

Titel og leadpartner	Ligestilling i Gaming – Esport Danmark		
Projektbeskrivelse	Esport Danmark vil skabe et sundt, inkluderende og trygt miljø for esporten uanset køn, alder, kultur eller religion. Projektet "Ligestilling i Gaming" vil ikke kun skabe bedre vilkår for piger og kvinder i gaming, men vil også være med til at ændre en digital kultur. Opbygning og vedligeholdelse af et online fællesskab hvoraf min. 75% er kvinder. Gennem tæt monitorering vil det sikres at kvinderne ikke får en dårlig oplevelse og skabe et rum, hvor de trygt kan møde andre unge af begge køn over fælles interesser samt lære og udvikle sig. I samarbejde med Esportsforeninger i Region H vil der skabes løbende aktiviteter for at sikre forankring i demokratisk dannende fællesskaber. Den primære målgruppe i dette projekt er unge kvinder i alderen 16 til 25 år, som typisk har størst vanskeligheder med at være trygge i det digitale rum, særligt i gaming. Projektet vil gennemføre to fysiske events i 2024 for mænd og kvinder med minimum 50 deltagere pr. arrangement med netværk, workshops og talks. Derudover vil projektet afvikle 4 online talks med rollemodeller i den unge kvindelige målgruppe.		
Partnere og interessenter	Partnere: Esport Danmark Interessenter: Hillerød Esport, Frederiksberg Esport, Copenhagen Esport, Furesø Esport, Amager Esport, Ajax Esport, Hvidovre Esport, NXT Level, Gentofte Esport, Rødovre gaming, BK Union, Egedal Esport, Ballerup Esport, Espergærde Esport		
Økonomi Budget – Finansiering – RegH-del	Samlet budget på i alt: 750.000 kr., som søges finansieret således: RegionH: 500.000 kr. (udgør 66,7% af budgettet) Leadpartner 250.000 kr. Andre partnere		
Vurdering i forhold til tildelingskriterier (pointskala: 1 = mangelfuld, 2 = OK, 3 = stærk, 4 = meget stærk)			
- Regional udvikling	3.	Vil styrke miljøet i online fællesskaber i Esportsforeninger på tværs af regionen.	
- Afhængig af tilskud	2.	Oprettelse af forum via discord samt enkelte fysiske aktiviteter virker ikke så omfangsrigt ift. budgettet for det samlede projekt, hvilket afspejles i et løntungt budget.	
- Fremmer trivsel blandt udsatte borgere	3.	Ifølge E-sport Danmark oplever 77% af kvinder chikane i online spil pga. deres køn. Projektet har derfor potentiale til at hjælpe en stor gruppe af udsatte i online fællesskaber.	
- Bredt partnerskab	3.	Bred forankring af projektet i e-sportsforeninger i regionen gennem etableret partnerskab opnået i projektet Sund kultur i Esport	
- Innovativt og kreativt	3.	Fokus på en stor problematik i esport. Aktiviteterne er lig, hvad regionen støttede gennem projektet Sund Kultur i Esport.	
Samlet vurdering (max 20 point)	14		
Yderligere bemærkninger (om fx: Formalia, effektkæde og kritiske antagelser, organisering og milepælsplaner, kommunikation) Esport Danmark modtog midler fra Region Hovedstadens kulturpulje i 2022 til projektet Sund kultur i Esport. Dette projekt er en udvikling heraf.			

Projektbeskrivelse - Regionale udviklingsmidler

Vejledning til brug af denne formular

Hvis du har problemer med at hente, gemme eller udfylde skemaet, kan du prøve at downloade programmet Acrobat Reader og åbne skemaet igennem dette program.

