

EXPO

eldræt - AI - Robotics - Tech - eSport

LAN FESTIVAL

Lan-Party & Esport-turneringer

FIRST LEGO LEAGUE

Furesø mesterskaberne



FALCONNXT GAMES

ÅRLIGT FRA 1.-3. NOVEMBER 2024



FALCONNXT GAMES

NYSGERRIGT INDBLIK I FREMTIDENS FÆLLESSKAB

MÅLSÆTNING

EKSPONERING AF SUNDE FORENINGS-FÆLLESSKABER

Eksponering af forenings-fællesskabet giver nye medlemmer og frivillige.

Alle velfungerende forenings-fællesskaber tilbyder først og fremmest fællesskabet. Som udviklingsplatform personligt og fagligt. Som alternativ til ensomhed og eksklusion.

Vi vil fremme tidsaktuelle esports- og tech-fællesskaber som ligeværdige med traditionelle foreninger. Vi vil være det innovative og rummelige fællesskab – for alle, også dem, der ikke først og fremmest tiltrækkes af at dyrke menneskets fysiske formåen og styrkeforhold.

Det vil vi gøre via oplysning om og anerkendelse af børn og unges nysgerrighed omkring og indsigt i moderne teknologi. Vi vil præsentere metoder og værktøjer for hvordan vi udnytter og anvender børns fokus på gaming og digitale platforme til at lære dem *21st Century Skills* og *Life Skills* – nødvendige kompetencer for at lande drømmejobbet og score kæresten.

ANERKENDEDE FORTÆLLING OM DIGITALT INDFØDTE BØRNS KOMPETENCER

En anerkendende fortælling om vores digitalt indfødte børns IT-interesser og deraf følgende karrieremuligheder vil inspirere forældre, særligt os "digitale indvandrere-forældre", som er skærm-forskrækket og -bekymret. Alternativt støtter vi os - måske for meget - til aktuelle politiske strømninger, når vi skal rådgive vores børn om at leve et sundt, balanceret liv, både i den fysiske virkelighed og i den digitale virkelighed, som ikke er virtuel for vores børn.

Med FalconNXT Games vil vi skabe en arena og et forum, hvor børn og voksne kommer helt tæt på den nyeste teknologiske udvikling og muligheder, fortalt af evidens-orienterede forskere, teknologivirksomheders eksperter med kendskab til morgendagens produkter, og engagerede forenings-frivillige, der ugentligt navigerer i nutidens cyber- og tech-produkter i tryk og tæt dialog med børnene uden skærmforskrækkede forælders berøringsangst.

Dét vil vi fortælle til så mange som muligt – på sigt tusindvis af besøgende til et årligt event for og i hele Danmark: FalconNXT Games.

A LOOK INTO YOUR TECH, AI & ROBOTICS FUTURE

FALCONNXT GAMES

"Vi ønsker med det årlige event at sætte fokus på bekymringerne omkring – og i endnu højere grad mulighederne med – den cyberbølge, der skyller ind over os alle med tiltagende styrke og nærmest tvinger os til at være orienteret om begreber som AI, robotter, virtual Reality, droner og ChatGPT, både fordi det er sindssygt spændende, og fordi begreberne repræsenterer vores børns værktøjer (og konkurrenter) til en meningsfyldt erhvervs-karriere og muligheder for at score den rette livspartner."

*Mogens W. Brolin,
Initiativtager*

INDHOLD

MÅLSÆTNING.....	1
Eksponering af sunde forenings-fællesskaber	1
Anerkendende fortælling om digitalt indfødte børns kompetencer	1
Resumé.....	3
Projektbeskrivelse	3
1. Lan-Festival	3
2. First lego League Mesterskaber	4
3. Tech-exhibition	4
Vokseværk på sigt	5
TILGÆNGELIGHED	6
SoMe kanaler	6
Klima- og miljømæssig bæredygtighed.....	6
Synergi på tværs af del-events appellerer til forældre	7
Målgrupper	7
Om FORENINGEN FALCONNXT	8
Om FORENINGEN Furesø eSport	8
Partnere	8
Bekræftede Partnere	8
Samarbejdspartnere	8
Potentielle samarbejdspartnere og rådgivere	9
Økonomi.....	10
Samarbejdspartnerfinansiering	10
Udvalgte samleposter	10
Underskudsgaranti.....	11
Budget Forudsætninger	11
Detaljeret budget, DIF & DGI Foreningspuljeansøgning.....	12
Hjemmeside	13
Organisering.....	13
Foreningen	14
Organisation.....	14
Projektteam	14
Advisory Board	15
Folkeoplysende foreningsaktiviteter	15
Foreningsforankring.....	16
Farum Arena	16

FIGURER

Figur 1: Offentliggjorte partnere jf. falconnxt.org/partners	8
Figur 2: Prognose for besøgstal	10
Figur 3: Budget - Udvalgte samleposter.....	11
Figur 4: Budget forudsætninger	11
Figur 5: Detaljeret Budget: DIF og DGIs Foreningspuljen: OneDrive-document-link.	12
Figur 6: Hjemmeside: https://falconnxt.com	13
Figur 7: Crew - Team Leads: https://falconnxt.org/menu/praktisk/#Crew	14
Figur 8: Opstillingsmuligheder i Farum Arena: PDF-LINK.....	16

Dokumentversion: 15-06-2024 11:12 (under udarbejdelse)

RESUMÉ

Eventet FalconNXT Games afvikles med en pilot d.1.-3. november 2024 i Farum Arena med et samlet 2024-budget på ca. kr. 1.000.000, med intentionen om at skabe et årligt tilbagevendende fællesskabs- og forenings-event for tusindvis af børn, unge, forældre og tech-interesserede gamere og borgere – i hele Danmark.

I etableringsåret 2024 søges partnere, sponsorer, puljer og fonde, inkl. [DIF](#), til projektet, som vil sætte den nyetablerede forening FalconNXT og samarbejdspartnere i stand til at:

- eksponere vores forenings-fællesskaber lokalt og regionalt. Og på sigt nationalt og internationalt
- rekruttere i hundredvis af nye medlemmer og frivillige til deltagende foreninger
- afhjælpe eller afskaffe forældres afmagt og skærmforskrækkelse omkring børns digitale virkelighed.

