



STYRELSEN FOR  
BIBLIOTEK OG MEDIER

Tak for din ansøgning.  
Den er nu registreret i Styrelsen for Bibliotek og Medier.

Denne kvittering udskrives i 2 eksemplarer:  
Det ene eksemplar underskrives af den økonomisk ansvarlige (institutionens leder) og sendes til Styrelsen for Bibliotek og Medier senest umiddelbart efter **mandag 2. november 2009 kl. 16.00.**

Det andet eksemplar er til eget brug.

**OBS:** Du kan evt. rette i din ansøgning ved atter at logge på ansøgningskemaet ved angivelse af nedenstående bruger id og pinkode.

**Bruger ID: 5746**  
**Pinkode: 815095915770**

## Ansøgning om tilskud fra Udviklingspuljen for folke- og skolebiblioteker 2010

### Projekttitel

1. Titel

"Bibliotekernes E-liga" – et nationalt spilprojekt

2. Projekttype

Projekt

Hjælpetekst til felt 3: Angiv om der søges til et egentligt projekt eller til projektmodning. Der kan gives et mindre tilskud til projektmodning i tilfælde, hvor beskrivelsen af et projekt kræver særlig omfattende research, f.eks. med ekstern hjælp til behovsafdækning, afklaring af sammenhæng med anden udvikling eller lignende.

3. Søges der om fortsat projekttilskud, angiv da projekttitel, journalnummer og tilskudsperiode

### Ansøger

4. Ansøger

Aalborg Bibliotekerne

5. Postadresse

Rendsburggade 2

6. Postadresse (evt. fortsat)

7. Postnummer

9000

8. Postdistrikt

Aalborg

9. Telefonnummer

99314426

10. E-postadresse

tba-kultur@aalborg.dk

11. CVR-nummer

30992288

12. P-nummer

1003385899

13. Bankregistreringsnummer

3201

14. Kontonummer

3402188588

### Økonomisk / juridisk ansvarlig (institutionens leder)

15. Navn

Bodil Have

16. Titel

Bibliotekschef

Hjælpetekst til felt 17: Udfyldes kun hvis afvigelse fra ovenstående oplysninger om ansøger

17. Postadresse

Hjælpetekst til felt 18: Udfyldes kun hvis afvigelse fra ovenstående oplysninger om ansøger

18. Postadresse (evt. fortsat)

Hjælpetekst til felt 19: Udfyldes kun hvis afvigelse fra ovenstående oplysninger om ansøger

19. Postnummer

Hjælpetekst til felt 20: Udfyldes kun hvis afvigelse fra ovenstående oplysninger om ansøger

20. Postdistrikt

## Projektbeskrivelse og projektplan

Hjælpetekst til felt 21: Det er vigtigt at vælge det korrekte indsatsområde ved projektansøgning. Ved indstilling til tilskud lægges der afgørende vægt på, at projektets fokus er præcist defineret.

21. Indsatsområde
- Adgang til digitalt indhold
  - Biblioteker i hele landet
  - Biblioteksbetjening af børn
  - Biblioteksbetjening af unge
  - Det samarbejdende bibliotekssystem
  - Frie forsøg
  - Nye måle- og analysemetoder
  - Skolebiblioteket og Fælles mål 2009
  - Støtte til den danske vidensstrategi

Hjælpetekst til felt 22: Her angives de samarbejdspartnere, der har forpligtet sig til at deltage i projektet med ressourcer.

22. Samarbejdspartnere (max 600 tegn).

Projektet udarbejdes som et samarbejde mellem Herning Bibliotekerne og Aalborg Bibliotekerne. Der arbejdes desuden tæt sammen med en række prominente eksterne partnere med erfaring og indflydelse på spilområdet, der alle har givet foreløbigt tilsagn om at deltage i projektet. Disse er spiludgiveren Electronic Arts, spilfirmaet Coolshop og spilhjemmesiden GameSector, der alle vil bidrage med at markedsføre projektet og bidrage med ekspertise til et nationalt kompetence- og imageløft af folkebibliotekernes tilbud til både unge brugere og ikke brugere.

Hjælpetekst til felt 23: Kort og præcis beskrivelse af projektet. De vigtigste elementer i projektet fremhæves, herunder projektets særpræg. Hvorfor lige netop dette projekt?

