for begge parter. Maker viderefører derfor samarbejdet med CopenX, som indholdspartner på CopenX projekt "FutureX" (arbejdstitel) i april 2019, hvor vi vil bidrage med hands-on aktiviteter og med-kuratering af program så der opnås et interaktivt og inddragende event, samt birdage i forhold til planlægningsfasen med netværk, knowhow og som sparringspartner.

Copenhagen Maker Festival har siden Techfestivals først afholdelse i 2017 været repræsenteret på festivalen. Dette samarbejde ønsker vi at fortsætte i 2019. Copenhagen Maker Festival var i år repræsenteret på Techfestival hvor vi afviklede Distributed Design Summit for over 100 deltagere fredag den 7. september.





Creating Maker Mindsets: Københavns nye læringsfestival for kreativ dannelse, digitale og tekniske skaberkompetencer

I Foreningen Maker arbejder vi aktivt for at dyrke digitale og tekniske skaberkompetencer, teknologiforståelse og digital dannelse indenfor teknologi, samt praktisk og kreativt iværksætteri med IT og teknologi blandt børn og unge. Vi ser det som et demokratisk anliggende, at alle kan forstå teknologierne omkring os - hvordan de virker, hvordan de påvirker os og vores samfund, samt hvordan vi selv kan bruge dem til at skabe digitalt. Vi ønsker med læringsfestivalen Creating Maker Mindsets at bidrage til at Hovedstadens børn og unge klædes på til at se mulighederne i teknologien, ved dels at styrke deres kendskaber og dels inspirere til at forstå, navigere i og uddanne sig til en digital og teknologisk verden.

Vi siden 2015 arbejdet med udvikling af metoder og oplevelsestilbud målrettet danske børn og unge i partnerskaber med vores netværk af makere fra både offentlige

institutioner og private foreninger og ønsker med Creating Maker Mindsets at bidrage aktivt til Kommunens kulturpolitiske ambitioner om at skabe flere tværfaglige partnerskaber mellem skoler og institutioner. Dette gør vi gennem udvikling og test af nye samarbejder mellem undervisere, aktører i maker-miljøet og den kreative branche omkring udvikling af didaktiske læringsformater, samt undervisningsmateriale der lægger sig i forlængelse af regeringens udspil om åben skole, samt skolereformen og give Hovedstadsområdet folkeskoleelever direkte adgang til maker-kulturen og dens rollemodeller. Vi vil øge danske folkeskoleelevers nysgerrighed ved teknologi, kreativitet og iværksætteri og, sammen med en stærk partnerkreds, udforske hvordan vi foprer praktiske og digitale skaberkompetencer, dybere teknologiforståelse og kritisk, reflekteret brug af teknologi gennem både formel og uformel læring.

Den første udgave af Creating Maker Mindsets var en stor succes: mere end 1.000 elever deltog - og 965 elever var på venteliste

I 2018 har vi udrullet Københavns nye læringsfestival for dannelse og uddannelse i digitale og tekniske skaberkompetencer: Creating Maker Mindsets. Læringsfestivalen blev afholdt for første gang den 1. og 2. oktober 2018, med støtte fra Kultur- og Fritidsudvalgets Festivalpulje og var en gennemført succes. I alt deltog 1.002 elever, 41 klasser, fra 17 folkeskoler fordelt over hele København, samt 58 undervisere. Festivalen blev fuldt booket på bare 48 timer, og over 950 elever var på venteliste.

Vi oplevede fra start en stor opbakning omkring tilbuddet, både hos Børne- og Ungdomsforvaltningen, BUFX, Københavns Kommunes Ungdomsskole, Teknologipagten, Fonden for Entreprenørskab, men også fra de private fonde, Spar Nord Fonden, Tuborg Fondet og Otto Mønstedts Fond, samt Manufacturing Academy of Denmark, der alle har bakket op omkring denne første gennemførelse af festivalen



Et inspirerende og tværfagligt læringsmiljø uden for klasselokalet

Creating Maker Mindsets er et festival-koncept og et strategisk program, der søger at bygge bro mellem skoler, offentlige institutioner, det private erhvervsliv og maker-miljøet, med afsæt i en fælles fortælling om behovet for digitale, teknologiske og kreative kompetencer i vores hverdag og arbejdsliv. I realiseringen af læringsfestivalen arbejder vi tæt sammen med et stadigt voksende netværk i maker-miljøet, samt i partnerskaber med Kommunens forvaltninger og eksisterende tilbud, vidensinstitutioner, de kreative erhverv, samt foreninger omkring udvikling og test af nye didaktiske læringsformater og undervisningsmateriale til brug i de Københavnske og danske folkeskoler inden for åben skole og skolereformen, der kan øge forståelse af hvad der ligger under brugerfladen på teknologier, samt at give underviserne en oplevelse af, samt inspiration til, hvordan digitale teknologier kan indgå som en del af deres faglige undervisning. Hertil ønsker vi i samarbejde med private fonde at udvikle et dansk didaktiseret undervisningsmateriale, der kan fungere som et "førstehjælps-kit" i skaber-dannelse og læring med IT og teknologi til lærerne, når de skal indtænke digitale teknologier i deres faglige undervisning.

En ny platform for samarbejde mellem skole og kulturliv: tværfaglige partnerskaber mellem makere og didaktisk faglige, erhvervsliv og beslutningstagere

Det er fra første gennemførelse af læringsfestivalen lykkedes os at samle en bred opbakning der går på tværs af kommunens forvaltninger, og har involveret aktører fra både foreningsliv og de kreative erhverv i Hovedstaden. Børne- og Ungdomsforvaltningen har fra begyndelsen været en vigtig og aktiv samarbejdspartner, der har givet os adgang til de projektledere der arbejder med IT, teknologi og læring i Forvaltningens egne projekter. Herudover har Forvaltningen selv været repræsenteret blandt Creating Maker Mindsets workshops og aktiviteter med medarbejdere fra BUFX, projektet Coding Class, samt Københavns Kommunes Ungdomsskole. Hertil har vi indgået i løbende sparring og dialog med Copenhagen Fablab, der har bidraget med viden og indhold til Creating Maker Mindsets. Læringsfestivalen har også engageret aktører fra Enigma, Dansk Arkitektur Center, Opfinderrådgivningen, samt foreningerne og virksomhederne Khora, BetaMachines, Shape Robotics, Fablab Nordvest, Copenhagen Music Maker Space mv.

Det er vores ambition at fortsætte udbygningen af netværket omkring læringsfestivalen og programmets visioner i det kommende år og involvere flere af kommunens kultur- og fritidstilbud, heriblandt biblioteker og medborgerhuse, i udvikling og afvikling af festivalen.



Visioner for Copenhagen Maker Festival 2019

Det er Makers mål at fortsætte videreudviklingen og opskaleringen af Copenhagen Maker Festival som en markant, tilbagevendende og mangfoldig kulturbegivenhed med kant, i tæt samarbejde med et voksende netværk af makere og en øvrig stærk partnerkreds. Heriblandt at aktivere en voksende international målgruppe og netværk, der styrker vores geografiske rækkevidde og internationale position.

Copenhagen Maker Festival bliver afholdt den 21. og 22. september 2019 med følgende målsætninger:

Opskalering af besøgstal

Festivalen går ind i sit fjerde leveår i 2019 og vi har siden første udgave i 2016 oplevet en støt stigende genkendelse og interesse for festivalen. Derfor ønsker vi i det kommende år at øge antallet af besøgende på festivalen, så endnu flere kan tage del i fejringen.

Flere programaktiviteter og en endnu større festivaloplevelse i 2019

For at imødekomme den voksende interesse for kreativ udfoldelse og praktisk dannelse, vil Maker i 2019 styrke festival-formatet med en forøgelse af antallet af lokale, nationale og internationale partnere og projekter, der medvirker til udviklingen og afviklingen af festivalens aktiviteter.

Flere makere fra udlandet og resten af Danmark

Vi har igennem de seneste to år oplevet en markant stigning i interessen for Copenhagen Maker Festival blandt makere fra udlandet og resten af Danmark.

Det er vores ambition at kunne aktivere vores projektaktiviteter i både Distributed Design Market- og SISCODE-projektet og herigennem at kunne tiltrække og invitere flere internationale aktører med på festivalen i 2019.

Videreudvikling af international profil og position og samarbejder med tech-events Hovedstaden og Europa

I 2018 blev Copenhagen Maker Festival for andet år i træk med stor succes afviklet i tæt partnerskab med festivalen CopenX. Dette viste sig særdeles frugtbart for vores respektive festivaler og skabte positive synergier, der gav Copenhagen Maker Festival endnu større grobund i maker-miljøet og gav vores publikum en endnu mere helstøbt oplevelse. Partnerskabet med CopenX har styrket os som arrangører og er noget vi gensidigt ønsker at udvikle i 2019, gennem et partnerskab omkring det fælles projekt FutureX (arbejdstitel) i april 2019. Her vil Copennagen Maker åbne maker-kulturen op for endnu flere målgrupper og bidrage med hands on-aktiviteter, med-kuratering af program og som sparringspartner i projektet.

Copenhagen Maker Festival har siden Techfestivals først afholdelse i 2017 været repræsenteret på festivalen. Dette samarbejde ønsker vi at fortsætte i 2019. Copenhagen Maker Festival var i år repræsenteret på Techfestival hvor vi afviklede Distributed Design Summit for over 100 deltagere fredag den 7. september.

Maker er desuden med i det tværeuropæiske platforms-projekt "Distributed Design Market Platform", støttet af Creative Europe, samt Horizon 2020 projektet "SISCODE" - Co-Design for Society in Innovation and Science. Dette placerer os i et internationalt netværk af fablabs og maker faires, der kan bidrage til at udbrede kendskabet til Copenhagen Maker Festival og det Københavnske maker-miljø, samt tiltrække flere internationale samarbejdspartnere.

Visioner for Creating Maker Mindsets 2019

Ovenpå den store interesse og opbakning til første gennemførelse af Creating Maker Mindsets i 2018 er der ingen tvivl om at Foreningen vil være ambitiøse i festivalens andet leveår. Heriblandt ønsker vi at opskalere den samlede kapacitet for festivalen, præsentere et større program, samt fortsætte arbejde med etablering af netværk og partnerskaber omkring festivalen på tværs af forvaltninger og brancher.

Creating Maker Mindsets afholdes i forlængelse af Copenhagen Maker Festival 2019.

