

Copenhagen Esport 2.0: Genstarts-projektet

Hvorfor genstart? Hvad var problemet?

Da Copenhagen Esport ansøgte Københavns Kommunes udviklingspulje i 2021 og igen i 2022, var det for at realisere en ambition, som har ligget den nye bestyrelse på sinde, siden vi blev valgt ind i 2021.

Copenhagen Esport har stået i en situation siden foreningens etablering i 2017, hvor intet i foreningen har haft et fyldestgørende niveau - fra ufungerende medlemsportaler og et ufunktionelt foreningslokale uden sjæl, til misligholdelse af foreningsforpligtelser.

Det har betydet, at foreningen ikke systematisk har kunne udføre kerneopgaven, som er at varetage kvalificeret esportsundervisning for børn og unge. Det skyldtes, at de frivillige blev udbrændte af konstant at måtte brandslukke problemer og lave kortsigtede lappeløsninger.

En lang række omstændigheder har været medvirkende til, at situationen har været som beskrevet ovenfor. Grundlæggende har skiftende bestyrelser og en høj ansvarsfralæggelse blandt medlemmer, såvel som frivillige, betydet, at foreningen har været i frit fald.

Derfor blev en ny bestyrelse valgt ind med en dagsorden om gennemgående at løse foreningens udfordringer. Det blev til Genstartsprojektet.

Genstartsprojektet er et holistisk udviklingsprojekt, der gennemgribende skal løfte og optimere alle områder af foreningens virke, med en ambitiøs målsætning om:

1. At skabe en forbedret fysisk og administrativ ramme til at drive foreningen og dens aktiviteter.
2. At opbygge en ny kultur, hvor man med stolthed kan identificere sig med foreningen gennem nye aktiviteter.



Hvor er vi nu?

Foreningen består nu af et mere ambitiøst og fasttømret hold af frivillige, som er fast besluttede på både at realisere de drømme, som lå til grund for hele foreningens tilblivelse, og at sikre, at foreningen kan nå til det stadie, hvor rammerne er på plads for en velfungerende og vedholdende forening på den lange bane.

Samtidigt har vi holdt fast i de aktiviteter, vi havde, så medlemstallet ikke er faldet yderligere. Herunder kan nævnes et stabilt begynderhold og to vedholdende Old Boys hold i CS:GO, samt et kontinuerligt og populært fællesskab omkring kampspilstitler som Tekken, Guilty Gear og Super Smash Bro.

Vores frivillige har løbende eksekveret på dele af Genstartsprojektet, hvorfor vi allerede er i mål med en del af projektets delelementer. I løbet af efteråret vil vi derfor kunne starte på de aktiviteter, der forventes at vende en negativ spiral til en øget tilvækst af frivillige, bestyrelsesmedlemmer og, særligt, medlemmer.

Det fremgår nedenfor, hvilke af projektets områder som er **realiseret** (markeret med grøn), hvilke som er **igangværende** (markeret med gul) og hvilke som **ikke er igangsat** (markeret med rød). Dertil er der for hver indsats en beskrivelse af,

hvordan den forventes realiseret inkl. forventede omkostninger (budgettet fremgår nederst i dokumentet).

Genstartsprojektet: Plan for foreningens genstart

Generelt har det været tanken med projektet, at nedenstående indsatser - såfremt de blev realiseret, bl.a. med støtte fra udviklingspuljen - ville muliggøre, at særligt børn og unge med begrænset foreningserfaring vil få mulighed for at dyrke deres passion for gaming med andre ligesindede inden for ordnede og strukturerede rammer med voksne læremestre, som kan lære fra sig ud fra foreningens værdier om fællesskab, ligeværd og gensidig respekt.

Indsatsen for at nå hertil er bygget op om en helhedsorienteret tilgang, hvor foreningens organisering og struktur, branding, outreach og aktiviteter skal koges ind til en symbiose, hvor hvert enkelt område styrker det næste.

