

ÅRSRAPPORT FOR UKM NORGE

2023

INNHold

4 STYRETS BERETNING

- 4 Formålet med virksomheten
- 5 UKM Norges arbeidsprosesser i 2023
- 6 Økonomisk utvikling
- 6 Årsregnskap
- 7 Om foretaket UKM Norge FKF
- 8 Strategiplan 2024-2027

12 MENNESKENE I UKM NORGE

- 12 Administrasjon
- 13 Styre

14 STIMULERINGSMIDLER

- 15 Stimuleringsmidler tildelt i 2023

16 UKM-NETTVERKET

- 16 UKM-arbeidsseminar 2023
- 16 Høstkonferanse i København
- 16 Webinar for nye UKM-kontakter
- 17 Politisk arbeid i 2023
- 17 Strømmes AS fortsetter som leverandør av merch

18 UKM-FESTIVALEN

- 18 Intensjon
- 19 Kort om årets festival
- 19 UKM på fysisk arena
- 20 Innkvartering
- 21 Bispising
- 22 Goosechase
- 23 Festivalarrangørene
- 24 Gamezone
- 25 Redesignområdet
- 27 Kjøpmannsgata ung kunst (KUK)
- 28 VIP-program på festivalen
- 28 Konklusjon og plan fremover

30 IT / SYSTEM (UKM.NO)

- 30 Ny videoløsning
- 30 Ny designløsning på arrangørsystemet
- 31 Ny UKM-festivalen nettside
- 31 Ny rapportgenerator på vei
- 31 Nye funksjoner på arrangørsystemet

32 PROSJEKTER

- 32 Kulturytring 2023
- 33 Arendalsuka 2023
- 34 Veileder for formidling av dataspill som Kulturuttrykk
- 34 Gamejam
- 34 Norcup
- 35 KRED - Kompetanse- og ressurscenter for datakultur
- 35 Med ungdom som ressurs Midt-Norge
- 35 Fritidsklubbbløftet
- 37 Landskonferansen ungdom og fritid og delingsarena 2023
- 37 UKMpodden - ditt og datt om UKM

- 39 Kreditering fotografer

Design: Inger Marie Gunderhuset

STYRETS BERETNING FOR UKM NORGE

UKMs visjon er å skape Norges viktigste møteplasser for kreativ ungdom og ung kultur. Det er et breddetiltak som bygger mestring, dannelse, kritisk refleksjon og sosiale fellesskap for ungdom mellom 13 og 20 år. Gjennom åpne møteplasser stimuleres og synliggjøres ungdomskultur lokalt, regionalt og nasjonalt. Ungdom bruker kunst, kultur og kreativitet til å ytre seg, utøve, medvirke og lære. I UKM får de tilgang til nye arenaer, miljø og nettverk.

Med vektlegging av samarbeid, mangfold, bredde og medbestemmelse er UKM et viktig supplement til mer spissede og/eller sjangerspesifikke tiltak. UKM-nettverket regionalt og nasjonalt åpner muligheter utenfor egen kommune, og skaper møter, opplevelser og erfaringer som deltakere og involverte organisasjoner vokser på. Dette bringes tilbake til nærmiljøene i form av nye ideer og forsterket engasjement både blant ungdommene og kulturarbeiderne som møter dem i hverdagslivet.

UKM NORGES ARBEIDSPROSESSER I 2023

Videreutvikling og promotering av ukms primæraktiviteter

UKM er opplevelses- og læringsarenaer, et heterogent mylder av møteplasser som gir ungdom trygge profesjonelle rammer der de lever sine liv, både fysisk og digitalt. I kjølvannet av pandemien har det vært viktig å restarte, kvalitetssikre og markedsføre disse aktivitetene.

Styrke samarbeidet mellom kompetanseorganisasjoner og forvaltningsnivåene

UKM arbeider for å hente ut merverdi og synergier av arbeidet som gjøres i bibliotek, fritidsklubb, kulturskole og i foreninger. Hensikten er få mest mulig samfunns effekt ut av pengene som puttes inn. UKM Norge er derfor i kontinuerlig utviklingsdialog med kommuner, fylker og kompetanseorganisasjoner.

Utvikling av den nasjonale UKM-festivalen

UKM-festivalen er landets viktigste synliggjøring og feiring av ungdomskultur, en demonstrasjonsfestival og et nasjonalt utstillingsvindu. Festivalen skal ligge i forkant, prøve ut konsept og ta pulsen på ungdomskulturen. Festivalen i 2023 ble en stor suksess, og er omtalt i eget kapittel.

Stimuleringsmidler og rådgiving til kommunene

Stimuleringsmidlene deles ut til lokale og regionale utviklingstiltak, og bidrar til nye tiltak og nye prosjekter. Kombinert med rådgiving åpner dette for å forankre nyteknik og sikre lokal politiske vilje til langsiktig satsing. Stimuleringsmidlene er omtalt i eget kapittel.

Kompetanseutvikling internt i UKM-nettverket

Kvalitet i arbeidet sikres gjennom jevnlig samlinger og webinarer for kommunekontakter og fylkeskontakter. Dette er derfor en viktig del av UKM Norges kontinuerlige arbeid.

Relevans i tilbud

Det er en skjev makt- og attraksjons-balanse mellom trygge offentlige tilbud på den ene siden og kommersielle interesser, influensere, algoritmer og internasjonale giganter på den andre. For å være relevante er det avgjørende at UKM kan endre innretning raskt, og at vi gjør dette i dialog med ungdom. Vi bruker ny teknologi til samspill og formidling, og går nye veier for å forløse unges potensial innen kunst og kultur.