Flere elever skal med til Creating Maker Mindsets i 2019

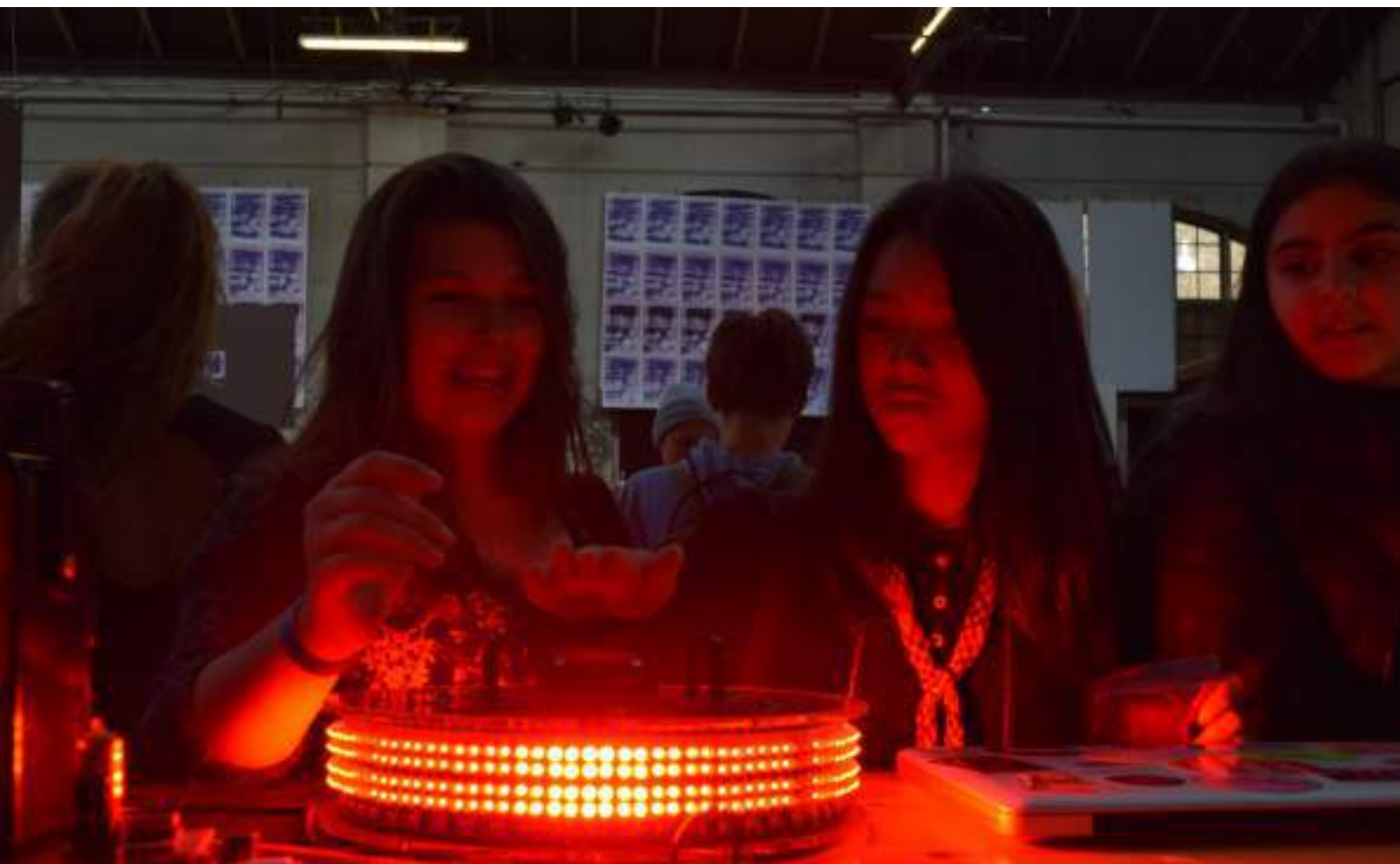
Vi havde i år besøg af 1.000 elever på Creating Maker Mindsets. Samtlige pladser til årets læringsfestival blev udsolgt på bare 48 timer og vi har haft en venteliste med 965 københavnske skoleelever. Derfor ønsker vi i 2019 at udvide festivalens kapacitet, så vi kan invitere 1.500-2.000 elever på maker-inspirationstur.

En kreativ Hovedstad kan mønstre et større program

Vi ønsker i 2019 at opskalere antallet af aktiviteter og workshops, så vi kan præsentere over 50 aktiviteter.

Styrkelse af netværk og partnerkreds omkring festivalen

Creating Maker Mindsets har taget ikke alene folkeskoler og undervisere med storm, men også de mange interessenter der beskæftiger sig med uddannelse, læring og teknologi fagligt eller professionelt. Der er en enorm opbakning til projektet både politisk, blandt foreningslivet og hos aktørerne i de kreative brancher der alle har tilkendegivet at de ønsker at bidrage til udviklingen af Creating Maker Mindsets i 2019. Hertil er det Makers ønske at involvere Hovedstadens universiteter, professionsskoler og tekniske skoler i festivalen.

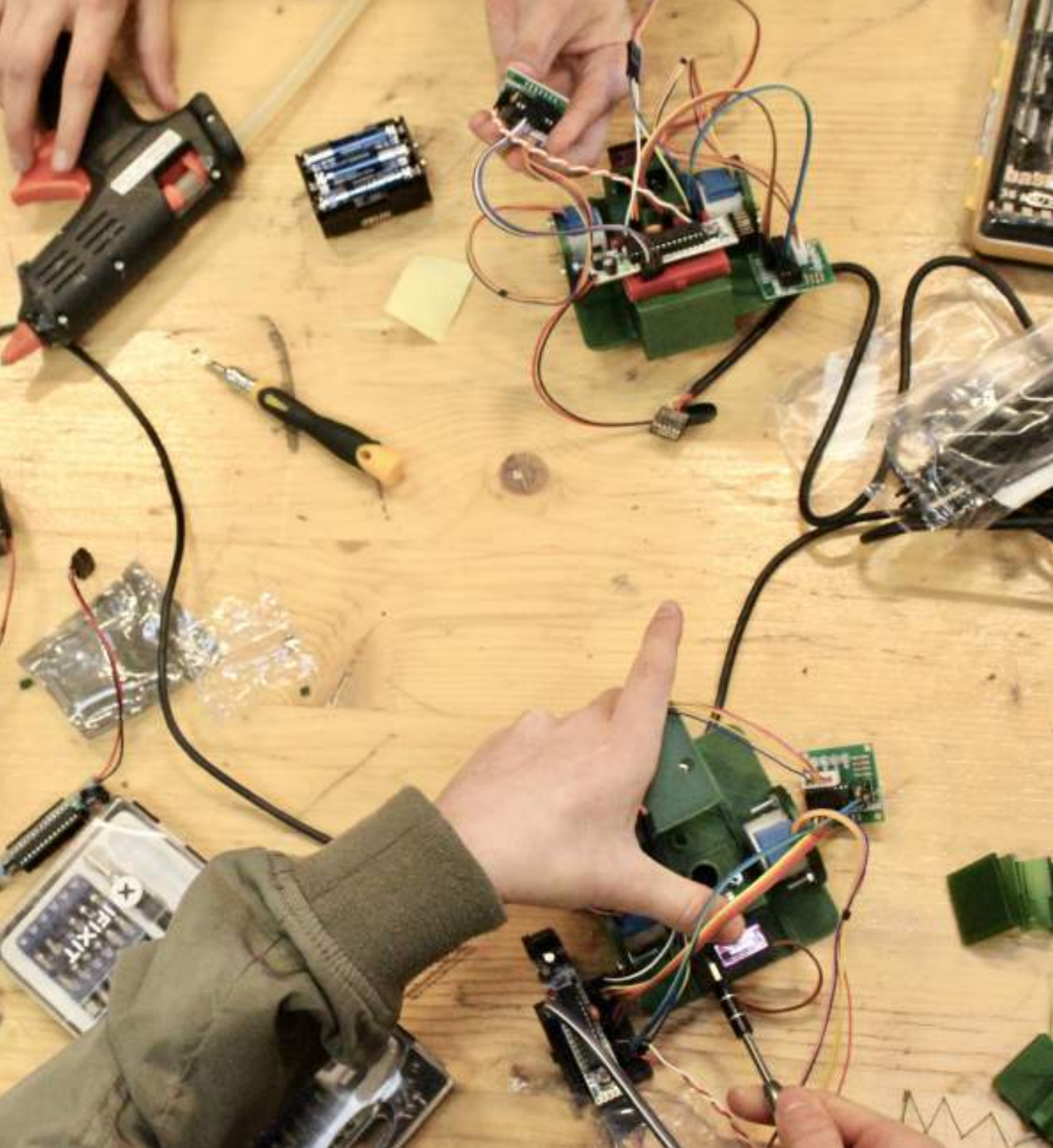


INDTÆGTER

Offentlige tilskud og puljer	460.000,00
Københavns Kommune, Festivalpuljen	400.000,00
KK Teknik og Miljøudvalget: arrangementspuljen	30.000,00
Lokaludvalg	30.000,00
Fonde	780.000,00
EU-kommisionen - Creative Europe Project - bevilget	130.000,00
Tuborg Fondet	100.000,00 *
Spar Nord Fonden	150.000,00 *
Otto Mønstedts Fond	150.000,00 *
Lauritzen Fonden	250.000,00
Medfinansiering/partnerskaber	140.000,00
Venue partner	60.000,00
Københavns Kommunes Ungdomsskole	20.000,00
BUFx	10.000,00
Andre partnerskaber	50.000,00
Sponsorater	45.000,00
Royal (drikkevarer, mv.)	15.000,00
Produktsponsorater (indhold og produktion)	30.000,00
Festivalaktiviteter	25.000,00
Salg af drikkevarer	15.000,00
Salg af studepladser	10.000,00
Indtægter i alt	1.450.000,00

UDGIFTER

Administrative udgifter	611.000,00
Festivalledelse/projektledelse	330.000,00
Projektmedarbejdere	200.000,00
Produktions- og afviklingsassistance	50.000,00
Revision og årsregnskab	10.000,00
Forsikringer	21.000,00
Forplejning, frivillige og makere	58.000,00
Præevents og møder	8.000,00
Frivilligforplejning	50.000,00
Transport (person og materiel)	55.000,00
Transport og overnatning (person)	40.000,00
Leje af biler og materieltransport, inkl. benzin	15.000,00
Markedsføring og PR	43.000,00
Design af festivalplakat	2.000,00
Grafisk arbejde	10.000,00
Sociale Medier	10.000,00
Tryksager	15.000,00
Webhosting	6.000,00
Lokaleleje	140.000,00
Rammeudgifter	53.000,00
Leje af brandmateriel	4.000,00
Renovation og renhold	9.000,00
Leje af El (kabler, tavler)	10.000,00
Leje af borde, bænke	10.000,00
Sagsbehandling, byggesags/brandgodkendelse	5.000,00
Internetløsning	5.000,00
Drikkevarer (indkøb til salg)	8.000,00
Køleskabe (Royal spons)	2.000,00
Produktionsomkostninger	40.000,00
Værktøj	6.000,00
Byggematerialer (produktsponsorat - Jem&Fix)	10.000,00
Skiltning (enkelte aktiviteter)	6.000,00
Vagtværn	18.000,00
Scenografi og publikumshåndtering	30.000,00
Læringsfestival: Creating Maker Mindsets	120.000,00
Leje af udstyr til undervisning (pc'er, maskiner, mv)	40.000,00
Materialeomkostninger, undervisning	50.000,00
Betaling af undervisere	30.000,00
Maker-festival: Copenhagen Maker Festival	160.000,00
Åbne Værksteder	50.000,00
Workshops	45.000,00
Showcases	25.000,00
Talks	10.000,00
Summits	10.000,00
Deltagelse i Techfestival 2018	20.000,00
Uforudsete omkostninger (10%)	140.000,00
Udgifter i alt	1.450.000,00



på vegne af Foreningen Maker

Stine Broen Cristensen

Festivalleder, Copenhagen Maker &
Creating Maker Mindsets

tlf. 2427 8168
stine@cphmaker.dk

MAKER 



Til Kultur- og Fritidsudvalget

Ansøgning om flerårsbevilling til Copenhagen Pride.

Copenhagen Pride søger udvalget om et tilskud på 1,5 mio kr pr. år i 2019 og 2020.

Beløbet skal understøtte at den udvikling, Copenhagen Pride har undergået de sidste 5 år fortsætter.

