

Projektlogik

Arena Höga Kusten Inland

Projektlogiken synliggör hur syfte, mål och aktiviteter hänger samman och kan bidra till att projektet uppnår önskat resultat.

Syfte

Beskriver varför projektet ska genomföras.

Effektmål

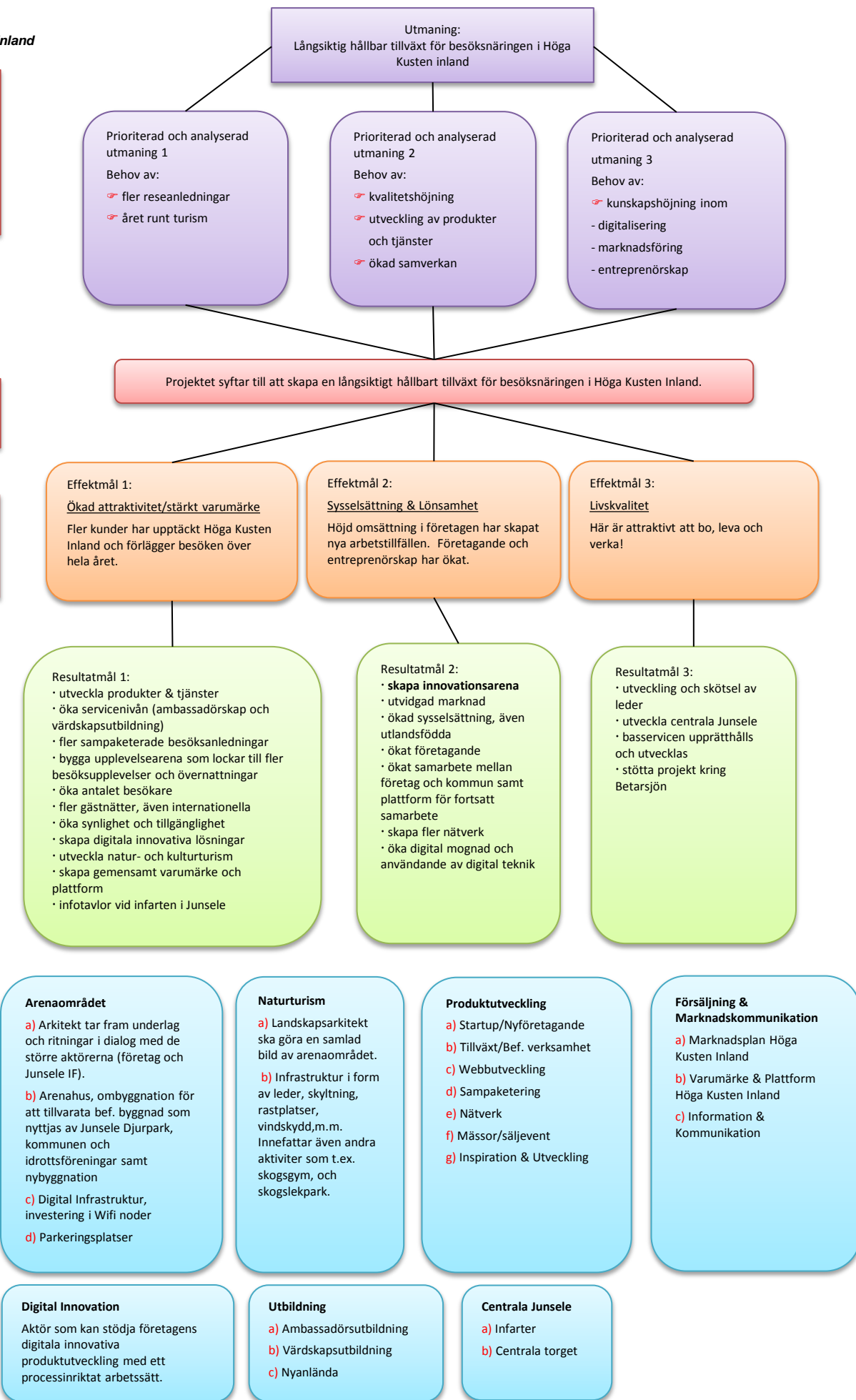
Beskriver vad projektet väntas uppnå på lång sikt, 5-10 år efter projektavslut.

