

Boden – Nordpoolens relaxavdelning

Framtidens relaxavdelning på Nordpoolen kommer fungera som ett designat showroom av Boden där upplevelsen börjar redan när du bokar in ditt besök (ej specificerat hur). Här är det en åldersgräns från 15 år och uppåt.

Omklädningsrum

När du kommer in i omklädningsrummet så möts du av rymlig och avslappnad miljö med lounge- **känsla** och inbjudande fåtöljer där det till exempel finns möjlighet att dricka ett glas bubbel. Relaxavdelningen börjar alltså redan här. Under din vistelse så kommer du ha ett rymligt personligt skåp med ditt namn på genom digitala skyltar. I skåpet finner du badrock och tofflor i din storlek som du angivit vid bokning.

Ett övergripande tema är årstiderna som förutom att speglas i menyn även syns på utbudet av behandlingar och upplevelser. Dina sinnen sätts i fokus och kittlas på olika sätt genom ljud-, doft- och ljussättningen. Till exempel så kan du höra porlande bäckar och dofta av vilda blommor under våren och under vintern efterliknas norrsken i taket med lampor. Tanken är att jobba med kontraster – när det är sommar i Boden är det vinter inne på Relaxen.

Inredningen i omklädningsrummen likväl som i själva relaxen lyfter Bodens identitet, natur och historia i sin inredning, arkitektur och exklusiva design. Restaurangen "Lilla Bodensia" som installerar sig har en meny anpassad efter säsong från lokala mat- och dryckesproducenter.

Relaxen

När du lämnar omklädningsrummet och kommer in i relaxen kliver du in i en skiftande miljö beroende på tid på dygn och månad du är där. Gestaltningen förändras framförallt genom projiceringar på väggar, golv och tak. Till exempel så ska du kunna ta del av live streams likt den stora älgvandringen på SVT Play, då är det nästan som att det känns som att du själv ligger ute i skogen och spanar på älgar. Projiceringarna möjliggör för gästerna att resa i både tid och rum och kommer att förändras regelbundet för att skapa nytt intresse för återkommande gäster. Miljön kan till exempel gestaltas till en sandstrand eller skifta till ett kargt landskap på Island under en specifik temavecka.

- I relaxen finns även ett utbud av upplevelser av olika tematiserade bastu- och badupplevelser:
- En nersläckt bastu där ditt lukt-, hörsel- och känselsinne spelar huvudrollen. Här kan du få uppleva ljumma vindar, regn, dofter av skog och höra fågelkvitter.
- En Fort-bastu som lyfter den militära historien i gestaltningen
- En Treehotel bastu som fångar upp gestaltningen från spegelkuben eller kanske fågelboet (ej beskrivet)
- En Arctic Bath pool som efterliknar upplevelsen att stå i Svartbyträsket utanför Nordpoolen.

När du kliver i motsvarar vattentemperaturen hur det är i vattnet i juli, ca 20 grader. Sakteligen sjunker temperaturen i och med att årstiderna simuleras genom att sänka

temperaturen till ca 2 plusgrader när du är inne i februari. Hur länge klarar du av att stå kvar? Här kan du utmana ditt sällskap och få ditt namn på Nordpoolens resultatlista.

Terrassen

Relaxen ledare vidare till terrassen där den befintliga poolen kommer att ersättas av en infinitypool med glasbotten som kommer sticka ut så du kan se neråt till marken under.

Anläggningen kommer förutom sina digitala inslag av namnskyltar och projiceringar även vara helt kort/kontant och nyckelfritt genom ett armband, en så kallad "dogtag" som gör upplevelsen smidig för gästerna. Den använder du för att betala för behandlingar, mat/dryck och låsa upp ditt skåp med. Dogtagen kommer även ihåg dina tidigare preferenser och upplevelser och minns till exempel hur länge du klarade av att stå kvar i Arctic bath poolen eller vilken ölsort du föredrog under ditt tidigare besök.

Beskrivning av genomförande:

Bred kompetens kommer behöva involveras, bl.a. arkitekter, designers, IT, konstnärer, PR-byrå för marknadsföring.

Kundundersökningar för att identifiera behov och identifiera kundunderlag. Inför arbetet måste man jobba med ett tydligt storytelling-arbete för att paketera upplevelsen.

Boden – Survivor Lappland

Är ett digitalt upplevelsespel som ska locka framtida besökare att komma och ta del av natur och äventyr och upplevelser som går att ta del av längs Råneå älvdal. I spelet samlar du poäng, så kallade "Rånedollar" genom att virtuellt lära dig hur du till exempel plockar svamp, fiskar, göra upp eld på ett säkert sätt längs Råneå älvdal. I takt med att din kompetens i spelet utvecklas blir du förberedd för det verkliga besöket och skapar dessutom en längtan att få testa dina färdigheter längs älven på riktigt. I spelet finns det även möjlighet att vinna priser från lokala näringsidkare för de som samlar flest Rånedollar/utför spelutmaning snabbast. När du sedan besöker Råneå älvdal på riktigt kan du träffa karaktärerna (personalen) du interagerat med i spelet och använda dina Rånedollar för att betala för att till exempel hyra fiskeutrustning eller en svampplockarguide. Spelet kommer att uppdateras med nya äventyr baserat på årstid vilket behåller intresset hos spelare och lockar till återbesök.

Adderat värde till platsen:

Fångar potentiella besökare i drömfasen och skapar ett intresse och kännedom för platsen.

Målgrupper

Människor som inte varit i Råneå älvdal tidigare, locka barnfamiljer genom digitala äventyr som. "Digitala äventyrare".

Boden – In Car Entertainment

Konceptet börjar redan när du kliver i bilen efter att du landat på Luleå Airport eller kliver av tåget på järnvägsstationen i Boden. Konceptet är en adderad digital interaktiv upplevelse på din bilresa till och längs Råneå älvdal och finns i två prisklassen - normal och premium varianten. Om du väljer premium väntar en elbil utrustad med friluftsprylar, minikylskåp fylld med färdkost och en digital interaktiv GPS guide som vägleder dig genom hela resan. Beroende på vilket tema du väljer för bilfärden (äta/sevärdheter/äventyr) anpassar din guide alternativen till dig inför varje vägskäl. Till exempel kan GPS guiden säga "om 300 meter kommer du till en korsning där du har två alternativ – till svänger du höger får du upptäcka skogen från trädkronorna i linbana och svänger du vänster kan du testa på actionfyllt laxfiske". Den digitala guiden kan även informera dig om fakta kring olika platser som du passerar på bilvägen. Budgetvarianten fungerar på samma sätt men utgår från att du laddar ner en app där du får din guide samt att du får ta med egen utrustning och matsäck. Längs med vägen

För medpassagerare finns även ett AR-bilspel där man kan spana ut efter virtuella älgar och andra djur genom mobilskärmen. Detta kan användas både på rastplatser och när bilen är i rörelse.