Desuden skal midlerne medvirke til yderligere at udbygge Copenhagen Pride Weeks brand, så det professionelt kan understøtte promoveringen af Copenhagen 2021 – WorldPride og EuroGames i Region Greater Copenhagen. Copenhagen Pride Week er vores bedste og mest potente salgsvindue for projektet og et øget aktivitetsniveau og branding af eventet er afgørende for at tiltrække gæster til 2021.

Copenhagen Pride Week er nu landets største gratis event. Festivalen er nået en størrelse, hvor det er vanskeligt at drive den udelukkende med frivillige kræfter, og manglen på sekretariatsbistand til vore frivillige, forhindrer os i at udnytte de potentialer for vækst og kvalitetsudvikling, som vi ønsker.

Der er behov for strategisk arbejde med at udvikle festivalen, udbygge Københavns mangfoldighedsprofil og sikre målrettet presse og kommunikationsindsats, så både festivalen og byen kapitaliserer maksimalt på investeringen.

Det er nødvendigt at ansætte en sekretariatsleder, hvis ansvar det bliver at koordinere Copenhagen Prides aktiviteter og assistere bestyrelsen, samt en kombineret presse og kommunikationsmedarbejder, som skal stå for den strategiske kommunikation om festivalen, og også skal arbejde med indsamling af dokumentation og udarbejde af medieanalyser.

Siden 2013 er Copenhagen Prides aktivitetsniveau steget eksplosivt. Status ser pt. sådan ud:

- Copenhagen Pride er udpeget til en af Københavns 5 signaturfestivaler.
- LGBT-liv er udpeget som en af Wonderful Copenhagen's 5 kernefortællinger om København.
- Copenhagen Pride engagerer 400.000 mennesker i byen i løbet af Copenhagen Pride Week



- og arrangerer desuden 15 andre events i og omkring hovedstaden hvert år
- Copenhagen Pride er dermed Københavns største festival og Danmarks største menneskerettighedsfestival.
 - Siden 2013 er antallet af direkte aktivitetssdage, hvor der skabes aktiviteter med borgerinddragelse øget fra 9 til 52
 - Copenhagen Pride er Københavns største gratis event, for alle byens borgere, med 5 store udendørs koncerter på Rådhuspladsen i København med fri og lige adgang i forbindelse med Copenhagen Pride Week.
 - Copenhagen Pride har pt. ingen ansatte – alt drives og skabes af frivillig kræfter – til byens bedste.
 - Copenhagen Prides medieomtale i landsdækkende medier har en værdi af godt 25 mio kr og når en potentiel læserskare på over 100 mio. læsere. Hertil kan lægges omtale i periodeudgivelser, regionale samt internationale medier.

Jeg tillader mig i henhold til ovenstående, at søge om at:

- Tilskuddet til Copenhagen Pride for årene 2019– 2020 fastsættes til 1.500.000 kr. om året, som dels skal dække to medarbejders lønninger, dels kontorhold (vi driver, for at holde udgifterne nede, et kontorfællesskab med Homotropolis og Happy Copenhagen), og dels imødegå de voldsomt stigende renholdsudgifter, vi har været pålagt siden 2009, hvor den samlede renholdsudgift er steget fra 7500 kr i 2009 til 131.000 kr i 2018.

Copenhagen Pride er 100 % frivilligt drevet. Det betyder imidlertid, at vi er nået den absolutte grænse for vores formåen inden for den økonomiske ramme, vi har.

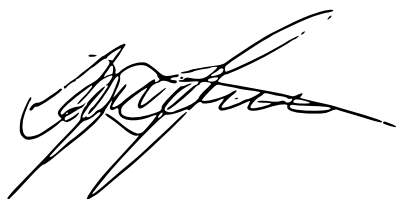
Vi håber på Borgerrepræsentationens og KFUs forståelse for den værdi, vi skaber for København, og dermed for behovet for at styrke vores organisation. Det er fuldstændig nødvendigt for os, hvis vi skal opretholde og meget gerne udbygge vore aktiviteter til gavn for et mere mangfoldigt, tryggere og mere inkluderende København, at vi får mulighed for at ansætte mindst én og gerne to sekretariatsmedarbejdere.

- Det vil betyde, at vi har mulighed for at udbygge vores position i forhold til de øvrige større nordiske Prides: Stockholm, Oslo, Malmö og Göteborg og sikre vores position som Nordeuropas mest inkluderende og mest indflydelsesrige Pridefestival.
- Det vil medvirke til en sikrere hovedstad – iflg. Justitsministeriets offeropgørelse er 20 % af al voldskriminalitet begrundet i offerets seksualitet eller kønsidentitet

COPENHAGEN PRIDE

- Det vil øge vores arbejdsmarkedsindsats – 40% af alle LGBT-personer er iflg. undersøgelser fortsat ikke åbne om sig selv på deres arbejdsplads
- Vi kan øge vores informationsindsatser om regnbuefamilier – iflg. Undersøgelser er 25% af danskerne af den opfattelse, at børn trivselsmæssigt er ringere stillet, når de vokser på med samkønnede forældre.
- Det vil styrke vores outreachprogrammer til skoler og uddannelsesinstitutioner
- Det vil kvalificere vores indsats overfor LGBT-turister og vores arbejde for at tiltrække flere udenlandske LGBT-gæster til København og Greater Copenhagen Region.
- Det vil give os mulighed for yderligere at udbygge vores samarbejde med Malmö Pride, som er det eneste flerårige festivalsamarbejde, som er etableret på tværs af Øresund, og som kulminerer i samarbejdet om Copenhagen 2021 – WorldPride og EuroGames i Region Greater Copenhagen.

Med venlig hilsen



Lars Henriksen

Forperson

Copenhagen Pride



Bilag 1 – Oversigt over kommunalt tilskud til Copenhagen Prides aktiviteter

Arrangementer i 2018	Varighed	Kommunalt tilskud 2018
Winter Pride Week	1 uge	0 kr
Arrangør af Olls (Den internationale organisation for interkønnede) årskonference	3 dage	0 kr
Høring på Christiansborg om interkønnedes forhold og rettigheder	1 dag	0 kr
CPH Pride on Stage (En del af Copenhagen Stage)	2 uger	0 kr
Gaystortion (del af Distortion)	1 dag	0 kr
Deltagelse Aarhus Pride	1 dag	0 kr
Deltagelse Ålborg Pride	1 dag	
Regnbuen på Folkemødet	4 dage	0 kr
MIX Open Air Ørstedsparken	3 dage	0 kr
Malmø Pride	1 uge	0 kr
Copenhagen Pride Week	1 uge	500.000 kr.
Arrangement i forbindelse med Golden Days	1 dag	0 kr
Transgender Day of Remembrance	1 dag	0 kr
Copenhagen Pride Community Christmas (Juleaften for enlige)	1 dag	0 kr
I alt	52 aktivitetsdage	500.000 kr.

Herudover afholdes der 7 frivilligdage, politiske møder, generalforsamling, lavet outreach til skoler og uddannelsesinstitutioner og talt på konferencer og workshops. Copenhagen Pride deltager i generalforsamlinger og i bestyrelsesarbejde i European Pride Organiser's Association og i InterPride. Vi har arrangeret ca. 10 netværksmøder med hhv. andre foreninger i miljøet hhv. barmiljøet, vi er involveret i Axxil Awards og meget mere. Desuden er Copenhagen Pride repræsenteret i en række kommunale og statslige råd og netværk.



Alle disse aktiviteter regnes ikke med i antallet af aktivitetsdage, da der til disse kun regnes arrangementer med et udadvendt fokus og adgang for offentligheden.

Copenhagen Pride har budt på og vundet retten til at arrangere WorldPride i København i 2021.



Bilag 2 - Copenhagen Prides renholdsudgifter til Renhold København fra 2009 – 2016

År	Pris eks moms	% stigning/fald
2009	7,500.00	-
2010	12,000.00	60.00
2011	19,000.00	58.33
2012	32,080.00	68.84
2013	47,765.00	48.89
2014	91,000.00	90.52
2015	122,313,75	34,41
2016	93.505,63	- 23,66

I perioden 2009–2018 har Copenhagen Pride Week anvendt de samme arealer i København.

For 2018 er der indtil videre givet et tilbud fra Renhold København på 130.960 kr. Der er endnu ikke sendt en regning på renhold for 2018, men den forventes at kommer ganske snart. Men holder tilbuddet er der igen tale om en betydelig stigning.

Desuden er vore udgifter til sikkerhed i forbindelse med Copenhagen Pride Week steget betydeligt over årene og andrager nu i omegnen af 250.000 kr årligt.

Budget for Copenhagen Pride 2019 & 2020

	2019	2020
Indtægter		
Kontingenter	1000	1000
Sponsorater	1.300.000	1.500.000
Barindtægter	1.000.000	1.100.000
Billetter/Støttearmbånd	400.000	500.000
Projektstøtte (Kbh's komm.)	1.500.000	1.500.000
andre indtægter	50.000	50.000
Indtægter i alt	4.251.000	4.651.000
Omkostninger		
Foreningen		
lokaleomk.	120.000	122.400
rejser og repræsentation	50.000	30.000
administration	350.000	400.000
lønomkostninger	550.000	560.000
andre personaleomk	50.000	50.000
Foreningen i alt	1.120.000	1.162.400
Internationalt arbejde	40.000	40.000
Copenhagen Pride Week	2.600.000	2.875.000
heraf sikkerhed	-250.000	-300.000
heraf renhold	-150.000	-175.000
Copenhagen Winter Pride Week	100.000	150.000
Øvrige aktiviteter (Se bilag 1)	225.000	250.000
Uforudsete omkostninger (2%)	80.700	89.548
Omkostninger i alt	4.165.000	4.566.948
Resultat	86.000	84.052



FutureX

A N S Ø G N I N G

KULTUR- & FRITIDSUDVALGETS FESTIVALPULJE • 1 OKT 2018

Nyt hands-on tech event skal klæde danskerne på til fremtiden

Ny teknologi rummer både et hav af nye muligheder for den enkelte og for vores samfund. Men der er også masser af udfordringer, der skal håndteres på den bedst mulige måde. Vi kan kun få det bedste ud af teknologien, hvis så mange som muligt bliver inddraget i udviklingen.

Future X har derfor en vision om at give den almindelige borger en indsigt i ny teknologi, sådan at de kan forholde sig aktivt og være med til at påvirke morgendagens teknologiske løsninger.

Danskerne er generelt meget åbne for ny teknologi, men den teknologiske udvikling går så stærkt lige nu, at det kan være svært at følge med og forstå hvad mulighederne og udfordringerne med ny teknologi egentlig er. Mange børn undervises i teknologiforståelse i skolerne i en eller anden grad, men vi mener, der er et behov for at få alle generationer med, så de får en forståelse sammen. Vi mener, at den bedste måde at skabe den forståelse, er igennem fælles oplevelser, hvor teknologien pirrer nysgerrigheden og giver viden på nye kreative måder.

Derfor vil vi skabe en hands-on techevent, hvor Københavns borgere kan prøve, føle, se og lære sig til en bedre forståelse for, hvad nye teknologier kommer til at betyde for vores fremtid.

Future X er en videreudvikling af samarbejdet Copenhagen Maker og CopenX, som i de seneste to år har resulteret i en årlig festival for offentligheden med fokus på teknologi (særligt VR og AR) i tæt samspil med maker-kulturen og dens metoder. Festivalen har begge år været støttet af KFU. Future X er en videreudvikling af det tidligere koncept, i et samarbejde med TAP1 og NextM som er henholdsvis venue og strategisk samarbejdspartner. Med det nye koncept vil vi nå en bredere målgruppe og kunne give deltagerne en endnu mere helhedsorienteret og inspirerende oplevelse.