Ung medbestemmelse

UKM er ikke primært aktivitet for et eksternt publikum, men møteplasser og laboratorier for ung kultur, egenaktivitet og medvirkning. Dette bidrar til at UKM utvikles slik målgruppen ønsker, gir verdifulle innspill til andre deler av kulturlivet og svært verdifull ledererfaring til mange unge. Dette er med på å sikre framtiden i landets kulturnæring, og bidrar til gründervirksomhet, verdiskapning og innovasjon.

ØKONOMISK UTVIKLING

Det er avgjørende å kunne bygge kontinuitet og forutsigbarhet i arbeidet med barn og unge. Å være på statsbudsjettet gir trygghet og en forutsigbarhet, ikke minst i form av indeksregulering.

I statsbudsjett for 2024 er UKM Norge flyttet ut fra budsjettets Kapittel 325 (allmenne kulturformål), Post 78, og over til å motta finansiering gjennom spillemidler til kulturformål. Dette kan få konsekvenser for driften av organisasjonen, og fordrer fortsatt god dialog mellom styret og KUD.

UKM handler i hovedsak om fysiske arrangementer; Festivaler, mønstringer, samlinger, workshops og turnéer. Kostnadene knyttet til slike arrangement har eksplodert de siste årene. Særlig på områder som bespisning, tekniske leveranser, hotell og innkvartering, reise og transport. Vi ser også en stor økning av ungdom som trenger mer voksenressurser og spesialtilpasninger for å fungere på de fysiske møteplassene. Konsekvensen av at hovedbeskjeftigelsen til UKM har blitt mer kostbar, er at omfang og hyppighet på aktivitet må reduseres hvis det ikke sørges for en vesentlig økning i den offentlige finansieringen av UKM.

ÅRSREGNSKAP

NØKKELTALL	REGNSKAP 2023	REGNSKAP 2022	REGNSKAP 2021	REGNSKAP 2020
Driftsutgifter	16 144	18 889	11 525	10 682
Driftsinntekter	- 16 133	- 15 577	- 14 781	- 15 087
Netto finansinntekter	- 589	- 326	- 136	- 114
Bruk av disposisjonsfond	- 558	2 996	-3 382	0
Resultat	0	0	0	- 4 519
<i>I disposisjonsfond</i>	- 6 330	- 5 772	- 8 768	- 5 398

OM FORETAKET UKM NORGE FKF

UKM Norge er et fylkeskommunalt foretak etablert 01.01.2000, eid av Trøndelag fylkeskommune, finansiert av staten gjennom Kulturdepartementet, og med et nasjonalt ansvar for utviklingen av UKM nasjonalt. Foretaket drives fra Trondheim, men har i 2023 også hatt ansatte og engasjerte som arbeider fra Oslo, Kristiansand, Sarpsborg og Kåfjord.

Virksomheten har som mål å få mest mulig aktivitet og nyskaping ut av statstilskuddet, samt å ha god omstillingsevne, slik at det er mulig å henge på utviklingen i ungdomskulturen. For å ivareta denne målsettingen har virksomheten i 2023 begynt på en omstillingsprosess hvor digital utvikling, datakultur og generell rådgiverkompetanse er oppskalert.

Det er igangsatt en utvidelse av administrasjonen ved at daglig leder gjennom 27 år går over i en nyopprettet stilling som seniorrådgiver og stillingen som daglig leder lyses ut. Ny daglig leder vil etter planen være på plass i juni 2024.

Bemanning og organisering

Gjennom 2023 har UKM Norge hatt 5 ansatte og 2 engasjerte fordelt på 5,7 årsverk, hvorav 4,6 årsverk er i fast tilsetting.

Arbeidsmiljø og likestilling

UKM Norge etterstreber å ha et godt arbeidsmiljø, og forurenses ikke det ytre miljø gjennom sin virksomhet. Ved utgangen av året besto administrasjonen av 1 kvinne og 4 menn. UKM Norge har en ansatt med flerkulturell bakgrunn. UKM Norge har utarbeidet etiske retningslinjer som skal sikre en høy etisk standard i foretaket. UKM Norge er IA bedrift, og hadde i 2023 én lengre sykmelding i administrasjonen.

Styret og styremøter

Det er 4 kvinner og 3 menn i styret. Vararepresentantene har møterett på alle møter. Det ble avholdt 5 styremøter i 2023.

FNs bærekraftsmål

Bærekraftsmålene står sentralt i UKMs verdigrunnlag. I strategi og arbeid svarer vi ut mål 8.6 ved å gi unge jobb og karrieremuligheter, mål 16.6 gjennom nettverksbygging mellom aktører, mål 5.1 ved aktivt å motarbeide all diskriminering, mål 13 gjennom miljøvennlige festivaler, og ikke minst betyr UKM mye for mål nr. 11 «bærekraftige lokalsamfunn».

Strategisk arbeid

Styret har i 2023, i tett dialog med fylkesnettverket utarbeidet en ny strategiplan for kommende periode. Planen er supplert med en ny håndbok for UKM-arrangører.

STRATEGIPLAN 2024 - 2027

Utfolde, utforske og utfordre

Hensikt

UKM skal stimulere og synliggjøre ungdoms kulturelle aktivitet over hele landet, gjennom å skape åpne møteplasser for ung kultur lokalt, regionalt og nasjonalt.

UKMs visjon

Sammen skape Norges viktigste møteplasser for kreativ ungdom og ung kultur.

Overordnet mål

Gjennom UKM skal ungdom bruke kunst, kultur og kreativitet til å ytre seg, utøve, medvirke og lære. Deres bidrag og deltakelse skal være synlig, verdsett og diskutert, og UKM skal gi tilgang til nye arenaer, miljø og nettverk.