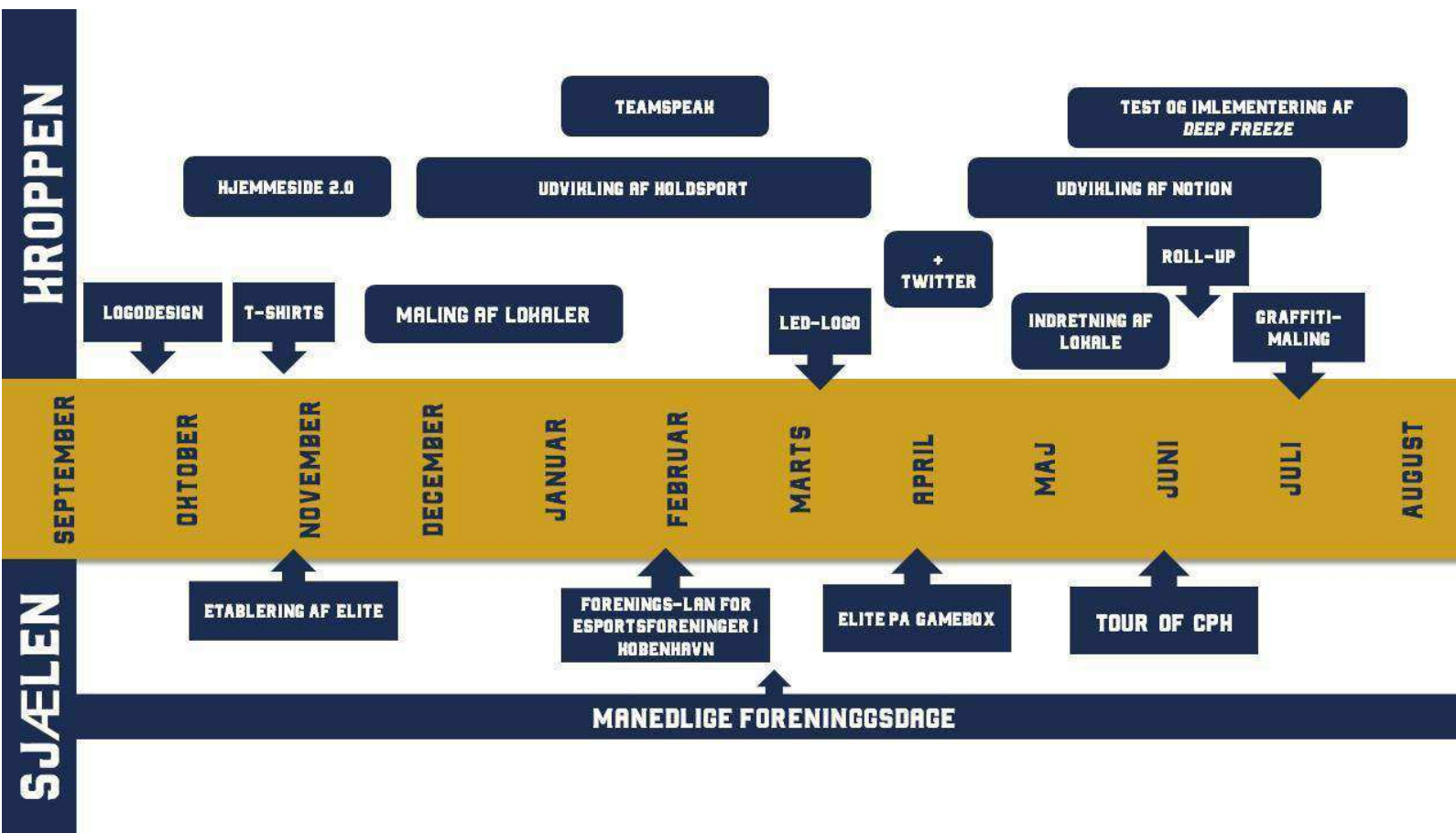
Overordnet har projektet opereret med to grundpiller, hvis formål har været at gensidigt understøtte hinanden. Den første og mest grundlæggende grundpille har været **kroppen**, hvis fokus har været at skabe de strukturelle rammer for at drive og udvikle en forening.

Den anden grundpille har handlet om **sjælen**, som har til formål at opbygge kulturen med en gensidige ejerskabsfølelse for foreningens medlemmer og frivillige, herunder med tilbagevendende nye aktiviteter.

Projektplanen, som følger herunder, er bygget op om disse to grundpiller.



COPENHAGEN
ESPORT



Kroppen

Copenhagen Esport har indtil realiseringen af Genstartsprojektet været kendetegnet ved en høj grad af at lægge skinnerne, mens toget kørte. For at komme dette til livs, har det været ambitionen at holde foreningens aktiviteter på et minimum i en kortere periode. Dermed kan frivilligkræfterne fokusere på at nå i mål med at sikre de strukturer og systemer, som let kan overføres til nye frivillige, så onboarding og forståelse for det enkelte system kan ske effektivt og overskueligt. Det er derfor ambitionen at etablere et stærkt fundament med tidssvarende og moderne systemer, som svarer til den høje teknologiforståelse og -forventning som hviler på en esportsforening.

At opbygge fundamentet gør sig gældende for en lang række af de indsatser, som udgør **kroppen** af Copenhagen Esport som organisation. Med rammerne på plads er det intentionen, at foreningen vil stå stærkere for fremtiden, så kompetencerne fastholdes, hvis frivillige med særlig viden eller ekspertise forsvinder.

Til at imødekomme denne udfordring var det intentionen i genstarten at etablere en række systemer og teknologier, som kunne lette arbejdet og understøtte foreningens aktiviteter.

Systemer & teknologi

Deep Freeze, status: realiseret Budget: 4.277 kr. Egenfinansiering: 4.000

For at drive en esportsforening kræver det, at man vedligeholder udstyret, så det ikke forringes over tid - ligesom man klipper en fodboldbane. Vi har længe haft problemer med, at vores medlemmer har fyldt vores computere med en masse skrammel, så frivillige manuelt har måtte rydde op på computerne. Dette har skabt frustration blandt både trænere og spillere, da det har taget tid under træningerne. Vi har nu fundet et system som automatisk genindlæser vores computeres indstillinger, nemlig Deep Freeze. Dermed virker vores computere hver gang, der er træning, og vores trænere kan fokusere på at træne.

Egenfinansiering: Frivilligtimer med installation, tests og afprøvning af system inkl. korrespondance og kortlægning af behov for systemer.

Indkøb og krav til hardware (computere, headsets) status: igangværende Budget: 37.986 kr.

På samme måde som Deep Freeze-systemet er det afgørende for en velfungerende esportsforening, at udstyret er i orden. Tidligere i foreningens historie har der været en lang række problemer med både software og hardware i forbindelse med træningen. Nu er tanken, at der er klare rammer for, hvordan udstyret bruges og sættes tilbage, så udstyrets levetid optimeres. Som eksempel er det værd at nævne, at det nu er udgangspunktet, at foreningens udstyr til hver en tid er koblet til computeren, så der trækkes minimalt i kabler mm. Tager man eget udstyr med, må man benytte sig af de porte som er ledige i computeren, hvorfor det vil være eget udstyr som slides.