Adderat värde till platsen:

Information om platsen, anpassat efter intresse. Stärker lokala entreprenörer och besöksnäringföretag som kan synka in sina aktiviteter mot den digitala guiden och göra resan och transportsträckor intressantare för besökarna.

Målgrupp:

Alla nyfikna, passar många då innehåller är anpassningsbart efter intresse och riktas både till inresta och lokalbefolkning.

Kiruna – Res med Lintottarna

Konceptet baseras på den tilltänkta linbanan som nu utreds för att byggas upp i Kiruna kommun som bland annat är tänkt att sträcka sig mellan Kiruna flygplats och Gruvan. Denna linbana ska då enligt koncept även dras in genom Kiruna stad med avstickare mot Jukkasjärvi och ishotellet för att även fylla funktionen som lokaltrafik och turist-transport till olika sevärdheter och attraktioner.

Linbanans gondoler ska vara unikt formgivna för att ge en ny upplevelse för varje resa du åker. Bland annat kan de vara i olika färger eller tematiserade efter historiska Kiruna-profiler som Hjalmar Lundbohm. Det ska även finnas en VIP-Gondol som är helt i guld där det även finns möjlighet att basta medan du ser ut över Kiruna. Eftersom Linbanan är igång dygnet runt finns även goda chanser att ta ett varv för att titta på stjärnor och norrsken.

För dig som turist som till exempel vill besöka Hjalmar Lundbohmsgården finns det möjlighet att under gondolfärden upp till hans gård få höra hans historia. Alla gondoler är utrustade med högtalare som berättar olika Kiruna-relaterade historiska och fakta. Med din mobil kan du skanna QR koden som finns i gondolerna och välja vilket språk du får informationen på. Andra stopp ska bland annat vara vid Loussabacken, Camp Ripan, utsiktsplatser, samegården, gruvan och centrum.

Som komplement till Linbanan kommer det även finnas en karta som markerar ut alla aktiviteter som du kan ta del av. Kartan kommer vara kategoriserad efter dina sinnen (lukt, syn, hörsel, känsel, smak och fantasi) för att väcka din nyfikenhet.

För linbanan kommer du ha möjlighet att köpa resor baserat på din vistelsetid eller som lokalbo.

Ju fler besök/stopp du gör så har du möjlighet att få någon form av belöning/vinna ett pris (beskrivs ej vad eller hur detta ska mätas).

Biljettutbudet ska vara anpassat för både turister och invånare anpassat för olika sträckor och tidsperioder.

Hur ska konceptet förverkligas?

Till detta projekt kommer kommunen, trafikverket, LKAB och byggföretag involveras i ett tidigt stadie.

Kiruna – Tidsresan Kiruna

Konceptet erbjuder en tidsresa där du kan uppleva Kiruna för 6000 år sedan fram till år 2050. I mindre grupper får du åka runt i en guide-buss och har möjlighet att stanna vid följande årtal/epoker

- 6000 år sedan – samisk kultur och livsstilen i Jukkasjärvi
- 1900-talets början – historia gamla centrum, vyn över gruvan och järnvägen
- 1946 – I22 (gammalt jägarregemente) i natur med militär överlevnadskurs.
- 1960 – Esrange
- 1968 – Gamla stadshuset
- 1969 – Stora gruvstrejken i Kiruna
- 2019 – Gamla- och nya centrum, stadsflytten
- 2050 – Kiruna i framtiden, rymdraketer

Delar av de guideade turerna upplevs med hjälp av AR-teknik, med AR-glasögon och hörlurar för att förstärka intryck och känslan av att "resa i tiden", men även av guider. Tänk dig att du stanna till vid Kirunastadshus 1969 och se flera tusen strejkande gruvarbetare tåga förbi sjungandes ramsor och se plakat med texten "Vi är inga maskiner".

Tidsresan kan upplevas i sin helhet eller så kan du välja ut de delar ur historien som intresserar dig. Alla turer sker under dagtid men i vissa fall t.ex. i överlevnadskursen kan övernattnin ordnas. För att stärka upplevelsen och göra så att det börjar redan vid bokning kommer du som besökare uppmanas att ta med dig något/klä dig enligt tidsepokerna du valt att besöka för att smälta in och bli en del av rollspelet. Till exempel klä dig som en av gruvstrejkerna.

En möjlig ägare till konceptet "Tidsresan Kiruna" skulle kunna vara Kiruna Lappland och en tanke är att befintliga turistföretag ska kunna hyra in sig i delar av eller hela konceptet och utföra själva turerna. VR-glasögon är en dyr investering för ett enskilt företag, men att hyra in tekniken skulle kunna möjliggöra att fler tar del av konceptet.

Hur ska konceptet förverkligas?

Kompetens:

- Historiker/expert för underlag till innehåll till turerna.
- Utvecklare av innehåll till AR- tekniken
- Guider som vill nyttja produkten och sälja
- Kiruna Sustainability Centre (KSC), konceptet kan inkluderas i deras projekt för ett nytt hållbart Kiruna centrum

Kiruna – Upplevelsedörren

Upplevelsedörren är ett koncept som handlar om att stärka stadsvandringar med digitala verktyg genom att öppna olika dörrar. I olika "upplevelsevandringar" ska du kunna resa i Kirunas dåtid, nutid, framtid samt i fiktion och platsförankrad populärkultur beroende på vilken dörr du öppnar.

Runt om i Kiruna kommer du att hitta fristående dörrar utplacerade vid gamla stadshuset, i gruvparkerna, nya centrum m.m. som alla har en historia eller upplevelse bakom sig. Genom att göra en 3D-scanning av nuvarande Kiruna (och det som redan har rivits) kan du uppleva hur gamla Kiruna stad såg ut när du öppnar dörren. Den unika stadsförändringen har stor potential att bli ett välbesökt turistmål även många år efter det att själva stadsflytten är slutförd. Genom en guidad tur med AR- glasögon kan du uppleva stadsutvecklingen med historier om och från Kiruna. Bakom en dörr träffar du till exempel en virtuell Hjalmar Lundbohm och bakom en annan dörr kliva du rätt in i en scen från en filmen Solstorm som är inspelad i Kiruna. Om filmscenen utspelar sig på vintern ska handtaget vara kallt för att förstärka upplevelsen.

Vid varje dörrkarm finns QR-koder som du skannar innan du öppnar dörren, då startar tidsresan. I verkligheten ser du marken där Kirunas gamla stadshus låg, men genom dörren och med hjälp av AR- teknik så ser du stadshuset precis som det en gång var. Dörren (eller mobilen) berättar fakta om arkitekturen och intressanta händelser som skett vid platsen. Kanske hör du ljudet av grävmaskiner och lastbilar när den virtuella rivningen av gamla stadshuset sätter igång.

Dörr-konceptet är skalbart och nytt material kan adderas. Till exempel kan man även skapa och placera ut dörrar som lyfter historier från lokalbor som bott i hus som nu är rivna. Det ska vara tydligt att lokalbor också ska känna förankring och kunna känna igen sig.