[Installer Acrobat Reader \(Gratis\)](#)

Indsend skemaet digitalt

Udfyld ansøgningsskemaet og send med bilag til kultur@regionhovedstaden.dk

Projektet skal overholde Region Hovedstadens "Standardvilkår for tilskud til projekter fra regionale udviklingsmidler", som findes på Region Hovedstadens hjemmeside: <https://www.regionhovedstaden.dk/til-fagfolk/kultur/Sider/default.aspx>

Projekt		
Titel Ligestilling		
Projektets budget Budgettet skal omfatte en plan for finansiering. Se Budgetskabelon (link)	Samlet budget (kr.):	750.000 kr.
	Regionale udviklingsmidler fra Region Hovedstaden (kr.):	500.000 kr.
	Øvrig finansiering (fordelt på partnere):	250.000 kr.
Projektperiode	Start	Slut
	januar 2024	december 2024

Oplysninger om lead-partner (projektholder)		
Stamoplysninger	Navn	Esport Danmark
	Adresse	Jægersvinget
	Tlf.	22533293
	CVR	34553653
	Juridisk status (Sæt X)	Selvejende institution Offentlig myndighed Forening - ☒ Andet - skriv hvad:
Tegningsberettiget	Navn og titel	Rico Corneliussen Direktør
	Adresse	Jægersvinget 3 2820 Gentofte
	Tlf.	22533293
	E-mail	rc@esd.dk
Kontaktperson	Navn og titel	Rico Corneliussen Direktør
	Adresse	Jægersvinget 3 2820 Gentofte
	Tlf.	22533293

	E-mail	rc@esd.dk
--	--------	-----------

Oplysninger om partnere i projektet		
Stamoplysninger på projektpartnere. En partner er forpligtet økonomisk i projektet (kontante midler eller medarbejdertimer), og har indflydelse på projektets udformning og gennemførelse. Partnererklæring skal udfyldes (link)	Partner 1	
	Navn	
	Adresse	
	CVR	
	Partner 2	
	Navn	
	Adresse	
	CVR	
	Partner 3	
	Navn	
Indsæt flere hvis relevant	Adresse	
	CVR	
	Partner 4	
	Navn	
	Adresse	
	CVR	
	Partner 5	
	Navn	
	Adresse	
	CVR	

Øvrige deltagere i projektet		
Liste over øvrige deltagere i projektet (dvs. deltagere som ikke bidrager økonomisk til projektet)	Hillerød Esport, Frederiksberg Esport, Copenhagen Esport Furesø Esport, Amager Esport Ajax Esport Hvidovre Esport NXT Level	Gentofte Esport Rødovre gaming BK Union Egedal Esport Ballerup Esport Espergærde Esport

Beskrivelse af projektet ud fra de opstillede tildelingskriterier

1. Bidrage til den Regionale Udvikling med innovative og kreative projekter

Der lægges vægt på, at projektet bidrager til den regionale udvikling, med fokus på at skabe trivsel gennem kulturaktiviteter og fællesskaber.

Ligestilling i gaming-miljøet

Projektet er en videreførelse af vores projekt fra 2023 – Sund kultur i Esport. Den opbakning og dialog vi har med Regionens foreninger vil vi gerne fortsætte. Denne gang på en meget udsatte gruppe i gaming. Piger og Kvinder

Alle danske unge færdes i høj grad i digitale fællesskaber, men ikke alle behandles lige. Derfor er det vigtigt for fremtidens ligestilling og kvinders online rettigheder at skabe et inkluderende og sikkert fællesskab, hvor unge kan mødes digitalt på lige vilkår. Esport Danmark vil skabe et community for kvinder med gaming til fælles.

Online gaming er den hyppigst brugte fritidsinteresse og platform for relationer for danske unge. 72 % af danske unge gamer i udskolingen, derfor er det vigtigt for vores samfund at skabe en indsats for digital dannelse og lige behandling via et sikkert online fællesskab. Gaming fremstår på den ene side som et godt redskab til at opretholde og udvikle social kontakt til venner i unges hverdagsliv, mens det på den anden side også kan associeres med forskellige former for uhensigtsmæssig adfærd (VIVE, 2022).