PROJEKTBEKRIVELSE

Med FalconNXT Games vil vi skabe en markant tech- og esports-oplevelse for særligt potentielle medlemmer, deres forældre og frivillige i arrangørforeningerne. Vores Lan-festival med esports-turneringer, vores tech-exhibition med it-udstillinger og workshops om nutidens og fremtidens kunstig intelligens og robotteknologi, og vores First Lego League mesterskaber for skoleelever, appellerer bredt til flere borgergrupper for at skabe synergier på tværs af esport, tech og andre interesseområder, der dyrkes som fritidsaktiviteter.

Vores overordnede mål for hele FalconNXT Games initiativet er at introducere event-gæster til udviklings- og interesse-fællesskaber i og omkring de deltagende idræts- og esports-foreninger, og opleve interesse-fællesskaber, som et aktivt foreningsliv fører med sig – uanset om det er fællesskaber med fokus på bevægelses-aktiviteter og/eller tech-aktiviteter. FalconNXT Games består af disse 3 del-events:

1. LAN-FESTIVAL

Vores LAN-festival med esports-turneringer har til formål at skabe et inkluderende og motiverende miljø, der appellerer til børn og unge, især dem der står udenfor traditionelle forenings-fællesskaber med fokus på bevægelses-aktiviteter. Med initiativet stræber vi efter at introducere deltagerne for de positive aspekter af esportsforeningslivet, herunder samarbejde, strategisk tænkning, og social interaktion, som alle er centrale elementer i idrætten og foreningslivet.

Eventet understøtter FalconNXT's (og DIF's og DGI's) vision om at fremme fællesskaber gennem idrætsaktiviteter og en målsætning om at udvikle idrætsforeningernes rum for vækst. Med fokus på at skabe aktiviteter, der er direkte målrettet børn og unge udenfor fællesskaber, vil vores LAN-festival arbejde for at få flere ind i foreningslivet, særligt via de esportsforeninger i hovedstadsregionen, der deltager i eventet, som medarrangør- eller gæsteforening, og samarbejder om vores rekrutterings-aktiviteter før, under og efter eventet.



LAN-festivalen tilrettelægges med fokus på inklusion og engagement, hvor alle deltagere kan finde et niveau, der passer dem, uanset om de er begyndere eller erfarne turnerings-esportsudøvere. Ved at skabe et trygt og velkomment miljø, håber vi at inspirere flere unge til at deltage aktivt i foreningslivet, opbygge nye venskaber og udvikle deres kompetencer både inden for og uden for spillets verden.

2. FIRST LEGO LEAGUE MESTERSKABER

Vores First Lego League inkluderer et [Explore](#)- og et [Challenge](#)-mesterskab specifikt designet for bestemte klassetrin, startende i 2024 med 4. og 7. klasses elever, fra alle skoler i Furesø Kommune, og vi sigter mod at fremme STEM-kompetencer (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) gennem leg og konkurrence. Eleverne arbejder primært med programmering, design, kreativitet og samarbejde, både i skoletiden inden, og under eventet, som også inkluderer elevernes forældre, som vil få øjnene op for relevante fritidstilbud i Furesø sammen med deres børn.



Eventet understøtter FalconNXT's formål ved at skabe et nyt og engagerende rum for udvikling, hvor eleverne får mulighed for at udvikle deres problemløsningsevner, teamwork og kreativ tænkning inden for rammerne af en konkurrence, der er sjov, udfordrende og lærerig.

Vores ambition er at bygge bro mellem skolerne, de lokale foreninger og kommuners bredere fællesskab ved at involvere elever i en aktivitet, der styrker deres teknologiske forståelse og samtidigt

introducerer dem for foreningslivets mange fordele såsom fællesskab, demokrati og sociale aktiviteter. Ved at engagere eleverne i First Lego League, en aktivitet der ligger i skæringspunktet mellem sport og videnskab, stræber vi efter at inspirere dem til at se værdien i livslang læring og fysisk aktivitet, samtidig med at vi fremmer en inkluderende kultur, der opfordrer til nysgerrighed og innovation.

Del-eventet vil ikke kun bidrage til at få flere børn i bevægelse i overensstemmelse med FalconNXT's (og DIF og DGI's) overordnede mål, men det vil også fremme udviklingen af vigtige *21st Century Skills* og *Life Skills* hos eleverne. Ved at bringe First Lego League til venues som Farum Arena, vil vi øge idrætsforeningernes synlighed og tilgængelighed, samtidig med at vi styrker sammenhængskraften mellem skole, hjem og foreningsliv.

3. EXPO

Formålet med vores tech-exhibition, EXPO, med interaktive udstillinger og workshop-aktiviteter er at understøtte og udvikle digitalt indfødte børn og unges interesse og flair for it og teknologi gennem esports- og tech-foreningslivet. Vi inddrager nyere teknologi-inspirerede bevægelses-aktiviteter som SIM-racing, eCykling, Flight-simulators, BlazePods, Evotag, Jabii, men også traditionel fysisk aktivitet i samarbejde med lokale kampsports-, håndbold-, bordtennis- og gymnastikforeninger. Disse teknologi-inspirerede bevægelses-aktiviteter kan inddrages af esports- og idrætsforeningerne



i deres sæson-tilbud og kerneaktiviteter, afhængigt af efterspørgslen, som helt nye hold-aktiviteter. Og dermed understøtter vi foreningspuljens vision om at få flere mennesker engageret i foreningslivet. Ved at præsentere spændende og innovative teknologier interaktivt, særligt indenfor AI og robotics, sigter vi mod at tiltrække et bredt publikum – fra tech-entusiaster til familier og skolegrupper – og introducere dem til de mange facetter af tids-aktuelt esports-, tech- og forenings-liv. Som f.eks. Furesø eSports og Coding Pirates Furesøs fælles [cyber-tilbud](#) udbudt gennem Furesø Kommunes [Sommerferieaktiviteter](#).