23. Projektresumé (max 600 tegn).

Med en national online spillturnering mellem unge på bibliotekerne, får målgruppen vist at biblioteket er et sted, hvor deres multi-facetterede medievirkelighed tages seriøst og hvor de kan indgå med hinanden eller bibliotekaren i diskussioner om kvalitet og den gode historie og få oplevelser, der ikke kun er bogligt forankret. Biblioteksrummet skal bruges af spillklubberne som "det tredje sted" - hvor unge med interesse i spil kan mødes, spille og hjælpe hinanden i forlængelse af de nationale turneringer i forskellige computerspil som projektet afholder.

Hjælpetekst til felt 24: Beskriv baggrunden for projektidéen. Hvilken udvikling / hvilke erfaringer går forud? Hvilke særlige kvalifikationer og forudsætninger har ansøger for at gennemføre projektet?

24. Baggrund (max 600 tegn).

Det er ikke længere kun drenge, der spiller - de fleste unge er i dag med på spilbølgen i en eller anden form. Spil er et samlingspunkt og et socialt medie, som unge kan mødes om, dyste i og diskutere. "E-sport", dvs. computerspil som en sportsgren, er i rivende udvikling. Bibliotekets fokus på nye medier gør det oplagt, at vi bruger biblioteksrummet, som ramme til at skabe spillturneringer og klubber, der sætter fokus på de unges spilbrug og skaber et fora, hvori de unge kan diskutere, prøve og kvalitetsvurdere spil i fællesskab. Dette gøres allerede på flere biblioteker, f.eks. i Aalborg.

Hjælpetekst til felt 25: Hvad gør dette projekt særlig interessant og / eller anderledes? Hvad er dets eksemplariske værdi for andre? Projektets unikke karakter kan være i forhold til indhold, strategi, metode og målgruppe. Er der tale om biblioteksudvikling af national betydning?

25. Projektets unikke karakter (max 600 tegn).

Projektet fokuserer på de medier, der fylder meget i unges hverdag og i deres varierede mediebillede og samtidig formidler det bibliotekets moderne tilbud på en ny måde og opfordrer til brugen af biblioteket, som de unges tredje sted. Med en national e-liga i biblioteksregi inddrages de enkelte biblioteker og får dermed mulighed for at oprette spilleklubber for lokale unge og skabe et større engagement overfor denne målgruppe lokalt. Det åbner døre for anderledes kontakt med de unge og ikke mindst for et nationalt kompetenceløft på spilområdet og et nyt image for bibliotekerne hos de unge.

Hjælpetekst til felt 26: Hvilke strategiske målsætninger for indsatsområdet bidrager projektet til? Hvad er det langsigtede udviklingsperspektiv?

26. Formål (max 255 tegn).

Bibliotekernes E-liga skal styrke bibliotekernes formidlingsindsats mod unge og udbrede kendskabet til bibliotekets samling af spil, der skal danne rammen om oplevelser, fokus på den gode historie og det gode spil og brugen af biblioteket som det 3. sted.

Hjælpetekst til felt 27: Hvad skal projektet opnå? Hvilke blivende effekter kan der forventes efter projektperioden?

27. Mål (max 255 tegn).

- Udarbejdelsen af en guide for oprettelse og drift af spilleklubber.
- Oprettelsen af en e-liga portal, evt. i samarbejde med SpilogMedier.dk.
- Afholdelse af en helårlig national spilkonkurrence online.
- Afvikling af en finalerunde.
- Kompetenceløft.

Hjælpetekst til felt 28: Hvilke resultater ønsker projektet at opnå? Målbare resultater og succeskriterier – aktivitet og / eller kvalitet?

28. Succeskriterier / resultater (max 255 tegn).

At involvere min. 20 biblioteker og få dem til at knytte unge til bibliotekets spilleklub. Min. 300 unge skal deltage i e-ligaen. Det forventes, at der efter første år vil findes midler til videre drift.

Hjælpetekst til felt 29: Hvem vil primært få gavn af projektet? Er der eventuelt en sekundær målgruppe?