På Notion såvel som Discord (som uddybes senere) bliver der udstykket regler for, hvordan udstyret i lokalet og lokalt generelt håndteres.

Udover at garantere en stabil og ordentlig træning for medlemmerne med kvalitetsudstyr, opfylder indkøbet af ordentligt hardware i form af computere og headsets et andet behov blandt vores medlemmer. For at en forening er attraktiv for målgruppen er der en forventning om, at udstyret er tip-top, så man begejstres ved at spille på gode computere, som er stærkere end en evt. gaming-computer i hjemmet. Vi oplever også at vi har medlemmer som måske ikke har de samme midler hjemmefra (fx vores medlemmer fra Idrætsprojektet), hvorfor vi gerne vil

tilbyde dem udstyr, som ikke hæmmer deres sportslige udvikling pga. økonomi. Samtidig kan nye computere bruges til at udvide vores tilbud, således at vi kan skabe nye hold i mere hardware-krævende spiltitler.

Vi har hidtil, med hjælp fra DIF og DGI's foreningspulje, haft held til at opgradere en af vores computerrækker. I år er vi igen blevet tildelt nok penge af DIF og DGI til at opgradere skærme i foreningen. Vi har dog stadig en computerrække, der mangler computere, men har indhentet tilbud fra extremegaming.dk. Der er desuden indkøbt lydisolierende headsets for at reducere påvirkning af larm i lokalet under kampene.

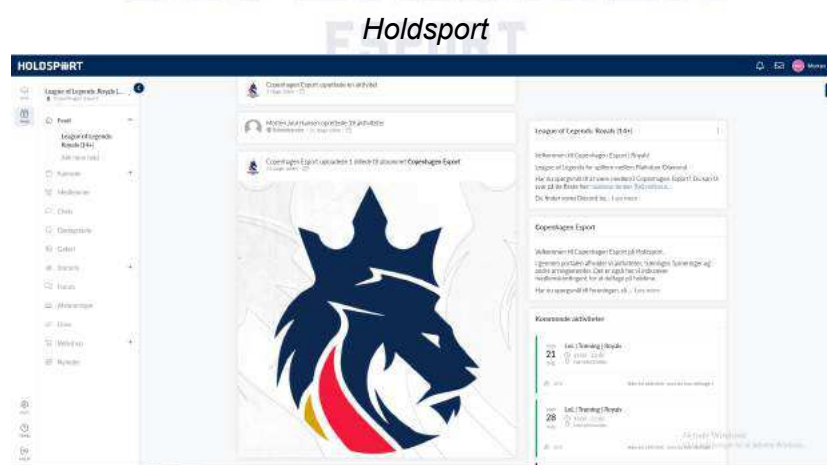
Holdsport.dk, status: realiseret Budget: 1.128,75 kr. Egenfinansiering: 7.000 kr.

Foreningen har indtil nu brugt et medlemssystem, som har været implementeret delvist og med flere udfordringer, bl.a. ustabilitet og arbejdskrævende kontingentindkrævning såvel som medlemsindberetning. Derfor har vi nu med hjælp og anbefaling fra DGI udviklet og implementeret Holdsport som medlems- og administrationssystem.

Det er målsætningen, at holdsport bliver foreningens base, hvor man melder sig til træning og arrangerer events og aktiviteter. Hertil er der også lavet et galleri, hvor udøvere og frivillige kan hente foreningens logo og vise det frem på deres spil-profiler.

Vi søger udviklingspuljen for udgifter til Holdsport i perioden vi har brugt på at sætte systemet op, skrive tekster til platformen osv.

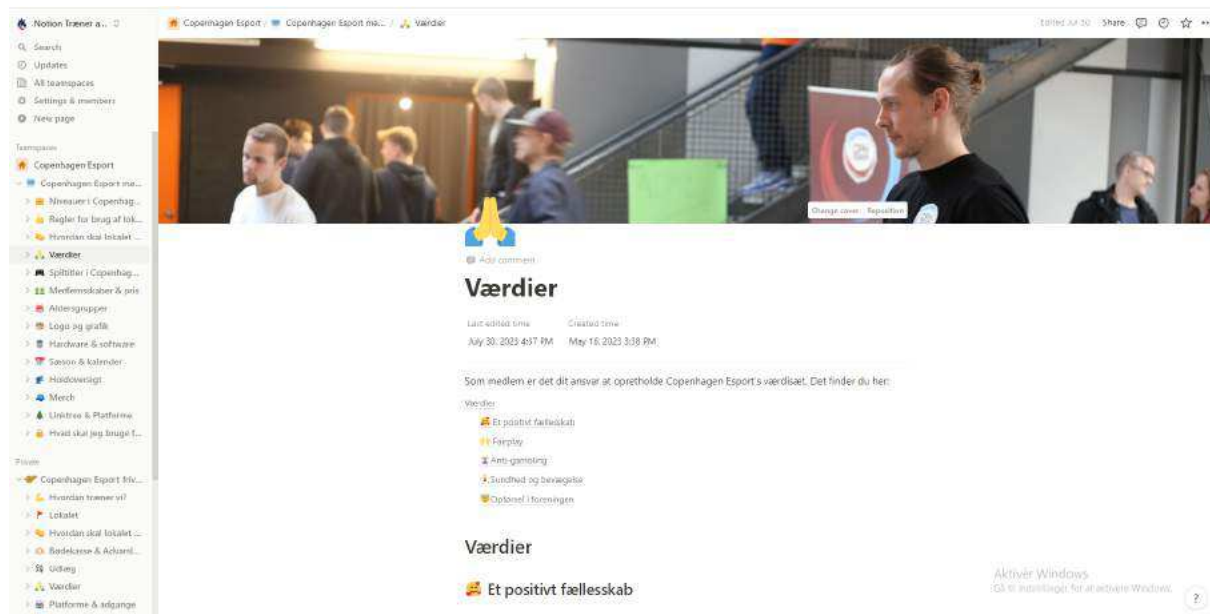
Egenfinansiering: Frivilligtimer til opsætning, testning, korrespondance og møder med DGI og Holdsport.



