

Ansökan om stöd

1.1 Allmänna uppgifter

Projektnamn: Teknik för hela Ön

Ansökansid: 873722

Ärendeid: 20382627

Projektperiod: 2027-01-01 - 2030-06-30

Typ av finansiering: Regionala projektmedel

Sista ansökningsdag: 2032-12-31

Ansvarig organisation: Region Gotland

1.2 Stödsökande

Namn: FÖRENINGEN UNG FÖRETAGSAMHET
PÅ GOTLAND
HÄSTGATAN 24
621 56 VISBY
Sverige

Org.Nr: 834001-7261

Antal anställda: 4

Arbetsställe

Namn:
Postadress:
HÄSTGATAN 24
621 56 VISBY

Arb.ställenr.: 33138132
Besöksadress:
HÄSTGATAN 24
621 56 VISBY
Region: Gotland

Är organisationen momsredovisningsskyldig för projektets verksamhet?

Nej

Omfattas organisationen av Lagen om offentlig upphandling (LOU) eller annan upphandlingslagstiftning, t.ex. LUF?

Nej

Hemsida

<https://ungforetagsamhet.se/gotland>

1.3 Samverkanspart

Namn: Ideella föreningen Tillväxt Gotland med firma
Tillväxt Gotland

Org.Nr: 802439-4416

Antal anställda: 19

Postadress:
DONNERS PLATS 1 OTR
621 57 VISBY
Sverige

Arbetsställe

Namn:

Arbetsställenr: 46354288

Postadress:
DONNERS PLATS 1 OTR
621 57 VISBY

Besöksadress:
DONNERS PLATS 1 OTR
621 57 VISBY
Region: Gotland

Är organisationen momsredovisningsskyldig för projektets verksamhet?

Nej

Omfattas organisationen av Lagen om offentlig upphandling (LOU) eller annan upphandlingslagstiftning, t.ex. LUF?

Nej

Hemsida

<https://tillvaxtgotland.se/teknikcollege/>

Namn: UPPSALA UNIVERSITET

Org.Nr: 202100-2932

Antal anställda: 9999

Postadress:

BOX 256

751 05 UPPSALA

Sverige

Arbetsställe

Namn: CAMPUS GOTLAND

Arbetsställenr: 37198744

Postadress:

621 67 VISBY

Besöksadress:

CRAMÉRGATAN 3

621 57 VISBY

Region: Gotland

Är organisationen momsredovisningsskyldig för projektets verksamhet?

Nej

Omfattas organisationen av Lagen om offentlig upphandling (LOU) eller annan upphandlingslagstiftning, t.ex. LUF?

Nej

Hemsida

<https://www.uu.se/institution/speldesign>

1.4 Betalningssätt

Typ av konto: Bankgiro

Kontonummer: 5066-5553

Detaljerad info:

1.5 Projektinformation

Vilket/vilka problem vill projektet lösa?

Projektet vill adressera bristande likvärdighet i elevers förutsättningar att utveckla intresse, kunskap och självförtroende inom teknik och STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Särskilt fokus ligger på elever som i dag är

underrepresenterade inom tekniska utbildningar, bland annat elever från Gotlands landsbygd och tjejer. På längre sikt vill projektet bidra till en mer inkluderande och hållbar kompetensförsörjning inom teknik och naturvetenskap på Gotland.

Forskning och studier om ungas attityder till STEM visar att intresse och tilltro till den egna förmågan grundläggs tidigt och påverkas av vilka erfarenheter, förebilder och möjligheter elever möter under sin skoltid. När tillgången till inspiration, information och stöd varierar mellan elevgrupper påverkas också deras framtida utbildningsval.

På Gotland finns tydliga geografiska skillnader i elevernas utbildningsval. Elever från Visby söker i högre utsträckning till naturvetenskaps- och teknikprogram, medan elever från landsbygdsskolor är underrepresenterade. I dag är det endast 34 procent av eleverna från landsbygdsskolor som går naturvetenskaps- eller teknikprogram. Detta visar på en ojämlikhet i elevernas möjligheter att upptäcka och välja tekniska utbildningsvägar och är en utmaning i förhållande till skolans kompensatoriska uppdrag.

En viktig del av problemet är skillnader i tillgången till inspirerande aktiviteter och kontakter utanför den ordinarie undervisningen. Elever på landsbygden kan ha sämre möjligheter att möta yrkesverksamma, näringsliv och akademi genom exempelvis studiebesök och andra STEM-aktiviteter. Bristen på sådana erfarenheter kan göra teknik och naturvetenskap mindre konkreta och relevanta och påverka elevernas motivation och självtillit.

Samtidigt förändras teknikområdet snabbt genom bland annat digitalisering, AI, energiomställning och innovation. Det ställer nya krav på skolan och på lärarnas kompetens och trygghet i att arbeta med teknikutveckling och AI. Elever behöver samtidigt förstå teknikens betydelse för samhällsutvecklingen och få kunskap om vilka utbildnings- och karriärvägar som finns inom området.

Det finns också ett behov av starkare och mer långsiktiga kopplingar mellan skola, näringsliv och akademi. Många elever saknar kunskap om hur utbildningar inom teknik och naturvetenskap hänger samman med framtida yrkesmöjligheter. Detta riskerar särskilt att drabba elever som saknar egna nätverk och förebilder inom området.

Samtidigt är behovet av teknisk och naturvetenskaplig kompetens stort och växande. För att möta framtidens kompetensbehov behöver fler unga upptäcka och välja teknikinriktade utbildningar. Det gäller särskilt grupper som i dag är underrepresenterade, däribland tjejer och elever från landsbygdsskolor. Om dessa grupper tidigt väljer bort STEM på grund av bristande information, förebilder, erfarenheter eller självtillit går samhället miste om viktig framtida kompetens. På Gotland går cirka 18 procent av eleverna naturvetenskaps- eller teknikprogram, jämfört med cirka 20 procent i riket. Detta ligger under den nationella ambitionen om 25 procent till 2035. Projektet vill därför bidra till att minska de geografiska och sociala skillnaderna och skapa mer likvärdiga möjligheter för elever på hela Gotland.

Det problem projektet ytterst vill lösa är att alla elever i dag inte har likvärdiga möjligheter att upptäcka, förstå och välja teknik och STEM. Genom att öka elevers intresse och kunskap, stärka lärares trygghet inom AI och teknikutveckling samt skapa starkare kopplingar mellan skola, näringsliv och akademi vill projektet bidra till att fler unga oavsett kön eller geografisk tillhörighet ser teknik som en möjlig och attraktiv utbildnings- och karriärväg.