29. Målgruppe (max 255 tegn).

Den primære målgruppe for projektet er unge fra 13 til 19 år. Den sekundære målgruppe er bibliotekarer, der får mulighed for et kompetence- og imageløft på spilområdet, og som samtidig får værktøjer til bedre at formidle bibliotekets spilsamling.

Hjælpetekst til felt 30: Hvilke strategier / metoder anvendes for gennemførelse af projektet?

30. Strategi / metoder (max 255 tegn).

Brugerinddragelse: De unge inddrages i idegenerering i forhold til projektets elementer. Turneringsstruktur: Strategi og metodik fra DM i oplæsning ang. afholdelse af nationale konkurrencer anvendes.

Hjælpetekst til felt 31: Hvad er projektets indhold, og hvilke konkrete aktiviteter indgår i projektet?

31. Beskrivelse af hovedaktiviteter (max 255 tegn).

Opbygge et netværk til alle spilinteresserede bibliotekarer på bibliotekerne. Disse tilbydes de fornødne værktøjer til at kontakte de unge i lokalområderne og etablere spilleklubber, der kan deltage i turneringer i spilligaen mod andre bibliotekers hold.

Hjælpetekst til felt 32: Kontaktperson for projektet. Angiv navn, adresse, telefon, mail.

32. Kontaktperson (max 255 tegn).

Udviklingschef Tina Bang Andersen  
 Aalborg Bibliotekerne  
 Rendsburgsgade 2  
 9000 Aalborg

Hjælpetekst til felt 33: Hvilke personer/institutioner/organisationer indgår direkte i projektet? Hvilke øvrige samarbejdspartnere inden eller uden for institutionen/kommunen/organisationen vil blive inddraget?

33. Organisering (max 255 tegn).

Aalborg Bibliotekerne og Herning Bibliotekerne udgør styregruppen. Projektgruppen består af repræsentanter fra Aalborg og Herning lejlighedsvis suppleret med repræsentanter fra de eksterne partnere.

Angiv dato for projektstart (dag, måned og år).

34. Angiv i formatet DD-MM-ÅÅÅÅ, eksempelvis 15-01-2010

01-02-2010

Angiv dato for projekts afslutning (dag, måned og år).

35. Angiv i formatet DD-MM-ÅÅÅÅ, eksempelvis 31-09-2010

12-12-2010

Hjælpetekst til felt 36: Projektets aktiviteter fordelt over tid. Hvilke muligheder er der for fortsættelse efter projektperioden? Der gives normalt tilsagn om tilskud til etårige projekter, men der kan gives tilsagn om tilskud til projekter i op til to år. Planlægges projektet som toårigt, søges om det samlede projekt på én gang. Der gives ikke tilskud med tilbagevirkende kraft.

36. Projektplan (max 600 tegn).

I uge 4 nedsættes en styre- og projektgruppe  
 I uge 5 kontaktes landets biblioteker angående deltagelse i projektet  
 I uge 12 udfærdiges en værktøjskasse til brug i bibliotekerne til oprettelse af klubber og deltagelse i online spillturneringer  
 I uge 14 til 42 afvikles løbende online kampe mellem unge på de deltagende biblioteker  
 I uge 44 afvikles nationale finaler i Bibliotekernes E-liga  
 I uge 47 afvikles afsluttende konference / workshop

Hjælpetekst til felt 37: Aktiviteter der har indflydelse på rapporteringen. Under den faglige afrapportering skal der rapporteres om de aktiviteter der er overstået (eller i gang?) samt om eventuelle forskydninger og/eller ændringer i projektplanen.

37. Aktiviteter (max 600 tegn).

Se projektplan.

Hjælpetekst til felt 38: Der angives referencer til relevante projekter / litteratur. Der skal gøres rede for, hvilke projekter det ansøgte projekt bygger på og evt. videreudvikler. Projektet skal allerede ved ansøgningen så vidt muligt kunne sættes ind i et samlet perspektiv.