Notion, status: realiseret Egenfinansiering: 10.000 kr.

Notion.so er en ny platform, der er udviklet til at samle information og viden om foreningen, så indhold og information centraliseres ét sted - og dermed ikke går tabt, når frivillige stopper. Effekterne af Notion vil reducere arbejdsbyrden med at besvare spørgsmål fra forældre, frivillige og medlemmer og effektivisere onboardingen af både medlemmer, bestyrelsesmedlemmer samt frivillige. Programmet er gratis, men foreningen har noteret egenfinansiering i form af frivilligtimer til at designe platformen, tekstskrivning til wiki'en osv.

Eksempel på Notion side



Swifthosting server: status: realiseret Budget: 857,95 Egenfinansiering: 2.000 kr.

Hos Swifthosting har vi fået Counter-Strike-servere til foreningens nye talenthold. Disse giver mulighed for at opsætte træninger, som man vil, og spille kampe på serverne. En server svarer i grove træk til selve banen i fodbold, som på mange måder er et *must* for at kunne gennemføre en træning. En standard-server genereret i Counter-Strike har ikke de samme muligheder for tilpasning, hvorfor serveren er nødvendig for at sikre den kvalitet, et talenthold kræver.

Serveren har desuden den effekt, at den bringer foreningens medlemmer sammen online for at øge kendskabet til hinanden, hvilket kan styrke fællesskabsfølelsen og solidariteten mellem holdene.

Teamspeak-server: status: realiseret Budget: 857,95 Egenfinansiering: 1.000 kr.

Teamspeak er en voice-kommunikationplatform, som vi har anskaffet for at vores nye talenthold kan tale sammen under kampene i realtid. Teamspeak minimerer forsinkelse ved gruppeopkald, som gør at det er muligt at høre spillets lyd, samtidig med at man kommunikerer med sit hold i foreningen.

Discord: status: **lgangværende** Budget: 10.000 kr. Egenfinansiering: 4.000 kr.

Discord er en fælles server som bruges til kommunikation mellem medlemmer og frivillige. Vi har opbygget en ny server, da vores tidligere server var uoverskuelig og desuden opdelt i to forskellige servere; én til medlemmer, og én til frivillige. Det medførte, at vores medlemmer ikke ønskede at bruge foreningens server, hvilket gjorde, at vi ikke kunne komme i kontakt med dem. Da vi internt ikke har kompetencer til at bygge discord-servere, har vi gennem DGI fået kontakt til en, der kan bygge en ny server inden for det ovenfor angivne budget.

Rebranding: Ny visuel identitet

Den første indsats i genstarts-projektet var at rebrande foreningen. Rebrandingen var nødvendig, da vi ikke havde en samlende identitet, hvorfor vores hold og afdelinger derfor havde opbygget egne identiteter. Samtidig ønskede vi at markere skiftet rent visuelt. Derfor fik vi i bestyrelsen, i samarbejde med en designer, skabt en ny visuel identitet, som er gennemgående i udviklingen af lokalet, indkøb af merch til foreningen, på SoMe, på hjemmesiden - ja, selv her i ansøgningen.

Design af ny visuel identitet: status: **realiseret** Budget: 5.023 kr.
Egenfinansiering: 4000 kr.

Vi har fået udviklet logo, jersey designs, flyer design, rollup design, banner design, wallpaper design, SoMe kits og et mockup af vores 3D printet logo.

Logoet er lagt på holdsport.dk for at tilbyde medlemmer og frivillige at bruge det i deres profilbillede på spilplatformene. På den måde opbygger foreningen en identitet hos udøvere og viser foreningens logo frem i online-miljøer. Det er med til at sprede budskabet om, at man kan gå til esport fysisk i København. På denne måde er vi med til at få mere eksponering online med en forventning om at rekruttere flere unge, som primært har en onlinetilstedeværelse og ikke har tidligere kendskab til foreningslivets kvaliteter.

Budgettet består af udgifter til designeren hyret gennem Fiverr, mens egenfinansieringen består i de arbejdstimer, der er gået med kommunikation med designeren.

Et ud af mange nye designelementer



**Udvikling af ny hjemmeside: status: realiseret Budget: 1.730 kr.
Egenfinansiering: 7.000 kr.**

Vores hjemmeside har haft brug for en makeover, både for at opdatere designet, men især for at udvikle funktionaliteten af hjemmesiden. Nu er hjemmesiden integreret med vores andre systemer, fx med vores tilmeldingssystem, kalender fra Holdsport, webshop og vores SoMe-kanaler. Hertil har vi været nødt til at købe en mere avanceret udgave af vores website-builder, Squarespace, for at kunne benytte de nye funktioner.