Resultatmål

Beskriver de konkreta mål som ska uppnås under projektiden. Ska leda till att effektmålen uppnås.

Aktiviteter

Beskriver vad som ska göras för att uppnå resultatmålen med projektet.



Utmaning:
Långsiktig hållbar tillväxt för besöksnäringen i Höga Kusten inland

Prioriterad och analyserad utmaning 1

Behov av:

- fler reseanledningar
- året runt turism

Prioriterad och analyserad utmaning 2

Behov av:

- kvalitetshöjning
- utveckling av produkter och tjänster
- ökad samverkan

Prioriterad och analyserad utmaning 3

Behov av:

- kunskapshöjning inom
- digitalisering
- marknadsföring
- entreprenörskap

Projektet syftar till att skapa en långsiktig hållbar tillväxt för besöksnäringen i Höga Kusten Inland.

Effektmål 1:

Ökad attraktivitet/stärkt varumärke

Fler kunder har upptäckt Höga Kusten Inland och förlägger besöken över hela året.

Effektmål 2:

Sysselsättning & Lönsamhet

Höjd omsättning i företagen har skapat nya arbetstillfällen. Företagande och entreprenörskap har ökat.

Effektmål 3:

Livskvalitet

Här är attraktivt att bo, leva och verka!

Resultatmål 1:

- utveckla produkter & tjänster
- öka servicenivån (ambassadörskap och värdsutbildning)
- fler sampaketerade besöksanledningar
- bygga upplevelsearena som lockar till fler besöksupplevelser och övernattningar
- öka antalet besökare
- fler gästnätter, även internationella
- öka synlighet och tillgänglighet
- skapa digitala innovativa lösningar
- utveckla natur- och kulturturism
- skapa gemensamt varumärke och plattform
- infotavlor vid infarten i Junsele

Resultatmål 2:

- skapa innovationsarena**
- utvidgad marknad
- ökad sysselsättning, även utlandsfödda
- ökat företagande
- ökat samarbete mellan företag och kommun samt plattform för fortsatt samarbete
- skapa fler nätverk
- öka digital mognad och användande av digital teknik

Resultatmål 3:

- utveckling och skötsel av leder
- utveckla centrala Junsele
- basservicen upprätthålls och utvecklas
- stötta projekt kring Betarsjön

Arenaområdet

- Arkitekt tar fram underlag och ritningar i dialog med de större aktörerna (företag och Junsele IF).
- Arenahus, ombyggnation för att tillvarata bef. byggnad som nyttjas av Junsele Djurpark, kommunen och idrottsföreningar samt nybyggnation
- Digital Infrastruktur, investering i Wifi noder
- Parkeringsplatser

Naturturism

- Landskapsarkitekt ska göra en samlad bild av arenaområdet.
- Infrastruktur i form av leder, skyltning, rastplatser, vindskydd, m.m. Innefattar även andra aktiviteter som t.ex. skogsgym, och skogslekpark.

Produktutveckling

- Startup/Nyföretagande
- Tillväxt/Bef. verksamhet
- Webbutveckling
- Sampaketering
- Nätverk
- Mässor/säljevent
- Inspiration & Utveckling

Försäljning & Marknadskommunikation

- Marknadsplan Höga Kusten Inland
- Varumärke & Plattform Höga Kusten Inland
- Information & Kommunikation

Digital Innovation

Aktör som kan stödja företagets digitala innovativa produktutveckling med ett processinriktat arbetssätt.

Utbildning

- Ambassadörutbildning
- Värdsutbildning
- Nyanlända

Centrala Junsele

- Infarter
- Centrala torget