Vores ambition er at skabe en platform, hvor besøgende ikke blot oplever de nyeste teknologiske fremskridt, men også får indsigt i praktisk anvendelse i samfundet og hvordan foreningsfællesskaberne er på forkant med udviklingen, nogle steder i samarbejde med videregående uddannelses- og forsknings-institutioner, som Aalborg Universitet, Københavns Universitet og DTU Space. Initiativet er designet til at inspirere gæster til selv at blive aktive deltagere i foreningslivet ved at inkludere dem i vores foreningers netværk og udbygge sociale bånd, der opstår naturligt når mennesker med fælles interesser og passioner mødes. Der vil være mindst disse kategorier af udstillere med workshops:

- **eMotion:** Esport er ikke kun gaming, det er også bevægelse, f.eks. eRoning, eCykling, eSkiing, SIMracing, Flight simulators
- **Tech-uddannelser / Job-messe:** AntiHacking, YouTub'ing, Spiludvikling, programmering, Coding Pirates, ContentCreators, dronепilot
- **AI & Robotics:** Det regionalt nyeste og vildeste indenfor ChatBots og fysiske robotter i hverdagen og fremtiden
- **Divergence:** Hvordan bliver der bedre plads til alle, også i online communities.

Vi mener, at vores tech-exhibition og workshops vil tjene som en katalysator for opbygning af stærkere og mere inkluderende fællesskaber rundt om esports og teknologi, hvilket direkte understøtter vores mål om at fremme deltagelse i foreningslivet. Ved oplysningsvirksomhed og ved at engagere deltagerne i interaktive stande forventer vi at øge bevidstheden og forståelsen for værdien af foreningsbaseret aktivitet, hvilket vil motivere flere til at tage del i vores fællesskaber.

VOKSEVÆRK PÅ SIGT

Med nærværende projektbeskrivelse søger FalconNXT Games støtte fra stærke og visionære partnere til et stærkt kickoff i 2024, og vi forventer at vækste organisk over en flerårig periode.

I vores 4-års plan regner vi med at være økonomisk bæredygtige fra år 2 eller 3, hvor vi ikke vil være afhængig af puljer eller fonde, men udelukkende af sponsorer og strategiske samarbejdspartnere. Dette vil kunne opnås pba. et engagement fra frivillige i arrangør-foreningerne og en tech-exhibition med markant flere besøgende i år 2 eller 3. Således er vi inspireret af, og i dialog med, bl.a. [Gamebox](#), som i deres år 3, 2024, tiltrak 2.100 LAN-deltagere og 23.000 besøgende.

2024: Etablering med Støtte: Projektet lanceres i 2024 med finansiel støtte fra puljer og fonde, og operationel støtte og rådgivning fra professionelle samarbejdspartnere. I pilot-året vil vi skabe opmærksomhed, engagere lokalsamfundet, og demonstrere projektets værdi og potentiale. Vi vil arbejde tæt sammen med vores partnere for at udnytte vores ressourcer effektivt og sikre en bred eksponering bl.a. via markedsføring på sociale medier og dialog med andre esports-foreninger. Vi satser på at etablere et stærkt ngo-brand med en støttende deltagerbase – bygget pba. leveret kvalitet og ngo-pris-sætning, der er markant lavere end kommercielle alternativer, som bl.a. [Gamebox](#), [DreamHack](#) og [Copenhagen Gaming Week](#).

2025: Mod Økonomisk Bæredygtighed: Fra 2025 begynder vi overgangen til økonomisk bæredygtighed og uafhængighed. Strategien omfatter diversificering af indtægtsstrømme gennem sponsorater,

deltagelsesgebyrer og yderligere anvendelse af digitale platforme og sociale medier, der kan tiltrække nationale og internationale online deltagere og sponsorer.

2026: Et evt. overskud vil blive anvendt til at investere i konceptudvikling og en del vil blive fordelt blandt de deltagende arrangør-foreninger, efter inspiration fra [Roskilde Festival](#), og efter en model fra 2023, hvor et overskud på kr. 15.000 fra [NEL-eventet \(regnskab\)](#) blev fordelt mellem de 4 arrangør-foreninger; HLPF, Furesø eSport, Espergærde Esport og Frederikssund Esport.

VISIONEN: På længere sigt ønsker vi at afvikle Expo-delen fysisk ét centralt sted i Region Hovedstaden med satellitter i Farum Arena og andre steder i Danmark, hvor en esports-forening eller lign. organisation etablerer mindst en LAN-FESTIVAL del. Desuden ønsker vi at inddrage mindre communities, som skal kunne deltage i visse aktiviteter, herunder esports-turneringer. Dette skal være muligt fra meget små lokationer, som f.eks. hos en esports-forening eller i en privat stue eller kælder, hvor der etableres autonomt LAN-party for én skoleklasse eller 5-10 deltagere. På sigt inviteres små fællesskaber også udenfor Danmark, med henblik på disse fællesskabers tilknytning til en dansk esportsforening eller esports-community.

TILGÆNGELIGHED

FalconNXT Games skal markedsføres via en række lokale og regionale indsatser, som bl.a. omfatter:

- Organisk vækst og betalt indhold på arrangør-foreningernes sociale medier, herunder Facebook (forældre), Discord (Gamere), LinkedIn (Partnere) og Instagram (Børn og unge).
- Aula via kommunikation til skoler og forældre
- Online hygge- og turnerings-aktiviteter i samarbejde med ContentCreators, inkl. en aftale med [StreamPo1nt](#).
- Samarbejde med lokale medievirksomheder, f.eks. [ALTomFURESØ](#)
- Nyhedsbreve via arrangør-foreningers mailinglister
- Personlig dialog med lokale forenings-fællesskaber
- Dialog med og opslag og orienteringer hos fritidsklubber som f.eks. [Furesøgård Fritidsklub](#) og [Klub Roskilde](#).