Ny hjemmeside



Udvikling af lokale

Udviklingen af lokalet har tre overordnede formål:

1. At få lokalet til at afspejle den nye visuelle identitet.
2. At optimere funktionaliteten af lokalet.
3. At få esports-elementer ind i lokalet.

3D printet logo: status: realiseret Budget: 8.227 kr. Egenfinansiering: 2.000 kr.

Til lokalet har vi fået lavet et 3D printet logo med LED lys som vægpynt. Derudover skulle logoet monteres af en elektriker, hvilket krævede lidt ekstra dele.

3D logo



Fjerning af håndvask: status: realiseret Budget: 1971,25 kr. Egenfinansiering: 0 kr.

For at få det optimale ud af vores lokale, har vi fjernet en håndvask, så der er blevet plads til en arkademaskine mere, hvilket øger hvor mange medlemmer, vi kan have i lokalet.

Arkademaskine installeres hvor der har været vask



Indkøb af møbler: status: realiseret Budget: 5.897 kr. Egenfinansiering: 1000 kr.

Vi har indkøbt møbler til opbevaring af vores elektronik, fx CRT skærme, således at lokalet ikke skal fremstå rodet, hvilket kunne skræmme nye potentielle medlemmer eller forældre til børn og unge væk.

COPENHAGEN
ESPORT

Udsmykning af lokalet: status: realiseret Budget: 2.299 kr. Egenfinansiering: 1000 kr.

Vi har indkøbt rammer, plakater med motiver fra spiltitler, en Nintendo-dørmatte og gamingrelaterede lamper, som alt sammen giver et indtryk af, at man er trådt ind i en esportsforening.

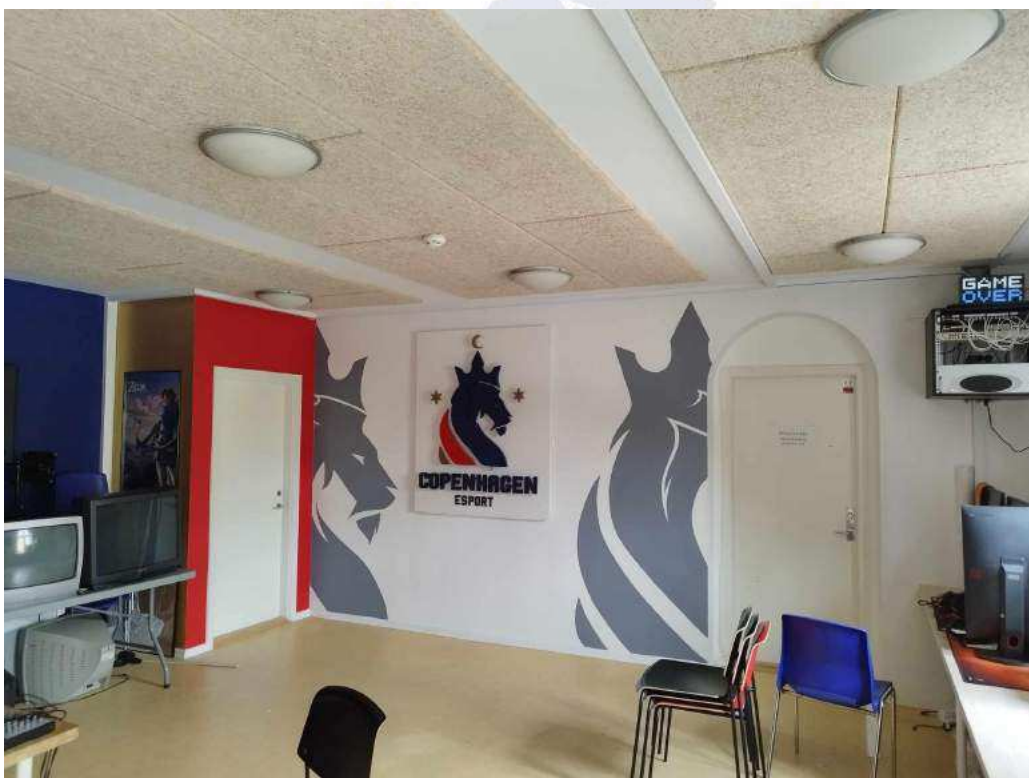
Nye plakater



Maling af grafitti i logo-farver og med esports-motiver: status: realiseret Budget: 25.000 kr. Egenfinansiering: 4000 kr.

Vi har fået grafittimaler, Rasmus Balstrøm, til at male et stort vægmaleri over en af computerrækkerne, hvilket virkelig har løftet lokalet. Samtidig binder det lokalet sammen med den røde plads udenfor, hvor Rasmus også har lavet mange grafittimalerier for Kultur N. På bagvæggen har Rasmus malet store, grå løver fra vores logo, ved siden af vores 3D-printede logo. Vi stod selv for at dække af inden malearbejdet for at holde prisen nede.