Verdier

- Medvirkning
- Likeverd
- Mangfold

Fundament

Forutsetningen for UKM er det kultur- og sosialfaglige arbeidet som allerede gjøres for ungdom i kommunal regi. Effekten av dette forsterkes av aktivt arbeid med UKM, som gir merverdi for både deltakere og aktører.

UKM-nettverket regionalt og nasjonalt åpner muligheter utenfor egen kommune, og skaper møter, opplevelser og erfaringer som deltakere og involverte organisasjoner vokser på. Dette bringes tilbake til nærmiljøene i form av nye ideer og forsterket engasjement.

Effekt

- Synliggjør aktuell ungdomskultur og -uttrykk.
- Stimulerer, gir inspirasjon, glede, mestingsfølelse og motvirker utenforskap.
- Bidrar til inkludering, likestilling og mangfold.
- Utfordrer og utvikler unge utøvere, tilretteleggere og publikummere.
- Utforsker og bygger nettverk, kunnskap og kompetanse.

UKM Norges rolle og oppdrag

- Jobbe for at kommuner og fylkeskommuner har best mulig faglige, praktiske og økonomiske forutsetninger for et godt og effektivt UKM-arbeid.
- Drifte og utvikle nasjonale nettverk og arrangementer, internt og eksternt.

Satsingsområder 2024 - 2027

- Forankring, samarbeid og helhetstenkning.
- Tydelighet og synlighet.

UKM - der ung kultur møtes

Trondheim, 14.02.2024

Vilde Kamfjord, *styreleder*

Raymond Egge, *nestleder*

Ragnhild Severeide, *styremedlem*

Trine Oftedal, *styremedlem*

Bjørn Tore Grøtte, *styremedlem*

Øystein Eide, *varamedlem*

Else Blom, *varamedlem*

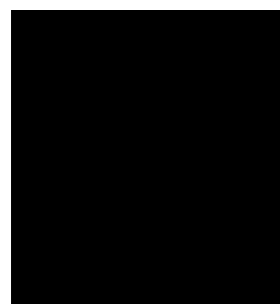
Torstein Siegel, *daglig leder*

Beretningen blir elektronisk signert i Visma Sign

MENNESKENE I UKM NORGE

UKM Norge har hovedkontor i Trondheim, men de ansatte er fordelt på flere lokasjoner. Dette startet som en prøveordning under pandemien, og har vist seg å fungere godt også i ettertid. Administrasjonen og styret i UKM Norge har i 2023 bestått av denne gjengen:

ADMINISTRASJON:



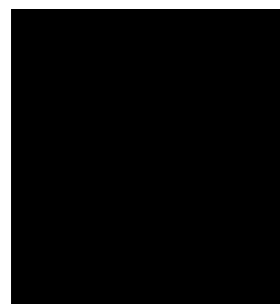
Torstein Siegel
Daglig leder

Kontorsted: Trondheim



Tom Andreas Kristensen
Teamleder Nettverk og Møteplasser

Kontorsted: Kristiansand



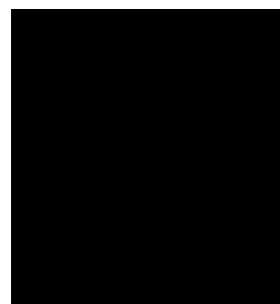
Karoline Amb
Strategisk utvikler & Prosjektleder
UKM-festival

Kontorsted: Oslo



Jardar Nordbø
IT-ansvarlig

Kontorsted: Trondheim



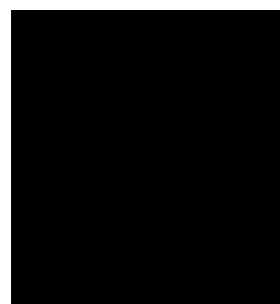
Kushtrim Aliu
Utvikler og IT-konsulent

Kontorsted: Oslo



Frank Haugseth
Rådgiver datakultur og digitalt
ungdomsarbeid

Kontorsted: Kåfjord



Ann-Charlotte Johansen
Prosjektmedarbeider administrasjon

Kontorsted: Sarpsborg

STYRE:



Vilde Kamfjord
Styreleder



Bjørn Tore Grøtte
Nestleder



Trine Oftedal
Styremedlem



Raymond Alv K. Egge
Styremedlem



Ann Evy Duun
Styremedlem



Erlend Aastad Viken
Varamedlem



Ragnhild Severeide
Varamedlem

STIMULERINGSMIDLER

Stimuleringsmiddelordningen er en økonomisk støtteordning som administreres av UKM Norge og finansieres av Kultur- og Ligestillingsdepartementet (KUD). Formålet med ordningen er å stimulere og styrke kulturaktivitetene til ungdom på lokalt nivå.

Ordningen er rettet mot lokale UKM-arrangører, kommuner eller andre kulturaktører, som ønsker å prøve nye aktiviteter, øke deltakelsen, skape bedre arrangementer og styrke samarbeid med andre kultur- og ungdomsmiljøer.

UKM Norge bevilget i 2023 i underkant av 3,2 millioner, fordelt på 198 søknader. På tross av at antall søknader er stigende, og at behovet for tilleggsfinansiering er stort i kommunene, har det ikke lyktes UKM Norge å få en større pott til fordeling. Dette adresseres imidlertid hvert år i søknaden på statsmidler.

Stimuleringsmidlene setter UKM-arrangører i stand til å bidra til et mangfoldig og inkluderende kulturmiljø, og legger til rette for at unge får gode muligheter til å delta og utvikle seg innenfor UKM.

Eksempler på tiltak som har fått støtte i 2023 er workshops, turnéer, LAN, Cosplay, teknikerkurs, gamingaktiviteter, bandrom, ressursgrupper, filmprosjekter, podcast, kick-offs og rekrutteringsprosjekter.