Sammanfattande beskrivning till Projektbanken

Projektet ska ge barn och unga på Gotland mer likvärdiga möjligheter att upptäcka teknik och STEM samt se tekniska utbildnings- och yrkesvägar som möjliga framtidsval. Särskilt fokus ligger på tjejer och elever från landsbygdsskolor, som idag är underrepresenterade inom tekniska utbildningar. Genom en sammanhängande kedja av aktiviteter från årskurs

5 till gymnasiet får elever möta teknik, AI, digitalisering, innovation och entreprenörskap genom bland annat Minecraft-hackathon, STEM-inspiration, karriärvägledning inför gymnasievalet samt spel- och teknikprojekt i samverkan med Uppsala universitet, Campus Gotland och näringslivet. Lärare och studie- och yrkesvägledare stärker samtidigt sin kompetens inom teknik, AI och framtidens kompetenser. Projektet ska öka elevers intresse, kunskap och självförtroende samt bidra till minskade geografiska och könsrelaterade skillnader och en stärkt kompetensförsörjning inom teknik på Gotland.

Vilken/vilka är projektets målgrupp(er)?

Projektets huvudsakliga målgrupp är elever i grundskolan och gymnasiet på Gotland. Projektet omfattar elever från årskurs 5 till gymnasiet och skapar en progression där eleverna får möta teknik, STEM, AI, entreprenörskap och framtidens kompetenser i olika åldrar och sammanhang. Projektet har ett särskilt fokus på att skapa likvärdiga möjligheter för barn och unga att upptäcka, utforska och utveckla intresse för teknik och STEM, oavsett kön eller geografisk tillhörighet. Tjejer och elever från Gotlands landsbygdsskolor är särskilt prioriterade grupper eftersom de i dag är underrepresenterade inom tekniska utbildningar och STEM-områden. Genom projektets olika aktiviteter får fler barn och unga tillgång till inspiration, praktiska erfarenheter, förebilder, nätverk och kunskap om teknik, STEM samt framtida utbildnings- och karriärmöjligheter. Ambitionen är att skapa en progression genom elevernas skoltid, där tidiga erfarenheter och ökad självförtroende kan bidra till ett fortsatt intresse för teknik och STEM.

Elever i årskurs 5

En central målgrupp är elever i årskurs 5, som genom skolhackathonet i Minecraft får en tidig, kreativ och praktisk introduktion till teknik, digitalt skapande, problemlösning och innovation. Genom att väcka nyfikenhet och skapa positiva erfarenheter tidigt vill projektet lägga en grund för ett fortsatt intresse för STEM.

Elever i årskurs 7-9

Elever i årskurs 7-9 är en särskilt viktig målgrupp eftersom de står inför gymnasievalet. Genom inspiration, information om utbildningsvägar och möten med förebilder får eleverna ökad kunskap om teknikens betydelse och om vilka utbildningar och yrken som finns inom STEM. Elever i årskurs 9 får dessutom möjlighet att fördjupa sig i karriärvägar och framtidens kompetenser inför sitt gymnasieval.

Gymnasieelever

För gymnasieelever ska projektet erbjuda fördjupade praktiska erfarenheter genom spel- och teknikprojekt i samverkan med Uppsala universitet, Campus Gotland. Genom mentorskap, forum, studiebesök och möten med universitetsstudenter och unga entreprenörer får eleverna möjlighet att omsätta teoretiska kunskaper i praktiken och få en tydligare bild av vägen till högre studier och arbetsliv.

Lärare och studie- och yrkesvägledare

En viktig sekundär målgrupp är lärare och studie- och yrkesvägledare. Genom inspirationsföreläsningar och workshops stärks deras kunskap, verktyg och trygghet i att arbeta med teknik, AI, STEM, entreprenörskap och framtidens kompetenser. Genom att stärka dessa nyckelpersoner skapas förutsättningar för att projektets effekter ska leva vidare i undervisningen och vägledningen även efter projektets slut.

Näringsliv, akademi och offentlig sektor

Näringsliv, akademi och offentliga aktörer är centrala samverkansaktörer. Genom deras medverkan får elever och lärare möjlighet att möta yrkesverksamma, studenter och andra förebilder samt ta del av aktuell kunskap om teknik, innovation och framtidens kompetensbehov.

Samverkan skapar samtidigt starkare kopplingar mellan skola, högre utbildning och arbetsliv.

Projektet riktar sig till:

- Elever i årskurs 5 gymnasiet, med särskilda insatser kopplade till olika utbildningsstadier.
- Elever som står inför utbildningsval, särskilt i årskurs 79.
- Tjejer och andra grupper som är underrepresenterade inom teknik och STEM.
- Elever från landsbygdsskolor, med fokus på att minska geografiska skillnader.
- Lärare och studie- och yrkesvägledare som en viktig sekundär målgrupp.
- Näringsliv, akademi och offentliga aktörer som centrala samverkansaktörer.

Vad förväntar ni er att projektets planerade aktiviteter ska leda till för målgruppen på kort sikt?

På kort sikt ska projektets aktiviteter bidra till att barn och unga får ökat intresse, ökad kunskap och stärkt tilltro till den egna förmågan inom teknik, STEM, AI, entreprenörskap och framtidens kompetenser. Genom praktiska erfarenheter, inspiration, möten med förebilder och inblickar i utbildningar och arbetsliv ska teknik och naturvetenskap bli mer konkreta, relevanta och möjliga att relatera till.

Projektet ska ge elever möjlighet att möta teknik och STEM på ett åldersanpassat och progressivt sätt, från årskurs 5 till gymnasiet. I de yngre åldrarna ligger fokus på att väcka nyfikenhet, kreativitet och lust att utforska teknik. I årskurs 79 ska eleverna få en bredare bild av teknik, STEM, entreprenörskap och framtidens kompetenser samt möta olika utbildnings- och karriärvägar. För gymnasieeleverna ska projektet erbjuda fördjupade, praktiska erfarenheter genom bland annat spel- och teknikprojekt, mentorskap och kontakter med universitet och arbetsliv.