FORMÅL & BAGGRUND

Med FutureX ønsker vi at afholde Københavns største hands-on techevent og dermed give Københavns borgere mulighed for at få større indsigt i anvendelse af den nyeste teknologi indenfor bl.a. XR. På sigt ønsker vi at skabe en større bevidsthed omkring den teknologiske udvikling, set fra et humanistisk perspektiv, i tæt relation til den internationale techbranche.

I samarbejde med Copenhagen Maker, TAP1 og konferencen NextM, er det formålet at skabe et rum som giver folk mulighed for at afprøve de nyeste teknologier, og deltage i samtaler om anvendelsesmuligheder og potentielle udfordringer. Hensigten er at skabe en oplevelsesplatform, der designes til at facilitere samtale på tværs af alder og varieret kendskab til teknologien. Vi tror at samtalen kan opstå via anvendelse samt afprøvning og dermed skabe øget forståelse på tværs af generationer.

I en tid, hvor den teknologiske udvikling, især indenfor kommunikation og dataindsamling, diskuteres heftigt, ønsker vi ligeledes med FutureX at bygge bro mellem markedet og brugerne og derigennem afmystificere og simplificere de konsekvenser vores digitale adfærd har. Ved at koble et folkeligt ben på marketing- og techkonferencen NextM, er det vores ønske at skabe en øget forståelse og indsigt i markeders brug af den moderne teknologi med henblik på at skabe et mere bevidst og uddannet digitalt samfund.

Baggrund

FutureX er en videreudvikling af samarbejdet Copenhagen Maker og CopenX, som i de seneste to år har resulteret i en årlig festival for offentligheden med fokus på teknologi (særligt XR) i tæt samspil med maker-kulturen og dens metoder. Festivalen har begge år været støttet af KFU. Med videreudviklingen af samarbejdet til FutureX, udvides samarbejdet til at inkludere TAP1 og NextM som henholdsvis venue og strategisk samarbejdspartner.

Det eksisterende samarbejde mellem Copenhagen Maker og CopenX udsprang af et fælles ønske om at eksponere, understøtte og videreudvikle de kreative tech-miljøer i Hovedstaden og med festival-formatet skabe en tilbagevendende platform, der giver deltagere i alle aldre mulighed for at interagere og skabe med de nyeste teknologier. Dette ønske hersker fortsat og vil være grundstenen for samarbejdet omkring FutureX. Ifølge Undervisningsministeriet viser forskning at anvendelses- og praksisorienteret læring skaber øget motivation og faglighed, hvor brugen af teknologi ligeledes øger det faglige udbytte. Dertil har Digitaliseringsstyrelsen med deres digitaliseringsstrategi nedsat et fokusområde for at sikre digitale kompetencer hos børn og unge som en del af den digitale dannelse. Digital dannelse indebærer bl.a. at have evnen til at producere digitalt og skabe digitale produktioner, så man opnår en dybere forståelse for det digitale generelt. (Digitaliseringsstrategi 2016-2020, Initiativ 9.1.). Med andre ord: hands on involvering og skabelse af teknologi er en nødvendighed for de fremtidige generationer, og en nødvendighed vi med FutureX understøtter gennem leg, læring og underholdning i fællesskabet mellem børn og voksne samt producenter og brugere.

Ligeledes skal FutureX afsøge potentialer for samarbejder med øvrige events såsom konferencer med henblik på at skabe større gennemsigtighed mellem marked og forbrugere og dermed skabe et mere uddannet og bevidst digitalt samfund. I et partnerskab med TAP1, vil det være muligt at programlægge FutureX i forbindelse med andre techkonferencer, heriblandt NextM, der gør det muligt at tilbyde prominente oplægsholdere og innovative techvirksomheder, der eksklusivt vil åbne deres viden og produkter op for Københavns borgere. Her hersker der en forventning og forhåbning om at skabe synergi mellem erhverv og kultur og ikke mindst skabe merværdi gennem samproduktion. I partnerskabet med TAP1 og samarbejde med NextM vil det netop være muligt at opnå store besparelser på både produktion og indhold, da begivenhederne rækker ind i hinanden.

AKTIVITETER

På baggrund af ovenstående har vi valgt følgende målsætninger og dermed fokusområder for eventen:

- FutureX skal skabe synergi og merværdi mellem erhverv og kultur indenfor emnet teknologi ved at flere forskellige begivenheder går sammen i samproduktion.
- FutureX skal via underholdning, hands on læring og samtale invitere den almindelige dansker indenfor i den teknologiske udvikling og derigennem styrkere borgeren i et progressivt teknologisk samfund.
- FutureX skal nedbryde den grænse, der eksisterer mellem virksomheder og forbrugere, for at simplificere de konsekvenser den teknologiske anvendelse har for vores daglighed og skabe mere gennemsigtighed.
- FutureX skal eksponere København som europæisk topdestination for internationale techbegivenheder og profilere byen som en ansvarsfuld metropol, der belyser fremtidens teknologiske udfordringer i samspil med borgerne.

For at imødekomme vores formål om at fremvise nye teknologier tilført en samfundsmæssig, demokratisk og etisk dimension og netop understøtte og kvalificere samtalen om, hvilke roller teknologi vil og skal spille i vores samfund og hverdag, vil FutureX designes så den kan favne en bred målgruppe med forskellige niveauer af kendskab og involvering.

Der opbygges et 1500 kvm stort område i et særligt interaktivt format med fokus på hands-on aktiviteter. Området kurateres i samarbejde med samarbejdspartnere og eksperter indenfor de enkelte fokusområder.

Foruden et stort interaktivt område med udstillere, vil FutureX bestå af en lang række aktiviteter såsom talks, workshops og shows, hvor det netop er vigtigt at tilbyde både velkendte navne samt fagligt anerkendt indhold, så vi trækker nye målgrupper ind og faciliterer samtaler på tværs af generationer og ikke mindst mellem teknologisk vidende og uvidende.

Eksempler på indslag i FutureX-programmet:

Samtale med Rasmus Brohave omkring influencers virkemidler og hvorvidt influencers anno 2019 har større indflydelse og magt end de traditionelle medier?

Foredrag med Jakob Stegelmann – den legendariske tv-vært fra Troldspejlet – om bl.a. computerspillets rejse gennem tiderne, ift. den teknologiske udvikling og ikke mindst den samfundsmæssige opfattelse af brugen og konsekvenserne af gaming.

Show med Store Nørd fra DR Ultra. Et liveshow, der på en underholdende og legende facon belyser, hvordan teknologien indgår og ikke mindst påvirker vores dagligdag med et særligt fokus på børn i alderen 7-12 år.

E-sports live match med det verdenskendte danske Counter-Strike hold Astralis med efterfølgende samtale med David Guldager (tv-vært og ekspert i gadgets og teknologi).

Hands on med Artificial Intelligence (AI), hvor gæsterne har mulighed for at udfordre IBM-supercomputeren Watson og afprøve på egen krop, hvornår teknologien overgår mennesket – hvis den altså gør...?

Test: Kan du genneskue AI? Undersøgelse af, hvor menneskelig fremtidens digitale assistenter bliver. Deltagerne får mulighed for at gå ind i et rum, og føre en samtale med en ikke-synlig person, der enten er en skuespiller eller digital assistent. Kan deltagerne afgøre om samtalen har været med en skuespiller eller en digital assistent?

Lav dit første mobilspil - Coding for kids. En to timers workshop for børn og voksne - målrettet børn og forældre sammen. Workshopen afholdes 3 gange lørdag og søndag. Workshops afvikles i samarbejde med Coding Pirates.

Future of Food: Hvad spiser vi i 2030? I et evt. samarbejde med folkene bag eventen MAD Symposium. En samtale om hvad vi spiser og hvordan teknologien påvirker fremtidens madvaner med bl.a. oplæg fra Jinsoo An (CEO af Kokiri Lab, der har udviklet Project Nourished med fokus på at imødekomme fremtidens madmangel vha. VR og AR). Ligeledes vil der være mulighed for at smage på fremtidens mad såsom 3D-printet kød, pulvermad og insekter.

Marketing vs. mennesket: Samtale om, hvordan marketingsbureauer anvender moderne teknologi og især sociale medier i markedsføring og hvilke konsekvenser det har for vores forbrugermønster og ikke mindst trivsel. Foruden samtale om konsekvenser, vil der være introduktioner og oplæg om, hvordan algoritmer virker og hvordan man som almindelig borger kan få større kontrol over, hvad man bliver eksponeret for.

Nordiske Mesterskaber i Fortnite. Vi har ansøgt om tilladelse til at afholde det nordiske mesterskab i E-sport Fortnite, hvor FutureX kan være vært for semifinalerne. De indledende runder afholdes online i ugerne op til eventen, og vil derfor fungere som markedsføring for semifinalerne og dermed FutureX.

Få målt din hjerneaktivitet via neuro science og video caption sammen med psykolog og neuroscientist Alexander Loopera. I et virtuelt rum, bliver gæsterne eksponeret for forskellige scenarier, hvor man er udstyret med elektroder, der kan vise, hvordan ens hjerne reagerer. Er du mest tiltrukket af mænd eller kvinder, lysthårede eller mørkhårede? Hvordan reagerer din hjerne på konfliktefyldte situationer og kan du bedst lide duften af nybagt kage eller friskbrygget kaffe? Få svaret på FutureX, hvis du altså tør at blive tankeløst?

Paneldebat på den store scene: Hvad kan jeg blive i 2030 - hvilke discipliner og kompetencer efterspørges der i fremtiden? En samtale om hvilke discipliner og kompetencer der efterspørges i 2030 set i lyset af den teknologiske udvikling og ankomsten af AI og robotter. Debatten er baseret på en tidligere afholdt samtale på CopenX i 2018 med et panel bestående af Ida Auken (Det Radikale Venstre), Christine Sørensen (Kommunikations og Public Affairs Manager i Google Danmark) og Bo Grave (Chef for digital udvikling i Rambøll).

Foruden et spækket program, vil FutureX indeholde forskellige oplevelsesområder, hvor der bl.a. planlægges et 80 kvm stort areal, der præsenterer Fremtidens Hus med de IOT-løsninger, der bliver tilgængelige i de kommende år. Og så vil der selvfølgelig være et stort udbud af Virtual og Argumented Reality-projekter, hvor gæsterne kan afprøve alt lige fra multiplayer games til simulation af at flyve et jægerfly.

Hands on involvering og skabelse af teknologi er en nødvendighed for de fremtidige generationer, og en nødvendighed vi med FutureX understøtter gennem leg, læring og underholdning i fællesskabet mellem børn og voksne samt producenter og brugere.



MÅLGRUPPE

Det hidtidige samarbejde mellem CopenX og Copenhagen Maker har indtaget en position som særligt borgerrettede kulturtilbud, med en unik bredde og mangfoldighed i publikumssammensætning. Denne position ønskes fortsat fastholdt fremadrettet som er helt centralt for vores fælles formål.

Som ovenstående eksempler på aktiviteter indikerer, henvender FutureX sig netop til en meget bred målgruppe, men hvor vi især fokuserer på familier med børn i alderen 7-18 år, da vi ser det essentielt at der bygges bro mellem den gamle og nye generation ift. den teknologiske og digitale udvikling. Ligeledes er der et skærpet fokus på at udvide målgruppen, så vi også henvender os til de mindre involverede og tech-interesserede. Dette gøres bl.a. via de populære indslag i programmet, hvor vi tilbyder en bred referenceramme til målgruppen – noget de kan relatere til og har en interesse i at opleve, for derigennem at trække dem ind i FutureXs univers og oplyse gennem leg og afprøvning. Derved gøres det ukendte og komplekse vedkommende, og forhåbentlig er man blevet lidt klogere og bevidst om den verden vi befinder os i.