STIMULERINGSMIDLER TILDELT I 2023

FYLKE	SØKNADER	SØKNADSBELØP	TILDELING
Rogaland	9	235 000	146 000
Nordland	11	260 000	175 000
Oslo	12	310 900	200 500
Troms og Finnmark	12	326 000	229 000
Vestfold og Telemark	16	369 999	256 600
Møre og Romsdal	18	460 984	274 500
Vestland	21	402 000	291 000
Trøndelag	22	619 000	324 000
Agder	23	559 770	373 500
Innlandet	24	672 500	442 500
Viken	30	703 088	478 000
SUM	198	4 918 242	3 190 600

UKM - NETTVERKET

UKM-ARBEIDSSEMINAR 2023

Tradisjonen tro ble fylkesnettverkets arbeidsseminar på våren arrangert i samme by som UKM-festivalen skal arrangeres. Vi var samlet i Trondheim fra 2.-3. mai hvor tematikken var status i fylkesnettverket, kommende UKM-festival og oppstart av innspillsarbeid til ny UKM-håndbok. Arbeidsseminar er et viktig møtested midt i en travel UKM-sesong for fylkesnettverket, og en viktig informasjonsplattform for deltakelse på landsfestivalen.

HØSTKONFERANSE I KØBENHAVN

Fylkesnettverket har hver høst en lengre konferanse hvor det er tid til å bygge det sosiale fellesskapet, samtidig som vi kan ta noen faglige dypdykk og samarbeide om viktig arbeid for hele UKM. I år dro vi til København i fra 15.-17.september, og balanserte mellom lek og moro i Tivoli og på Wallmanns, og konstruktive innspillprosesser til arbeidet med UKM-håndboka. På dette tidspunktet forelå det et skriftlig forslag fra administrasjonen som fylkesleddet kunne komme med direkte innspill på. Dette ble siste prosess med nettverk før tekst og innhold i håndboka ble lagt.

Det sosiale og kollegiale i fylkesnettverket er en satsing fra UKM Norge, og årets konferanse bidro til å skru nettverket tettere sammen med flere nye fylkeskontakter. Vi opplever denne samlingen som en viktig møteplass hvor vi skaper grunnlag for samarbeid og kollegiefølelse, og dette er noe vi vil jobbe videre med.

WEBINAR FOR NYE UKM-KONTAKTER

Høsten 2023 satte vi opp en serie med 4 like webinarer for nye UKM-kontakter. Hvert webinar hadde et tak på 10 deltakere som ble fort fylt opp, og var lagt opp som en introduksjon til rollen som UKM-kontakt, og dens oppgaver.

Mange av deltakerne var nettopp; nye ukm-kontakter. Men vi fikk også en del deltakere som hadde arbeidet med UKM tidligere, som nå var tilbake etter noen års opphold, og ønsket seg en re-introduksjon. Til og med noen som hadde jobbet med UKM kontinuerlig de siste årene, men som rett og slett trengte litt ny giv.

Vi i UKM Norge opplever det konstruktivt å tilby disse webinarene, fordi det er en fin måte å ha kontakt med nettverket på. Når vi setter en lav grense på antall deltakere, er det lett å få til dialog uten at det blir kjedelig for alle. Vi kommer derfor til å fortsette denne praksisen og setter opp flere webinarer utover 2024.

POLITISK ARBEID I 2023

UKM Norge arbeider politisk blant annet gjennom direkte dialog med embetsverk og politisk ledelse i KUD, i høringer i Stortinget, gjennom fylkesdirektørkollegiet kultur, og gjennom barne- og ungdomskulturnettverket (BUK). De viktigste kampsakene er økt samarbeid og sammenheng mellom ordninger og tiltak, økt ungdomsmedvirkning, satsing på digitalkultur, inkludering og mangfold gjennom relevante tilbud, og bedre rammebetingelser for lokalt UKM-arbeid.

UKM handler i hovedsak om fysiske arrangementer, og kostnadene har eksplodert de siste årene. Etter pandemien er det økt behov for tilrettelegging og voksentetthet for å skape trygge møteplasser. Konsekvensen er at UKM har blitt mer kostbart, og behovet for stimuleringsmidler er større. Å få en økning av stimuleringsmiddelpotten har derfor høyeste prioritet for UKM Norge.

I statsbudsjett for 2024 er UKM Norge flyttet ut fra budsjettets Kapittel 325 og over til å motta finansiering gjennom spillemidler fra Norsk Tipping. UKM Norge har argumentert mot dette da dette gir mindre forutsigbarhet og lengre avstand til beslutningene. Dialogen med KUD om dette fortsetter.

STRØMMES AS FORTSETTER SOM LEVERANDØR AV MERCH

UKM Norge gjennomførte en anbudsrunde for merch og markedsføringsmateriell, samt drift av nettbutikk i 2023. Vinneren av anbudsrunderen ble Strømmes AS, og vi viderefører derfor avtalen som vi allerede hadde med dem frem til sommeren 2025. Det går frem av undersøkelser i nettverket at de leverer bra, er gode på kundebehandling og spesialbestillinger, og dette har veid tungt i vurderingene opp mot konkurrenter som leverte tilbud.

UKM - FESTIVALEN

«...UKM er en plass man kan møtes og bli kjent med folk som har samme interesser som deg selv. Det er viktig for meg fordi jeg føler jeg får vise mine egenskaper og verdier, noe som gjør at jeg utvikler meg.»

- Deltaker

UKM-festivalen ble avholdt 23.-27. juni i Trondheim kommune i Trøndelag.

550 mennesker deltok: 448 deltakere, 77 reiseledere og fylkeskontakter, og en stab på 25 personer.