Den guidade turen kan ske dels med guide och AR-glasögon, men ett alternativ kan vara att göra en egen vandring där du använder din egen smartphone som AR-hjälpmedel.

Som ett komplement till dörrkarmarna ska du även kunna interagera med befintliga statyer i Kiruna. Exempelvis finns det en malmvagn utplacerad och när du rör vid den kommer du höra ljudet av hur det åter från godståget. Ett annat exempel är statyn som gestaltar en hacka, när du rör vid den hör du hur arbetarna i gruvan jobbade och pratade med varandra förr i tiden.

Hur ska konceptet förverkligas?

Det kommer behövas temakopplade finansärer och bidrag för att finansiera. Kompetens inom 3D ritningar, spelutvecklare, filmbranschkompetens inom 3D upplevelser.

Kiruna – Kreativitetsbanken

Kreativitetsbanken kan ses som Kirunas kreativa vardagsrum och är ett hus avsatt för kreativitet, öppen för allmänheten att ta del av. Här finns ateljéer, inspelningsstudio, slöjdsal, kostymförråd, författarhörna, textilhörna, filmskaparrum fyllt med rekvisitas, instrument, redigeringsprogram och material. I byggnaden finns även en scen/aula för framträdanden och uppvisning av kreationer. För att samla in material finns möjlighet att lämna in ex tyger, musikinstrument etc. mot "creative coins" som blir en slags valuta på Kreativitetsbanken. Dessa samlar du i Kreativitetbankens app. Mynten kan ex användas för att betala för biljetter eller för att hyra utrustning/kostymer/instrument osv. Som kreatör har kan du checka in i huset och visas som tillgänglig eller upptagen. Med inställningen "tillgänglig" visas dina kompetenser för andra som kan vara intresserade av att samarbeta/prata med dig. På en annan våning finns möjlighet för kreatörer och entreprenörer att hyra in sig i ett "Co-working space" som även ska marknadsföras mot kreativa nomader och personer som vill komma för att få inspiration från Kiruna. På översta vången finns möjligheter och utrustning för pop upp restauranger och gästande kockar som kan hålla matlagningskurser.

Adderat värde till platsen:

Främjar kreativitet och förenklar utveckling inom kulturella och kreativa näringar i Kiruna.

Målgrupp:

Personer med kreativt intresse, Kirunabor, besökare, skolklasser samt kreatörer från hela världen.

Kompetenser/samarbeten/aktörer som behövs för att genomföra detta:

Kiruna kommun, Sparbanken, LKAB, IT som kan programmera appar, företag, sponsorer, kompetens inom ljud, ljus, produktion, textil och författarskap.

Kiruna – Demolition art

En hel veckas evenemang där man bjuder in kulturella och kreativa kreatörer och invånare för att "tacka av" Kirunas gamla stadskärna som avvecklas 2022. Eventet bygger på att majoriteten av byggnaderna i gamla stan ska rivas så varför inte utnyttja byggnaderna och dess fasader till max!? Genom att bjuda in graffiti-konstnärer från hela världen ska invånarna få ta del av en live-art show där fasaderna till Ralph Erskine husen används som kanvas för konstverken. Förutom att graffiti-konstnärerna ska få måla på fasaderna ska de även få tävla om att få utsmycka en tågagn/buss sedan inreds och byggs om till ett exklusivt hotellrum – kallat Demolition Art Hotel som kommer att placeras i Kirunas nya centrum. Vinnaren utses genom tävling i sociala medier. Utöver detta kommer gamla stan att fyllas av musikuppträdande, ljusshower och aktiviteter för invånare och besökare för att skapa och ta del av evenemanget. Veckan avslutas med att en utvald vinnare får trycka på den "röda knappen" som spränger en av byggnaderna med graffitikonst på. Delar av fasaden/konstverken blir sedan konstinstallationer i nya Kiruna och gruvparkerna för att behålla den positiva själen från gamla stan.

Adderat värde till platsen:

Ett kreativt och engagerande avslut till gamla Kiruna. Vända det negativa känslan kring flytt och rivning till en folkfest för kreativitet och positivt avslut. Sätta Kiruna på den kreativa världskartan med ett unikt event som bör dokumenteras för framtiden!

Målgrupper:

Kirunabor, utflyttade, turister, KKN branschens aktiva, media, content creators

Kompetenser/samarbeten/aktörer som behövs för att genomföra detta:

LKAB, Kiruna Kommun, Tusen toner, stadsliv, säkerhetsansvarig, samordnare, länsstyrelse, konstnärer, Polisen, företag i centrum, tåg-ägare, eventföretag, projektgrupp, Guinness world record, stora/små nationella och internationella mediehus. Filmproducent, fotografer.

Luleå – Livet i det vita , Vi äger isbanan tillsammans

Livet i det vita är en premiärfestival av den ”nya” isbanan (fre-lör-sön) i södra hamn där det ska finnas något för alla. Planerad mellan 5-7 mars 2021.

Under **fredagen** underhållas du av ett invigningstal tillsammans sponsorerna och en ljusshow, senare följer en stor konsert på isen med ett brett utbud. Som en del i publiken som står mitt på isen kan du ta del av allt från Bolibompadraken, Sven-Ingars och Movitz. Tillställningen kantas av restaurang-tält av lokala Luleå-restauranger och en isbar som serverar dryck i glas gjorda av is eller kanske en kopp varm choklad. För att ytterligare visualisera festivalen och höja mysfaktorn så kommer eldar att brinna längst isvägen mellan Norra- och Södra hamn.

Lördagens utbud av aktiviteter startar kl 11 med en isskulpturtävling där proffs får tävla med sina kreationer som sedan kommer placeras ut längs med banan när de är färdiga. Senare följer en snö och isshow. Du kommer också kunna delta i ett stort utbud av ”prova på” aktiviteter som curling, Yukigassen (snöbollskrig), sparkrace, isklättring, vinterbad och vinteryoga är förslag på aktiviteter. När mörkret lagt sig kommer är det vara premiär för isbion där de visa film eller livesänd sport i anslutning till isbaren och restaurangtältet som även håller öppet under lördagen.

På **söndagen** kan du delta i en skridskotävling mellan Luleå och Piteå. Som Lulebo åker du buss till Piteå och tar dig hem på skridskorna, tvärt om för Piteborna. Sedan möts vi halvvägs!

Efter festivaldagarna kommer ett utbud med aktiviteter finnas kvar på isbanan som går ihop med nästa koncept ”Upplevelser på isbanan” (Isbio, Geocaching, isbingo, isskulpturworkshop, pop-up restauranger, sparkrace, stjärnskådning, instagrabbingo, foodtruck och en guide till olika fotoplatser mm).

Hur ska konceptet förverkligas?

Isbanan blir ett eget koncept under det nya kommunala bolaget i Luleå. Ett nära samarbete mellan kommun, näringslivet och inte minst ideella föreningar (Lions, idrottsföreningar t.ex) är en förutsättning. En projektledare måste anställas och en projektgrupp bör driva frågorna.

