

# Mal for sluttrapport ved tildeling

Denne malen brukes ved rapportering etter tildeling av E-sport Alliansens støtteordning «Altibox-fondet». Samtlige punkter skal fylles ut for å få godkjent prosjekt og tildeling av midler. Tildeling skjer etterskuddsvis ved avlevert og godkjent sluttrapport. Følgende punkter skal inkluderes i rapporten:

- Rapporten skal inneholde mellom 500 og 1000 ord (min. 2-3 sider, ekskludert bilder)
- Rapporten skal inneholde bilder som kan benyttes i sosiale medier (sørg for at personer på bilder gis samtykke til gjenbruk) som viser gjennomføring av tiltaket, og at Altibox kan bruke bildene i kundekommunikasjon. Vi oppfordrer til at bildene også synliggjør eventuelt Altibox-materiell.
- Rapporten skal hen vise til synliggjøring av prosjektet (før, under, og/eller etter gjennomføring) i sosiale medier. Inkluder lenker til poster, oppslag, nettsider, o.l.
- Rapporten skal inneholde en beskrivelse av arrangementet, med antall deltakere, lønnede og ulønnede ressurser benyttet i planleggingen og gjennomføringen
- Rapporten skal inneholde en evaluering av arrangementet fra deltakerne i form av sitater og/eller brukerundersøkelser.

## 1.0 Bakgrunnen for prosjektet

Skiptvet E-Sport er nystartet og vi inviterte til åpningsarrangement for å opplyse om våre planer for drift. Herunder skape aksept og forståelse for at gamingens positive sider. Klubben hadde ingen penger og ingen inntektsbringende tiltak før oppstart av klubben.

### 1.1 Hensikt

Markedsføring av at Skiptvet E-Sport skal skape en sosial og inkluderende arena for lagspill og personlig utvikling.

### 1.2 Målgruppe

Til åpningsarrangementet inviter vi Skiptvet kommunes innbyggere, lokalpolitikere og lag og foreninger.

## 2.0 Gjennomføring

Helt fra første dag har målet vært å starte driften med opplysende virksomhet. Åpningsarrangementet ble planlagt lang tid i forveien. Programmet var delt inn i to. En del i Kirkelund skole aula, der vi presenterte klubb og ambisjoner. Deretter gikk vi ned i lokalene der gjestene fikk se våre nyoppussede lokaler og prøve seg på ulike gamingplattformer.

## 3.0 Avvik

Ingen avvik å melde

## 4.0 Økonomi

Vi hadde et budsjett på kr. 25.000, -. Dette til markedsføring, profileringsmateriell, servering, innkjøp av diverse utstyr. Ettersom vi fikk tildelt kr 12.000, - fra Altiboxfondet måtte vi skaffe inntekter på annen måte. Vi kom nær balanse etter loddsalg og gaver fra privat

### 4.1 Budsjett

(Legg ved budsjettet utarbeidet før prosjektstart.)

### 4.2 Regnskap

(Legg ved regnskapet til prosjektet.)

## 5.0 Måloppnåelse

Vi inviterte til åpningsarrangement lørdag 6. april. Til sammen 120 mennesker fikk presentert våre planer og prøve tilbudene i det nye gaming- og klubbrommet. Vårt mål var å nå 100 personer.

## 6.0 Læringspunkter

Dette var en ny måte å vise frem nye tilbud i kommunen. Det tar vi med oss som erfaringsgrunnlag tilbake til Skiptvet Idrettslag, hvor vi formelt er tatt opp som undergruppe