Sport og foreningsliv har altid haft en demokratisk opdragelse på unge, men vores projekt skal forme den måde unge mænd og kvinder kommunikerer på digitalt, fordi det også vil have en effekt på resten af deres liv. 5 ud af 10 kvinder ønsker, at det var mere kulturelt accepteret, at de garner og deltager i miljøet. Vores indsats skal få flere kvinder i positive fællesskaber i vores foreninger gennem øget ligestilling mellem køn, fordi vores samfund og demokrati har brug for digitalt dannede unge.

2. Tilskuddet er nødvendigt

Der lægges vægt på, at Region Hovedstadens tilskud til initiativet er nødvendigt.

Som ungt forbund i den hurtigst voksende sport har vi både et privilegie og et ansvar.

Privilegiet består i, at vi bliver lyttet til i en (digital) verden der udvikler sig hurtigere end vi voksne kan følge med.

Ansaret består i at klæde den kommende generation på til den verden de møder.

Vi kunne som forbund "nøjes" med at lave turneringer og events. Men med den opmærksom esport oplever kommer der også en unik mulighed for at tale med en målgruppe der normalt er meget svær at få i tale – og til at lytte.

Det ansvar tager vi gerne, men vi har ikke økonomi til at løfte den type opgaver hvis ikke vi får økonomisk støtte.

3. Fremmer trivsel blandt udsatte borgere gennem kulturelle fællesskaber

77 % af kvinder oplever chikane i online spil pga. deres køn. En rapport fra Statens Medieråd i Sverige (Berne & Frisen, 2020) påpeger, at onlinemobning hyppigst skyldes en manglende evne til at sætte sig i andres sted. Rapporten antyder, at dette kan være et større problem online end offline. I 2021 så vi en stigning i andelen af unge, der følte sig ensomme. Det viste sig særligt hos de unge på 15-25 år, hvor piger generelt trives dårligere end drengene (VIVE, 2022).

Unge samvær med venner har undergået en markant forandring i de senere år. Vores demokrati har brug for, at alle har sin ret og behandles lige, uagtet køn, og derfor skal de fællesskaber, som vores unge deltager i, være ligestillede og inkluderende. For mange unge udgør gaming et frirum, hvor man kan slappe af, men hvor man samtidig også kan kommunikere med venner, man spiller sammen med online. Desværre oplever mange kvindelige gamere nedsættende sprogbrug og chikane baseret på deres køn, hvilket har resulteret i, at flere mister motivationen for deres fritidsinteresse, bruger voice-changers for at lyde som mænd eller søger ind i lukkede fællesskaber eksklusivt for kvinder. 59 % af kvindelige gamere bruger mandlige eller kønsneutrale aliaser for at blive inkluderet på lige fod i gaming.

4. Bredt partnerskab Der lægges vægt, på at projektet gennemføres af et bredt partnerskab.
I forbindelse med vores projekt Sund Esport Kultur har vi nu en række foreninger i Region H der fungerer som ambassadører. Disse foreninger vil være vores nøgle samarbejdspartnere. Det er igennem dem vi skal lykkedes med at komme ud til de mange piger og kvinder der ikke er i fysiske eller digitale fællesskaber der er nødvendigt for at få en god kultur. For både mænd og kvinder.
5. Regionens støtte må maksimalt udgøre 75% af det samlede budget
Udfyldes i budgetskabelonen
6. Der skal søges for minimum 100.000 kroner
Udfyldes i budgetskabelonen.
7. Der kan maksimalt søges for 500.000 kroner
Udfyldes i budgetskabelonen.