38. Erfaringsindsamling og informationssøgning (max 600 tegn).

Herning Bibliotekerne og Aalborg Bibliotekerne har erfaring i at arbejde med projektets målgruppe og med computerspil som seriøst medie. Herning Bibliotekerne sidder med det daglige ansvar for spilredaktionen Pallesgavebod.dk. Enkelte bibliotekarer landet over arbejder allerede med formidling af det gode spil via hjemmesider som www.spilogmedier.dk, mens Aalborg Bibliotekernes har erfaring med en mangeårig spilleklub, der blandt andet dystet i forskellige online spil, og har netop indrettet et helt spillbibliotek, med unge som primær målgruppe, der anvender biblioteket som deres "tredje sted".

Hjælpetekst til felt 39: Beskriv planer for evaluering internt eller med ekstern konsulent. Er der planer om følgeforskning – og i givet fald, hvilken person / hvilken instans planlægges tilknyttet?

39. Evalueringsplan (max 255 tegn).

Evaluering og følgeforskning foretages af Institut for kommunikation under AAU.

Hjælpetekst til felt 40: Hvordan sikres information om og formidling og markedsføring af projektet? Hvordan får den øvrige bibliotekssektor glæde af projektet? Hvordan får offentligheden glæde af projektet? Hvilke medier skal anvendes? (eks.: web, artikler, workshop, foredrag)

## 40. Formidling af resultater (max 255 tegn).

En spilworkshop for alle bibliotekarer som afslutning på projektet. Erfaringer med spilklubber og med turneringer mellem bibliotekerne vil her blive fremlagt og drejebogen for oprettelse og daglig drift af både spilklub og turnering, vil være tilgængelig.

**Projektets budget:**

Der anføres budget for såvel 2010 som for 2011.

Alle felter udfyldes.

For et-årige projektansøgninger anføres '0' i kolonnen 2011

**Lønudgifter, angiv i kr.**

	2010	2011
41. Budget	406.000	0
42. Egen finansiering	176.000	0
43. Anden finansiering	0	0
44. Ansøgt	230.000	0

**Udgifter til konsulenter (honorarer), angiv i kr.**

	2010	2011
45. Budget	0	0
46. Egen finansiering	0	0
47. Anden finansiering	0	0
48. Ansøgt	0	0

**Udgifter til materialer, angiv i kr.**

	2010	2011
49. Budget	20.000	0
50. Egen finansiering	0	0
51. Anden finansiering	0	0
52. Ansøgt	20.000	0

**Udgifter til evaluering, angiv i kr.**

	2010	2011
53. Budget	40.000	0
54. Egen finansiering	0	0
55. Anden finansiering	0	0
56. Ansøgt	40.000	0

**Udgifter til publicering, angiv i kr.**

	2010	2011
57. Budget	0	0
58. Egen finansiering	0	0
59. Anden finansiering	0	0
60. Ansøgt	0	0

**Udgifter til møder og rejser, angiv i kr.**

	2010	2011
61. Budget	20.000	0
62. Egen finansiering	20.000	0
63. Anden finansiering	0	0
64. Ansøgt	0	0

**Andre udgifter, angiv i kr.**

	2010	2011
65. Budget	130.000	0
66. Egen finansiering	10.000	0
67. Anden finansiering	40.000	0
68. Ansøgt	80.000	0
69. Specifikation af andre udgifter (max 255 tegn).		

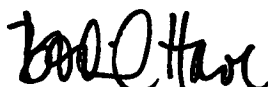
finale 40.000 præmier 40.000 workshop 30.000 administration 10.000 pr materiale 10.000
----------------------------------------------------------------------------------------------------

**Budget i alt, angiv i kr.**

	2010	2011
70. Budget (sum af felterne 41, 45, 49, 53, 57, 61 & 65)	616.000	0
71. Egen finansiering (sum af felterne 42, 46, 50, 54, 58, 62 & 66)	206.000	0
72. Anden finansiering (sum af felterne 43, 47, 51, 55, 59, 63 & 67)	40.000	0
73. Ansøgt (sum af felterne 44, 48, 52, 56, 60, 64 & 68)	370.000	0

**Generelt**

74. Bemærkning (max 255 tegn).

**For oplysningernes rigtighed****Dato: 02-11-2009 12:00:49****Underskrift af den økonomisk ansvarlige**

**Ansøgningen underskrives og sendes til:**

**Styrelsen for Bibliotek og Medier  
H.C. Andersens Boulevard 2  
1553 København V  
Telefon 33 73 33 73**