SOME KANALER

FalconNXT Games benytter bl.a. følgende platforme:

- [linkedin.com/company/FalconNXT](https://www.linkedin.com/company/FalconNXT)
- [facebook.com/FalconNXTgames](https://www.facebook.com/FalconNXTgames)
- [instagram.com/FalconNXT](https://www.instagram.com/FalconNXT)
- [youtube.com/@FalconNXT](https://www.youtube.com/@FalconNXT)
- x.com/FalconNXTgames
- [tiktok.com/@falcon_nxt](https://www.tiktok.com/@falcon_nxt)

KLIMA- OG MILJØMÆSSIG BÆREDYGTIGHED

Konkrete tiltag besluttet på nuværende tidlige tidspunkt i projektforløbet:

- Vores indkøb af gaming udstyr vil, som det fremgår af budgettet, være ”brugt/refurbished”, dels for at reducere projekt-omkostningen og dels for at understrege, at dét at hvad den sidste nye model af udstyr ikke er det definerende for kvaliteten af oplevelsen i vores fællesskab og vores event.
- [Repair Café Furesø](#) er inviteret til at deltage med en gratis messe-stand i et samarbejde om reparationer af elektronik. Dette samarbejde vil blive markedsført sammen med eventet.

- Sammen med [Repair Café Furesø](#) og [Furesø Data](#), som vi i [forvejen](#) samarbejder med, ønsker vi at sætte fokus på udnyttelse af eksisterende computer- og gaming-udstyr via opgraderinger, som alternativ til ”brug og smid væk” kulturen.
- Samarbejde med LEGOs [Build the Change](#) via First Lego League eventet.

Projektets klima- og miljømæssige bæredygtighed vurderes i øvrigt af projektledelsen i dialog med involverende interessenter og sponsorer, bl.a. i forhold til:

- Tilbud og salg fra kiosk og måltids-menuer
- Brug af digital kommunikation vs. trykte medier
- Online møder vs. transport til fysiske møder i forberedelsesfasen
- Oplysning om bæredygtighed via konkrete aktør(er)s fokus på bæredygtighed fra messe-stand.

SYNERGI PÅ TVÆRS AF DEL-EVENTS APPELLERER TIL FORÆLDRE

Furesø eSport har siden 2022 afholdt 2 årlige [COMPUTER-LANS](#) for typisk 60-80 deltagere. Med initiativer, som [Forældre-Louge](#), [forældre-barn-aktiviteter](#) og [ChillZones](#) er vi nået ud til en stigende andel af vores medlemmers forældre. I marts 2024 re-lancerede Furesø eSport [eP@rents-initiativet](#), som rækker ud også til forældre til gamer-børn, der ikke er aktive medlemmer i Furesø eSport.

Men der skal mere til for at få den skærmforskrækkede mor eller far til at engagere sig tilstrækkeligt i deres børns digitale liv, som hjerteskerende understreget bl.a. i DRs dokumentar ”[Alene Hjemme på nettet](#)” fra marts 2024.

FalconNXT Games skal være den folkeoplysende tech- og cyber-messe, hvor både de skærmforskrækkede forældre søger hen for at finde nye værktøjer til coachingen af deres digitalt indfødte børn, og hvor de [CodingPirates](#)-orienterede forældre videndeler med ligesindede tech-nørder.

Et eksempel på en interaktiv workshop er [Cyber Scurity Innovation](#)s messe-stand om forældres værktøjer til at værne om børns IT-sikkerhed. Et andet er Furesø eSports [korps af frivillige](#), der hjælper forældre med en hands-on-introduktion til kommunikations-plattformen [Discord](#), og vejleder om både [esportsfaglighed](#) og [etisk kodeks](#) fra Furesø eSports egen messestand.

FalconNXT Games planlægger ikke en traditionel [konference](#), men vi arrangerer workshops og talks bl.a. med videnspersoner, der har gæstet PodCast-serien [CyberSundhed](#) i samarbejde med [Cyber Scurity Innovation](#).

Vores folkeoplysende [messe](#) skal uddanne forældre og andre nysgerrige om og til foreningslivet – og disse fællesskabers samspil med og modspil til tech-giganter, som [Meta/Facebook](#), [TikTok](#), [SnapChat](#) og [Google](#).

MÅLGRUPPER

Vi henvender os til alle, der er nysgerrige på og har indsigt i moderne teknologi.

Eventet: En anerkendende fortælling om digitalt indfødte børns IT-kompetencer kan inspirere mange gamere, tech-interesserede og forældre, især de "digitale indvandrere-forældre", der ofte er bekymrede over skærmtid. Gennem tech messe og lan, oplæg fra eksperter og engagerede frivillige vil vi navigere i nutidens digitale-produkter uden berøringsangst og inspirere til læring og fællesskab.

Foreningen: Jf. foreningens vedtægter er foreningen åben for alle. Vi forventer at kunne tiltrække medlemmer og frivillige først og fremmest i alderen 18-40 år.

OM FORENINGEN FALCONNXT

Foreningen FalconNXT, CVR-nr 44827581, er stiftet 13.5.2024 med hjemsted i Furesø Kommune. Den ledes af en demokratisk bestyrelse, som vælges af, og er ansvarlig overfor, foreningens medlemmer på den årlige generalforsamling.

Foreningens formål er "at give alle interesserede, inkl. foreningens medlemmer og eksterne gæster, mulighed for at dyrke deres interesse for tech, herunder gaming, e-sport, LAN og tech-expos med udgangspunkt i fællesskabet og videndeling ...", jf. foreningens [Vedtægter](#).

FalconNXT ønsker et ligeværdigt samarbejde med flest mulige folkeoplysende foreninger og NGO-organisationer, der også arbejder for børn og unges udvikling og velfærd. Foreningen afholder ekstraordinær generalforsamling d. 12. august 2024 med henblik på supplere bestyrelsen bredt i NGO-miljøet ([læs mere](#)).

Foreningen FalconNXT påtager sig det overordnede projektansvar for FalconNXT Games.

OM FORENINGEN FURESØ ESPORT

Furesø eSport, CVR-nr 40458069, blev stiftet som folkeoplysende esports-forening i 2019. Foreningen er pr. 31.12.2023 95 kontingentbetalende medlemmer og 40 aktive instruktører og frivillige. Vores kerneaktivitet er [ugentlige hold](#), der ledes af vores [Chef-Trænere](#).