Projektet ska varje år nå elever på samtliga grundskolor på Gotland inom minst en årskurs, motsvarande cirka 600 grundskoleelever per år. Därutöver ska minst 150 gymnasieelever nås under projektperioden genom projektets fördjupande insatser. På så sätt kombineras bred räckvidd i grundskolan med möjlighet till fördjupning på gymnasiet.

Projektet ska på kort sikt bidra till att fler elever deltar i STEM-relaterade aktiviteter genom hela utbildningskedjan. Andelen elever i årskurs 5 som deltar i Skolhackathon i Minecraft ska successivt öka till att omfatta samtliga elever på Gotland. Samtidigt ska allt fler elever i årskurs 9 få ta del av insatsen Karriärvägar och framtidens kompetenser inför gymnasievalet. Genom dessa insatser får eleverna ökad kunskap om teknikens betydelse, framtida utbildningsvägar och arbetsmarknadens kompetensbehov.

Ett särskilt fokus ligger på att skapa likvärdiga möjligheter att upptäcka och utforska teknik och STEM oavsett kön och geografisk tillhörighet. Flickor och elever från skolor på landsbygden är prioriterade grupper genom hela projektet. På kort sikt ska projektet bidra till att dessa elever i högre grad känner att teknik, naturvetenskap och tekniska utbildningar är områden där de kan se sig själva och sina möjligheter. För lärare och studie- och yrkesvägledare ska projektet bidra till ökad kunskap och trygghet i att arbeta med AI, teknik, STEM, entreprenörskap och framtidens kompetenser samt att synliggöra olika utbildnings- och karriärvägar för elever. Minst 150 lärare och SYV ska delta under projektperioden och minst 75 procent ska uppge att deras kunskap och trygghet har ökat.

Projektet ska samtidigt stärka elevernas och skolornas kontakt med högre utbildning och arbetsliv genom studiebesök, workshops, föreläsningar, mentorskap och projekt i samverkan med universitet, företag och offentlig sektor. Målet är att eleverna ska få en

tydligare bild av hur deras intressen och kunskaper kan kopplas till verkliga yrken, utbildningar och samhällsutmaningar.

På organisationsnivå ska projektet bidra till starkare och mer strukturerad samverkan mellan skola, akademi, näringsliv och offentlig sektor. Projektet ska ha minst 6 aktiva samverkanspartners per år och etablera minst 3 former för långsiktig samverkan under projektperioden.

Sammantaget ska projektets kortsiktiga resultat vara att fler barn och unga har fått möta, prova och förstå teknik och STEM, att fler känner nyfikenhet och tilltro till sin egen förmåga, att lärare och SYV känner sig bättre rustade att vägleda elever samt att kontakterna mellan skola, högre utbildning och arbetsliv har stärkts.

Vilka effekter - hos målgruppen eller i samhället - förväntar ni er att projektet uppnår på lång sikt?

På lång sikt förväntas projektet bidra till en mer likvärdig och inkluderande kompetensförsörjning inom teknik och naturvetenskap på Gotland. Genom att tidigt ge barn och unga möjlighet att möta, prova och förstå teknik, STEM, AI och framtidens kompetenser skapas bättre förutsättningar för att fler ska kunna göra välgrundade utbildningsval och se tekniska och naturvetenskapliga utbildningar och yrken som möjliga framtidsvägar.

En viktig långsiktig effekt är bredare och mer jämlika utbildningsvägar inom teknik och naturvetenskap, på gymnasial och eftergymnasial nivå. Särskilt tjejer och elever från landsbygdsskolor ska genom projektets insatser få bättre förutsättningar att upptäcka teknik, möta förebilder och få kännedom om olika utbildnings- och karriärvägar. På så sätt kan projektet på sikt bidra till att minska könsmässiga och geografiska skillnader i vilka elever som ser sig själva inom teknik- och naturvetenskapsområdet.

Projektet förväntas även bidra till att fler gotländska elever väljer naturvetenskapliga och tekniska utbildningar på gymnasial och eftergymnasial nivå. Genom att fler elever får positiva erfarenheter av teknik och STEM tidigt i utbildningssystemet stärks förutsättningarna för att öka andelen unga som väljer utbildningar inom dessa områden. Detta är särskilt viktigt då Gotland idag ligger under såväl riksgenomsnittet som den nationella ambitionen om ökat deltagande i tekniska och naturvetenskapliga utbildningar. På regional nivå kan en bredare och mer varierad rekrytering till tekniska och naturvetenskapliga utbildningar bidra till en större och bredare kompetensbas inom teknik, naturvetenskap och digital utveckling. När fler ungdomar får möjlighet att välja utbildningsväg utifrån intresse, kunskap och kännedom om framtida möjligheter stärks Gotlands långsiktiga förutsättningar att möta arbetslivets behov av kompetens. Projektet förväntas samtidigt ge varaktiga effekter i skolan genom stärkt kompetens hos lärare och studie- och yrkesvägledare. Ökad kunskap och trygghet inom teknik, AI, digitalisering, entreprenörskap och framtidens kompetenser skapar bättre förutsättningar för att dessa perspektiv ska integreras i undervisning och vägledning även efter projektets slut. Därmed kan arbetssätt, kunskap och kontakter leva vidare och komma nya elevkullar till del.

En annan långsiktig effekt är en mer etablerad och systematisk samverkan mellan skola, näringsliv, akademi och offentlig sektor. Genom återkommande samarbeten, studiebesök, mentorskap, projekt och möten med yrkesverksamma kan strukturer skapas som gör kopplingen mellan utbildning och arbetsliv tydligare. Detta stärker både elevernas kunskap om framtida möjligheter och arbetslivets möjlighet att bidra till utbildningens utveckling.

Sammantaget förväntas projektet på lång sikt bidra till att fler gotländska ungdomar får möjlighet att välja utbildningsvägar inom teknik och naturvetenskap, att könsrelaterade och geografiska skillnader i utbildningsval minskar samt att Gotland får en bredare och mer inkluderande kompetensbas inom områden som är centrala för framtidens samhälls-

och näringslivsutveckling. Genom långsiktiga samverkansstrukturer mellan skola, akademi, näringsliv och offentlig sektor kan projektets effekter leva vidare även efter projektperiodens slut.

Hur ska projektet organiseras och styras?

