

Skab den bedste digitale platform for ungekultur og vind **350.000 kr.** til at vække jeres idé til live.

Kulturministeriet udskriver en konkurrence for unge i alderen 15-30 år.  
Læs mere her:



Initiativ  
Nysgerrighed  
Fællesskab

 URKRAFT2015  
#URKRAFT2015

# Konkurrence

Skab den bedste digitale platform for ungekultur og vind 350.000 kr. til at vække jeres idé til live. Kulturministeriet udskriver en konkurrence for unge i alderen 15-30 år med afsæt i at skabe en platform for formidling af ungekultur. Platformen skal understøtte, at unge inspirerer hinanden til kulturaktiviteter – både i hverdag, weekend og ferier. Den digitale platform skal udvikles og driftes af unge. Vinderen af konkurrencen modtager:

- **350.000 kr. til udvikling af platformen.**
- **Sparring og feedback fra branchekendte mentorer.**
- **Det fulde ejerskab over platformen.**

Rammen for projektet er en konkurrence i det første kvartal af 2015, hvor Kulturministeriet inviterer unge med gode ideer, iværksættertrang eller en lille udvikler i maven til at give deres bud på en digital ungekulturplatform. Det vigtigste er, at platformen giver mening for målgruppen: Unge i hele Danmark mellem 15 og 25 år. Platformen skal på sigt kunne stå på egne ben.

Deltagelse i konkurrencen kan integreres som en del af et undervisningsforløb, men det er ikke et krav.

---

## Proces og deadlines

**17. januar** Konkurrencen skydes i gang, og de relevante ressourcer i konkurrencekittet stilles til rådighed på:  
<http://www.kulturstyrelsen.dk/boern/unge/ungekulturplatform/>.

Her begynder idégenereringsfasen, så i denne fase handler det om, at I finder på den gode idé.

**15. februar** Deadline for at indsende 1. pitch. Dvs. grundideer, tidsplan og budgetudkast. Her er jeres idé pudset af og klar til at blive præsenteret for juryen. Juryen udvælger 3-5 projektideer, som får lov at arbejde videre.

**27. februar** De 3-5 projekter, der går videre, får besked og feedback fra juryen.

**30. marts** Deadline for at indsende 2. pitch. Dvs. uddybende projektbeskrivelser. Her skal I have skærpet jeres idé på baggrund af feedback fra juryen og arbejdet med at definere projektet yderligere.

**10. april** Event: De 3-5 projektgrupper, der er tilbage, pitcher deres ideer overfor Kulturstyrelsen og juryen og svarer på spørgsmål fra juryen, hvorefter vinderen kåres. Herefter arbejder vinderne frem mod lancering af platformen, evt. i en betaudgave.

**1. maj** Lancering af platformen. Vinderprojektet arbejder videre. Løsningen idriftsættes, evt. i betaudgaven, og udvikles derfra videre.

# Betingelser for deltagelse

Hvilke krav er der til vinderprojektet?

- Gruppen eller personen bag projektet er mellem 15 og 30 år.
- Løsningen skal formidle kulturaktiviteter for unge.
- Vindergruppen forpligter sig på, som minimum, at drifte løsningen til og med 2016.
- Vindergruppen afrapporterer til Kulturstyrelsen om projektet. Indholdet af afrapporteringen afstemmes individuelt med vinderprojektet.
- Projektet skal kunne gå i luften i en fungerende betaversion senest den 1. maj.
- De 350.000 kr. er øremærket projektet, og der skal aflægges regnskab til Kulturstyrelsen.
- Kulturministeriets logo og URKRAFT 2015-logoet skal være med i designet. Logoer og designelementer vil blive gjort tilgængelig på Kulturstyrelsens hjemmeside den 15. januar.

## Pitch 1

Hvad skal pitchet indeholde i runde 1?

- **Kort videopitch** (max. 2 minutter) hvor I tegner og fortæller om jeres idé. Videopitchet skal indeholde:

**Grundkoncept**  
**Målgruppe**  
**Tidsplan**

- **Et budget** for projektets færdiggørelse i overordnede poster.
- **Kort CV** for gruppen.

Information om indsendelse samt skabeloner til budget og CV vil være tilgængeligt fra den 17. januar på:  
<http://www.kulturstyrelsen.dk/boern/unge/ungekulturplatform/>

## Pitch 2

Hvad skal pitchet indeholde i runde 2?

Hvis jeres projekt går videre, stiger kravene til jeres idé. I skal derfor kunne levere:

- **En præsentation** på ca. 10 minutter hvor løsningen gennemgås. De nøjagtige rammer for præsentationen vil blive meldt ud senere i forløbet.
- **Tidsplan** med milepæle for færdiggørelsen af jeres projekt.
- **Et budget** for projektet, der viser, hvordan de 350.000 kr. skal bruges.
- **En kort beskrivelse** af hvordan projektet skal organiseres og driftes fremadrettet.
- **Skitse** af løsningen – fx prototype, rå design eller flowchart eller lignende.
- **Succeskriterier** for løsningen – fx antal brugere, antal formidlede projekter, antal downloads etc.

## Q/A

**Q: Vi har set opslaget inden den 17. januar, og vil bare gerne i gang, må vi godt det?**

**A:** Ja, selvfølgelig! Vær dog opmærksom på, at ikke alle ressourcer, I skal bruge, er tilgængelige før den 17. januar.