Luleå – ”Upplevelser på isbanan” - Sammanslagning av 3st koncept

Norra hamn ska bli en ordentlig startpunkt för isbanan och locka invånare samt besökare ut på isbanan. En fotovänlig isram (5x5m) samt ”LULEÅ”s bokstäver i is byggs upp i Norra hamn för att synliggöra isbanan samt marknadsföra Luleå stad. I fotoramen kan du ta en selfie och beroende på vilket håll du fotograferar så kan du antingen ha Luleå stadskärna som bakgrund eller isbanan och ett vackert vinterlandskap. Norra hamn är bland det första som invånare och turister ser när de besöker staden. Både ”fotoramen” och ”LULEÅ” konstverken ska vara belysta så att de kan uppmärksammas även när det är mörkt.

Genom tematisering vill man även skapa fler och tydligare mötesplatser längst isbanan i syfte att främja lärande, nyfikenhet och sociala möten.

Miljöerna ska vara både lärande och vackra för att bli mer inbjudande. Upplevelsen börjar antingen i Norra eller Södra hamn där det kommer finnas digitala skyltar där du kan få information om temperatur, isens tjocklek, kylfaktor samt antal besökare som passerat infarten under dagen. Det ska även finnas en karta över de olika aktiviteterna som du kan uppleva längs isbanan som även kommer vara utsmyckad med isskulpturer som presenteras nyttig och rolig information om det vardagliga livet i Norrbotten. Till exempel kommer du kunna lyssna på hur isen låter när den sjunger (beskrivs ej hur) eller lära sig mer om stjärnhimlen. Vid utvalda skulpturer kommer gissningstävlingar arrangeras där du till exempel ska gissa tjockleken på isen eller hur djupt det är genom att registrera din gissning via en hemsida med chans att vinna pris.

I en stor kåta i Norra hamn kan du köpa mat och dryck av olika restaurangägare från Luleå som har pop up verksamhet i kåtan. De sittbänkar som sommartid finns runt om i Luleås innerstad ska återbrukas och kläs med renskinn/liggunderlag och användas som stjärnskådar- eller norrskensstolar.

Isbanan ska vara inbjudande även när mörkret har fallit, därför kommer hela banan belysas för att öka säkerhet och tillgänglighet under dygnets alla timmar. Längst med isbanan kommer det även finns ”avstickare” med en rad olika aktiviteter där du kan stanna till och pausa eller aktivera dig, kanske till och med lära dig något nytt. Bland annat kommer du kunna ta del av:

- Kunskaps-/lekland med pulkbacke och snöhögar och spadar som ska locka till lek och lärande
- ”Under isen”, här är isen framskottad och polerad för att kunna se vad som finns där under
- ”Stjärnstolar” där du kan sitta och skåda stjärnorna eller kanske norrskenet
- ”Bio”, en snöbio som visar direktsänder sport (t.ex Luleå Hockey)
- ”Varmt och kallt” syftar på en bastu och isvak som är bokningsbar
- Bodar med försäljning av fika och dryck längs med isen
- Snögolfbana/Snö-discgolf samt framborrade pimpelhål

Kring ”avstickarna” eller aktivitetsområdena ska mötes/rastplatser/vindskydd finnas som tilltalar flera sinnen. Främst syn, känsel och fantasi. Varje rastplats ska vara unik och framtagen av studenter från Luleå tekniska universitets arkitektutbildning genom en årlig

designtävling. För att finansiera uppbyggnaden av rastplatserna kan företag gå in med pengar och på så sätt få synas då arkitekturens gestaltning ska spegla företagets verksamhet. Men det är också viktigt med funktionen kring rastplatserna. Det ska finnas ett vindskydd där du kan sitta och vila en stund, kanske tända en brasa eftersom att det kommer att finnas ved där. Under hösten innan säsong kommer du att kunna ge namnförslag på dessa platser. Detta för att skapa mer anknytning till platserna.

Hur ska konceptet förverkligas?

En mix av kommun, företag samt föreningar behövs för att konceptet ska kunna förverkligas. Kommunen behöver stå för infrastrukturen, företag som sponsorer och föreningar för ev. bemanning av aktiviteter. Ett samarbete med LTUs Arkitektutbildning.

Luleå – Oasen

Köpmantorget ska förvandlas till en grön oas och delar av golvet på torget ska byggas om till en stor altan med olika etage som skapar nivåskillnader för att skapa sittplatser och "rum i rummen". Ovanför ska ljusslingor hänga i formationen som i "taket" på ett cirkustält. Platens ledord är mötesplats, mikroklimat, hälsa, trygghet och kultur. På torget finns gungor i grupper och växtlighet på väggar och i rabattinstallationer. Det är hit man kommer man ska möte upp någon eller vill sitta ute och äta lunch eller bara hänga. De inbjudande entrén från gågatan i lockar folk med kreativa växtliga installationer som anpassas efter årstid.

Som komplement till den fysiska platsen Osaen kommer det finnas en app som ger en möjlighet att ändra färg på belysningen på torget – till jul kanske man vill röd/grön belysning till exempel. Genom appen kan du även skapa egna projiceringar av bilder/citat/graffiti mot en utvald yta genom en platsinstallerad projektor som lyser mot en utvald vägg. Även doft och ljud ska gå att styra via appen genom de dolda doft- och ljudinstallationerna. Som besökare har du även möjlighet att bygga en profil i appen som är integrerat med facebook, ta del av Oasens aktivitetsprogram och lämna förbättringsförslag/önskemål.

Under vintern anpassas oasen till en vinterträdgård med anpassad växtlighet med uppvärmda sittplatser.

Oasen ska certifieras som ett Purple Flag område i Luleå som innebär en säker, trygg, attraktiv, jämställd och hållbar plats med ett variationsrikt kvällsutbud för alla.

Adderat värde till platsen:

En självklar mötesplats för Luleåbor och besökare med kreativa möjligheter genom projiceringar och ett torgprogram som fyller platsen med liv och anledning att komma tillbaka.

Målgrupper:

invånare och besökare, app- och digitala användare.

Luleå – Expedition Luleå

Expedition Luleå är koncept indelat i två kategorier; ett fysiskt ansiktslyft och ett äventyrs-/kunskapsspel med Köpmantorget i Luleå som utgångspunkt.

”Ansiktslyftet”

Köpmantorget blir en årstidsbaserad mötesplats med vatten/is som tema beroende på årstid så anpassas dekoration som belysning, växtlighet, entrévalvens dekorationer och konst (ex isskulptur/fontän). De omgivande fasaderna på torget kommer kläs med grönska och ett ”lampnät” skapar ett ”ljusstak”. I mitten av torget kommer en konformad trappliknande formation byggas upp med integrerade ladd-stationer för mobiler. Här välkomnas gäster till avslappnade möten, sitta och sola/äta matlåda och umgås. På torget kommer även fritidsbanken att finnas på plats för den som vill hyra skateboard eller skridskor.