Stemningsfilm fra festivalen

INTENSJON

UKM-festivalen skal være et nasjonalt utstillingsvindu for dagsaktuelle kulturuttrykk hos ungdom fra 13 (15)-20 år. Den er samtidig en arena for å teste nye konsepter, løsninger og modeller. De erfaringene deltakerne og reiselederne får under festivalen blir tatt med tilbake til deres lokalmiljø, og vi ser ofte eksempler på elementer fra UKM-festivalen som fester seg på rot og tar nye retninger lokalt og regionalt.

På den måten virker festivalen i to retninger: Opp og ut på den ene siden, og tilbake til det lokale på den andre. Festivalen i 2022 var den første som ble arrangert etter tre år med pandemiestriksjoner. De tradisjonelle kvotene ble fjernet, og festivalen var åpen for å ta imot hva som helst, enten det var snakk om nye ungdommer, ledere eller fylker. Det ble et herlig kaos med frie tøylere og ungdomseierskap i alle ledd gjennom hele prosessen. Ungdommene elsket det, men de voksne savnet mer rammer og struktur for kvoter, reiseledere som var tettere på, og et program som var noe mer strikt. Dette ble derfor gjort i 2023, med en tradisjonell festival i Trondheim - selvsagt fortsatt med stor grad av ungdomsmedvirkning, nyvinninger og lekenhet.

KORT OM ÅRETS FESTIVAL

Olavshallen huset forestillinger, kickoff, klubbkvelder, sekretariat, workshops, bespisning, redesignområdet, UKM Media, Cinematekprogram, lederrom, stillesone, åpen scene og Gamezone. Kjøpmansgata ung kunst (KUK) var utstillingsarena, med eget program for kunstnere, omvisninger, gjesteprogram og workshops. Raw dansestudio huset 11 workshoper i alt fra Salsa til Hip-Hop.

UKM PÅ FYSISK ARENA

På UKM-festivalen møtes de unges kulturuttrykk 5 dager til ende. Man må utvise tålmodighet og raushet, og slik sett er opplevelsen både en dannelsesreise og en kulturopplevelse. I Trondheim fikk ungdommene være publikum i utstillinga og på forestillinger, i tillegg til å bidra med det de har på hjertet. Det var lagt opp til mye kreativ tid, der de kunne gå på organiserte workshops, eller bedrive lavterskelaktivitet i Gamezone eller redesignavdelinga. Disse arenaene er tilrettelagt for at deltakere og reiseledere skal bygge nettverk med resten av landet. Både deltakere, reiseleder og støtteapparat vokser på å være er en liten del av noe som er større enn en selv.

INNKVARTERING

Deltakere og reiseledere sov i Trondheim spektrum. Dette er et messe- og idrettsanlegg som ligger i utkanten av Trondheim sentrum. Her var deltakerne innkvartert i to store haller som var inndelt fylkesvis. I år var det lagt vekt på at all aktivitet skulle skje i området rundt Olavshallen, og følgelig var innkvarteringen kun et rolig sted hvor deltakerne oppholdt seg fra kveldsmat til frokost. Resten av døgnet ble tilbrakt i Olavshallen.

"...UKM for meg er et fristed. Altså et sted du kan være deg selv 100% uten at noen dømmer deg. Det er også et sted for læring. For du kan være med uansett hvor mye erfaring du har."

- Deltaker

BESPISNING

Nytt av årets festival var at vi testet ut et sjetongsystem i samarbeid med Sverre Solberg i Foodcourten i Olavstorget. Der ligger det 6 ulike food-trucks med hver sine menyer. Hver dag fikk deltakere og reiseledere utdelt sjetonger med ulike valører slik at de kunne hente seg ut mat og drikke. Dette ble veldig vellykket og gav inntrykk av å være på en "ekte" kommersiell voksen-festival. Det gav frihet til å velge hva og når du ville spise, og menyen varierte fra indisk linsesuppe, til sushi, burger, pastaretter og en helt egen vegetarsjappe.

I Olavskvartalet var det god plass til at 260 stk. kunne spise samtidig, og dette viste seg å være god nok plass til at vi slapp å benytte oss av "nødlokalet" vi hadde leid oss i tilfelle det ble kork, nemlig kantina til Trondheim Symfoniorkester. Foodcourten ble et veldig vellykket konsept som vi garantert har lyst til å benytte oss av ved neste mulige anledning.



GOOSECHASE

Ca. 60% av deltakerne lagde seg bruker på Goosechase, og mange var svært engasjerte. Dette ble derfor videreført i 2023 og engasjementet var enormt. Oppgavene var alt fra å skrive et dikt, eller lage en menneskelig pyramide, til bananspising og intervju av kunstnere. Tanken var å skape litt samhold innad i fylkene, og få deltakerne til å bli kjent med hverandre. Deltakerne spilte på hver sin telefon, men var delt i lag etter fylke. De svarte på forskjellige oppgaver gjennom festivalen, der de måtte samarbeide. I år opplevde vi at engasjementet nesten ble litt for voldsomt, konkurranseinstinktet var i overkant hos noen. Det er delte ønsker omkring videreføring neste år. Det har klart sine fordeler, men kanskje må vi se nærmere på å sette Goosechase ut til en uavhengig prosjektgruppe som kan følge det opp på en profesjonell måte.

FESTIVALARRANGØRENE

I 2022 fikk 17 unge festivalarrangører gjenreise aktivitet i UKM etter 2-3 år med nedstengning. I 2023 ble den gjengen redusert til et lite, men effektivt team, på 6 personer. Dette gjorde at festivalleder ble sittende med mer av eierskapet, og den lille arrangørgruppa hadde sine avgrensede oppgaver. Vi gjenførte kvoter og nominering, med frist for videresending halvannen måned før festivalen, i stedet for 3 uker som i 2022.