Oplysninger om projektet	
Projektresumé Kort opsummering af projektets formål, målgruppe, aktiviteter og forventede resultater.	Vi ønsker at skabe et sundt, inkluderende og trygt miljø for esporten herhjemme uanset køn, alder, kultur eller religion. Vores etiske kodeks baserer sig på viden om sunde klub- og foreningsmiljøer, generel folkesundhed og sund kultur. Den vigtigste hjørnesteen i vores demokratisk opdragende foreninger er lige repræsentation mellem køn – og lige vilkår. Kun på den måde kan vi skabe unge individer der tager den erfaring videre med i livet. Vi vil lave et projekt der ikke kun skaber bedre vilkår for piger og kvinder i gaming men så også er med til at ændre en digital kultur.
Projektets formål Beskriv hvad projektet skal opnå, og hvorfor det er vigtigt.	Opbygning og vedligeholdelse af et online fællesskab hvoraf min. 75% er kvinder. Vi vil via tæt monitorering sikre, at kvinderne ikke får en dårlig oplevelse og skabe et rum, hvor de trygt kan møde andre unge, af begge køn, over fælles interesser samt til at lære og udvikle sig. Vi vil samarbejde med foreninger i Reg H om at skabe løbende aktiviteter for at sikre forankring i demokratisk dannende fællesskaber. Den primære målgruppe i dette projekt er unge kvinder i alderen 16 til 25 år, som er dem, vi typisk ser, har størst vanskeligheder med at være trygge i det digitale rum, særligt i gaming.
Projektets målgruppe Beskriv projektets målgruppe.	
Hovedaktiviteter og milepæle Beskriv de centrale projektaktiviteter og milepæle. (Vedhæft uddybende projektplan inkl. detaljeret aktivitets- og milepælsplan)	Aktiviteter
	Skriv aktivitetsoverskrift samt start og slutdato
	Opstart og vedligeholdelse af online-community, for, men ikke udelukkende, kvinder på Discord To fysiske events i 2024, for mænd og kvinder med minimum 50 deltagere pr. arrangement med netværk, workshops og talks Esport Danmark vil gerne udvikle et digitalt Discord-fællesskab, hvor særligt kvinder, men også mænd, føler sig velkomne Vi vil afvikle 4 online talks med rollemodeller i den unge kvindelige målgruppe Aktivering af ambassadører indenfor målgruppen kvinder og gaming.
	Milepæle
	Skriv milepæl samt dato for indfrielse Milepæl udfyldt i separat milepælsplan

Effektkæde Beskriv på et overordnet niveau projektets output, hovedaktiviteter og forventede effekter. (Udfyld obligatorisk bilag med uddybning af effektkæder)	udfyldt i separat milepælsplan
Kommunikation Beskriv på et overordnet niveau, hvordan projektets erfaringer og resultater tænkes kommunikeret.	udfyldt i separat milepælsplan
Evaluering Beskriv på et overordnet niveau, hvordan projektet tænkes evalueret. (Plan for evaluering indsendes senest 3 måneder efter projektilsagn)	udfyldt i separat milepælsplan
Projektets organisering Beskriv de forskellige samarbejdspartneres rolle i projektet.	Esport Danmark er afsender på projektet i tæt dialog med de deltagende esports foreninger. Foreningerne skal både hjælpe med at rekrutterer piger og kvinder til projektet, deltage og ligge hus til events og gerne ende ud med at få flere medlemmer.

Projektet skal overholde Region Hovedstadens "Standardvilkår for tilskud til projekter fra regionale udviklingsmidler", som findes på Region Hovedstadens hjemmeside

<https://www.regionh.dk/til-fagfolk/Kultur/Sider/An%C2%ADnon%C2%ADce%C2%ADring-af-mid%C2%ADler.aspx>

Obligatoriske bilag:

- Budget og finansieringsplan
- Effektkæde
- Partnererklæringer (såfremt der er mere end en part i projektet)

Underskrift: Rico Corneliusson

Dato: 30.08.23

Underskrift fra lead-partner (projektholder): _____

Milepælsplan for Ligestilling i gaming-miljøet (TF23-0670)