Projektet organiseras med en tydlig struktur för ledning, ansvarsfördelning, samverkan och uppföljning. Ung Företagsamhet Gotland är projektägare och har det övergripande ansvaret för projektets genomförande och ekonomi. En projektledare anställs på 50 procent under hela projektperioden och ansvarar för planering, samordning, genomförande, uppföljning och rapportering. Projektledaren fungerar som en sammanhållande länk mellan Ung Företagsamhet Gotland, Teknikcollege Gotland, Uppsala universitet, Campus Gotland, skolor och övriga samverkansaktörer. Projektledaren ansvarar även för att utveckla och följa upp långsiktiga samverkansformer mellan skola, akademi, näringsliv och offentlig sektor, med målet att minst tre sådana former ska leva vidare efter projektets slut.

Projektets genomförande bygger på att varje samverkanspart bidrar med sin särskilda kompetens och sina nätverk. Uppsala universitet, Campus Gotland bidrar med akademisk kompetens, studentmentorer och koppling till högre utbildning inom spel, teknik och digital utveckling. Teknikcollege Gotland bidrar med arbetslivskontakter, kunskap om regional kompetensförsörjning samt medverkan i inspirationsinsatser, studiebesök och mentorskap. Ung Företagsamhet Gotland ansvarar för projektets samordning och genomför aktiviteter såsom Minecraft Skolhackathon, STEM-inspiration, karriärvägledning och spel- och teknikprojekt. Skolor, lärare och studie- och yrkesvägledare möjliggör elevernas deltagande och bidrar till projektets förankring och utveckling.

Projektet följs upp löpande genom deltagarstatistik, enkäter, återkoppling från elever, lärare och studie- och yrkesvägledare samt dialog med samverkansparterna. Resultaten följs upp mot projektets mål och används för att utveckla aktiviteter och arbetssätt under projektperioden. Vid behov justeras genomförandet för att säkerställa måluppfyllelse.

Ekonomi, administration och rapportering hanteras inom projektets organisation med stöd av extern kompetens vid behov. Underlag från uppföljning och utvärdering används aktivt i styrningen av projektet, och en extern utvärdering kan genomföras för att bedöma resultat, effekter och lärdomar. Organiseringen skapar förutsättningar för långsiktig förankring genom nära samverkan mellan skola, akademi, näringsliv och offentlig sektor.

Hur ska projektet avgränsas från ordinarie verksamhet?

Projektet avgränsas från ordinarie verksamhet genom att fokusera på utvecklingsinsatser, utökad samverkan, nya arbetssätt och en samlad progression som går utöver parternas ordinarie verksamhet. Projektet ska komplettera och utveckla befintliga insatser, inte ersätta eller finansiera sådant som redan genomförs inom ordinarie uppdrag.

En tydlig avgränsning är att projektet samlar insatser för olika åldersgrupper i en gemensam progression, från tidig inspiration och praktiskt skapande i grundskolan till utbildnings- och karriärvägledning samt fördjupande teknik- och spelprojekt på gymnasiet. Det är kombinationen av aktiviteterna, den gemensamma inriktningen mot STEM, likvärdighet och framtidens kompetenser samt den övergripande samordningen som utgör projektets utvecklingsdel.

Projektet innebär även ett utökat och mer strukturerat samarbete mellan skola, näringsliv, akademi och andra relevanta aktörer. Studiebesök, mentorskap, företagskontakter,

externa föreläsare och gemensamma utvecklingsinsatser genomförs inom projektet och syftar till att utveckla eller förstärka samverkansformer som kan leva vidare efter projektperioden. Befintliga nätverk och kontakter, exempelvis Teknikcolleges kontakter med företag och branschaktörer, används som en resurs i projektet men ersätter inte projektets egna insatser. Den projektanställda projektledaren på 50 procent är en central avgränsning från ordinarie verksamhet. Funktionen finansieras inom projektet och har ett särskilt ansvar för att samordna, driva och följa upp projektets aktiviteter, mål och samverkansinsatser. Projektledarens uppdrag är därmed kopplat till projektets utvecklingsarbete och omfattar inte ordinarie arbetsuppgifter hos projektägaren eller samverkansparterna.

Projektets ekonomi, uppföljning, rapportering och utvärdering hanteras som särskilda projektfunktioner. Projektmedlen används för projektets beslutade aktiviteter och utvecklingsinsatser och ska inte finansiera parternas ordinarie kostnader eller uppdrag. Samtidigt är det en viktig del av projektets syfte att de erfarenheter och arbetssätt som utvecklas ska kunna leva vidare efter projektets slut. Metoder, material, kompetens och samverkansformer som utvecklas inom projektet ska därför så långt som möjligt föras över till ordinarie verksamhet. På så sätt skapas en tydlig skillnad mellan den tidsbegränsade utvecklingsinsatsen och de arbetssätt som på sikt kan integreras i ordinarie verksamhet.

Projektet följs löpande upp för att säkerställa att projektmedlen används till de insatser och utvecklingsaktiviteter som anges i projektplanen och inte till ordinarie verksamhet.

Projektets avgränsning kan därmed sammanfattas som att ordinarie verksamhet utgör en viktig grund och resurs, medan projektet tillför samordning, utveckling, utökad samverkan och riktade insatser som annars inte skulle genomföras i denna omfattning eller med denna gemensamma inriktning.

Har projektet en koppling till den regionala utvecklingsstrategin?

Ja

Kommentar

Projektet har en tydlig koppling till Gotlands regionala utvecklingsstrategi, Vårt Gotland 2040, framför allt till prioriteringen Säkra kompetensen. Strategin lyfter kompetensförsörjning som avgörande för Gotlands utveckling och betonar vikten av en väl fungerande utbildningskedja, från grundskola till eftergymnasial utbildning, samt en bättre matchning mellan utbildning och arbetsmarknad.

Projektet bidrar till detta genom att stärka elevers intresse och kunskap inom teknik, naturvetenskap, AI, digitalisering och entreprenörskap och genom att synliggöra utbildnings- och karriärvägar inom dessa områden. Genom insatser från årskurs 5 till gymnasiet skapas en progression som ger elever möjlighet att tidigt upptäcka teknik och därefter fördjupa sin förståelse för utbildningsval, arbetsliv och framtida kompetensbehov. Projektet bidrar därmed till strategins mål om god utbildningsnivå och bättre förutsättningar för en arbetsmarknad där kompetensen möter behoven. Strategin lyfter särskilt behovet av att fler gotlänningar väljer eftergymnasial utbildning och att utbildningssystemet bättre matchas mot arbetsmarknadens behov.