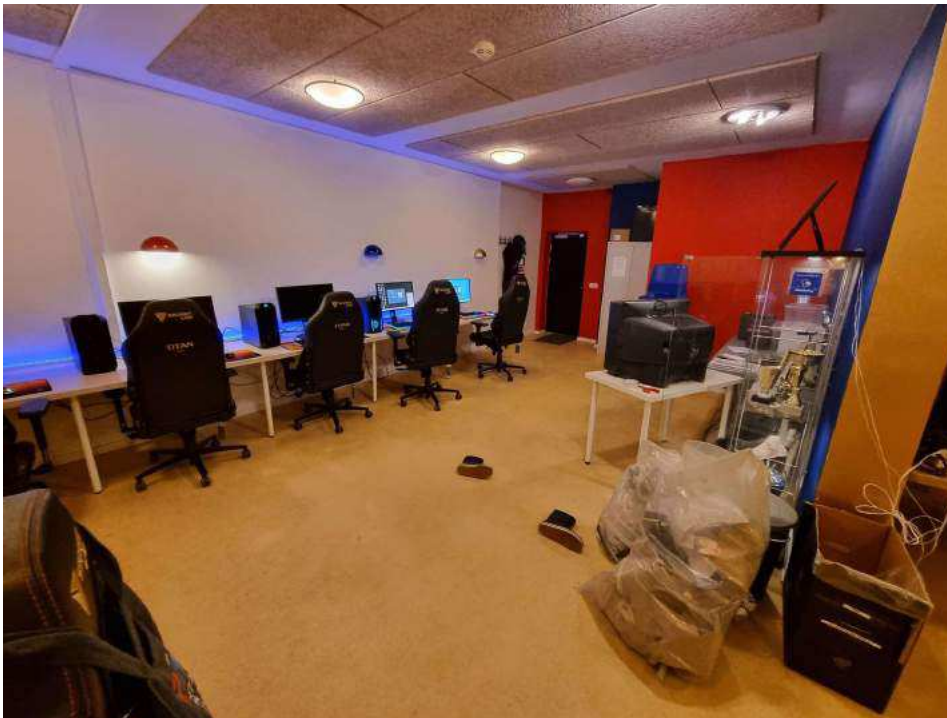
Graffiti af Rasmus Balstrøm



Maling af lokalet i logo-farver: status: realiseret Budget: 8.435 kr.
Egenfinansiering: 24.000 kr.

Vi har selv stået for at male alle resterende vægge i foreningen i logoets farver, så den visuelle fremtoning lokalet stemmer fuldstændig overens med den visuelle identitet. Samtidig har vi sat LED-strips på bordene bag vores computerrækker, så de kan lyse i logoets farver. Vi har desuden givet bordene en hvid lak, der både binder dem sammen med den visuelle identitet og beskytter spillere mod at få træsplinter i armene, når de spiller.

LED strips, maling og lakering færdigt



COPENHAGEN
ESPORT



Rum opdeling med moltontæppe: status: Ikke igangsat Budget: 12.000

Egenfinansiering:

Med en ny computerrække vil vi kunne have to hold kørende på én gang, men det vil også øge lydniveauet i lokalet. Som løsning på det problem vil vi gerne installere et scenetæppe af molton, som kan opdele lokalet og reducere lydniveauet.

Design og produktion af merchandise til brug i foreningen

Jerseys, tasker, hoodies, musemåtter, joggers: status: realiseret Budget: 18.500

Egenfinansiering: 0 kr.

Vi har indkøbt jerseys, hoodies og joggers til at kunne låne ud til frivillige, når de er til events, så vi kan gøre reklame for klubben, og så man kan identificere vores frivillige og deltagere ved vores interne events. Tasker kan bruges til at transportere grej i til fx LANs og gøre reklame, mens musemåtterne i logo-design skal levere det sidste visuelle indtryk i vores lokale.

Vores nye jersey



PR

Rollups, bannere og flyers: status: **Igangværende** Budget: **14.246 kr.**

Egenfinansiering:

Vi har fået lavet design af rollups, bannere og flyers, som vi kan have med til LAN og events, som fx Nørrebrohallens fødselsdag, som reklame for foreningen. Vi har indtil nu kun sat en enkelt rollup i produktion, da vi stadig mangler at skrive tekster til flyereren, men vi har indhentet et tilbud fra eks-skolen.

Produktion af video, billeder og grafisk content: status: **Ikke igangsat** Budget: **25.000 kr. Egenfinansiering: 0 kr.**

Vi kunne godt tænke os at få noget professionelt content til fx hjemmeside og SoMe-kanaler for at øge tiltrækningskraften til foreningen yderligere. Dette kunne fx være "seje" spillerfotos, som giver vores børn og unge en følelse af at være en smule som de professionelle (se foto af den ikoniske "S1mple" herunder). Vi er i dialog med flere filmfolk og har også DGI med på råd i processen.

Eksempel på spillerfoto



Sjælen

Selvom vi primært har fokuseret på at få **kroppen** færdig først, så er det ikke fordi udviklingen af **sjælen** står helt stille, og der er lagt en plan til at styrke den yderligere.

Ikke udgiftskrævende udviklingstiltag

Elite

Elite er vores talentholdsprojekt som er realiseret siden vi ansøgte i 2021. Vi har haft det stående i vedtægterne, at foreningens formål var talentudvikling, men det har ikke tidligere været realiseret. Vi har nu haft held med at onboarder en dygtig træner, Frederik Lindhardt, der har hold i 1. division af POWERLIGAEN, og en tidligere spiller fra 1. division til at træne to nye talenthold.

Lange på Twitter

En anden af vores nye talenspillere, Frederik Lange, har vi fået til at oprette og drifte en twitterkonto, så foreningen nu får øget opmærksomhed derigennem. Han laver også lidt videoer til foreningens YouTube.