Mens bl.a. DIF og DGI's foreningspulje har støttet Furesø eSport i perioden 2019-2022 med kr. 110.000, har vi bl.a. udvidet med en afdeling i Værløse ([læs mere](#)) i samarbejde med Cyber Security Innovation ([læs mere](#)), defineret vores nye uddannelsesprogram for unge frivillige; "LÆRING og LEG for LIVET- LEV" ([læs mere](#)) i samarbejde med Rotary Furesø / Rotary Youth Exchange ([læs mere](#)), og afholdt events ([læs mere](#)), herunder ferieCamps ([læs mere](#)) og LANs ([læs mere](#)) for over 500 børn og unge alene i 2023. 25 medlemmer og frivillige deltog i april 2024 på Gamebox ([læs mere](#)) var det iført ny Kampuniform ([læs mere](#)) finansieret af 12 nye sponsorer ([læs mere](#)). Foreningen er i indledende dialog med Rudersdal Kommune og DGI Nordsjælland om en afdeling i Birkerød eller Holte.

Furesø eSport påtager sig arrangør-ansvaret for LAN-eventet under FalconNXT Games.

PARTNERE

BEKRÆFTEDE PARTNERE

Bekræftede medarrangører og samarbejdspartnere offentliggøres løbende:



Figur 1: Offentliggjorte partnere jf. falconnxt.org/partners

SAMARBEJDSPARTNERE

Vi forventer at følgende organisationer, som vi har startet dialog med, deltager som event-partner eller samarbejdspart:

1. **Furesø Kommune** bidrager med betaling for Furesø eSports del af lejen af Farum arena, samt projektleder for del-eventet "First Lego League". Furesø eSport har ansøgt kommunen om en

underskudsgaranti på kr. Desuden er kommunen inviteret med i projektets Advisory Board, både på embedsmandsniveau og politisk.

2. **Cyber Security Innovation** bidrager med rådgivning om IT-sikkerhed omkring LAN-setup og -afvikling. Mod betaling til forenings-takst.
3. **Furesø håndboldklub** er tilbudt at stå for indkøb til og salg fra kiosk. Samt udlevering af måltider, der leveres af lokal slagter og tilsvarende.
4. **Lokale idrætsforeninger** inviteres til at bidrage med sideaktiviteter, der kan styrke deres rekruttering og fungere, som underholdning, både for besøgende til LAN-festivalen og tech-exhibition. Eksempelvis Farum Bokseklub, Furesø Karate, Furesø CykleClub og Furesø Taekwondo, og Skjold Birkerød (fodbold). Disse foreninger tilbydes messe-stande.
5. **Esport Danmark** bidrager med esports-turnering under LAN-festivalen, herunder Danmarks mesterskaber i LoL og Valorant og stand på messen. Vi er i dialog om Esports Danmarks rolle i markedsføring af eventet.
6. **Furesø Cykle Club** inviteres til at arrangere happenings med [Furesø eSports eCykler](#), evt. sammen med BKOOL, som vi [samarbejdede med i 2020](#) i fællesskab.
7. Fra sommeren 2024 samarbejder Furesø eSport og **Coding Pirates Furesø** om [sommerferieaktiviteter](#). Dette samarbejde fortsættes under FalconNXT Games, hvor Coding Pirates Furesø viser deres aktiviteter frem i workshops.
8. **StreamPoint** er i dialog med flere ContentCreators om engagementer, både markedsføring af og happenings under eventet. [Simon Notlev](#) er én af disse ContentCreators, der har vist interesse for at involvere sig, i øvrigt i forlængelse af et tilsvarende engagement på [HLParty#35](#).
9. **Gecko Gaming** inviteres til at stille med et kongress setup på messen, der inkl. SIM-racing for messe-gæster.
10. Dialog er startet med [Politiets Online Patrulje](#) om messe aktiviteter, inkl. droneflyvning.
11. Dialog med dronepilot Kasper "Dronborg" Kronborg fra Løgstør Esport om en [workshop](#) om bygning af og flyvning med **droner**.
12. **Forsvaret** er ved at undersøge muligheder og betingelser for at stille med en [F16 flight simulator](#).
13. **Esports-foreninger**, bl.a. Amager Esport, Ballerup Esport, Espergærde Esport, Frederikssund Esport, Rødovre Gaming, Hvidovre Esport, er inviteret til at være med-arrangør-forening og partner-forening med FalconNXT Games.
14. **Lokale idræts-foreninger**, bl.a. [Farum Bokseklub](#), [Furesø Taekwondo](#), [Farum Karate](#), som Furesø eSport har et aktuelt event-samarbejde med, er inviteret, og sammen med Furesø Kommune rækker vi ud til flere i løbet af foråret 2024.
15. **Sponsorer:** Furesø eSport rækker ud ang. FalconNXT Games både til [nuværende sponsorer](#) og potentielle bl.a. via vores medlemskab i [Furesø Erhvervsforening](#).
16. **Billetsalg:** Vi har modtaget et "NGO-tilbud" fra TicketMaster, som inkl. markedsføring. TicketMaster har erfaring fra sammenlignelige events som Dreamhack, Gamebox, Majors, Blast og Copenhagen Gaming week. Pr. juni 2024 er vi i dialog om alternative salgs-kanaler, bl.a. DIF.