Projektet ligger också tydligt i linje med strategins perspektiv Hela Gotland land och stad tillsammans. Vårt Gotland 2040 betonar att hela Gotland ska utvecklas och att geografiska skillnader i förutsättningar behöver beaktas. Projektets särskilda fokus på elever från landsbygdsskolor innebär att insatser och möjligheter till inspiration, förebilder och kontakt med utbildning och arbetsliv görs tillgängliga oavsett var på Gotland eleverna bor och går i skolan.

Även strategins jämställdhetsperspektiv är centralt. Vårt Gotland 2040 lyfter jämställdhet som en förutsättning för att alla ska kunna använda sin kapacitet, kreativitet och kompetens och beskriver jämställdhet som en viktig drivkraft för Gotlands utveckling, tillväxt och innovationsförmåga. Projektets fokus på att få fler tjejer att upptäcka och välja tekniska och naturvetenskapliga utbildningsvägar bidrar till detta perspektiv. Projektet har dessutom en tydlig koppling till strategins prioritering Stimulera innovation och förnyelse. Genom spel- och teknikprojekt, entreprenörskap och samverkan mellan skola, näringsliv och akademi skapas möten mellan olika kompetenser. Detta ligger i linje med strategins betoning av att strukturerad samverkan mellan universitet, näringsliv och offentliga aktörer stärker innovationsförmågan och skapar förutsättningar för utveckling.

Sammantaget bidrar projektet till flera av Vårt Gotland 2040 långsiktiga mål: god utbildningsnivå och goda förutsättningar för livslångt lärande, en inkluderande arbetsmarknad där kompetensen möter behoven samt god konkurrenskraft och tillväxt i näringslivet. Projektet omsätter därmed den regionala utvecklingsstrategins inriktning i konkreta insatser för barn och unga och bidrar till att stärka Gotlands långsiktiga kompetensförsörjning inom teknik och STEM.

Hur är hållbarhetsaspekter integrerade i projektet?

Hållbarhetsaspekter är integrerade i projektet genom ett tydligt fokus på social, ekonomisk och miljömässig hållbarhet. Projektets övergripande mål är att bidra till en mer likvärdig och långsiktigt hållbar kompetensförsörjning inom teknik och naturvetenskap på Gotland.

Social hållbarhet genomsyrar projektet genom att skapa mer likvärdiga möjligheter för barn och unga att upptäcka teknik, STEM och framtida utbildnings- och yrkesvägar. Särskilt fokus riktas mot tjejer och elever från landsbygdsskolor, som idag är underrepresenterade inom teknik- och naturvetenskapsområdet. Genom att erbjuda inspiration, praktiskt skapande, förebilder och möten med utbildning och arbetsliv oavsett var på Gotland eleverna går i skolan, stärks deras möjligheter att göra informerade utbildningsval. Projektet bidrar därmed även till jämställdhet och till att minska geografiska skillnader.

Ekonomisk hållbarhet handlar framför allt om att stärka Gotlands långsiktiga kompetensförsörjning. Genom att öka ungas intresse för teknik, naturvetenskap, AI, digitalisering och innovation skapas bättre förutsättningar för fler att välja utbildningar som motsvarar framtidens kompetensbehov. Samverkan mellan skola, näringsliv och akademi ger samtidigt eleverna bättre kunskap om arbetslivet och framtida karriärvägar. Projektet utvecklar dessutom arbetssätt, material och samverkansformer som kan användas även efter projektperiodens slut.

Miljömässig hållbarhet integreras genom att teknik, naturvetenskap, AI och innovation kopplas till aktuella samhällsutmaningar och framtidens lösningar. Inom projektets aktiviteter får eleverna möta exempel på hur teknik används för att skapa hållbara lösningar inom energiomställning, digitalisering, resurseffektivisering och samhällsutveckling. Genom att utveckla elevernas förståelse för teknikens möjligheter och ansvar i omställningen till ett hållbart samhälle stärker projektet både deras kunskap och framtidstro.

Projektets hållbarhetsperspektiv är därmed inte en separat del av projektet, utan en integrerad del av både målgrupper, aktiviteter och förväntade effekter. Genom att kombinera likvärdighet och jämställdhet med långsiktig kompetensförsörjning och kunskap om teknikens roll i samhällsutvecklingen bidrar projektet till en mer hållbar utveckling på Gotland.

Vilken/vilka kommuner eller län ska projektet omfatta? Valda länder

Sverige

Vilken/vilka kommuner eller län ska projektet omfatta? Valda län

Gotland

Vilken/vilka kommuner eller län ska projektet omfatta? Valda kommuner

Gotland

1.6 Tid och aktivitetsplan

AP-1 Tidig inspiration och digitalt skapande

Startdatum: 2027-08-01 **Slutdatum:** 2030-01-25 **Kostnad:** 38 770

Ger elever i yngre åldrar tidiga, positiva erfarenheter av teknik, problemlösning och digitalt skapande genom exempelvis skolhackathon och pedagogiskt material.

Aktiviteter

A-1.1 Skolhackathon i Minecraft för årskurs 5

Kostnad: 38 770

Projektet genomför årligen under projektperioden skolhackathon i Minecraft för elever i årskurs 5 på Gotland. Eleverna arbetar i grupper med en kreativ utmaning där de använder digitala verktyg för att skapa, lösa problem och utveckla idéer. Aktiviteten återkommer under projektperioden och byggs successivt ut för att nå en större andel av målgruppen. Genom ett praktiskt och kreativt upplägg blir teknik och digitalt skapande konkret och tillgängligt för elever med olika erfarenheter och förkunskaper.

Aktiviteten utgår från behovet av att tidigt skapa positiva erfarenheter av teknik och stärka elevernas nyfikenhet och tilltro till den egna förmågan. Elevernas problemlösningsförmåga, kreativitet, samarbetsförmåga och digitala kompetens stärks genom att de får utveckla idéer, testa lösningar och samarbeta kring en gemensam uppgift. Ett särskilt fokus ligger på att skapa likvärdiga möjligheter för elever på landsbygdsskolor att delta i en teknikrelaterad aktivitet.

Skolhackathonet utgör projektets tidiga insats för att väcka intresse för teknik och STEM och lägger en grund för elevernas fortsatta nyfikenhet och intresse för teknik och digitalt skapande. Efter aktiviteten har eleverna fått praktisk erfarenhet av digitalt skapande och problemlösning samt en ökad förståelse för hur teknik kan användas kreativt för att utveckla idéer och lösa problem.