Copenhagen Esport x SLAVA HEROEM

Flere af spillerne fra vores talenthold kommer fra indvandrer- eller flygtningefamilier, og en af dem er tilfældigvis fra Hviderusland. I samarbejde med NXT Level Esport og

andre aktører er vi derfor gået i gang med at skabe et nyt hold som et tilbud til ukrainske flygtningebørn, med vores talentspiller som træner.

Copenhagen Esport x PAN Gaming

I øjeblikket er vi i dialog med PAN Idræt om at huse nogle af deres LGBTQI+ medlemmer fra PAN Gaming hos Copenhagen Esport.

Fri Gaming Fredag

Fri Gaming Fredag er et nyt initiativ, hvor vi tilbyder, at vores medlemmer og udefrakommende interesserede kan komme og spille sammen på tværs af de normale hold og spiltitler. Stemningen er afslappet og typisk vil den ansvarlige frivillige have valgt et spil, man kan prøve.

Forældrestreaming på Twitch.tv

Vi er i dialog med et andet hold, som gerne vil være en del af Copenhagen Esport. Deres træner har et godt forhold til spillernes forældre, og de er interesserede i at streame holdets kampe på Copenhagen Esports Twitch.tv kanal.

Løn

Træner honorarer: status: Ikke igangsat Budget: 35.000 kr. Egenfinansiering:

Da vi regner med at øge antallet af hold i foreningen, så kan det blive nødvendigt at give trænerhonorarer for at gøre trænergerningen mere attraktiv for nye frivillige.

Med et budget på 35.000 kr. regner vi med at kunne give 7 træner honorarer á 5.000 kr.

Løn til frivillig koordinator: status: Ikke igangsat Budget: 45.000 kr.

Egenfinansiering:

Events og koordinering er særligt tidskrævende, og det vil lette arbejdet betydeligt for andre frivillige, hvis vi i spidsbelastningen op mod Copenhagen Esport Invitational ansætter en frivilligkoordinator på 15 timer om ugen med ansvar for at projektets events bliver afviklet. Dette ville være en projektansættelse på 6 måneder.

Events

Talk om esport og sundhed: status: Ikke igangsat Budget: 0 kr. Egenfinansiering: 1250 kr.

At kunne afholde mere specifikke talks med videnspersoner inden for esports-relaterede emner er også en mulighed for, at både medlemmer og forældre kan få større indsigt i esport og branchen generelt. Derudover vil events skabe opmærksomhed omkring foreningen, hvilket kan øge antallet af medlemmer, frivillige og den kommercielle interesse.

Talk om esport og sexisme: status: Ikke igangsat Budget: 0 kr. Egenfinansiering: 1250 kr.

Som led i et samarbejde med Astralis er vi blevet udvalgt som Fyrtårnsforening i Astralis' nye indsats mod sexisme i esport. Derfor vil vi gerne lave en talk om emnet fx med deltagelse af vores venner i Astralis, Ladies Night Out og PAN Idræt.

Talk om esport og forælderrollen: status: Ikke igangsat Budget: 0 kr. Egenfinansiering: 1250 kr.

Vi mener også, det er vigtigt at kunne inddrage forældrene i vores forening. Esport er mest for den yngre generation, og vi oplever primært, at forældre ikke helt forstår deres børns interesse og har svært ved at sætte sig ind i deres verden. Vi har oplevet forældre, som er en hæmsko for børnenes udvikling. Forældre-events vil være en mulighed for at kunne bidrage til forældrenes viden omkring deres børns interesse, og give dem en introduktion til esport og muligheden for at prøve det, deres børn går op i.

Evotag for medlemmer og frivillige: status: Ikke igangsat Budget: 500 kr. Egenfinansiering: 1250 kr.

Bevægelse og sundhed er en del af værdisættet hos Copenhagen Esport, og vi vil derfor gerne have denne værdi ud og leve i foreningen. Vi har samtidigt ledt efter et godt sæsonafslutningsevent, hvilket kan kombineres i Evotag.

Copenhagen Esport Invitational: status: Ikke igangsat Budget: 0 kr. Egenfinansiering: 240.000 kr.

I DGI's klyngesamarbejde havde vi en strategi om at holde flere og større events for at tiltrække medlemmer, da store events er et trækplaster for esportsindustrien. Det lykkedes ikke for klyngens tidligere esportskonsulent at skabe et event, så derfor har vi tænkt os selv at gøre det, da vi har erfaring med at skabe store events som

Midgård og Headstomper. Dette event vil blive støttet fra de klyngenetværket og DGI's nye Esportkonsulent Mikkel Brilner.

Copenhagen Esport Invitational vil være sådan et stort event med LAN, castere og overnatning over 2 dage. Formålet vil være, at vi samler vores medlemmer på tværs af alle foreningens spiltitler, for at styrke fællesskabet internt. Samtidig vil eventet være en stor reklamesøjle og rekrutteringsmulighed.

Da vi er indgået i en dialog med Kultur- og Fritidsforvaltningen om at kunne finde lokaler til afholdelse af et sådant event, regner vi med at store dele af finansieringen af eventet er dækket. Resten vil vi selv finansiere med penge, vi har fået fra Nordeafonden og DGI. Derfor er budgettet for dette angivet til 0 kr.

Da afholdelse af et sådant event vil være et kæmpe arbejde og udgift for foreningen, regner vi stadig det som en stor del af Genstartsprojektet, selvom vi ikke får direkte midler fra udviklingspuljen.

Projektets løbetid

Selvom projektet er startet i 2021, regner vi med først at have realiseret projektet fuldt ud i december 2024.