Arbejdsspor	1. milepæl - 01/01-2024	2. milepæl – 01.03.24	3. milepæl – 01.05.24	4. milepæl – 01.07.24	5. milepæl – 01.09.24	6. milepæl – 01.11.24	Målsætninger for projektet 31.12.24
Opbygning og vedligehold af platform	Platform konceptualiseret, opbygget i praksis og klar til lancering 01.01.23. Al indhold til Q1.23 er planlagt og koordineret.	Udvikling af koncept for indsamling af datapunkter vedr. at klæde de unge på til at deltage foreningers- og hverdagens demokratiske processer. Første data indsamlet som grundlag.	Udvikling af koncept for indsamling af datapunkter vedr. tryk i miljøet. Første data indsamlet som grundlag.	Der arbejdes løbende på platform og indhold til denne. Moderering i fuld gang. Planlægning af resten af året.	Drift, løbende evaluering og justering	Drift, løbende evaluering og justering	Et trykt og sikkert online community med engagerede brugere.
Hvervning	Betalte moderatorer ansat		Frivillige moderatorer ansat			Frivillige moderatorer ansat	Moderatorhold bestående af betalte & frivillige moderatorer.
	Opstart samarbejde med foreningerne. konceptualisering af samarbejdets indhold.	Løbende brugerinddragelse og evaluering på projektet.	Løbende brugerinddragelse og evaluering på projektet.	Minimum 5 foreninger i Reg H er i gang med projektet.		Minimum 8 foreninger i Reg H er i gang med projektet.	8 foreninger er en del af projektet ligestilling i gaming.
Fysiske events	Opstart af udviklingsfase og inddragelse af brugere til udvikling.	Konceptet testes på målgruppen og udviklingsfasen færdiggøres.	Ambassadører, deltagere og foreninger er med i projektet.			Dokumentation for event og planlægning gemmes til vidensdeling	Udvikling og konceptualisering af fysiske arrangementer, brugerinddragelse
	Kvindeturnering i CS:GO	Opstart af markedsføring, tilmeldingsblanket, bestilling af administratorer og dommere.	Kommunikation af eventet, ambassadører og planlægning.	Min. 80% af den ønskede tilmelding nået	100% ønsket tilmelding nået	Afholdelse af turneringen i Q4.	+10 hold tilmeldte til eventet
	-	Planlægning af fysiske arrangementer (lokation, udstyr, staff mv.)	Venues booket og staff hyret ind	Al planlægning og koordinering klar til eksekvering	Eksekvering af events.	Evaluering af events og interviews med udvalgte deltagere.	Planlægning, eksekvering og evaluering af 2 fysiske events
Kommunikation	Strategi og planlægning af markedsføringsindsats. Eksposering i målgruppen op til lancering.	Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content	Eksposeringer på både community og event. Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content	Eksposeringer. Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content	Eksposeringer Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content	eksposeringer Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content	eksposeringer i målgruppen
	Klargøring af Instagram, X og Twitch til projekt eksposering.	Eksekvering af plan for content	opslag og løbende moderering	opslag og løbende moderering	opslag og løbende moderering	opslag og løbende moderering	opslag og løbende moderering
Evaluering	Opstart af evalueringsparametre: Data-tidslinje for - SoMe kanaler - Online community Udvikling af interviewguides	Opstart af datasæt til løbende analyse. Ugentlige møder.	Evaluering af første halvdel af projektet, hvad siger vores data? Når SoMe kanalerne målgrupperne? Brugerundersøgelse: Oplever kvinderne et inkluderende online community?	Skal vi fortsætte samme arbejdsgang for at nå vores eksposeringer. Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content på kanalerne.	Løbende evaluering og brugerundersøgelser på kvalitet af content på kanalerne.	Slut-evalueringer. Hvad siger vores data? Skabe grafisk materiale til evaluering af hele projektets forløb. Interviews af deltagere fra vores events og online community	Ramte vi målgruppen?: Data fra online communityet og kommunikationskanaler vil blive illustreret grafisk og sammenholdt med en tidslinje fra projektet. Hvor mange har deltaget i vores online-talks?
	Opstart af communityet klar til medlemstilgang.	Er der tilslutning til communityet og hvor mange når vi ud til via vores kanaler?	Når vi målsætningen ift. nuværende tilstrømning af medlemmer til online communityet. Er der deltagere til vores online-aktiviteter?	Hvor mange online medlemmer har vi?	Fastholder vi medlemmerne fra online communityet igennem vores fysiske events?	Er vi på rette vej	Nåede vi vores mål med et online community med fokus på ligestilling mellem køn i gaming?
	Etablering af kontakt med foreninger til projektet.	Etablering af samarbejde omkring evalueringsparametre.	Feedback og evaluering i foreningssamarbejdet.	Feedback og evaluering fra 2 foreninger i projektets foreningssamarbejde.	Feedback og evaluering fra 3 foreninger i projektets foreningssamarbejde.	Evaluering om flere foreninger ønsker at deltage i projektet – hvis ja, fortsat dialog med flere foreninger.	Foreningerne tager imod projektet og føler sig klædt på til at fortsat forankre projektet gennem fælles evaluering.
Forankring og vidensdeling	Etablering af fagligt Discord.	Første fælles online-møde omkring projektet.	Klargørelse af informationer, data og fælles evaluering til næste møde.	Anden fælles online-møde omkring projektet.	Opfordring til at give feedback og pointer til udarbejdelse af vidensdeling materiale ved afslutningen af projektet. Fokus på forankring efter endt projekt.	Fælles afsluttende evaluering. Overlevering af resultater og data, hvordan forankrer vi projektet ude i interesseorganisationerne og foreningerne?	Vi vil i samarbejde med vores samarbejdsforeninger skabe en åben faglig onlinevidensdeling via vores Discord. Kanalen skal benyttes til at invitere foreninger og organisationer ind der fremadrettet ønsker flere kvindelige medlemmer.
	-	-	Casebeskrivelse udarbejdes (formål med projektet, ønskede resultater mv.)	-	-	Projektets resultater indsamles og casebeskrivelse afsluttes. Klargøres til	Udarbejdelse af casebeskrivelse og projekt resultater til udgivelse. Frit