**Q: Hvem får rettighederne og ejerskabet til løsningen?**

**A:** Vindergruppen får alle rettigheder og det fulde ejerskab, men forpligter sig til at leve op de aftalte krav og betingelser for at få udbetalt penge.

**Q: Hvad er kulturaktiviteter?**

**A:** Kulturaktiviteter kan være mange ting. Det kan være koncerter, festivaler, sportsbegivenheder, projekter, kunststillinger, fester, svømmeundervisning og alt muligt andet.

**Q: Vi kan ikke programmere/designe/noget helt tredje selv – er det et problem?**

**A:** Nej, ikke nødvendigvis. Vi er først og fremmest på udkig efter den bedste idé, men jeres idé skal også kunne realiseres. Bliver jeres projekt udvalgt til at gå videre, skal I derfor kunne redegøre for, hvordan I får det færdigt, selvom I fx ikke nødvendigvis kan kode. De 350.000 kr., som vinderprojektet får, giver mulighed for at hyre nødvendige kompetencer, som man ikke selv kan stille. I kan også lede efter de manglende ressourcer ved at poste i Facebook-gruppen for konkurrencen, hvor I også kan stille spørgsmål til os. I finder gruppen her: <https://www.facebook.com/groups/298692233654596/>

**Q: Får vi input undervejs, og kan vi få sparring, hvis vores projekt vinder?**

**A:** Hvis jeres projekt bliver udvalgt til at gå videre efter første runde, vil I udover feedback fra juryen om jeres projekt også få tildelt en mentor, som afsætter timer til at give gode råd, feedback osv. Hvis jeres projekt vinder, står I heller ikke alene, og alle jurymedlemmer vil stille timer til rådighed til at vejlede og hjælpe projektet godt på vej.

**Q: Hvornår har vi levet op til kravet om, at vores projekt skal formidle kultur til alle unge i Danmark?**

**A:** Det vigtigste er, at jeres platform gør det muligt at dække forskellige former for ungekultur i hele landet. I er ikke ansvarlige for, at unge fra hele landet kommer til at bruge jeres løsning, men I skal redegøre for, hvordan I vil forsøge at nå rundt i hele landet og opnå de opstillede succeskriterier for jeres løsning. I skal ligeledes kunne redegøre for, hvordan I får sikret diversitet i de kulturtilbud, der formidles, så der fx ikke kun er koncerter, fodboldkampe, fester eller ferniseringer, men et godt miks af det hele.

**Q: Der er nogle i vores gruppe, der er over 30 år gamle, er det ok?**

**A:** Man må gerne spørge til råds og få sparring hos folk over 30 år, men i den gruppe eller det firma der byder ind, må der ikke være nogle over 30 år.

**Q: Må man gerne tjene penge på sin løsning?**

**A:** Ja, men løsningen skal være gratis at bruge.

**Q: Kan jeg få udbetalt pengene som privatperson?**

**A:** Ja, men pengene udbetales i de rater, der aftales med Kulturstyrelsen.

**Q: Vi har allerede en superfed løsning, må vi arbejde videre på den?**

**A:** Ja, det må I gerne. I skal dog redegøre for de samme ting som de øvrige deltagere og forklare, hvordan I vil videreudvikle løsningen.

**Q: Hvem består juryen af?**

**A:** Juryen består af Jesper Arvidsen (CTO, In2Media), Jesper Taxbøl (CEO, Kanako, formand for IGDA), Mads Toft (Partner, BabyCPH A/S) og Rikke Frisk (Co-founder, Indgreb m.v.) Læs mere om juryen på: <http://www.kulturstyrelsen.dk/boern/unge/ungekulturplatform/>

**Q: Vi er stadig helt lost?**

**A:** Fortvivl ej, giv os et kald eller smid spørgsmålet i vores Facebook-gruppe: <https://www.facebook.com/groups/298692233654596/>

## Vil du vide mere?

Du kan læse mere om konkurrencen og projektet samt hente materiale på:  
<http://www.kulturstyrelsen.dk/boern/unge/ungekulturplatform/>

### Vil du finde nogen at lege med, eller har du spørgsmål?

Brug vores Facebook-gruppe til at stille spørgsmål eller finde de kompetencer, du mangler:  
<https://www.facebook.com/groups/298692233654596/>

### Kontakt

For spørgsmål om URKRAFT 2015:  
Tenna Weng Pedersen:  
3374 5215  
[twp@kulturstyrelsen.dk](mailto:twp@kulturstyrelsen.dk)

For tekniske spørgsmål:  
Morten Nybo  
3374 5045  
[mny@kulturstyrelsen.dk](mailto:mny@kulturstyrelsen.dk)

---

## Strategi for unges møde med kunst og kultur

Denne konkurrence er en del af Kulturministeriets strategi for unges møde med kunst og kultur. Strategien favner unges trang til selv at udtænke og organisere aktiviteter og understøtter rammerne for denne selvorganisering. Aktiv involvering af unge i alle faser af kunst og kultur er et andet fokus for strategien, og endelig vil der blive set på, hvordan alle unge kan tilgodeses. Læs mere om strategien på:  
<http://www.kulturstyrelsen.dk/boern/boerne-og-ungestrategier/>