Sekundært fokuseres der på uddannelsesinstitutioner, herunder folkeskole, gymnasier og universiteter, da FutureX har et udforskende og debatterende udtryk, der appellerer til undervisningssektoren og især elever og studerende. Her vil vi invitere folkeskoler og gymnasieklasser ind som særlige grupper til en rabatteret pris, hvor de har mulighed for at interagere med FutureXs mange udstillere og aktiviteter. Her vil en støtte fra Københavns Kommune gøre det muligt at tilbyde alle skoler og uddannelsesinstitutioner i Københavns Kommune gratis adgang.

TIDSPLAN

FutureX løber over 3 dage, fra d. 3. – 5. maj 2019 og foregår i TAP1 på Amager i København.

FutureX afvikles i forlængelse af anden techfokuseret event med afvikling fra d. 30. april – 1. maj (der er på nuværende dialog med 2 mulige events). Herefter omstilles TAP1 til FutureX i 3 dage, hvorefter den internationale marketing- og techkonference NextM overtager TAP1 og afvikles fra d. 7. - 8. maj.

I programlægningen af techkonferencerne og FutureX, er det muligt at forlænge bl.a. ophold af speakere og udstillere, der så har mulighed for at være en del af FutureX for en lille omkostning i modsætning til, hvis FutureX blev afviklet selvstændigt på andet tidspunkt af året. Dertil åbner samarbejdet op for et stort kommercielt netværk, hvor der er mulighed for at sikre indtjening via kommercielle partnerskaber og optimalt salg af stande. Ligeledes gør programlægningen at produktionsomkostninger til TAP1 kan nedskrives væsentligt grundet storproduktionsfordele. Se evt. vedlagte budgetbilag for detaljer.

Oversigt over tidsplan 2019:

30. april – 1. maj:	Afvikling af techfokuseret event (i dialog med 2 mulige kandidater)
2. maj:	Omstilling fra techevent til FutureX
3. – 5. maj:	Afvikling af FutureX
6. maj:	Omstilling fra FutureX til NextM
7. – 8. maj:	Afvikling af NextM
8. – 9. maj:	Afvikling af CopenX Konference som forlængelse af NextM

D
O
R

IS IT REAL
| ENOUGH?

Foruden et stort interaktivt område, vil FutureX bestå af en lang række aktiviteter, hvor det netop er vigtigt at tilbyde både velkendte navne samt fagligt anerkendt indhold, så vi trækker nye målgrupper ind og faciliterer samtaler på tværs af generationer og ikke mindst mellem teknologisk vidende og uvidende.



RESULTATER & SUCCES KRITERIER

Samarbejde

FutureX har allerede resulteret i en stærk relation mellem Copenhagen Maker og CopenX, i form af to succesfulde samarbejder i henholdsvis 2016 og 2017. Denne relation vil gennem videreudvikling til FutureX styrkes markant i kraft af partnerudvidelsen med TAP1 og NextM. Både vi og vore partnere forventer at denne relation vil resultere i flere samarbejder i årene der kommer med særligt fokus på synergi mellem erhverv og kultur og ikke mindst optimal udnyttelse af ressourcer gennem samproduktion og storproduktionsfordele.

Der vil i forbindelse med projektet blive udarbejdet og eksekveret planer for samarbejdet, herunder organiseringsform, daglig organisering og optimalt kommandosystem samt beslutningsgrundlag, der resulterer i en afsluttende evalueringsrapport med fremadrettede anbefalinger til det videre arbejde med at lave events, der bunder i samproduktion på tværs af begivenheder. Vi tror på, at konstellationen foruden rettidig formidling af København som europæisk topdestination for verdens techkonferencer og events, desuden kan danne skole og således tjene som inspiration for lignende synergiskabende begivenheder i Danmark.

Øget kendskab

Gennem tidligere beskrevet aktiviteter, er det forventningen af FutureXs publikum opnår forøget kendskab til anvendelse af moderne teknologi og i særdeleshed Virtual og Argumented Reality. Det er vores forventning at min. 70 % af festivalens gæster efterfølgende har opnået en forståelse og indsigt i XR-teknologien som de ikke havde før de besøgte FutureX.

Det er målsætningen af 40-60 % af hele programmet skal bestå af hands on baserede aktiviteter. Dertil kurateres programmet med et højt fagligt indhold i samarbejde med bl.a. NextM i samspil med populære og folkelige indslag, der vil appellere til en bred målgruppe og derigennem øge et generelt kendskab til teknologien hos borgere i København og omegn. Her forventes det at FutureX udvider det eksisterende publikum fra samarbejdet med Copenhagen Maker med op til 50 %.

Mediedækning af FutureX

FutureX er i dialog med et større dansk mediehus om en mediepartneraftale som betyder, at FutureX bliver dækket med både udsendelser og digitale artikler før og under selve eventen. Her forventer vi, at der som en del af mediepartneraftalen bliver sendt op til 7 indslag om FutureX. Mediepartneraftalen med et større nationalt medie betyder, at FutureX kommer ud til et meget bredt publikum med god mulighed for eksponering overfor målgruppen.

Foruden den nationale brede dækning, vil vi fortsætte vores eksisterende samarbejde med internationale medier inden for branchen såsom vrfocus.com og vrtodaymagazine.com, der er to internationale nyhedssite, der samler den internationale VR- og AR-scene og udbreder kendskabet til de nyeste teknologier. Det forventes at der vil være daglige nyheder under selve eventen og løbende indslag i perioden op til afvikling.

Dertil har CopenX en tidligere dokumenteret dækning i en bred vifte af medier såsom Politiken, Berlingske, dr.dk, Jyllands-Posten, The Copenhagen Post og radioprogrammet P1, hvor der forventes en fortsat omtale og dækning i forbindelse med FutureX.

Ligeledes vil samarbejdet med NextM betyde en yderligere eksponering i forbindelse med pressedækning af Nordens største marketing- og techkonference, hvor FutureX netop vil være en del af den fælles fortælling.

Overordnet effekt i tal:

- 5000 deltagere
- 50 frivillige aktiveres i forbindelse med eventperioden
- 60 aktiviteter, herunder 15 internationale aktiviteter
- 25 speakere (internationale og nationale)
- Samarbejde med minimum 3 nationale universiteter (dialog med de tekniske universiteter)
- 30 folkeskoleklasser (primært mellemtrin) involveres i forbindelse med eventen

- 50 artikler i nationale medier (trykte og digitale)
- 5-10 indslag på tv-medier (bl.a. i form af medieaftale)
- 10 podcast indslag.
- 15 artikler i internationale medier (trykte og digitale)
- 40 omtaler i nyhedsbreve og eksterne sociale medie-plattorme
- 500.000 eksponeringer på Facebook
- 5000 engagements på Instagram
- 10.000 eksponeringer på Twitter
- 30.000 besøg på event-website

*Vi tror på, at
konstellationen foruden
rettidig formidling af
København, som europæisk
topdestination for verdens
techkonferencer og
events, desuden kan
danne skole og således
tjene som inspiration for
lignende synergiskabende
begivenheder i Danmark.*



ORGANISATION & SAMARBEJDE

CopenX og TAP1 er initiativtagere og ejere af FutureX, hvor selve omdrejningspunktet for arbejdet med at sikre anvendelsesorienteret læring og synergi til techbranchen, sker i et tæt samarbejde med Copenhagen Maker og NextM. Projektet forvaltes i daglig drift af CopenX.

CopenX

CopenX står bag Nordens største konference indenfor VR/AR under samme titel. Konferencen har eksisteret siden 2016, hvor den ligeledes var den første af sin slags i Norden. Konferencen er koncentreret omkring et særligt fokus på eksisterende og fremtidige former for teknologi, herunder primært brug af Virtual, Augmented og Mixed Reality, hvor der har vist sig en stor interesse for emnet. CopenX har oplevet en gennemsnitlig stigning af deltagere på ca 50 % for hvert år med et samlet deltagerantal på 2600 i 2018. Heraf er næsten halvdelen professionelle aktører med prominente navne som Sasha Samochina - Immersive Visualization Producer hos NASA Jet Propulsion, Chris Bobotis - Director of Immersive, Adobe Systems Inc. og Dr. Shafi Ahmed - Ass. Dean ved London Medical School. CopenX har gennem udvikling af innovative oplevelsesformater og koncepter skabt samtaler om, hvordan teknologien ændrer nutiden og fremtiden ud fra et værdiskabende og menneskeligt perspektiv. Via både oplevelser, konferencer og rådgivning for erhvervslivet samt den offentlige sektor arbejder CopenX for at inspirere, påvirke og facilitere samtalen om den teknologiske udvikling og anvendelsen deraf. CopenX har tidligere leveret opgaver for Techfestival og CPH:DOX i form af kuratering af alt indhold vedrørende Virtual, Augmented og Mixed Reality. Dertil samarbejder CopenX med en lang række europæiske VR og AR-aktører i at styrke kendskabet til teknologien og samarbejdet på tværs af grænser.

TAP1

TAP1 er Københavns nye oplevelsesvenue, beliggende i den tidligere spritfabrik på Amager. Huset har gennemgået en totalrenovering med stor respekt for historie og arkitektur og kan i dag rumme op til 6.500 gæster. TAP1 var tidligere en del af Carlsberg Byen, men blev grundet nedrivning flyttet til spritfabrikken på Amager i 2016. Trods flytning har TAP1 bibeholdt den samme organisation og har med baggrunden fra det succesfulde venue på Vesterbro skabt solide forudsætninger for at videreføre et kompetent hus på Amager. TAP1 arbejder for at give København store, anderledes og unikke begivenheder, hvor initiativet bag FutureX netop er opstået som et ønske om at udvikle den traditionelle konference-form til at komme flere til gode – både ift. produktion, men i særdeleshed også for Københavns borgere.

Copenhagen Maker

Maker er en non-profit forening, hvis formål er at dyrke, udvikle og formidle viden, teknologi og metoder fra maker-kulturen gennem hands-on aktiviteter, samt vidensprojekter der tager udgangspunkt i teknologiske trends og strømninger indenfor forskellige interessefeltter. Maker støtter aktivt tiltag og aktiviteter i danske og europæiske maker-miljøer, arbejder for at udbrede maker-bevægelsens innovative praksis, samt udfolder og tester dem på tværs af professioner, interesser og sektorer. Maker står bag Copenhagen Maker Festival, der er et Maker Faire i København. Med missionen at præsentere trends og innovation indenfor teknologi, håndværk og design har festivalen engageret et mangfoldigt publikum i fejringen af opfindelser, teknologisk skabertrang og maker-kultur siden 2016, og inspireret sine deltagere i alle aldre til at opdage den verden der omgiver os, i samarbejde med maker-miljøet og ikke mindst CopenX.

ØKONOMI

NextM

NextM er en af de største marketing og tech-events i Norden og arrangeres af GroupM, der er Danmarks største mediabureaugruppe bestående af nogle af landets dygtigste medie-, kommunikations- og marketingspecialister, der arbejder for at bidrage aktivt til udviklingen af mediepartnerskaber samt nye digitale, sociale og databaserede kommunikationsplatforme. NextM er en konference, der fokuserer særligt på den nyeste teknologi indenfor bl.a. kreativitet og tilbyder et rum, der giver mulighed for at tænke tanker, som rækker ud over den nutidens dagligdag og sigter mod vores virkelighed om 3-5 år.