Ung Företagsamhet ansvarar för samordning och genomförande i samverkan med deltagande skolor och relevanta samverkansaktörer. Aktiviteten ger elever över hela Gotland möjlighet att möta teknik på ett konkret, kreativt och inkluderande sätt.

Deltagande elever får tillgång till ett läromedel som används som förberedelse inför skolhackathonet och som stöd för fortsatt arbete efter aktiviteten. Läromedlet ger elever och lärare möjlighet att arbeta vidare med teknik, digitalt skapande, problemlösning och innovation före och efter själva hackathondagen. Det skapar en längre lärprocess och ger elever med olika erfarenheter och förkunskaper en gemensam grund inför aktiviteten.

Genom det förberedande och efterföljande arbetet stärks elevernas kunskap och förståelse för teknik, digitalt skapande, problemlösning och innovation. Aktiviteten förstärker därmed effekten av skolhackathonet genom att ge skolan möjlighet att fördjupa och vidareutveckla innehållet i den ordinarie undervisningen.

Efter aktiviteten har eleverna fått ett konkret material som kan användas för fortsatt lärande och reflektion. Lärare får samtidigt ett pedagogiskt stöd för att fortsätta arbeta med teknik och innovation i undervisningen.

Ung Företagsamhet ansvarar för att läromedlet tillgängliggörs för deltagande elever och skolor samt för att det kopplas till skolhackathonets genomförande.

AP-2 STEM-inspiration och utbildningsval

Startdatum: 2027-11-01 **Slutdatum:** 2029-12-21 **Kostnad:** 30 951

Stärker elevers kunskap om STEM, utbildningsvägar och framtida yrkesmöjligheter genom inspiration, förebilder och aktiviteter inför gymnasievalet.

Aktiviteter

A-2.1 Karriärvägar och framtidens kompetenser för årskurs 9

Kostnad: 30 951

Efter Framtid Gotland erbjuds skolorna möjlighet att boka lektionen Karriärvägar och framtidens kompetenser för elever i årskurs 9. Lektionen behandlar utbildningsval, framtidens arbetsliv samt hur AI, digitalisering, teknik och innovation påverkar olika branscher och yrkesroller. Aktiviteten är särskilt anpassad till elever som står inför gymnasievalet och behöver konkret kunskap om hur dagens utbildningsval kan kopplas till framtida studier och arbetsliv. Genom läromedel, diskussioner, övningar och reflektion får eleverna möjlighet att utforska olika utbildnings- och yrkesvägar.

Aktiviteten stärker elevernas förmåga att reflektera över sina intressen, kompetenser och framtida utbildningsval samt deras förståelse för hur teknikutvecklingen påverkar framtidens arbetsmarknad. Genom att synliggöra framtida kompetensbehov och olika utbildningsvägar skapas bättre förutsättningar för eleverna att göra informerade val och upptäcka tekniska och naturvetenskapliga utbildningsvägar.

Efter aktiviteten har eleverna ökad kunskap om framtidens kompetensbehov, utbildningsvägar och yrkesmöjligheter samt fått möjlighet att reflektera över sina egna intressen och framtida val. Ung Företagsamhet genomför aktiviteten i samverkan med skolor och studie- och yrkesvägledare på Gotland. Läromedlet får eleverna behålla för fortsatt reflektion och arbete i skolan.

Projektet genomför en inspirationsföreläsning för elever i årskurs 79 i samband med UF-mässan. Föreläsningen fokuserar på naturvetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap och matematik samt på utbildnings- och karriärmöjligheter inom STEM. Aktiviteten utgår från behovet av att elever inför gymnasievalet får

ökad kunskap om tekniska utbildningar, yrkesroller och framtida möjligheter. Genom att möta förebilder och få inblick i kopplingen mellan gymnasieutbildning, högre studier och arbetsliv får eleverna en tydligare bild av möjliga utbildnings- och karriärvägar.

Ett särskilt fokus läggs på att nå elever från landsbygdsskolor och andra elever som inte självklart har tillgång till förebilder eller nätverk inom STEM. Aktiviteten stärker elevernas förmåga att orientera sig bland utbildnings- och yrkesvägar samt ökar deras kunskap om teknikens betydelse och möjligheterna inom tekniska utbildningar och yrken. På så sätt bidrar aktiviteten till projektets mål att fler unga ska upptäcka och överväga teknikinriktade utbildningar och samtidigt minska geografiska och sociala skillnader i tillgången till information och förebilder.

Efter aktiviteten har eleverna ökad kunskap om STEM-områden, tekniska gymnasieutbildningar och möjliga framtida utbildnings- och karriärvägar. Ung Företagsamhet ansvarar för genomförandet i samverkan med Teknikcollege Gotland, vars kompetens och nätverk bidrar med relevanta perspektiv och förebilder från utbildning och arbetsliv.

AP-3 Spel, teknik och entreprenörskap

Startdatum: 2027-03-01 **Slutdatum:** 2027-04-30 **Kostnad:** 142 800

Ger gymnasieelever möjlighet att omsätta tekniska och kreativa kunskaper i praktiska spel- och teknikprojekt i samverkan med universitet och näringsliv.

Aktiviteter

A-3.1 Spel- och teknikprojekt för gymnasieelever - Studiebesök och erfarenhetsutbyte

Kostnad: 142 800

Gymnasieelever, främst inom teknikprogrammet samt el- och energiprogrammet, genomför UF-projekt med inriktning mot spelutveckling och teknik. Eleverna arbetar exempelvis med digitala spel, brädspel eller konsolbaserade lösningar. Aktiviteten utgår från behovet av att gymnasieelever får möjlighet att omsätta teoretiska kunskaper i praktiken och möta verkliga tillämpningar av teknik och digital utveckling. Genom entreprenöriellt projektarbete får eleverna möjlighet att själva utveckla och testa idéer.

Elevernas tekniska och digitala kompetens samt förmåga inom problemlösning, kreativitet, innovation, samarbete och entreprenörskap ska stärkas. Eleverna får utveckla en idé från koncept till konkret lösning. Aktiviteten skapar en tydlig koppling mellan gymnasieutbildning, högre utbildning och arbetsliv. Den ger eleverna praktiska erfarenheter och stärker deras förståelse för möjliga vägar vidare inom teknik och digital utveckling. Eleverna genomför ett konkret spel- eller teknikprojekt och utvecklar erfarenhet av att arbeta med teknik, digital utveckling, problemlösning och entreprenörskap.