Kvotene sørger for et større mangfold i kulturuttrykk i festivalen, i tillegg til passe mengde deltakere i de ulike kategoriene. Programmet var klart tidlig, og korrekt informasjon ble sendt ut i god tid. Under avvikling hadde de 6 arrangørene god kontroll gjennom hele prosessen, fra opprigg, gjennomføring, til nedrigg. Fylkene hadde på sin side reiseledere med mer erfaring, og noen hadde med seg flere ungdommer som også var på fjorårets festival. Kort fortalt ble det lettere for alle å ha oversikt.

Det er både litt trist og litt fint å se at noen av de deltakerne som var på fjorårets festival på Stjørdal melder at de synes den festivalen var enda bedre, i evalueringsskjema. Trist fordi arrangørene i fjor var strenge med seg selv i sin evaluering av eget arbeid, de skulle bare visst hvor fornøyd alle deltakerne var! Fint for årets festival, at fylkeskontakter melder tilbake at årets festival var mye bedre. Så må vi spørre oss selv: Hvem er festivalen mest for? Hvilke verdier og argumenter skal få veie tyngst? Ungdommene som opplever den åpne festivalen på Stjørdal som Nirvana, eller fylkeskontaktene som synes det var deilig med den mer strømlinjeformede festivalen i Olavshallen i år?

Det er kanskje lett å tenke seg at ungdommene er viktigst uansett, for det er de jo - men det er voksenpersonellet som kommer hjem til fylkene og kommunene sine som skal sørge for at vi har noen å lage festival for neste år også. Kanskje skal vi sikte oss inn på en gylden middelvei. Det er tydelig å se at festivalen også er en viktig utviklingsarena for UKM-personell i hele landet. Her møtes de, deler erfaringer og lar seg inspirere. De kjenner på stolthet over sine deltakere, og det å representere sitt hjemsted, samtidig som de er der for å jobbe praktisk i sin oppgave som fylkeskontakt eller reiseleder. Festivalen er i seg selv mer verdt for utvikling av gode kulturarbeidere enn noen fagdag eller konferanse. Når det er sagt, har UKM Norge en fagkonferanse hvert annet år, parallelt med festivalen, for nettopp lokal-kontakter. Dette er en gylden anledning til å få flere opp til å oppleve festivalen og bygge nettverk. En slik konferanse hadde vi på Stjørdal i 2023, og en ny er på gang i Bodø i 2024.

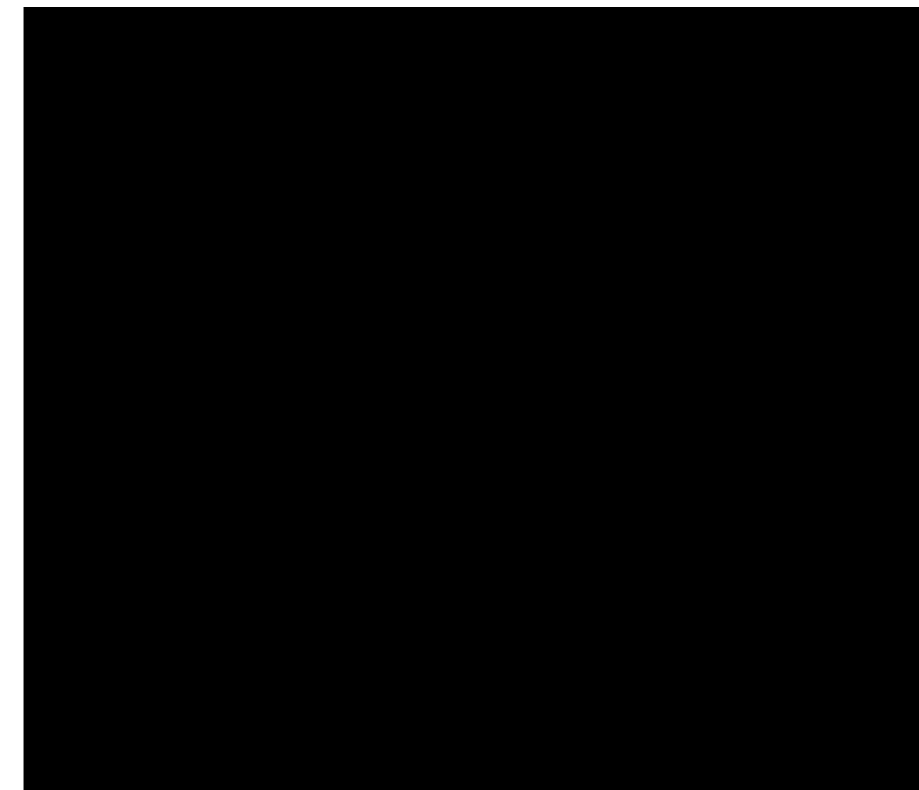
GAMEZONE

Under årets festival ble det tenkt nytt rundt dataspillkultur, i det store området som fikk navnet "Gamezone". Konkurransbasert spilling ble trappet litt ned og det ble i større grad tilrettelagt som en kreativ og rekreativ arena. Plassering ble en suksessfaktor i år, da Gamezone lå i foajeen ved inngangen til hovedscenen. Dette gjorde området til en stasjon for venteaktivitet.

Noen fylkeskontakter videresendte deltakere som "datakulturarrangører" i arrangørsystemet, og disse ble sysselsatt til å drifte området. De sto, sammen med sin mentor, for mange av aktivitetene og fikk ansvar for gjennomføring av mange av turneringene i Gamezone. Mentor var også med i festivalens rådgivergruppe, noe som ga stor uttelling i planleggingen av området og aktivitetene gjennom festivaldagene.