						udgivelse på forbundets officielle kanaler, hjemmeside og nyhedsbrev.	tilgængeligt til alle interessenters gavn og glæde.
	Analyse af kommunikationsplatforme. Forskellige former for kommunikation og indhold afhængigt af platform. Hvordan forankres projektet bedst muligt efter afslutning og hvordan videreformidler vi vores resultater i målrettede SoMe kampagner.	Løbende vidensdeling af hvor projektet er henne, hvad vi arbejder på og hvorfor det er vigtigt.	Vores foreninger fortæller om deres deltagelse i projektet og dets formål.	Løbende vidensdeling af hvor projektet er henne, hvad vi arbejder på og hvorfor det er vigtigt. Første events eksekveres	Content og viden skabes og deles via vores platforme – kommunikeres målrettet til forskellige målgrupper for at skabe bedst mulig vidensdeling og forankring.	Den viden vi har skabt videredeles gennem vores kommunikationskanaler. Projektets casebeskrivelse og resultater udvikles til materiale der kommunikeres målrettet til hvert enkelt social medie kanal og på vores hjemmeside. Andet event eksekveres.	Vidensdeling på Esport Danmarks sociale medier og hjemmeside. Forskellige former for kommunikation til målgrupperne

Budgetskabelon for regional udviklingsprojekter i Region Hovedstaden

Projekt navn:	Ligestilling i gaming
Bevillingsmodtager:	Esport Danmark



Region Hovedstaden

Projektets budget				
Budget år	2024	2025	2026	i alt
Budget				
Hovedaktivitet 1 Opstart af Discord				
1.1 Løn til Projektledelse/arbejde	15.000			
1.2 evt. Løn til Kommunikation	15.000			
1.3 fx Netværksaktiviteter	10.000			
1.4 fx Moderator og ambassadørre - oplæring og løn	130.000			
1.5 fx partnere medfinansieringstimer uden overhead	0			
	170.000			
Hovedaktivitet 2 Netværksmøder				
2.1 Løn til Projektledelse/arbejde	15.000			
2.2 evt. Løn til Kommunikation	15.000			
2.3 fx Materiale	30.000			
2.4 fx partnere medfinansieringstimer uden overhead	0			
	60.000			
Hovedaktivitet 3 Online talke				
3.1 Løn til Projektledelse/arbejde	15.000			
3.2 evt. Løn til Kommunikation	15.000			
3.3 fx Leje streaming studie, udstyr, vært personale	50.000			
3.3 fx partnere medfinansieringstimer uden overhead	0			
	80.000			
Hovedaktivitet 4 Community				
3.1 Løn til Projektledelse/arbejde	15.000			
3.2 evt. Løn til Kommunikation	15.000			
3.3 fx Leje server, moderator,	50.000			
3.3 fx partnere medfinansieringstimer uden overhead	0			
	80.000			
Hovedaktivitet 5 Kvindeturnering				
3.1 Løn til Projektledelse/arbejde	15.000			
3.2 evt. Løn til Kommunikation	15.000			
3.3 fx Leje Lokale, server, moderator, admin(dommer)	100.000			
3.3 fx partnere medfinansieringstimer uden overhead	0			