Se vedlagte hensigtserklæringer for uddybning af samarbejdspartneres, deres rolle samt bidrag til projektet FutureX.

Foruden ovenstående partnere, vil projektet involvere omkring 50 frivillige fra primært uddannelsesinstitutioner og relaterende foreninger (e-sport, gaming, spil samt filmforeninger og fællesskaber).

FutureXs samlede budget er bygget op omkring planlægning og afvikling af FutureX, som samlet set vurderes at beløbe sig til ca. 3,1 mio. kr. og som dækker følgende hovedudgiftsposter:

- Sekretariat	873.474 kr.
- Design og markedsføring	190.000 kr.
- Markedsføring og produktion	2.078.526 kr.

Ud af det samlede budget forventes egenfinansieringen at være på 1.392.000 kr. fordelt på kontant egenfinansiering fra partnerskabet til en samlet værdi af 700.000 kr. og forventede billetindtægter samt salg af mad og drikke på i alt 692.000 kr. Dertil forventes salg af stande samt kommercielle partnerskaber til en samlet værdi af 600.000 kr.

Det samlede finansieringsbehov er således 1,15 mio. kr., hvoraf 750.000 kr. ansøges hos Københavns Kommune under Kultur- og Fritidsudvalgets Festivalpulje pr. 1. oktober 2018. De resterende 400.000 kr. forventes ansøgt hos henholdsvis Det Danske Filminstitut og Tuborgfondet i efteråret 2018.

Der henvises til vedhæftede budget- og finansieringsplan for yderligere specifikationer i forhold til ovenstående hovedudgiftsposter. Alle beløb er eks. moms og CopenX er fuldt momsregistreret.

CopenX har tidligere modtaget støtte fra Kultur og Fritidsudvalgets Festivalpulje. Se oversigt nedenfor:

- 2017: 500.000 kr. til projektet Copenhagen Maker og CopenX. (Samlet ansøgning, hvor CopenX modtog 50 % af bevillingen)
- 2018: 300.000 kr. til projektet Copenhagen Maker og CopenX. (Samlet ansøgning, hvor CopenX modtog 50 % af bevillingen)



Denne relation vil resultere i flere samarbejder i årene der kommer med særligt fokus på synergi mellem erhverv og kultur og ikke mindst optimal udnyttelse af ressourcer gennem samproduktion og storproduktionsfordele.

KONTAKT

Producent

Therkel Sand

E-mail:

therkel@copenx.com

Arbejdstelefon:

+45 6130 05 90

Mere info:

www.copenx.com


Producent Therkel Sand

Telefon: 61300590

Mail: therkel@copenx.com

Projektleder Maria Jeppesen

Telefon: 22999345

Mail: maria@copenx.com

Event: FutureX (arbejdstitel)

Periode: 3. - 5. maj 2019

Venue: TAP1

Gæster: 5000 pax

Budgettet er eks. moms. CopenX er fuldt momsregistreret

FUNKTION	NAVN	Antal	Pgm/Dage		Pris	I alt	Bemærkninger
INDTÆGTER							
Støttemidler							
Københavns Kommune (KFU)	Festivalpulje	1	1		750.000	750.000	
DFI Spilordningen	Spilfremme	1	1		100.000	100.000	
Tuborgfondet		1	1		300.000	300.000	
Total finansiering (støttemidler)						1.150.000	
Sponsorer							
Kommercielle partnerskaber		1	1		400.000	400.000	indtjening via samproduktion
Standpladser		1	1		200.000	200.000	indtjening via samproduktion
Totalt sponsorer						600.000	
Billetsalg							
				Udsalgspris + gebyr			
Voksenbilletter		1200	1		175,0	140	168.000
Studerende billetter		800	1		100,0	80	64.000
Børnebilletter		400	1		50,0	40	16.000
Familiebilletter	Baseret på 4 pers. pr. billet	500	1		550,0	440	220.000
Skolegrupper (folkeskole, gymnasier)	Baseret på 20 pers. pr. billet	20	1		850,0	680	13.600
Grupper (Universitet)	Baseret på 20 pers. pr. billet	10	1		1300,0	1.040	10.400
Total billetsalg (samlet)						492.000	
Andre indtægter							
Egenfinansiering		1	1		250.000	250.000	
TAP1 Live		1	1		450.000	450.000	
Salg mad og drikke		1	1		200.000	200.000	Kickback fra madboder og salg af drikkevarer
Total andre indtægter						900.000	
TOTAL INDTÆGTER						3.142.000	
UDGIFTER							
Sekretariat							
Producent	Therkel Sand	1	1		3,0	55.000	165.000
Projektleder	Maria Jeppesen	1	1		6,0	37.000	222.000
Kurator og Kommunikation	Marie Høst	1	1		3,5	32.000	112.000
Projektassistent		1	1		4,0	25.000	100.000
Projektudvikling og salgsarbejde		1	1		3,5	30.000	105.000
Sociale omkostninger	12,6%	1	1			75.474	75.474
Kontorhold (inkl. Leje, telefon, it og internet)		1	1			75.000	75.000
Administrative udgifter (møder, kontormaterialer m.m.)		1	1			19.000	19.000
Design og markedsføring							
Grafik		1	1			25.000	25.000
Tryk		1	1			60.000	60.000
Annoncering/promovering		1	1			80.000	80.000
Kampagneudvikling og dataindsamling		1	1			25.000	25.000
Produktion							
Produktionshold		1	1			100.000	100.000
Lokaleleje		1	1			355.500	355.500
Indretning		1	1			150.000	150.000
Teknik og teknisk assistance		1	1			778.750	778.750
Transport og overnatning		1	1			75.000	75.000
Indholdsproduktion	Kulturelt indhold	1	1			100.000	100.000
Speakerhonorar	Fagligt indhold	1	1			100.000	100.000
Forplejning	Frivillige/crew	50	5			170	42.549
El, vand, varme		1	1			20.432	20.432
Rengøring	inkl. Servicevagt, toiletartikler	1	1			67.170	67.170
Renovation		1	1			10.450	10.450
Sikkerheds/brandvagter (kl. 07-22)	inkl. 1 opbygningsdag	1	1			25.500	25.500
Oprydning og nulstilling (personale)	4 pers á 8 timer	1	1			15.000	15.000
Garderobe		1	1			15.000	15.000
Wi Fi venue (afvikling)		1	1			5.000	5.000
Finansielle udgifter							
Forsikring		0,1%	1	1		29.238	29.238
Revision		1	1			40.000	40.000
Diverse							
Udforudsete udgifter		5%	1	1		148.937	148.937
TOTAL UDGIFTER						3.142.000	
BALANCE						0	

København 1. oktober 2018

Interessetilkendegivelse vedr. "FutureX" (arbejdstitel)

TAP1 er Københavns nye oplevelsesvenue, beliggende i den tidligere spritfabrik på Amager. Huset har gennemgået en totalrenovering med stor respekt for historie og arkitektur og kan i dag rumme op til 6.500 gæster. TAP1 arbejder for at give København store, anderledes og unikke begivenheder og har med en baggrund som succesfuldt venue i Carlsberg Byen frem til 2016 skabt de bedste forudsætninger for at sikre et fleksibelt og kompetent hus på Amager. Organisationens bagvedførelsen af TAP1 på Amager er den samme siden 2009 og har med over 15 års erfaring indenfor eventproduktion evnerne til drive et succesfuldt og driftssikker venue midt i den fantastiske amagergensiske natur.

FutureX er interessant for TAP1, da projektet skaber et unikt og sjældent event, hvor der bygges bro mellem branche og borgere. Ved at koble et folkeligt event på brancheorienterede konferencer og messer smelter videnskab, erhverv og underholdning sammen og en langt større del af befolkningen får udbytte af begivenhederne. Dermed er FutureX interessant for TAP1, da det er en unik mulighed for at udnytte vores venue optimalt i et samarbejde, hvor samproduktionen betyder væsentlige besparelser og effektiv udnyttelse af husets ressourcer. Dette vil give TAP1 et indgående kendskab til mulighederne indenfor samproduktion og strategisk programlægning af kalenderens aktiviteter fremadrettet og derigennem styrke organisationen bag med henblik på fremtidige innovative samproduktioner.

CopenX og TAP1 er initiativtagere og ejere af FutureX, hvor selve omdrejningspunktet for arbejdet med at sikre anvendelsesorienteret læring og synergi til techbranchen, sker i tæt samarbejde med bl.a. Copenhagen Maker og NextM. Der er på nuværende tidspunkt dialog med øvrige konferencer og tiltag der beskæftiger dig med formidling af teknologi.

I et partnerskab med CopenX støtter TAP1 op om FutureX ved at sammenlægge en stor del af produktionsomkostningerne med andre produktioner før og efter eventen og dermed yde en rabatteret pris for bl.a. leje og teknik. Hertil indgår TAP1 som sparringspartner under hele tilblivelsen af projektet for at sikre den mest optimale produktion og afvikling.

På baggrund af ovenstående giver jeg FutureX mine varmeste anbefalinger.

Venlig hilsen



Laust Christian Holm Poulsen

TAP1

C: + 45 26 15 14 15

P: + 45 31 49 49 48

M: lcp@tap1.dk

W: www.tap1.dk

Raffinaderivej 10, 2300 Copenhagen S

INTERESSETILKENDEGIVELSE VEDR. "FutureX" (ARBEJDSTITEL)

DATO: 26. SEPTEMBER 2018

Kontakt

Mikkel Hagedorn
mikkel.hagedorn@groupm.com
M +45 3166 7341

Information

www.nextm.io

HVAD ER NEXTM?

NextM er en af de største marketing og tech-events i Norden og arrangeres af GroupM, der er Danmarks største mediabureau-gruppe bestående af nogle af landets dygtigste medie-, kommunikations- og marketingspecialister, der arbejder for at bidrage aktivt til udviklingen af mediepartnerskaber samt nye digitale, sociale og databaserede kommunikationsplatforme. NextM er en konference, der fokuserer særligt på den nyeste teknologi indenfor bl.a. kreativitet og tilbyder et rum, der giver mulighed for at tænke tanker, som rækker ud over den nutidens dagligdag og sigter mod vores virkelighed om 3-5 år.



HVORFOR FutureX?

GroupM finder FutureX interessant, da projektet inviterer offentligheden og nye målgrupper indenfor i teknologiens verden og understøtter den samhørighed vi gerne ser mellem teknologi og mennesker.

Med FutureX har vi mulighed for at møde og indgå dialog med slutbrugerne, som er til stor værdi for ikke kun os som GroupM, men hele samfundet, for at kunne forstå konsekvenserne for den teknologiske udvikling og hvordan vi anvender den i en marketing og forretningsmæssig sammenhæng.

Vi ser et stort potentiale og ikke mindst behov for FutureX for både markedet og borgerne, så dynamikkerne blive mere gennemsigtige og vi derigennem er med til at styrke vores samfund i en progressiv teknologisk verden.

GroupM ser følgende udbytte ved realisering af FutureX: øget awareness blandt slutbrugere og borgere omkring anvendelse af teknologien, styrket profil af København som en innovativ teknologisk metropol og udvidet spredning af teknologiens muligheder indenfor kommunikation.

Hos GroupM jagter vi udvikling, så vi i sidste ende formår at levere de bedste budskaber mest præcist. Gennem FutureX opnår vi en større kontaktflade med modtageren af vores budskaber og opnår derved en større forståelse og ikke mindst et fællesskab med dem vi taler til.