POTENTIELLE SAMARBEJDSPARTNERE OG RÅDGIVERE

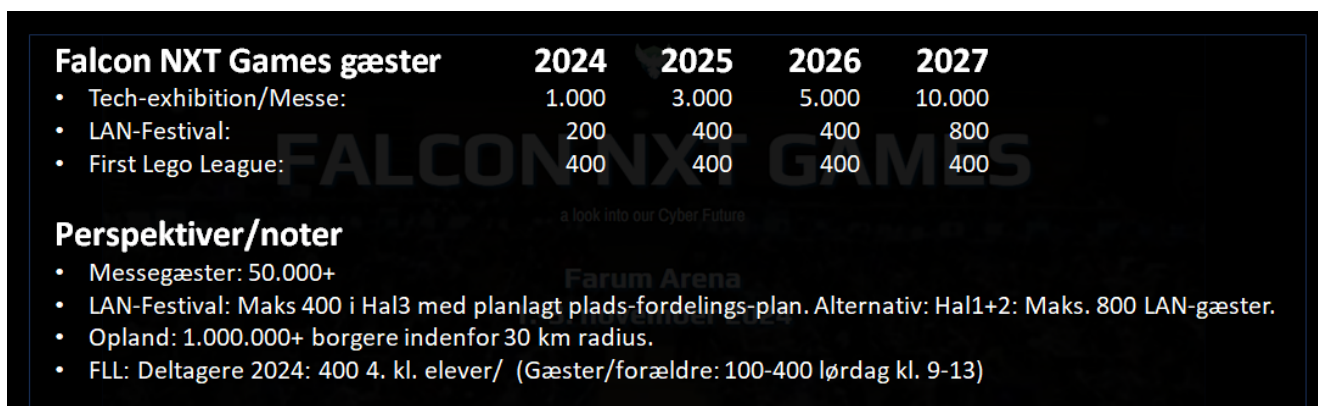
1. Det lokale erhvervsliv, herunder de 10-30 Furesø virksomheder, der ifølge [Furesø Industri](#) er "langt fremme" med deres teknologiske udvikling, vil blive inviteret til at udstille på vores Tech-Exhibition.
2. Vi ønsker at samarbejde med kommunale og private uddannelsesinstitutioner i Region Hovedstaden, særligt organisationer med HichTech fokus. Vi har pr. juni 2024 taget kontakt til Aalborg Universitet/København, [VIA University College/Animation](#), [KP](#) og [DTU Space](#) om deres evt. deltagelse allerede fra 2024.
3. Vi har taget kontakt til Roskilde Festivalen, som er ét af vores forbilleder i forhold til deres "[overordnede formål om at støtte humanitært, andet velgørende, almennyttigt og kulturelt arbejde med særligt fokus på børn og unge](#)".

4. Vi er i indledende dialog med videnspersoner fra DreamHack om at kombinere vores fysiske LAN-festival i Farum Arena med et større internationalt online-event på sigt, bl.a. for at eksponere ”den danske foreningsmodel” og ”den danske esports-model”.
5. Vi tager kontakt til [Lan Team Nord](#) ang. deres erfaringer med [GGW](#).
6. Vi er inspireret af det dansk-baserede globale [Blast](#), ikke mindst i forhold til deres eksponering af Fortnite-turneringer.
7. Vi blev vist rundt af projektledelsen for [Gamebox Festival](#) d.21. april 2024 i Messecenter Herning og er i dialog om sparring.
8. Vi er i dialog med [Wonderfull Copenhagen](#) om rådgivning.
9. Evotag inviteres til at deltage med deres [Evotag](#) laser guns.
10. Jabii inviteres til at arrangere happeings med egne og Furesø eSports [Jabii](#) Guns.
11. BlazePods inviteres til at deltage med deres [BlazePods](#) produkt.
12. Vi har inviteret [DGI Nordsjælland](#) og [DGI Esport](#) til dialog om FalconNXT Games.

ØKONOMI

SAMARBEJDSPARTNERFINANSIERING

Projektet finansieres i opstartsåret 2024 om muligt med støtte, fra 2025 primært via deltagergebyrer, udstiller-betaling og sponsorindtægter, og fra 2027 uden nødvendig støtte fra pulje- og fonds-midler. På baggrund af rådgivning fra bl.a. branchen har vi udarbejdet en konservative prognose over deltagerantallet til de 3 del-event:



Figur 2: Prognose for besøgstal

UDVALGTE SAMLEPOSTER

Projektet opererer pr. maj 2024 med flere budget-modeller i dialogen med mulige samarbejdspartnere. Nedenstående er fra ansøgningen til DIF og DGI Foreningspuljen marts 2024.

Økonomi - Falcon NXT 2024

Budget

Udgifter	kr. -836.343
Arbejds-timer	kr. -57.000
Admin, lokaler, gaming-udstyr, markedsføring	kr. -301.418
Forplejning og transport, inkl. salg	kr. -123.974
EVENT LAN	kr. -216.242
EVENT FLL	kr. -62.004
EVENT EXHIBITION	kr. -44.500
Admin, Eksterne partnere og instruktører mm-	kr. -31.205
Indtægter	kr. 836.344
Deltagerbetaling	kr. 180.001
Andre indtægter	kr. 656.343
- Furesø Kommune, tilskud: Leje af Farum Arena	kr. 121.373
- heraf Furesø Kommune: Medarbejder fra Fremtidsværkstedet / Tech ambassadører	kr. 57.000
- heraf DIF og DGI foreningspuljen	kr. 230.000
- heraf FUEs egenkapital (Egen "underskudsgaranti")	kr. 7.137
Resultat (Overskud/underskud)	kr. 1

Figur 3: Budget - Udvalgte samleposter (Version: Ansøgning til DIF og DGI Foreningspuljen marts 2024)

UNDERSKUDSGARANTI

Som udspecificeret i detaljeret budget søger vi en underskudsgaranti på kr. 77.873 i Furesø Kommune og i Furesø eSport.