Spelet

Genom en app får du uppdrag och utmaningar som har förankring till stadens historia och fysiska platser som du ska ta dig till för att hitta koder/klara uppdrag. Exempelvis så kan du hitta koder dolda på Köpmantorget som du sedan matar in i appen och får belöning i form av rabatter från lokala aktörer. Spelet finns på olika språk och i olika svårighetsgrader och ska uppdateras kontinuerligt för att behålla intresset hos besökare och spelare.

Adderat värde till platsen:

Skapar en levande plats och genom spelet lär sig spelare mer om Luleå samtidigt som flödet till lokala näringsidkare ökar.

Målgrupp:

Luleåbor och besökare

Kompetenser/samarbeten/aktörer som behövs för att genomföra detta:

Spelutvecklare, Kompetensråd om Luleå och Sponsor

Piteå – Solanderpärlorna

Solanderpärlorna är ett "paraplykoncept" som bygger på att du som vandrare på leden kan köpa pärlor som representerar din vandring och närvaro på Solanderleden. En form av souvenir för att stärka din relation till leden och främja ambassadörskap och återbesök.

Efter varje etapp du lägger bakom dig (totalt sju stycken) eller deltagit i en aktivitet/arrangemang kan du köpa en pärla som bevis på din prestation. Ingen kommer dock att kontrollera om du är "kvalificerad" att köpa pärlan utan det fungerar mer som en samlargrej, souvenir och minne. Olika pärlor representerar olika etapper och aktiviteter som kommer vara designade och produceras av lokala hantverkare/designers i ex glas, keramik, sten, renhorn, trä osv (inte plats).

Vissa Solanderpärlor kommer alltid vara tillgängliga medan andra är mer exklusiva. Exempelvis så kommer det att finnas en årspärla som bara går att köpa under det pågående året. En tillfällig pärla som återkommer är Solanderdagens pärla som kommer gå att köpa en gång om året (och kräver att du närvarar under det eventet).

Varumärket kommer att ägas av Solanderledens ideella förening och tillåter då ett antal verksamma personer släppa dessa pärlor. Aktiva aktörer längs leden (som sträcker sig 22 mil genom Piteå och Luleå) kan då anmäla sina aktiviteter till föreningen och be om att få göra en pärla kopplad till den. Föreningen ansvarar för att intresset för pärlorna lever vidare och ser till så att det varken blir för få eller för många.

Pärlorna kommer du samla på ett armband eller ett hänge som du kan fästa på en ryggsäck som du själv får köpa till ett billigt pris. Om du sedan lyckas samla alla pärlor från event under ett år kan då anmäla dig till en utlottning där man kan vinna en lodge weekend eller ett exklusivt guidepaket längst leden som sponsras av lokala aktörer.

Varför

Detta koncept ska genomföras för att stärka vandrarens koppling till leden och stärka din identitet som "Solander-vandrare" samt bygga ett varumärke kring leden.

Önskad effekt

Främja ett ambassadörspar runt Solanderleden, återbesök och intäkt till den ideella föreningen (vissa event skulle kunna vara mer exklusiva och dyra för att man ska få en pärla) samt locka nya och befintliga aktörer att skapa mer innehåll i form av aktiviteter och event längst leden.

Hur

Pärlorna tillverkas av lokala hantverkare/designers på beställning av Solanderledens ideella förening som ska äga konceptet. Försäljning sker genom turistcenter, online och under arrangemang av arrangörer. Finansiering och prissättning måste diskuteras.

Piteå – Solanderhistorier

Konceptet bygger på att stärka varumärket och upplevelsen av Solanderleden med hjälp av berättelser från bygden. På "stationer" längs leden kan du ta del av lokala berättelser, antingen med ljud och bild där du använder dig av AR-teknik i din smartphone eller enbart med hjälp av ljud där du då kan scanna en QR-kod som leder dig till en sida med ljudberättelser på mobilen.

Exempel på berättelser anpassat för turister, lokalbor och barn:

- En skogshuggares berättelse, – Jag sitter här vid elden och vilar mig en stund (du hör ljud av en sprakande eld och hästens frustande i bakgrunden)
- En flottares berättelse längs med Piteälven där du får höra om hans utmaningar (du hör älvens brus och stockarna som slår mot varandra i bakgrunden)
- Älgens berättelse om vad den äter och hur det är att leva i skogen eller en myra som uppmärksammar att du går på deras stig.

Med hjälp av bygdemuseum, forskarföreningar och bybornas historier så hoppas man att kunna hitta mycket av innehållet till berättelserna. I dagsläget finns det guide turer längst Solanderleden och guidernas kunnande kan bidra till mycket.

Varför

Solanderleden vann pris som "årets besöksanledning" i Piteå på Piteå Business Awards 2019. Mycket av utvecklingen av den fysiska leden står klar, men utvecklingen av leden som besöksmål är precis påbörjad. Tanken med detta koncept är att man vill främja affärsutvecklingen på landsbygden.

Önskad effekt

Den önskade effekten är att synliggöra Solanderleden, bidra till folkhälsan och få ökad turism i kommunen och regionen.

Hur

Bybor, bygdemuseum och forskarföreningar med berättelser. Producenter, ljudtekniker och digitala byråer som kan paketera den tänkta upplevelsen.

Piteå – Ditt vardagsrum i Piteå

Ett levande torg i historisk miljö! Här möts du av sällskapsbetonade aktiviteter som kryddar befintlig verksamhet och lockar till återbesök. Vid ombyggnationen av torget inför 400 års jubileet ska man ta vara på dess styrkor och inte "bygga sönder" platsen. Köpmantorget kommer kantas av restauranger med uteserveringar (även vintertid) som har fullständiga rättigheter tillsammans med butiker. I mitten av torget ska en utvald, avgränsad yta kunna användas som en evenemangsplats av till exempel entreprenörer eller föreningar. Här tänker man även att olika temaveckor kan arrangeras för olika typ av handel. Denna yta kommer vara möjlig att "hyra" under en begränsad tid, till exempel för:

- Skördefest på hösten med lokalt producerat kött och grönt
- Iglo vintertid – ljussättning gör att man vill dit även då det är mörkt
- Sommaraktiviteter med musik/dans/konst i focus

En "eventsammordnare" som anställs på deltid behövs för att möjliggöra de olika projekten tillsammans med företagarna och kommunen.

En "app" som kan användas för att hjälpa till att förstärka upplevelsen kan användas som komplement till den fysiska miljön. I den ska man bland annat hitta evenemangskalender på Rådhusorget och möjlighet att påverka innehållet på platsen. Det ska vara enkelt att dela via sociala medier och man kan få belöning genom rabatt vid återbesök.

En förutsättning för att detta ska kunna bli verklighet måste torget vara bilfritt, cykelfritt samt parkeringsfritt.

Adderat värde till plats:

Folk! Belöning: Sinnligt, ekonomiskt, överraskningseffekt, igenkänning. AAA-läge i stan. Blir samlingsplatsen man går till i centrum.

Målgrupper:

I första hand vuxna med ekonomi.