KRED tok med utstyret som skulle til for å kjøre aktivitetene og lage et godt miljø, samt hadde en veiledende rolle overfor unge e-arrangører.

Aktiviteter som ble kjørt gjennom området var turneringer i Super Smash, Mario Kart, FIFA. Det var stasjon for retrospilling. Spillaktivitet og visning, samt spillkino ble avviklet inne i Cinemateket. Fasaden av Olavshallen ble også bygget i Minecraft i forkant av festivalen hvor deltakerne kunne gå inn og utforme innsiden. Mentor i Gamezone hadde også ansvaret for oppfølging av goosechase, som fungerte veldig bra.



REDESIGNOMRÅDET

Grunnkonseptet i redesignavdelingen var å skape et lavterskelområde hvor deltakere kunne utfolde seg kreativt uavhengig av forkunnskaper. Det var et område for lek med identitet og uttrykk, samtidig som det var tilgang til innsikt i teknikker og verdier vedrørende klesreparasjon, redesign og tekstil/sømhåndtverk samt tekstiltusj og maling. Altså ønsket vi å gi deltakere mulighet til medvirkning og å ta eierskap med et parallelt miljøperspektiv.

Plasseringen var sentralt i festivalområdet slik at det var både synlig og lett tilgjengelig – og hadde en naturlig tilknytning og overgang til Game-Zone. Området bestod av et langbord og mindre arbeidsstasjoner hvor deltakere kunne sette seg ned og benytte seg av en rekke tilgjengelige tekstil/søm/garn/hobbyutstyr, som i stor grad var anskaffet via private donasjoner. Under festivalen foregikk det workshops i området som trakk folk til området og lærte bort hvordan å bruke utstyret i området.

I tillegg hadde vi et samarbeid med Norges Husflidslag. De stilte med både utstyr og folk som kunne veilede deltakere i klesreparasjon og håndarbeidsteknikker. I starten var deltakere litt forsiktige i henvendelsene, men etter hvert som de forstod konseptet stod de klare så fort husflidslaget kom på plass for dagen, og begge parter hadde godt utbytte av samarbeidet.

En annen samarbeidspartner var den lokale Fretex Fjordgata som lagde pop-up-butikk i festivalområdet med festivalvennlige priser – i den ene halvdel av redesignområdet. Her gikk salget unna og de ansatte måtte raskt etterfylle varer.



Deltakere fikk anledning til å låne med seg strikkepinner/heklenåler osv. fra området rundt på festivalområdet og også til deltakerlandsbyen på kvelden, og flere benyttet seg av dette gjennom helga. Vi åpnet også for at deltakere som selv satt på kunnskaper basert på det tilgjengelige utstyret kunne demonstrere eller kurse i dette. Her fikk vi en deltaker som lærte bort hvordan å sy kosedyr. Det var også en varmpresse/trykkpresse tilgjengelig via noen fra Gamezone hvor folk kunne få spesialdesigne egne logoer/prints til klær og få de festet til plagg under festivalen.

Vi oppfordret merchleverandør Strømmes til å selge blanke plagg slik at deltakerne selv kunne trykke på festivallogoer uten årstall for å lage mer tidløse plagg, og oppfordret samtidig deltakere til å ta med klær som trengte reparasjon eller som de ville redesigne på under festivalen.

Området var en suksess, deltakerne var begeistret for Fretex-butikken, og mange kunst-deltakere blomstret under muligheten til å utfolde seg mer aktivt under festivalen. Redesignområdet hadde en egen koordinator som hadde overordnet oversikt over området så det var orden i materialer og at program ikke krasjet der inne. Konseptet har også potensiale for videreutvikling: Både Husflidslag og Fretex ville anbefale UKM som samarbeidspartner til sine lokallag rundt om og gjøre konseptet igjen ved neste anledning. Deltakerne satte pris på det, så her er altså stort ønske om at dette konseptet er kommet for å bli!

KJØPMANNSGATA UNG KUNST (KUK)

Det ble en nydelig utstilling i hele kjelleretasjen hos KUK. Vi fikk hjelp av kunstnerisk ansvarlig og teknisk personell på KUK til å kuratere utstillingen sammen med eget personell fra arrangørgruppa. Dette arbeidet er alltid tidkrevende, tre arbeidsdager med oppakking og kuratering, og tre åpningsdager på utstillinga. Vi undersøker muligheten for å la utstillinga henge gjennom hele sommeren ved neste års festival: For det er en flott del av UKM-festivalen, som vi gjerne skulle sett at hadde lenger levetid! Vi hadde mange workshops på KUK, i deres verksted: Tradisjonell tegneworkshop, kroki, Quilling, Animasjon, Bårekrans-workshop og digital tegning. I tillegg hadde vi flere kunstworkshoper inne i Olavshallen, samt pop-up-utstilling og foredrag i Cinemateket. På den måten infiltrerer kunst festivalen på en helhetlig måte.

Nytt av året var også bruk av QR-koder under hvert kunstverk, der kunstnerne hadde anledning til å legge inn hva de ville om seg selv og sitt virke. Noen la bare inn verket de hadde med seg til festivalen, men de ivrigste har en aktiv Instagram, kanskje en hjemmeside, eller et enkeltpersonsforetak med nettbutikk. Dette ble et fint konsept som kan videreføres. I utstillinga hadde dessuten kunstnerne egen aktivitet kun for sin gruppe, for å bygge nettverk og bli bedre kjent med hverandre: Porteføljevising, sneak-peak og kunstnerkafé der vi serverte fersk bakst og kaffe/soft. Vernissagen ble vellykket fordi vi hadde flaks med at det var fint vær, slik at alle 500 kunne sirkulere godt inn og ut av lokalene - og i tillegg se utstillingen som sto i resten av bygget. Det vil være aktuelt å samarbeide videre med gjengen på KUK om UKM-festivalen i 2025, fordi dette var en god start, og det ligger masse potensial i en så flott arena!