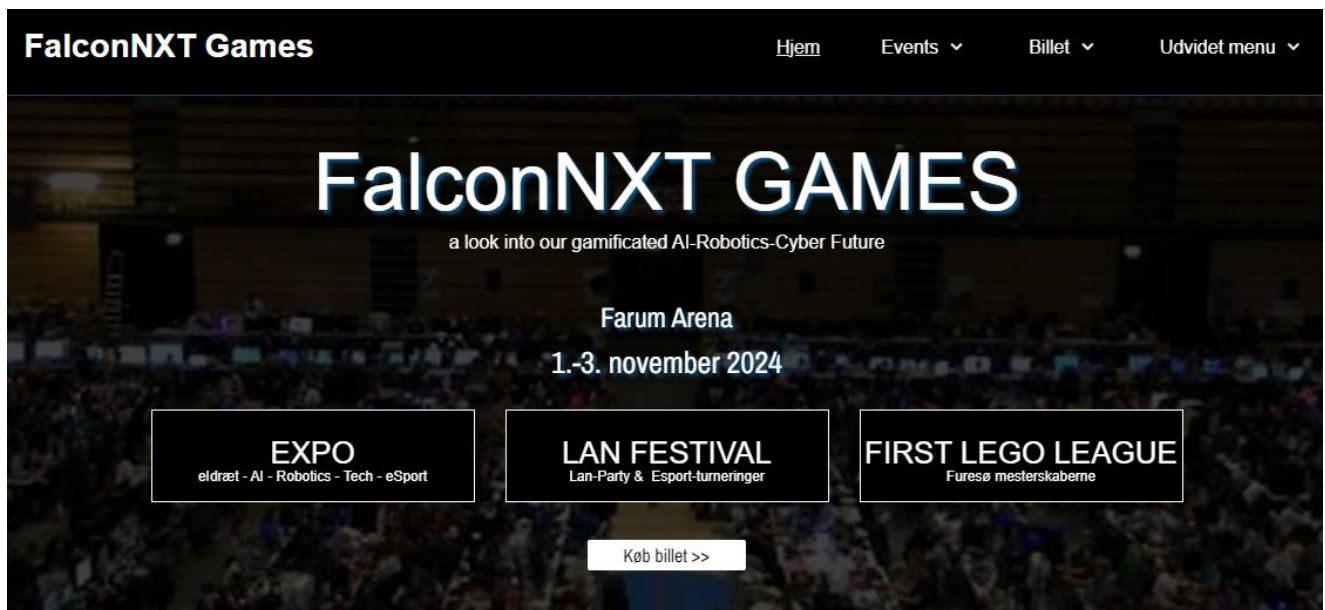
BUDGET FORUDSÆTNINGER

Budget forudsætninger:		Antal:
		1.900
Adgang: Messe	kr. 100	1.000
Adgang: LAN	kr. 400	200
Adgang: FLL gæster	kr. 0	100
Adgang: FLL deltagere	kr. 0	400
Adgang: Frivillige	kr. 0	200
Adgang: VIP		
Adgang: Ledelse		
Adgang:		
Adgang:		
Tilstedeværende gæster/genomsnitlig dagtid		783
Tilstedeværende frivillig/genomsnitlig dagtid		67
Forplejning: Morgenmad	kr. 30	40
Forplejning: Frokost	kr. 40	40
Forplejning: Aftensmad	kr. 60	50
Forplejning: Week-end LAN-menu (6 måltider)	kr. 200	120
LejePC Pris	kr. 300	
Antal betalende deltagere		133
Antal forudbestilte Madbilletter		28
Frivillige		30
Leje Pcere		54
Overskuds-andele (HLPF + Med-arrangører + Bidrags-organisationer)		

Figur 4: Budget forudsætninger

HJEMMESIDE

Domænet <https://falconnxt.org> er taget i brug til projektet.



Figur 6: Hjemmeside: <https://falconnxt.com>



ORGANISERING

FORENINGEN

Foreningen [FalconNXT](#) er etableret i 2024 til at stå for det overordnede projekt med et tilbagevendende årligt fysisk event i hovedstadsregionen. Læs mere om foreningen på falconnxt.org/menu/foreningen.

ORGANISATION

Projektet FalconNXT Games er startet af og rapporterer til den ansvarlige [bestyrelse](#) i foreningen FalconNXT.

- Den folkeoplysende forening [Furesø eSport](#) ved Søren Gravgaard, Peter Frank og Mogens W. Brolin er underleverandør på [LAN FESTIVAL](#) delen.
- Furesø Kommune ved Tobias Smidt, Fremtidsværkstedet, er underleverandør på [FIRST LEGO LEAGUE](#) delen.
- FalconNXT, med samarbejdspartnere, står for [EXPO](#) delen.

I samarbejde med projektets investorer og sponsorer, herunder Furesø Kommune (og evt. repræsentanter for sponsorer og finansielle partnere), og vores rådgivere, herunder [DGI Jura](#), vurderes det løbende hvordan projektet forankres organisatorisk – også med tanke på initiativtagernes ønske, særligt på længere sigt, om et bredest muligt og ligeværdigt samarbejde med flest mulige folkeoplysende foreninger og nonprofit organisationer, der også arbejder for børn og unges udvikling og velfærd.

Med input fra et FalconNXT Games [Advisory Board](#) vil vi løbende evaluere fremskridt og tilpasse strategien for at imødekomme deltageres og samarbejdspartneres forventninger og markedets dynamikker. Gennem professionel projektledelse, transparent økonomi og åben kommunikation, er vi overbeviste om, at vores projekt kan tiltrække og fastholde partnere og sponsorer og opnå økonomisk selvstændighed.

PROJEKTTEAM

Idéen til "FalconNXT Games" projektet er opstået i Furesø esports jf. afsnit MÅLSÆTNING og afsnit Synergi på tværs af del-events appellerer til forældre.

Ledelsen af event-crew, som løbende suppleres, kan ses på <https://falconnxt.org/menu/praktisk/#Crew>:



Figur 7: Crew - Team Leads: <https://falconnxt.org/menu/praktisk/#Crew>

[Mogens W. Brolin](#) er initiativtager til projektet. Han har påtaget sig den overordnede projektledelse, hvor han trækker på sin erfaring som projektleder hos [Accenture](#), som event-manager fra iværksætter-projektet [LEDER.forendag](#) og fra sit formandskab i LAN-event foreningen [HLPF](#), som frivillig i [Natteravnene](#) og Farum Boldklub, sit kendskab til den danske esports-scene fra sit virke som esports-konsulent i [DGI Storkøbenhavn](#) og som stifter af og formand for [Furesø eSport](#).

[Cirkeline Rebecca Poerksen](#) er ansvarlig for Expo og ContentCreators, samt indsatsen for sårbare og udsatte.

[Mikkel Morgenstjerne Vigen](#) er ansvarlig for funding. Mikkel er selv passioneret gamer og han sidder i bestyrelsen i [Århus Esport](#).

[Tobias Smith](#) står for First Lego League mesterskaberne, inkl. rekruttering af frivillige til dette del-event blandt Furesøs Fremtidsværkstedes [Tech-ambassadører](#), som han én af arkitekterne bag.

[Søren Gravgaard](#) er til daglig Klub Leder i Klub Roskilde Øst. Søren er næstformand i Furesø eSport og sidder i bestyrelsen i [Esport Danmark](#).

[Helene Holm Stolle](#) er ansvarlig for markedsføring med fokus på pressekontakt og sociale medier.

