

Förtydligande av Innovationsarenan

Från förstudie och ansökan:

För få besöksnärringsanledningar

Låg digitaliseringsnivå

Låg samverkansnivå

Skapa en innovationsarena där företagen genom samarbete kan utveckla nya produkter och tjänster samt bygga en attraktiv plats med ett gott värdskap

Behov/utmaning	Lösning	Verktyg
<u>Från WS nr. 1 Arenahus:</u> Affärsstöd och produktutveckling Stöd för riskkapital och investeringar Processer/stöd för nya innovationer Processer kring kunskap, möten, innovation, teknisk-utveckling, virtuell marknadsföring, inspiration	Nav som kan lotsa entreprenörer genom befintliga system och verktyglådor samt tillgänglig kompetens-utveckling	Anlita en fysisk person som lots/nav  <i>Mattias Handley</i> <i>Lillterrsjö</i>
Behov/utmaning	Lösning	Verktyg
<u>Från WS nr. 1 Arenahus:</u> Samverkan Gemensam plattform En god, spännande och kreativ miljö med grundläggande teknisk utrustning (fysisk miljö) En tillgänglig miljö med bokningsmöjligheter (fysisk miljö) En inkluderande miljö för alla	Skapa en digital plattform för att lyfta aktörers synlighet och därmed öka deras försäljning samt skapa ökad kännedom om varumärket Höga Kusten och området Höga Kusten Inland	Anlita en kompetens som kan skapa en plattform för information och sälj  <i>Patrik Fångström</i> <i>Junsele</i>
<u>Från Förstudie innovationsarena Örnsköldsvik</u> Kommunikation är också en viktig beståndsdel både i uppbyggnad, drift som i utveckling och marknadsföring av innovationsarenan. Vi ser därför att kommunikationskompetens är nödvändigt		
Behov/utmaning	Lösning	Verktyg
<u>Från beslut:</u> En mötesplats där alla aktörer inom hela arenaområdet kan samarbeta. Mötesplats för aktörer inom arenaområdet för nätverksmöten, digitala processaktiviteter osv.	Ett fysiskt/digitalt besöksnärringsnav som är integrerat med Höga Kusten Turism och Höga Kusten Destination för att säkra fortlevnaden	Fysisk plats tom 2022-12-31, därefter lösning som växer fram under året  <i>Projektkontor</i>