Kompetenser som behövs för att genomföra detta:

Restaurangaktörer, kommunen (tjänstemän, parkavdelningen), fastighetsägare, eventfolk, lokalproducenter, politiker och arkitekter.

Piteå – Pite GO, interaktivt spel på Rådhusorget

Pite GO är ett interaktivt spel (likt Pokémon Go) där man samlar på saker med hjälp av AR-teknik i en app. Genom dessa tar man del av upplevelser och information. Det kan var frågor och fakta med historiskt innehåll t.ex. barn, unga eller varför inte även vuxna kan spela detta spel runt om på torget som i och med dess innehåll gör Rådhusorget till en naturlig plats att besöka och återkomma till.

Med hjälp av modern teknik ska torget bli en interaktiv plats som ska stärka attraktiviteten till platsen.

- Fasader är ljussatta efter säsong (eller beroende på vad det är för aktivitet på torget)
- Digitalt konfettiregn när 1000 personer befinner sig på torget
- Nyårsfirande med digitalt fyrverkeri
- Måla i snön
- Ljudmiljöer som förstärker upplevelser (t.ex naturljud för att skapa en lugn atmosfär)

Bara appen och tekniken i sig är inte tillräckligt föra att torget ska bli en naturlig mötesplats. Det behövs caféer och restauranger för att folk ska vilja umgås på platsen. En förutsättning för detta är att torget bli bilfritt, cykelfritt samt parkeringsfritt.

Adderat värde till platsen:

Locka unga besökare som kanske inte vanligtvis besöker torget. Skapa mervärde till andra pågående aktiviteter. Offentliga tillställningar som lockar lokalbefolkning samt besökare. Stärker attraktiviteten till stadskärnan. "En plats man vill vara på"! Ska gynna näringsverksamhet.

Målgrupper:

Barn, unga och barnfamiljer. Alla pitebor gamla som unga samt besökare

Kompetenser som behövs för att genomföra detta:

Kultur och fritid, Spel och IT, LTU (spelutveckling), kommunikationsbyråer, lokal handel, skola, näringsliv, restaurangentreprenörer.

Sorsele – Storfisken

Tanken är att bygga en stor fisk över vägen mellan Folkets hus och SJ-plan dvs järnvägsstationen med turistbyrå, café, museum och souvenirbutik. Storfisken ska fungera som en bro och bli ett landmärke över Sorsele. Fisken ska innehålla olika typer av utställningar, exponering av företagen i Sorsele, minilandskap av Sorsele och dess omkringliggande byar, samt levande fiskar som ska förhöja upplevelsen. Älven ska tydligt finnas med och symbolisera en sorts livsnerv för Sorsele med byar. Det ska finnas en trapp, en hiss och en klättervägg upp i fisken, som har glasgolv och en utkikspunkt i munnen.

Folketshusfasaden ska fixas till med belysning och grönytor. Folkets hus eller de tomma SJ-magasinen kan användas till gårdsbutik, utställningar och kulturevenemang. Vid SJ-plan skulle man kunna bygga ett Inlandsbane-hotell, med gamla vagnar och ett spår där vagnarna står som man kan boka.

Aktiviteter ska marknadsföras t ex älgvandring, renvandring, fiskvandring, hundspannsturer. Man skulle kunna filma i realtid och sända digitalt på SJ-plan.

Adderat värde till platsen:

Landmärke för Sorsele. Stopp för bilister. En upplevelseanläggning, som lyfter fram näringslivet i Sorsele kommun. Det viktiga med fisken/bron är att den binder ihop befintliga byggnader.

Målgrupper:

Genomresande, invånare, aktivitetsbolag, näringslivsbolag

Vilka kompetenser behöver samarbeta?

Arkitekt, designer, konstnär, kulturutövare, projektgrupp, finansiärer, investerare.

Sorsele – Magasinz

Beskrivning av koncept:

Ett interaktivt upplevelsecenter som lyfter och presenterar hela kommunen, ett utökat visitors center. Tanken är att förvärva de tre SJ-magasinen som presenterar kommunens tre delar – Ammarnäs, Sorsele och Gargnäs. I magasinerna ska man kunna uppleva en digital rundvandring i dessa tre delar. Ammarnäs erbjuder: fiske, fjäll, samer, jakt, boende, älven, kultur. Sorsele erbjuder: fiske, jakt, företag, Nalo, boende, kultur. Gargnäs erbjuder: Jordbruk, fiske, jakt, boende, skogsbruk. De tre magasinerna ska inredas med lokala produkter.

Adderat värde till platsen:

Konceptet gör Sorsele mer levande och attraktivt. Det ska kombinera upplevelse med kunskap. Det ger möjlighet för skolungdomar och besökare att lära sig mer om hela kommunen, dess företag och föreningar.

Målgrupper:

Medborgare, skolungdomar och besökare som ska kunna lära sig mer om hela kommunen. Dess natur, företag och föreningsliv.

Vilka kompetenser behöver samarbeta?

Kommunen, företagen, byaföreningar, övriga föreningar, finansiärer, medborgare, politiken, ungdomar, ägare av magasinerna, arkitekter, Trafikverket

Sorsele – Sorsele In

En fysisk och digital mötesplats som samlar information, kunskap och kompetenser kring kommunen som visar upp Sorseles utbud av produkter, tjänster, föreningsliv och företag. Här ska man få information om vad man kan se, göra, uppleva och handla. Här ska man också kunna hyra och låna produkter och tjänster. Få information om tomtmark och personaluthyrning. Det ska finnas en miniatyruppbyggnad av hela kommunen med alla dess sevärdheter och upplevelser. Här ska det finnas affärer, torg och utställningar. En minigalleria eller aktivitetshus. Kort och gott ett upplevelsecenter som genomsyras av "En dörr in" – upplevelser i miniformat fysiskt och digitalt. Tanken är att detta ska ligga mellan nuvarande turistinformationen och "det gula huset" eller i nuvarande Folkets hus. Till detta ska det finnas stora digitala skärmar med rörlig media, till exempel på SJ-plan eller på Folkets hus fasad.

Adderat värde till platsen:

- 1) Tillgängliggör hela kommunens utbud
- 2) Skapar upplevelse i sig (fysiskt och virtuellt)
- 3) Slussar ut människor till kommunens alla hörn, gynnar shopping
- 4) Attraherar att stanna och komma tillbaka!

Målgrupper:

Invånare, företag, besökare, föreningar, kommunen, investerare.

Vilka kompetenser behöver samarbeta?

Konceptutvecklare, arkitekter, finansiärer, designer. Projektledare: samverkan och dialog med målgruppen. Kan finansieras genom näringsliv, orsbor, Länsstyrelsen och EU-medel via Tillväxtverket.