Ung Företagsamhet ansvarar för genomförandet i samarbete med Uppsala universitet, Campus Gotland, Institutionen för speldesign. Universitetets medverkan ger eleverna tillgång till akademisk kompetens och studentförebilder. Deltagande gymnasieelever, rådgivare från högskolan och lärare genomför studiebesök vid Uppsala universitet och universitetets spelmiljöer. Eleverna får möta studenter och ta del av miljöer kopplade till spelutveckling och högre utbildning. Studiebesöket ger målgruppen möjlighet att möta en utbildnings- och innovationsmiljö som de annars kanske inte skulle ha tillgång till. Detta är särskilt

viktigt för elever som saknar egna nätverk inom högre utbildning och teknik. Studiebesöket görs i tre år med start våren 2027.

Elevernas förmåga att orientera sig kring framtida utbildnings- och yrkesmöjligheter ska stärkas. De får möjlighet att ställa frågor, möta förebilder och koppla sina egna erfarenheter till möjliga framtida studier och yrken. Aktiviteten skapar en konkret länk mellan gymnasieskolan och högre utbildning och stärker projektets mål om tydligare utbildnings- och karriärvägar inom teknik. Eleverna får ökad kännedom om högre utbildning inom spel och teknik, nya erfarenheter av universitetsmiljöer och möjlighet att knyta kontakter.

Ung Företagsamhet och Uppsala universitet, Campus Gotland, planerar och genomför erfarenhetsutbytet tillsammans.

Gymnasieeleverna får delta i forum och handledning tillsammans med studenter från speldesignprogrammet vid Uppsala universitet, Campus Gotland. Studenterna fungerar som mentorer och stödjer eleverna i deras projektarbete. Aktiviteten ger eleverna tillgång till personer med aktuell kunskap inom spelutveckling och skapar en konkret kontakt mellan gymnasieskolan och högre utbildning. Eleverna får stöd utifrån de utmaningar som uppstår i deras egna projekt.

Elevernas förmåga att utveckla idéer, lösa tekniska och kreativa problem och arbeta projektbaserat ska stärkas. Genom mentorskap får eleverna även ökad förståelse för studier och yrkesroller inom spel och teknik. Aktiviteten stärker kopplingen mellan gymnasieskola och akademi och ger eleverna förebilder inom ett område där utbildnings- och karriärvägar annars kan vara mindre synliga. Eleverna får konkret handledning, nya kunskaper och erfarenheter som de kan använda i sina projekt samt ökad kunskap om högre utbildning inom spel och teknik.

Ung Företagsamhet samordnar aktiviteten tillsammans med Uppsala universitet, Campus Gotland. Universitetets studenter bidrar som mentorer och förebilder.

AP-4 Kompetensutveckling för lärare och studie- och yrkesvägledare

Startdatum: 2027-03-01 **Slutdatum:** 2029-06-30 **Kostnad:** 270 000

Stärker lärares och studie- och yrkesvägledares kunskap, trygghet och verktyg för att inspirera elever inom teknik, AI och framtidens kompetenser.

Aktiviteter

A-4.1 Kompetensutveckling för lärare och studie- och yrkesvägledare

Kostnad: 270 000

Projektet genomför kompetensutvecklingsinsatser varje vår under 2027, 2028 och 2029 i form av inspirationsföreläsningar och praktiska workshops med fokus på AI, teknikutveckling, STEM, entreprenörskap och framtidens kompetenser. Aktiviteten utgår från behovet av att stärka lärares och studie- och yrkesvägledares kunskap om den snabba tekniska utvecklingen och hur den påverkar undervisning, utbildningsval och arbetsliv. Genom att kombinera inspiration och praktiskt arbete får deltagarna både aktuell omvärldskunskap och konkreta verktyg att använda i sin verksamhet.

Deltagarnas kunskap om AI, teknik, STEM och framtidens kompetenser stärks samtidigt som deras förmåga att koppla teknikutvecklingen till undervisning, vägledning och elevernas framtida utbildnings- och yrkesval utvecklas. På så sätt skapas bättre förutsättningar för skolans personal att inspirera fler elever och bidra

till att projektets kunskap och perspektiv lever vidare i skolans ordinarie verksamhet.

Ung Företagsamhet ansvarar för samordning och genomförande i samverkan med relevanta föreläsare och samverkansaktörer, exempelvis Teknikcollege och akademi. Resultatet är att deltagarna får ökad kunskap, inspiration och praktiska metoder för att arbeta med teknik, AI och framtidens kompetenser i undervisning och vägledning.

AP-5 Projektledning, uppföljning och utvärdering

Startdatum: 2027-01-01

Slutdatum: 2030-06-30

Kostnad: 255 000

Säkerställer samordning, kvalitet, uppföljning och utvärdering av projektets aktiviteter och resultat.

Aktiviteter

A-5.1 Slututvärdering och projektrapport

Kostnad: 150 000

Projektet avslutas med en samlad extern utvärdering av genomförda aktiviteter, resultat och erfarenheter. En extern part anlitas av Ung Företagsamhet för att genomföra utvärderingen och ta fram en slutrapport. En extern utvärdering ger en oberoende bedömning av projektets genomförande och resultat samt skapar möjlighet att identifiera vilka arbetssätt och insatser som har varit framgångsrika och bör tas vidare efter projektets slut.

Utvärderingen visar i vilken utsträckning projektet har nått sina mål och vilka resultat och effekter aktiviteterna har haft för målgrupperna. Den stärker projektets och samverkansparternas förmåga att ta tillvara erfarenheter och använda resultaten i det fortsatta utvecklingsarbetet. Utvärderingen bidrar därmed även till projektets långsiktighet genom att synliggöra framgångsrika arbetssätt som kan fortsätta och utvecklas efter projektperioden.

Resultatet blir en extern slutrapport som sammanställer projektets genomförande, resultat, erfarenheter och rekommendationer för fortsatt arbete. Ung Företagsamhet ansvarar för upphandling och samordning av utvärderingen, medan den externa parten ansvarar för genomförande och rapportering.