	130.000			
Overordnet projekt varetagelse				
4.1 Løn til overordnet projektledelse	100.000			
4.2 Løn til overordnet kommunikation	50.000			
4.3 Kommunikation [annoncer, tryk af publikationer m.]	30.000			
4.4 Ekstern Evaluering	20.000			
4.5 Regnskab	20.000			
4.6 Ekstern Revision	10.000			
4.7 Overhead af lønudgifter i projektet (maksimalt 18 %)	0			
4.8 Ikke refunderbar moms	0			
	230.000			
I alt	750.000	1270000	0	
De enkelte budgetlinjer er eksempler og skal tilpasses projektet. Budgettet skal overholde Region Hovedstadens standardvilkår for tilskud til projekter fra regionale udviklingsmidler.				

Projektets finansiering		
	Kontant medfinansiering	Time medfinansiering
Ansøgt medfinansiering fra Region Hovedstaden	500.000 kr	
[Skriv navn på den organisation mv. der bidrager til projektets finansiering]	250.000 kr	
[Navn]		
[Navn]		
I alt (skal svare til projektets totale budget)	0	0

Udbetalingsplan - Budget fordelt på projekt perioder						
Budget (750.000kr.)	Periode 1 Q1	Periode 2 Q2	Periode 3 Q3	Periode 4 Q4	Periode 5 [Periode interval]	Periode 6 [Periode interval]
Samlet projektbudget	125000	250.000 kr	125000	250.000 kr		
Region Hovedstadens andel af det samlede budget		250.000 kr		250.000 kr		
Øvrige organisationers bidrag til det samlede budget Egen finansiering	125.000 kr		125.000			
Projektperioderne kan enden være halvårige eller årlige. Fordelingen af budget på projektperioder skal foretages i overensstemmelse med projektets aktiviteter.						

Effektkæde og kritiske antagelser

Vejledning til brug af denne formular

Hvis du har problemer med at hente, gemme eller udfylde skemaet, kan du prøve at downloade programmet Acrobat Reader og åbne skemaet igennem dette program.

[Installer Acrobat Reader \(Gratis\)](#)

Indsend skemaet digitalt

Udfyld skemaet og gem det på din computer.

Skemaet er et tillæg til 'Ansøgning om regionale udviklingsmidler' og skal sendes sammen med dette.

Der skal udarbejdes en klar og logisk effektkæde, hvor de vigtigste årsags-virkningssammenhænge i indsatsen beskrives.

I skemaet nedenfor beskrives sammenhængen mellem de aktiviteter, der igangsættes og de opstillede effekter. Endvidere skal de kritiske antagelser for, hvordan indsatsen kommer til at virke efter hensigten, beskrives. I alt max 2 sider.

Aktiviteter:	Output:	Effekter:

Kritiske antagelser:

Kritiske antagelser:

Om kritiske antagelser: En kritisk antagelse er knyttet til årsagssammenhængen i effektkæden. En kritisk antagelse kan oftest beskrives ved hjælp af "hvis...så...fordi"-sætninger. Fx: Hvis vi igangsætter denne aktivitet, så opnår vi denne effekt, fordi målgruppen påvirkes sådan og sådan.