Älvsbyn – Aktivitetshuset

Huset blir en ny samlingsplats för Älvsbyns invånare i form av ett aktivitetshus där byns föreningar samlas under samma tak/i samma område för att lyfta och främja varandra. Detta skapar förutsättningar för en inkluderande miljö för Älvsbyns invånare samt att det öppnar upp för samarbeten på ett helt nytt sätt mellan föreningar. Tanken är att detta ska byggas upp i anslutning till det befintliga badhuset och sporthallen. Här kommer det finnas sporthallar, badhus, padel-rum, pistolskytte, VR-rum, lekrum med bollhav samt ett café. För att göra aktiviteterna tillgängliga för alla oberoende av ekonomi kommer det finnas möjlighet att låna utrustning, ex padel-racket och fotbollar.

Aktivitetshuset har en arkitektur med stort fokus på funktion gällande ljudnivå och ljussättningar med genomtänkta materialval. Byggets interiör baseras på ett flexibelt koncept där väggar kommer att vara flyttbara i syfte att anpassa miljön för olika typer av aktiviteter. Här kan föreningar till exempel hålla tematiserade event tillsammans som föreläsningar, skidbyardagar eller tävlingar. En annan viktig faktor för byggnaden är vikten av insyn genom stora glaspartier vilket ska locka till nyfikenhet att testa nya aktiviteter samt synliggöra föreningars närvaro. Som ett komplement till fönster för insyn ska husets gestaltning lyfta aktivisterna som pågår på insidan genom projiceringar av till exempel innebandy på husets fasad.

Aktivitetshusets utbud kommer samlas i en app där du kan boka lokaler samt få notiser om temakvällar, event och ”prova på pass” hos olika föreningar. Det ska även finnas möjlighet att köpa ett årskort så du har tillgång till hela husets utbud.

Beskrivning av genomförande:

Genom en projektgrupp där aktuella föreningar involveras i ett tidigt stadie för att ta tillvara på kompetens, behov och erfarenheter med ett inkluderande perspektiv.

Älvsbyn – Korsträskbäcken, Älvsbyns Venedig

Konceptet bygger på en aktivitetsutveckling längs Korsträskbäcken, ett så kallat aktivitetsspår byggt i etapper. Längs sträckan får du tillgång till skidspår ända till Korsträsk med avstickare upp till Karnisberget, skoterspår och skidåkning innan snön lägger sig. Under sommarhalvåret finns det ett utbud av handikappanpassade vandringsleder (även tillgängligt för barnvagnar och rullatorer), fiske och kanotuthyrning samt cykling. Längs spåret kommer det även finns grillplatser och en timrad värmestuga som du kan använda gratis.

Aktivitetsspåret skulle delvis kunna hållas i drift genom sommarjobbare som håller efter och hyr ut utrustning. Detta främjar ett ägandeskap av platsen bland kommunens yngre invånare och förebygger förstöring. Aktivitetsspåret kommer ha sin start i centrala Älvsbyn med målet att sträcka sig ända till Korsträsk över tid.

Belysningsarmaturerna längs spåret kommer vara utrustade med wifi som möjliggör smidig interaktion med befintliga appar och anpassat för utveckling av andra digitala upplevelser baserat på miljön längs spåret. Genom AR teknik skulle du till exempel kunna samla poäng baserat på hur långt eller snabbt du springer och i bäcken kan det arrangeras tävlingar med radiostyrda båtar.

Beskrivning av genomförande:

Genom en genomtänkt projektplan som bör byggas upp etappvis över en längre tid vilket stärker potentialen att det blir genomförbart. Arbete kan genomföras i projektform med tillhörande styrgrupp. Idéarbetet för aktivitetsspåret ska byggas externt.

Arbetsmarknadsenheten bör involveras inför drift med exempelvis ferieungdomar och sommarjobbare.

Älvsbyn – Vägvisaren

Konceptet bygger på ett helhetslyft att Älvsbyn som börjar vid infartsrondellen där biltrafikanter möts av digitala skyltar som informerar om Älvsbyns utbud av service och aktiviteter. Sedan ska en ny rondell byggas upp som leder biltrafikanter till östermalmsleden och Älvsbyns centrum. Vid den nya rondellen skapas en inbjudande infart genom kreativ belysning vid bron. Detta för att ge en bild av Älvsbyn och locka förbipasserande att stanna till. På väg in i samhället ska även skyltning om fornlämningar och i och med det finns även behov av nya parkeringsplatser för både person- och husbilar centralt.

Storgatan som leder in till Lomkärnsparken ska fyllas med växtlighet för att bättre knyta samman med parken. Parken ska göras om till "folkets park" och fyllas med säsongsbaserade aktiviteter så som skridskobana, grillplatser, sittplatser, en allmän scen samt en volleyboll- och schackplan. Under året ska sedan musiktemadagar anordnas för dans, uppträdanden och skridskoåkning.

Adderat värde till platsen:

Konceptet skapar mer rörelse till centrala Älvsbyn som i sin tur kommer stärka handel och på sikt inflyttning då platsen blir attraktiv genom aktiviteter.

Målgrupp:

Invånare och förbipasserande biltrafikanter (potentiella besökare)

Älvsbyn – Umbrella

Utvecklastorgata i Älvsbyns centrum till en mer tillgänglig plats året runt genom att bland annat glasa in gågatan för att göra besöken enkla oavsett väder. Här ska kulturutbudet främjas, till exempel medkonstutställningar i befintliga butikers skyltfönster. Gågatan ska kantas av mer grönska, uteserveringar och ett gym samt en livescen. Området ska döpas om till att kallas "Umbrella" och som komplement till platsen ska det tas fram en app - Älvsbyappen. I appen kan du ta del av allt innehåll som finns på gågatan, ex erbjudanden från butiker och restauranger samt en eventkalender. I appen har du möjlighet att göra en profil för att kunna checka in på olika platser och visa vad du gjort/köpt och genom att utföra olika aktiviteter (ej specificerat än) kan du uppnå "golden Umbrella" nivå som gör att du är med i utlottning av priser från lokala företag i Umbrella.

Adderat värde till platsen:

Ett levande centrum som förenar invånarna i en social kanal och mötesplats. Genom att lyfta kultur i centrum skapas ett flöde som sedan även gynnar handeln.

Målgrupp:

Primärt invånare i Älvsbyn men även besökare.

Älvsbyn – Årstidsfestivaler

Konceptet baseras på tre festivaler utspridda över året; Rallarsvängen på sommaren, Oktoberfestivalen under hösten och Vinterfestivalen på vintern. Festivalerna pågår alltid mellan torsdag till söndag och lägger framförallt fokus på kvällsaktiviteter. Målet är att detta blir grunden för en ny Älvsby-tradition.

Bland Älvsbybor finns en stor längtan att återuppliva Rallarsvängen med tillhörande aktiviteter som musikuppträdanden, underhållning, tivoli samt öl- och mattält.

Under hösten mörker vill man liva upp stämningen med Oktoberfesten. Denna festival öppnar upp för samarbete med bland annat Nyckerbryggeriet för aktiviteter som öl-provning och underhållning. Här ska man fånga upp temat med traditionsenliga kläder.

Under vinterfestivalen kommer det finnas snöskulpturer, igloos, upplogad skridskobana och förutsättningar för att skåda norrsken genom nedsläckning av utvalda delar av Älvsbyn. Här kommer du även få ta del av aktiviteter där alla dina sinnen aktiveras och uppleva kontraster mellan värme och kyla (beskrivs ej hur).