GroupM støtter op om FutureX ved at inkludere FutureX som en forlængelse af NextM og dermed opnå stor synergi til den faglighed der eksisterer på konferencen og mulighed for samproduktion (fx omkring booking af speakere, produktion, indhold m.m.) Dertil bidrager GroupM med et stort netværk til partnere, der har stor interesse i at indgå kommercielle partnerskaber omkring FutureX og derigennem bidrage med finansiering til projektet.

På baggrund af ovenstående giver jeg FutureX mine varmeste anbefalinger.

Med venlig hilsen

Mikkel Hagedorn

Mikkel Hagedorn
Head of Innovation, GroupM Nordic



► **Til hvem det måtte vedrøre**

København 30. september 2018

Interessetilkendegivelse vedr. "FutureX (arbejdstitel)"

Maker er en non-profit forening hvis formål er at dyrke, udvikle og formidle viden, teknologi og metoder fra maker-kulturen gennem hands-on aktiviteter, samt vidensprojekter der tager udgangspunkt i teknologiske trends og strømninger indenfor forskellige interessefelter. Vi støtter aktivt tiltag og aktiviteter i danske og europæiske maker-miljøer, arbejder for at udbrede maker-bevægelsens innovative praksis, samt udfolder og tester dem på tværs af professioner, interesser og sektorer. Maker står bag Copenhagen Maker Festival, der er et Maker Faire i København. Med missionen at præsentere trends og innovation indenfor teknologi, håndværk og design har festivalen engageret et mangfoldigt publikum i fejringen af opfindelser, teknologisk skabertrang og maker-kultur siden 2016, og inspireret sine deltagere i alle aldre til at opdage den verden der omgiver os, i samarbejde med maker-miljøet og ikke mindst CopenX.

På baggrund af 2 års succesfuldt samarbejde med CopenX, bakker Maker op om en udvikling af det hidtidige samarbejde i form af projektet FutureX. Vi finder projektet interessant og ikke mindst relevant for vores arbejde, da det tilbyder en platform, hvor både borgere og virksomheder kan afprøve teknologien på egen krop og ikke mindst være skabere af den selv. FutureX åbner maker-kulturen op for endnu flere målgrupper og danner en væsentlig synergi mellem borgere og virksomheder, så der opstår en større forståelse for sammenhængen og ikke mindst mulighederne for skabelsen af teknologi. Maker arbejder for at flere får kompetencer og indsigt i at skabe selv – fra helt små projekter til de helt store – og med FutureX åbnes der op for at den almindelige dansker kan blive lidt mere fortrolig med teknologien og skabelsesprocessen bag, i et tæt fællesskab med de professionelle aktører.

Hos Maker ser vi følgende udbytte ved realiseringen af FutureX: udvidelse af maker-kulturen til flere målgrupper og styrket netværk til den teknologiske branche på både internationalt og nationalt niveau, større forståelse blandt borgere omkring den teknologiske udvikling og dens effekt på deres dagligdag og på længere sigt et styrket samfund, der er mere robust i en digital verden, da vi gennem hands-on aktiviteter styrker den digitale dannelse.

Maker ønsker igen at indgå i samarbejde med CopenX i 2019 omkring projektet FutureX, hvor vi bl.a. bidrager med hands on-aktiviteter og med-kuratering af program, så der opnås et interaktivt event, hvor gæsterne har de optimale muligheder for at afprøve og skabe teknologien. Maker indgår ligeledes som sparringspartner i projektet og bidrager med netværk.

På baggrund af ovenstående giver jeg FutureX mine varmeste anbefalinger.

Med venlig hilsen

Stine Broen Christensen, festivalleder Copenhagen Maker Festival

Ansøger

Wonder studio / European larp federation

Kontaktperson

Navn: Sebastian Böiken
Hjemmeside: www.sunfall.dk

Projekttitel og tidsplan

Projekttitel: Fantastic Copenhagen

Startdato: 01/11 2018

Slutdato: 01/5 2019

Festivals dato: 18/4 - 21/4 2019

Festivals location: Kalvebod fælled, vestamager

Økonomi

Samlet projektsum: 500.000 kr.

Ansøgt beløb, InitiativStøtten: 200.000 kr.

Resumé

Vores forening har i 8 år internationalt arrangeret oplevelsesdesigns baseret festivaler for mange tusinde mennesker. Samt har vi i vores arbejde med unge opbygget en stor erfaring med omkring uformel læring gennem leg. Vi bruger leg og kreative events til at skabe debat på borgerniveau.

Med disse erfaringer vil vi udvide vores spektrum til også at arbejde med festivaler inden for det nørdede kulturliv. Vi vil lave en fantasy festival, en sammenslutning mellem

- Vi ønsker at aktivere flere unge til at opsøge, opleve, formidle og bidrage til den fælles materielle såvel som immaterielle nordisk kulturarv. Lige fra formidling af arkæologiske fund til menneskelige fortællinger. Vi vil bidrage til at skabe flere konstruktive kultur møder med afsæt i kulturel dialog og mangfoldighed og et bredt spænd af kunst- og kultur aktiviteter med afsæt i den nørdede ungdomskultur. Vores mål er gennem vores fælles historie, at skabe en inkluderende platform for unge i, og omkring de nørde kulturmiljøer. Projektet skal arbejde med hovedtemaerne, klassisk musik festival og Rollespil/ cosplay.
- Aktiviteter med udgangspunkt i at etablere et stærkt community, der bygger fælles grobund for en nordisk kultur formidlingsplatform. Vi skal arbejder med emner som inklusion i communities, LGBT, Social sikkerhed til større events, Feminisme, Sexsime under kultur forsamlinger. Aktiviteterne er designet til at virke som aktivator til at skabe nye kreative kræfter i organisationen, der skal være med til at påvirke og forme projektet. Det er for at vi ikke kun udnytter de etablerede kræfter vi trækker med over fra rollespil, men også kigger på at vokse foreningen og de aktive medlemmer der i.
- Vi forventer at projektet vil munde ud i tre større målbare enheder:
 - o En serie af events, der med samme formål og format strækker sig over de næste 10 år.
 - o En voksende organisation, vores mål er at vokse vores fællesskab med nye unge og kreative kræfter. Vigtigt element i at skabe det meningsfulde

- fællesskaber at indtænke hvordan det overlever generationsskifte og kan vokser til at gavne flest.
- o Et community af gæster der år efter år lære og møder ligesindet, i et nørdet frit forum.

Målsætninger og succeskriterier

At skabe et fællesskab på 200 frivillige der sammen etablerer et arrangement der bliver besøgt af over 2000 gæster. Udover kvantitative målsætninger, er det indholdsmæssige lige så vigtigt. Vores vision er at vi med de 200 mennesker, kan opkvalificere, nyskabe og etablere mennesker der har et sammenhold udover at være i projektet sammen. Vi håber på at kunne involvere dem i kulturskabelse, udover vores projekt. Det er meningen at de skal gå videre, og skabe mere.

Nyhedsværdi og udvikling

Vi vil inddrage unge mennesker, der normalt ikke har været involveret i fantasy- og nørdkulturen i Hovedstadsregionen. Vores formål er at formidle og arbejde med informationen herom på en ny og interessant måde. Det gør at den Københavnske fantasy- og nørdkultur bliver let tilgængelig for andre unge, end dem der hovedsageligt interesserer sig for rollespil og re-enactment. Selvom vi i danmark er førende inden for rollespil, reenactment og nørdkultur. Så er det nyt i danmark at arbejde med fantasy- og nørdkultur målrettet nogle, som ikke naturligt interesserer sig for det på så stor og international skala.

For at skabe lokal involvering har vi indgået et samarbejde med landsforeningen Bifrost, som er paraplyorganisationen for rollespil, cosplay og reenactment i danmark. De vil sætte os i kontakt med foreninger der vil indgå i projektets afvikling.

For at styrke den internationale profil har vi også indgået et samarbejde med Hyperion som er landsforeningen i Norge for nørd og popkultur. De vil organisere deltagelse og kommunikation i Norge.

Evaluering og afrapportering

Måde vi skaber varig værdi er gennem fokus på intern oplæring. Vi oplære og involvere nye unge mennesker. Det vil ske gennem arbejds blokke og møder, hvor erfaring bliver opsamlet og dokumenteret.

Derudover vil vi dokumentere processen gennem video, skriftlig og billedlig form. Der bliver udarbejdet et dokument til sidst i processen til intern og ekstern brug af opsamlede viden.

Aktivitetens formål

En kultur festival i københavn hvor gæster deltager under de overordnede emner, fantasi, åbenhed og inklusion. Det en blanding af cosplay, rollespil og et musikevent Det er vores forhåbning at skabe et forum hvor de alternative sub kulturer i danmark kan mødes og samles om en fornøjelighed aktivitet vidensdele, og skabe mere sammen.

Aktiviteten, konkret

I vores gruppe besidder vi en masse know how om at lave rollespils festivaler, og bruge det

som lærings grundlag for samfunds engagement. Det skal vi gennem workshops, arbejds blokke og møder omformulere til en kultur / musikfestival.

Derudover vil vi lave workshops hvor vi involvere de fremtidige gæster, hvor vi snakker om konceptet, at det ikke er en normal musikfestival men en blanding mellem cosplay og musik festival. Hvor deltagerne skal forstå retningslinjer, det bagvedliggende værdisæt om nørdkultur samt vores metode for at skabe debat på borgerniveau.

Mange unge i dag har en stærkt afsæt i popkulturen omkring videospil, og andre nørdet områder. Dog stopper det oftest ved de passive underholdnings medier, og de når ikke de sociale aktiviteter, der i sidste ende ville inkludere dem i et større meningsfuldt fællesskab.

Et kulturmøde med afsæt i kulturel dialog omkring den skandinaviske nørdkultur, ville danne rammer om et kulturmøde der vil munde ud i vidensdeling samt formidling af menneskelige fortællinger. For i sidste ende at blive et meningsfuld fællesskab at blive en del af.

Det er vigtigt at sjov og leg er et grundelement i projektet, samt at det er de nørdede fritidsinteresse grupper der bliver repræsenteret gennem dette kulturmøde, det er et stor sommer møde med afsæt i den nørdede kulturi.

Vores vision er at skabe et forum hvor i der gennem kreativ brugerstyring kan skabes ny materiel samt immateriel kultur sammen. Vores forhåbning er at kunne formidle ny viden mellem mennesker, det vil vi opnå ved at involvere to segmenter af deltagere.

- Et videnstungt segment der eksistere i rolle- og video spil, cosplay, reenactor og figurspils miljøet, som bruger deres fritid på at opsætte alt fra vikingemarkeder og tematiserede events. De besidder stor knowhow omkring historieformidling, historie mæssig håndværk og en udstyrs base der afspejler vikingetiden.
- Derudover vil vi involvere mennesker der har interesse i nørd pop kulturen, for gennem kulturmøde at skabe netværk mellem de videnstunge og de interesseret. Sådan formår vi at skabe bro, mellem to grupper der bevæger sig inden for samme interesseområde, men er separeret.

Vi vil skabe et samvirke mellem cosplay, musik og maker kulturen der giver mulighed for kreativ udfoldelse. Vi vil skabe et forum hvor vi kan vidensdele under sjove rammer. En tematiseret maker festival om skandinavisk nørd kultur i København.