Projektets forventede resultater

Med den nødvendige støtte forventer vi at fortsætte vores udvikling og opnå et medlemstal på 200 personer. Vi forventer primært at kunne tiltrække børn og unge, og hertil også socialt udsatte børn og børn med diagnoser, da vi har et succesfuldt samarbejde med Idrætsprojektet (<https://udsatteogkriminalitetstruedeunge.kk.dk/vores-tilbud/idraetsprojektet/om-idraetsprojektet>) og samarbejdet Fritidsliv med Mentor (<https://medmentor.kk.dk/>). Derudover har vi en del medlemmer der er LGBTQI+ personer.

Vi tror, vi har en højere tiltrækningskræft for disse grupper, da vores frivillige ofte selv ligger udenfor "normalen" og derfor bliver foreningen opfattet som et safe space. Herved tiltrækker vi grupper, som måske ikke har set sig selv i andre dele af foreningslivet.

Forankringsplan: Hvordan videreføres projektets aktiviteter efter projektperioden?:

Et øget medlemstal kommer også til at bidrage positivt rent økonomisk i foreningen. Derfor forventer vi at kunne fortsætte vores udvikling gradvist og gøre brug af den

indtægt, vi får fra de nye medlemmer. Derudover vil udviklingen og øgede aktiviteter gøre, at vi står stærkere i forhandlinger med kommercielle partnere, hvilket på sigt vil kunne medfinansiere udviklingsaktiviteter. Der er også søgt andre fonde/puljer som fx DIF/DGI's foreningspulje, Nordea-Fondens Liv i det Lokale, Nørrebros Lokaludvalg mf. Bestyrelsen kommer stadig til at udvikle og optimere den måde, foreningens drives på, så Copenhagen Esport vil kunne fortsætte mange år endnu.

Evalueringsplan: Hvordan måles projektets resultater?

Der vil løbende blive kigget på medlemstallet for at sikre, at det går i den rigtige retning og på hvilke områder, der eventuelt skal lægges en ekstra indsats.

Derudover vil vi udforme et spørgeskema, som sendes rundt til foreningens medlemmer og frivillige for at få et indblik i tilfredsheden, og hvad der eventuelt skal kigges på af ændringer.

Samarbejdspartnere:

Københavns kommune: Som økonomisk støtte via udviklingspuljen samt samarbejdet omkring Fritidsliv med Mentor samt bevilling af støtte i forbindelse med etableringen af klyngenetværket af esportsforeninger i Storkøbenhavn.

Idrætsprojektet: Idrætsprojektet har introduceret deres børn til CPH Esport siden 2018. Det er især på vores begynderhold, at Idrætsprojektet har været aktive, og samarbejdet ønskes formaliseret ved en konkret aftale om rollefordeling og ansvarsområder. Samarbejdet har et stort potentiale med Idrætsprojektets målgruppe af børn, som har svært ved det traditionelle foreningsliv.

Kultur N: Er en naturlig samarbejdspartner qua vores beliggenhed i Nørrebrohallen. Vi har et godt samarbejde med personalet i receptionen, som altid er behjælpelige med udlevering af nøgler. Desuden er Besar Rakipi altid hurtig til at komme med afklaringer i forhold til regler i Nørrebrohallen f.eks. i forbindelse med afholdelse af events.

Klyngen af esportsforeninger i Københavns Kommune: Både Amager Esport, Ajax København og NXT Level Esport er en del af klyngenetværket, som vi håber er til gavn for samtlige esportsforeninger i Københavns Kommune. Vi ser frem til at løfte i flok med at skabe inkluderende aktiviteter for børn og unge og fortsætte udviklingen af foreningsesporten i København.

Send flere krydderier: En lokal cafe i Nørrebrohallen, som vi har udarbejdet en aftale med, hvor vores medlemmer får rabat i deres cafe. Deres cafe serverer sund og vegetarisk mad og da vi ønsker at promovere en sund livsstil for vores esportsudøvere, er dette oplagt i stedet for, at de spiser en pizza eller shawarma på Nørrebrogade.

DGI: Er understøttende i forhold til afvikling af træneruddannelser samt i form af deres esportskonsulent, Mikkel Brilner, som har støttet i genstartsprojektet.

Esport Danmark: Esport Danmark er det landsdækkende forbund, der varetager alle led i esportens fødekæde. Fra bredden, talentudvikling til fremme af esportsudøvere, der dyrker sporten på elitevilkår. Esport Danmark arbejder for fremme af sportens vilkår og skabe sammenhængskraft mellem sportens interessenter. I 2019 startede vores FGC-afdeling et samarbejde med dem omkring afholdelsen af DM i Tekken.

Aarhus FGC: Medarrangør til DM i Tekken.

Bandai Namco Nordic: Den nordiske afdeling for Bandai Namco, som har støttet os med gratis spil til vores FGC-afdelingen, samt de også har hjulpet til med præmier til nogle af vores lokale Tekken events.

Skybox Technologies: Har leveret gratis analysesoftware til foreningens CG:GO hold, mod feedback og benyttelse af deres software til turneringer og streams.

EHUB: Ehub er en dansk platformsvirksomhed til at "hoste" træningskampe i Counter Strike: Global Offensive. Ehub har stået for den tekniske turneringsafholdelse vved tidligere turneringer i Copenhagen Esport.

Nordea-Fonden Har støttet Copenhagen Esport's genstartsprojekt gennem puljen Liv i det lokale (<https://nordeafonden.dk/det-stoetter-vi/liv-i-det-lokale>).