Samtliga festivaler har ett utbud av lokal betoning på mat och dryck, tematiserad utsmyckning och aktiviteter. Under festivalerna kommer du även kunna ta del av lokala, nationella och ev internationella musikunderhållning. Primära målgruppen för festivalerna är invånare samt kringliggande kommuner.

Beskrivning av genomförande:

Genomförandet av Årstidsfestivalerna bör ske i samarbete med befintliga arenor kring genomförande, här finns potential för synergier med Aktivitetshusets organisation (se konceptbeskrivning Älvsbyn 1). En arbetsgrupp bör bildas av berörda intressenter, föreningar, företag, kommunen, kyrkan etc. Avstämningsmöten för planering och utveckling av festivaler bör ske en gång i månaden året runt. Finansiering ska ske genom projektform!

Övertorneå – Lådbilsrally

Under Övertorneås årliga sommarmarknad – Matarengi Marknad ska ett lådbilsrally arrangeras i syfte att främja ungas kreativitet och fokusera på återbruk. Under våren har du fått möjlighet att komma till bland annat Maker space och lära dig bygga din bil och anmäla dig till rallyt. Information om tävlingen har även spridits i skolan för att locka till engagemang. Vem som helst är välkommen att anmäla sig.

Under marknaden arrangeras själva loppet som inleds med en besiktning för att kvalificera sig till en tävlingsplats, krav ställs bland annat på styrning, bromsar och hjälm. Starten går uppe vid Hälsocentralen och slingrar sig ner till Matarengivägen där publiken hejar dig in i mål. Tävlingen baseras antingen på bästa tid, den som tar sig längst eller ett "två mot två" upplägg med kval och finaler. Priset är en check sponsrad av Framtidsbanken.

Lådbilarna kommer även att ställas ut där marknadsbesökare kan rösta på lådbilen de gillar bäst. Efter eventet kommer resultatlistan läggas upp i sociala medier. Hela eventet kommer även att dokumenteras för att spridas och göra reklam inför nästa års rally.

Beskrivning av genomförande

Till detta koncept behövs ett samarbete mellan skolor, maker space, återvinningstationen och studieförbund. Eventet ska spridas i sociala medier, ex youtube.

Övertorneå – Meän Markkina - allas marknad

Konceptet är en utveckling av "familjeaktiviteterna" på Matarengi marknad till ett nytt kostnadsfritt helhetskoncept av en marknad där det finns något för alla.

Som besökare kommer du här få ta del av ett musikutbud, uppträda med din i kör eller prova på körsång för första gången. På stora scenen kommer även ett stort framträdande med alla körer genomföras med en känd körledare, önskvärt Markus Fagervall, som avslut som marknadsveckan.

För dig som är mer intresserade av sport, lek och rörelse kommer det finnas klättervägg, sportcamps (hockey, fotboll och basket) med kända idrottsförebilder och det årliga marknadsloppet fast med en tvist. Nu får du ta dig över hinder, lösa problem och kanske hitta skatter och QR-koder innan du passerar mållinjen. Sist men inte minst kan du tävla i Marknadens mästare som kommer tillbaka med nya inslag (beskrivs ej) och som avslutas med den klassiska nattduellen för olika åldersgrupper. Vinnaren får då en pokal!

I ett litet tält som byggs upp mitt i marknaden kan du utmana din höjdrädsla genom VR-teknik. Om du gillar fart och fläkt kan du testa att åka berg och dalbanan eller om du är extra modig så får du gå ut på plankan från toppen av en skyskrapa, eller varför inte ta ett varv i det virtuella pariserhjulet med utsikt över Övertorneå?

Beskrivning av genomförande

Här behövs en styrgrupp och arbetsgrupp, engagemang från ortens aktiva föreningar och ett samarbete med kommunen som kan ta på sig ansvaret som samordnare. Övertorneås näringsliv står för sponsring. Planering bör starta omgående för att hinna med inför sommaren 2020.

Övertorneå - The Arctic Gate

En arkitektritad mötesplats och sensoriska upplevelseplats som ska byggas upp i anslutning till det befintliga Polcirkelmonumentet i Juoksengi. Byggnadens utgörs av lokalt material (trä och stål) och utformning går hand i hand med naturen samtidigt som den har en wow-faktor. Här kan du uppleva polcirkeln tillsammans med orörd natur och den pampigt belysningen blir det en självklar fotoanledning. En av upplevelserna du kan ta del av inne i byggnaden är att se var polcirkeln är på jordgloben eller uppleva norrsken genom hologram!

Från byggnaden finns en uppbyggd tunnel med en undre konstruktion likdanande lax-pator. Tunneln leder ner till älven och har ett glasgolv med rinnande vatten man går över som symboliserar vattnets väg ner till älven. I tunnelns kan du till exempel se virtuella laxar som vandrar ner i älven.

Adderat värde till platsen:

Främjar företagsamhet kring besöksnäringen. Skapar stolthet och identitet för invånare vilket ger bättre förutsättningar för turism. Stärker den kreativa andan i Övertorneå och kan även skapa ett lärande för besökande och skolor. Kan skapa samarbeten mellan företag. Skapar "WOW".

Målgrupper:

Besökare, kultur- och naturintresserade, skolor och invånare

Vilken kompetens behövs för att genomföra detta:

Projektgrupp bestående av Kommunen, näringslivet och byaförening.

Övertorneå kommun, samhällsbyggnad, Näringslivsutvecklare, affärsutvecklare, näringslivet, besöksnäringen, handeln, arkitekt, designer, universitet och digitala utvecklare.

Republiken Polcirkelland

Konceptet bygger på att återupprätta republiken Polcirkelland som en enande kraft och aktivitetsgenerator i Övertorneå för att utföra arbete kring Polcirkeln som besöksmål. Personer i republiken ska då vara folkvalda med olika kompetenser för att stärka attraktiviteten till platsen. Uppdrag som då skulle kunna genomföras är till exempel:

Ta fram och upprätta portaler för alla infarter till Polcirkelland (Övertorneå) som gestaltar och framhäver närvaron av polcirkeln.

Bygga upp ett utsiktstorn så man ser vart polcirkeln går och framhäva den fina växtligheten som finns i området i en botanisk trädgård för invånare och besökare.

Hjälpa entreprenörer att erbjuda Polcirkel-bröllop (likt konceptet med drive in bröllop i Las Vegas). Där fixar kommunen med alla papper och erbjuder ett paketerat bröllop i Särklax kapellet med transport till polcirkeln för att dricka champagne och övernattnig i en kåta med lokalproducerad mat.

Adderat värde till platsen:

En värdefull tillgång för hela Övertorneå och Norrbotten som besöksmål

Målgrupper:

Internationella besökare

Vilken kompetens behövs för att genomföra detta:

Övertorneå kommun, Språkkunniga + översättare, Kulturvetare