Det ligger os meget på sinde at skabe trygge og inkluderende rammer når vi laver arrangementer generelt. Denne kultur vil vi tage med os fra vores ophav som rollespillere. Den inkludere et normsæt og aktiviteter der underbygger et sikkerhedsnet for vores deltagere, hvor de både kan søge tryghed hos frivillige hvis opgave er kunne lytte til deltagernes problemer.

Der ligger en stor process i at uddanne og erhverve nye til vores projekt, om at gå fra at lave rollespil til at lave debatskabende festival. Men igennem processen, vil vi skabe grundlaget for en ny form for samlingssted for unge.

Målgruppen

Målgruppen består af unge i alderen 15- 60 år, som er interesseret i kreativ udfoldelse, læring og samvær. Det er mennesker der bevæger sig i rollespil, teater, koncert og cosplay miljøerne. Vi forventer at involvere 200 personer i processen om at skabe arrangementet, og 2000 personer, der er lidt- til ikke involveret i processerne før det store event.

Initiativtager og baggrund

Sebastian Böiken, 29 år, event producer samt indehaver af event portalen Fritid.dk. iværksætter inden for kultur arrangementer i cosplay og rollespils miljøet gennem 10 år.

Joachim Dittman 29 år, event manager samt kultur iværksætter med udgangspunkt i IT og kommunikation. Har arrangeret live experience events med udgangspunkt i ungekultur siden 2008.

Sebastian og Joachim ansøger på vegne af foreningen European larp federation også kendt under navnet wonder studio. Foreningen er et projekt fællesskab, der de sidste 8 år afviklet niche festivaler i Europa med afsæt i eksperimentel oplevelsesdesign og musik.

Forening har til formål at skabe debat vækkende arrangementer, der gennem uformel læring fortæller om vores budskab i henhold til miljø og klimapolitik. Vores mission er at lære vores gæster at passe på de grønne områder gennem sjove og underholdende events.

Se sunfall.dk for reference.

Grøn politik

Vi lever efter leave no trace politik til alle vores arrangementer. Derfor vil vi også til dette arrangement opstille sorterings stationer for gæster, samt har vi gennem aftale med renovations leverandør Marius Pedersen mulighed for sorteret afhentning af affald.

Derudover har vi i projektplanen også en task force hvis opgave er at afvikle oprydning under og efter arrangementet. Det gælder også vores indkøbs strategi hvor vi bestræber os på at købe økologisk.

Frivillighed

Organisationen er bygget på frivillighed, foruden et sekretariat af projektleder er alle involveret frivillige. Det er et kerneelement for os at værne om frivilligheden og styrke det sammenhold der bliver skabt deraf. Vi tror på at samle frivillige fra alle social lag med bred menneskelig inddragelse er nøglen til et godt sammenhold. Samtidig ved vi, at der er en stærk sammenhæng mellem lykke og frivilligt arbejde, både på samfundsniveau og på individniveau.

Vi ønsker at uddanne vores frivillige i projektet, og har indarbejdet det i vores projekt plan fra starten af processen. Der bliver gennem workshops, arbejdsblokke og oplæg fra videns tunge individer vi invitere ind i processen. Vi har rakt ud til andre større organisationer for at skabe vidensdeling og opkvalificerings aktiviteter for vores frivillige.

Vi vil samle dem gennem vores eksisterende netværk, samt række udover dette ved også at inkludere bredt fra de communities vi har adgang til online som offline.

Bilag

Budget

1. Markedsføring	
Facebook advertising	6000
Adwords	5000
Tryk sager	15000
2. Brand og sikkerhed	
leje af brandslukkere	5000
køb af brandtæpper	1500
leje af skilte	2500
leje af anit terror installationer	1500
leje af nød belysning	4000
leje af sikkerhedsveste	2000
Køb af safety crew tshirts	2000
leje af personale container	3000
leje af telt	3000
3. Administrationshonorar	
12 måneder á 5000	60000
4. Logistik	
Scene leje	15000
Transport af egne containere	5000
leje af personale telte	3000
leje af kontor moduler	3000
leje af hegn	6000
Brændstof til generator	6000
Leje af vand tanke	4000
Leje af generator	5000
leje af kabler og el artikler	10000
forplejning	20000
Leje af lastbil	15000
5. Kunst installationer	
Træ martriel	20000
diverse skruer, søm	8000
værktøj	5000
maling	5000
divers materialer	15000
6. Transport	
crew transport	15000
leje af afvikler van	6000
7. Leje af teknisk udstyr	
leje af pa anlæg til scene	20000
leje af lyd telt	4000
Leje af lys	11000
køb af kabler og andet	5000
8. Toiletter og bad	
Leje af toiletter	40000
Leje af vaske units	8000
Installation og nedtagelse	6000
tømning af toiletter	4000
9. Leje af locations	
Område leje	10000
10. Første hjælp	
Køb af førstehjælps artikler	8000
leje af telt	3000
brændstof til sygetransport bil	2000

11. Social sikkerhed og psykisk førstehjælp	
leje af telt	4000
leje af personale container	3500
leje af personale container til nul rum	3500
leje af inventar	3000
Køb produktion af informations materiale om code of conduct	2000
Køb Safety crew tshirts	4000
Køb af forplejning (gæster der skal bruge snacks osv. under samtaler)	1500
Køb af kontor artikler	1000
12. Oprydning	
Leje af containere til affaldssortering	4000
Levering og afhætning	5000
tømning og deponering af affald	18000
Køb af materiale til at bygge renovations station	6000
Køb af skruer til at bygge renovations station	3000
Køb af maling til at bygge renovations station	4000
13. Arbejds lokale leje	
Leje á 12 måneder	40000
Forventede udgifter	
Forventede udgifter i alt	500000
Forventede indtægter	
Festival puljen	200000
Billet salg:	250000
Egen betaling	50000
Forventede indtægter i alt	500000

Samfundsøkonomisk effekt

Da det er et event indenfor oplevelsesindustri og kultur. Forventes effekterne på de lokale **service industries** at kunne blive ganske betydelig. I den forbindelse kan hurtigt nævnes lokale catering, købmænd og udlejningsvirksomheder. vi forventer en omsætning på 600.000. Hvor størstedelen har et betydeligt potentiale til at blive anvendt lokalt, da netop størstedelen af budgettet går til indkøb af varer og serviceydelser.

Grundet den lokale nærhed og høje service niveau, vil det derfor give de lokale erhvervsliv en betydelig konkurrencefordel, til en attraktiv omsætning. Det økonomiske system, som omgiver mindre og mellemstore events. Det er gennem **Multipliereffekten** at den mærkbare påvirkning af lokalsamfundet forventes at indtræffe, da eventet tiltrækker turister både nationalt og internationalt.

Værdier og beløb er opstillet på baggrund af antagelser, baseret på tidligere erfaringer og generelt opstillede systemiske værdier. Som følge af at projektet ikke er en veludviklet international turistaktør, vil tendensen være en lille grad lækage. Hvis det antages at halvdelen af de investerede midler bliver i det lokale system, som lønninger, skat og køb af materialer og serviceydelser. Vi anslår på baggrund af generelle danske beregninger at vil multiplikator effekten være 1.67.

På baggrund af tidligere erfaringer, anslås det at 75 % af budgettet af et enkelt projekts omsætning benyttes på varer og serviceydelser i lokalsamfundet. Primært i form af Mad og drikke. Sekundært i andre serviceydelser, her primært leje af udstyr.

Samfundsmæssig økonomisk effekt		
Lokale serviceydelser	(25%)	200.000 kr.
Lokalt indkøb	(75%)	300.000 kr.
Samlet		500.000 kr.
Multiplikatoreffekt (1,67)	500.000 x 1,67	835.000 kr.

Tidsplan & aktivitetsoversigt

Tidsplanen over de større arbejdsblokke, kurser og møder der vil være i forbindelse med opbygningen og udviklingen af projektet. Udover disse aktiviteter vil der også være mange mindre og mere uformelle møder, arbejdsblokke og sociale udviklings aktiviteter som udspringer af disse større arrangementer, som bliver iværksat af de frivillige og vores projektleder.

November / December

Møde: Planlægning af overordnet interne aktiviteter og processer.
Location: Den Hemmelige Hytte Frederiksborgvej 117 3500 Værløse
Dato: 2-4 November
Antal deltagere: 30

Workshop: Vidensopbyggende workshops, Fra rollespil til festivalarrangører.
Location: Roskilde Festival Sekretariatet, Havsteensvej 11, 4000 Roskilde, Denmark
Dato: Ikke fastlagt
Antal deltagere: 40

Kursus: Styregruppe vidensdeling med videnstunge festivalarrangører, hvordan bliver vi bedre til at arrangere med bredere fokusområde.
Location: Rollespilsfabrikken, Brønshøjvej 17, Brønshøj.
Dato: 23. November
Antal deltagere: 30

Januar

Workshop: Involvering af brugergruppe, Hvordan er man deltager.
Location: Rollespilsfabrikken, Brønshøjvej 17, Brønshøj.
Dato: 1. December
Antal deltagere: 40

Møde: Opdeling af grupper og subgrupper til pre planlægning af eventafvikling.
Location: ikke fastsat.
Dato: ikke fastsat.
Antal deltagere: 70

Arbejdsblok: Udvikling af koncepter til indhold
Location: ikke fastsat.
Dato: ikke fastsat.
Antal deltagere: 40

Februar

Workshop: Planlægning af aktiviteter med brugergruppe, Hvad skal vi have af indhold.
Location: ikke fastsat.
Dato: ikke fastsat.
Antal deltagere: 30

Møde: Sub gruppe møder i: Økonomi, Administration, Marketing, Logistik, Musik og content.
Location: Rollespilsfabrikken, Brønshøjvej 17, Brønshøj.
Dato: ikke fastsat.
Antal deltagere: 25

Kursus: Introduktion til Cosplay, Rollespil og Reenactment

Location: Rollespilsfabrikken, Brønshøjvej 17, Brønshøj.

Dato: ikke fastsat.

Antal deltagere: 40

Marts

Møde: Tryk deltagelse, planlægning af den sociale sikkerhed under projektet.

Location: ikke fastsat.

Dato: ikke fastsat.

Antal deltagere: 60

Kursus: Band booking og koncertafvikling, intro kursus til vores logistik crew om afvikling af små koncerter.

Location: Showcare, Gyngemose parkvej 84, 2860 Søborg

Dato: ikke fastsat.

Antal deltagere: 30

April

Workshop: Maker lifestyle, hvordan bliver man maker og hvordan kan vi genbruge smart.

Location: Foreningen Labitat, H. C. Ørsteds Vej 5, 1879 Frederiksberg

Dato: ikke fastsat.

Antal deltagere: 50

Maj

Arbejdsblok: Maker day, hvordan er vi kreative omkring genbrug

Location: ikke fastsat.

Dato: ikke fastsat.

Antal deltagere: 30

Juni

Arbejdsblok: Kunst installations bygning, invitere kunstnere til at deltage til at skabe kunst.

Location: ikke fastsat.

Dato: ikke fastsat.

Antal deltagere: 60

Juli

Det store event :

Location: Amager fælled

Dato: 17 - 21 Juli 2019

Antal deltagere: 2000

August

Workshop: Post dokumentation, nedskrivning af vores erfaringer.

Location: Rollespilsfabrikken, Brønshøjvej 17, Brønshøj.

Dato:

Antal deltagere: 70

Møde: Post event møde, opsamling omkring læring og fremadrettet dokumentation.

Location: ikke fastsat.

Dato:

Antal deltagere: 40

Arbejdsblok: Udarbejdelse af dokumentation

Location: ikke fastsat.

Dato:

Antal deltagere: 10