A-5.2 Ekonomisk uppföljning och administration

Kostnad: 105 000

Projektets ekonomi följs upp löpande genom budgetuppföljning, ekonomiska avstämningar och dokumentation. Ung Företagsamhet ansvarar för projektets ekonomi och anlitar en extern konsult som stöd i den ekonomiska uppföljningen och administrationen. Konsulten bidrar med ekonomisk kompetens och säkerställer att kostnader följs mot budget samt att det finns korrekta underlag för projektets ekonomiska rapportering.

1.7 Budget

Kostnader

Kostnadsslag	2027	2028	2029	2030						Totalt
Personal: Löneskatt på pension (24,29%)	2 208	2 274	2 340	0						6 822
Personal: Övriga försäkringar (2%)	3 960	4 080	4 200	0						12 240
Personal: Lön	198 000	204 000	210 000	0						612 000
Personal: Semesterersättning (2%)	3 960	4 080	4 200	0						12 240
Personal: Schablon indirekta lönekostnader (15%)	42 101	43 377	44 653	0						130 131
Personal: Arbetsgivaravgift semester (31,36%)	1 242	1 284	1 320	0						3 846
Personal: Arbetsgivaravgift lön (31,42%)	62 214	64 098	65 982	0						192 294
Personal: Pensionskostnad (4,5%)	9 090	9 366	9 642	0						28 098
Externa tjänster: Inspirationsföreläsning	90 000	90 000	90 000	0						270 000
Externa tjänster: Projektredovisningsekonom	30 000	30 000	30 000	15 000						105 000
Externa tjänster: Utvärderingskonsult	0	0	0	150 000						150 000
Resor och logi: Erfarenhetsutbytesresa båt, tåg och hotell	47 600	47 600	47 600	0						142 800
Investeringar, materiel och lokaler: Läromedel (VS) Skolhackathon	8 870	13 000	16 900	0						38 770
Investeringar, materiel och lokaler: Läromedel (MFK) Karriärvägar	6 974	10 486	13 491	0						30 951
Summa kostnader	506 219	523 645	540 328	165 000						1 735 192
Projektintäkter										
Summa faktiska kostnader	506 219	523 645	540 328	165 000						1 735 192
Bidrag annat än pengar										
Summa bidrag i annat än pengar										0
Summa totala kostnader	506 219	523 645	540 328	165 000						1 735 192

Finansiering

Finansiär	2027	2028	2029	2030						Totalt
Offentligt bidrag annat än pengar										
Total offentligt bidrag annat än pengar										0
Offentlig kontantfinansiering										
Total offentlig kontantfinansiering										0
Total offentlig finansiering										0
Privata bidrag annat än pengar										
Total privat bidrag annat än pengar										0
Privat kontantfinansiering										
Geab: Verksamhetsstöd för att genomföra	30 000	30 000	30 000	30 000						120 000

Finansiär	2027	2028	2029	2030						Totalt
satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen										
Coop Gotland: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	30 000	30 000	30 000	30 000						120 000
Destination Gotland: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	45 000	50 000	60 000	0						155 000
Handelsbanken: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	30 000	30 000	30 000	0						90 000
Nordea: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	30 000	30 000	30 000	0						90 000
Sparbanken Gotland: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	30 000	30 000	30 000	0						90 000
Länsförsäkringar: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	30 000	30 000	30 000	0						90 000
Vallmo: Verksamhetsstöd för att genomföra satsningar som bidrar till kompetensförsörjningen	30 000	30 000	30 000	25 000						115 000
Total privat kontantfinansiering	255 000	260 000	270 000	85 000						870 000
Total privat finansiering	255 000	260 000	270 000	85 000						870 000
Summa medfinansiering	255 000	260 000	270 000	85 000						870 000

Stödfinansiering

Finansiering	2027	2028	2029	2030						Totalt
Stödfinansiering	251 219	263 645	270 328	80 000						865 192

Sammanställning

Stödandel av faktiska kostnader	49,86%
Stödandel av totala kostnader	49,86%
Stödandel av stödgrundande finansiering	49,86%
Stödandel av total finansiering	49,86%
Andel annan offentlig finansiering	0,00%
Andel offentlig finansiering	49,86%
Andel privat finansiering	50,14%

1.8 Förskott

Sökt förskottsbelopp: 322 775,00

Motivering: Ung Företagsamhet är en ideell organisation och projektet innebär ett behov av att anställa en projektledare på 50 procent för att säkerställa projektets genomförande. Personalkostnaden uppstår löpande från projektets start, samtidigt som projektmedlen betalas ut i efterhand. För att säkerställa tillräcklig likviditet under projektets uppstart och skapa trygghet i finansieringen av den projektanställda tjänsten ansöker vi därför om förskottsbetalning. Förskottsbetalningen ger organisationen bättre ekonomiska förutsättningar att bemanna projektet från start och genomföra planerade aktiviteter enligt projektplanen utan att belastningen på organisationens övriga verksamhet blir för stor. Förskottsbetalningen avser kostnader för projektledaren på 50 procent under projektets första år. Detta skapar ekonomiska förutsättningar för att projektledaren ska kunna anställas från projektstart och säkerställer projektets genomförbarhet, kontinuitet och kvalitet under den inledande projektperioden.

1.9 Mina kontakter

Namn: Nicoline Rosvall
Telefonnummer: 0762417851
Mobiltelefonnummer:
E-postadress: nicoline.rosvall@ungforetagsamhet.se
Roll: Kontaktperson

1.10 Dokument

Filnamn: Protokoll konstituerande styrelsemöte-jkqyeu4wr5ez.pdf
Beskrivning:
Uppladdningsdatum: 2026-09-14
Filnamn: Förändringsteori - Teknik för hela Ön.docx
Beskrivning:
Uppladdningsdatum: 2026-09-14
Filnamn: Gantt-Schema Teknik på hela Ön.xlsx
Beskrivning:
Uppladdningsdatum: 2026-09-14
Filnamn: Budget - Teknik på hela Ön.xlsx
Beskrivning:
Uppladdningsdatum: 2026-09-14
Filnamn: Originalansökan
Beskrivning: Inkommen originalansökan - Maskinläsbart format
Uppladdningsdatum: 2026-09-14
Filnamn: Signeringsinformation
Beskrivning: Ansökan
Uppladdningsdatum: 2026-09-14
Filnamn: Teknik på hela Ön - projektbeskrivning.docx
Beskrivning:
Uppladdningsdatum: 2026-09-14