[Charlotte Bendtsen Brolin](#) er projektleder og eventkoordinator med fokus på funding og markedsføring.

[Jakob Seierø](#) er CEO i IT-virksomheden [Cyber Security Innovation](#), PodCast vært for [CyberSundhed](#) og initiativtager til og DJ for festivalen [Furesø Live](#).

[Jesper Sommer](#) er IT- og Netværks-ekspert mm. hos konsulentvirksomheden [Atea](#), og han er frivillig LAN-ansvarlig i bestyrelsen for [HLPF](#).

ADVISORY BOARD

På baggrund af erfaringer fra Furesø eSport med uafhængig rådgivning fra foreningens [Advisory Board](#), skal FalconNXT Games' eget [Advisory Board](#) rådgive projektet, bl.a. i forhold til strategi, markedsføring, interessent-styring og netværk. Vi her i dialog herom med:

- [Zahid Butt](#), stifter af [Copenhagen Games](#)
- [Lars Carpens](#), Byrådsmedlem i Furesø Kommune
- Vidensperson fra det danske [esports-forenings-fællesskab](#)
- Vidensperson fra vores [lokale idrætsforenings-miljø](#)
- Vidensperson fra den [danske professionelle esports-scene](#)
- Vidensperson fra en stor dansk event-organisation, med inspiration fra [Roskilde Festival](#)

FOLKEOPLYSENDE FORENINGSAKTIVITETER

Fra maj 2024 mødes medlemmer og frivillige i foreningen FalconNXT både fysisk og online flere gange ugentligt til aktiviteter, som inkluderer:

- Planlægning af afvikling jævnlige sociale og faglige medlemsaktiviteter
- Faglige og sociale aktiviteter for frivillige ved det årlige FalconNXT Games event.
- Vedligehold og test af event-udstyr og -applikationer, inspireret af [Coding Pirates](#).

På baggrund af rådgivning fra vores søsterorganisation [LAN TEAM Nord](#), som har stået for eventet [GGW](#), mener vi, at det er afgørende med jævnlige aktiviteter med tilbud flere gange månedligt for at kunne tiltrække og fastholde vores medlemmer og frivillige.

FORENINGSFORANKRING

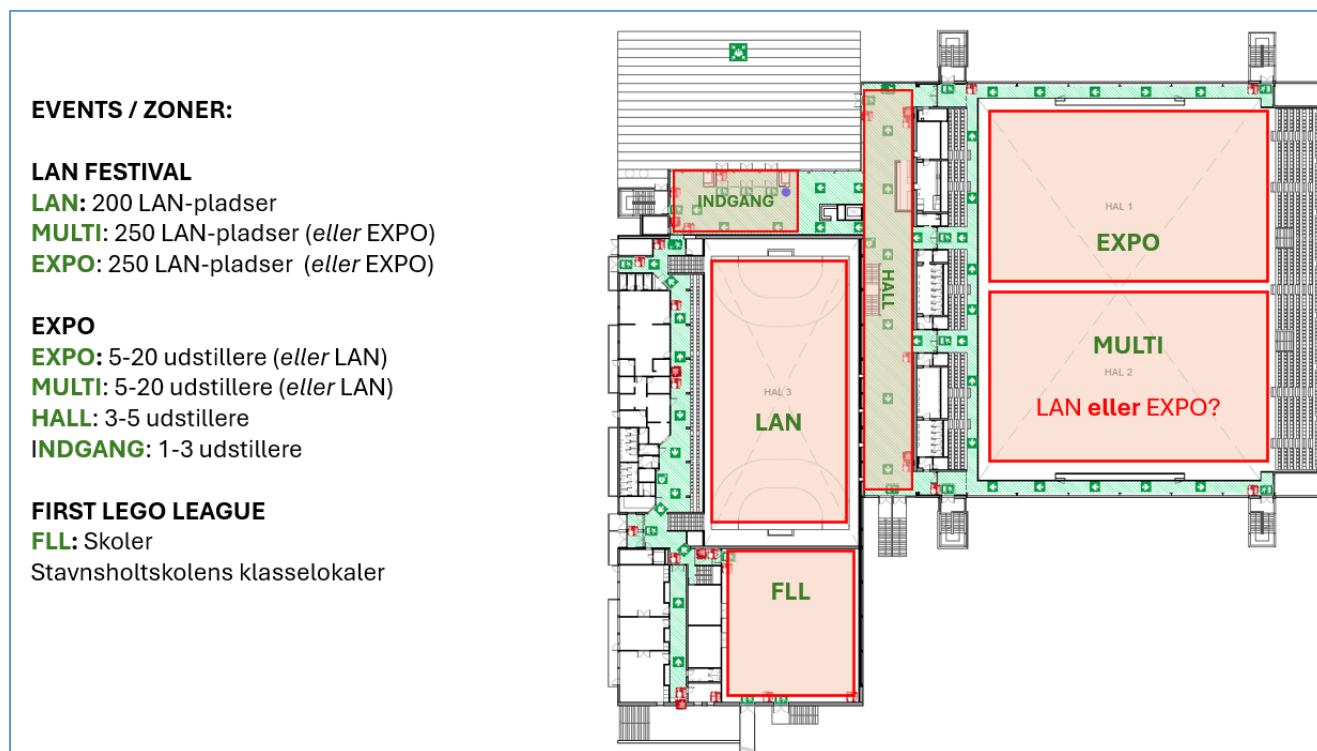
Foreningen FalconNXT søger i 2024 optagelse i DGI Nordsjælland, Esport Danmark, [Dansk Arbejder Idrætsforbund](#) og [KFUM Idrætsforbund](#) med henblik på at styrke organisation og netværk.

FalconNXT søger i 2024 status som folkeoplysende forening i Furesø Kommune.

FARUM ARENA

I opstartsåret 2024 afholdes eventet udelukkende i Farum Arena med overnatning og enkelte aktiviteter i Stavnscholtskolen, som ligger i umiddelbar tilknytning til Farum Arena.

En mulig fordeling af aktiviteter er antydet på denne plantegning:



Figur 8: Opstillingsmuligheder i Farum Arena: [PDF-LINK](#)