VIP - PROGRAM PÅ FESTIVALEN

Under UKM-konferansen inviterte vi til et VIP-program for beslutningstakere og ansvarlige for UKM i Trøndelagsområdet. Vi fikk besøk av både politikere i Trondheim, ansatte og politikere i Trøndelag fylkeskommune samt flere gode samarbeidspartnere og lokale UKM-kontakter. På mandagen under festivalen ble de invitert til en middag med litt informasjon om festivalen, samt en omvisning på festivalområdet og en forestilling. Det er stas og hyggelig å vise frem festivalen og alle de engasjerte ungdommene i forskjellige roller og ansvar rundt på festivalen - og se hvor imponert og engasjert de besøkende blir.

KONKLUSJON OG PLAN FREMOVER

UKM-festivalen 2023 ble en solid festival som gikk knirkefritt etter planen. Det var behagelig flyt, god informasjon, masse glade ungdommer og fornøyde reiseledere. Vi knyttet tett bånd mellom opplevelser, workshops, redesign og datakultur, og satset stort på et godt utstillingsløft med den flotte profesjonelle rammen på KUK.

Neste år skal vi til Bodø, som er kulturhovedstad i 2024. Dette ser vi stort fram til, og arbeidet med arrangørgruppa der er allerede godt i gang. Det ligger an til å bli en leken festival, med fokus på nordnorsk natur, det samiske og det kreative - rett og slett en skikkelig vitamininnsprøytning av en første-gangsopplevelse for UKM i Norge, før vi lander litt i Trondheim igjen i 2025.

IT / SYSTEM (UKM.NO)

NY VIDEOLØSNING

Opplasting, konvertering og avspilling av video ble flyttet til en skybasert *løsning. To servere som driftet den gamle løsningen, kunne tas ned og frigjorde en del ressurser som ble brukt til vedlikehold av disse. UKM utviklet et nytt grensesnitt for videomodulen i arrangørssystemet.

NY DESIGNPROFIL PÅ ARRANGØRSSYSTEMET

UKM har påbegynt arbeidet for å lage et nytt brukergrensesnitt for hele arrangørssystemet. Det innebærer spesielt en designprofil som definerer grunnleggende verdier for å bygge videre brukergrensesnittet. Disse verdiene definerer videre design som skal benyttes overalt og kan utvides ved behov. Profilen definerer alt fra farger og font til avstand mellom komponenter. Dette gjør at design og brukergrensesnitt er relaterbart, skalerbart og viktigst, sentralisert. Ved å ha sentralisert tilnærming til design-utvikling, kan eventuelle endringer i fremtiden, håndteres på en enklere måte i motsetning til en desentralisert tilnærming

NY UKM-FESTIVALEN NETTSIDE

UKM har utviklet en ny festival nettside. Nettsiden har som hovedmål å gjøre det enklere for deltakere å finne frem informasjonen de trenger før, under og etter UKM-festivalen. All nødvendig informasjon fra forberedelse, reise, logistikk, program osv. finnes under nettsiden. Dessuten viser nettsiden et første inntrykk av UKM-festivalen for publikum.

NY RAPPORTGENERATOR PÅ VEI

Generering av rapporter spiller en sentral rolle på arrangørssystemet. Det er flere nivåer og områder det genereres rapporter for, dermed økes kompleksiteten for brukere med den eksisterende løsningen. Del av arbeide med å utvikle mer brukervennlig brukergrensesnitt og gjøre systemet enklere for vanlige brukere, har UKM utviklet en ny rapportgenerator som er mer skalerbar, fleksibel, dynamisk og ikke minst moderne. Generatoren genererer rapporter som bruker felles struktur og gjør det mulig å bruke nye funksjoner som gjør det mulig å tilpasse rapporter etter behov.

NYE FUNKSJONER PÅ ARRANGØRSSYSTEMET

Arrangørssystemet mottar kontinuerlig nye forespørsler om funksjonaliteter fra brukere, samtidig som behovene endres over tid. For å imøtekomme disse kravene har UKM utviklet nye funksjoner i arrangørssystemet, som er laget for å møte dagens behov. Endringene bidrar til å sikre at arrangørssystemet forblir effektivt i håndteringen av behovene. Funksjonene gir arrangørene bedre kontroll over videresending, kommunikasjon og organisering av deltakere og sikrer flyten og effektiviteten i administrasjonen av arrangementer. UKM jobber kontinuerlig til å utvikle oppdatere systemene sine og møte de skiftende behovene til brukerne for å sikre en optimal opplevelse.

Kontrollpanel har blitt omdøpt til "Din side" og har gjennomgått en betydelig oppdatering med hensyn til organiseringen av menyer og tilgjengelige funksjoner. Den nye strukturen er designet for å gi deg en mer intuitiv og effektiv opplevelse. Menystrukturen er blitt optimalisert for enklere navigasjon, slik at du raskt kan finne de nødvendige verktøyene og ressursene.

PROSJEKTER

KULTURYTRING 2023

UKM har vært samarbeidspartner for NOKU under Kulturytring i Drammen 19.-21. juni. Vi bidro med tilstedeværelse av både loka-, og fylkeskontakter, samt administrasjonen i UKM Norge. Her arrangerte vi flere debatter, arrangement og aktiviteter i samarbeid med andre organisasjoner. Kulturytring ble en svært positiv arena for å belyse muligheter og utfordringer med barne og ungdomskultur - og en arena som satses på av samarbeidsaktører på feltet. Kulturytring vil være en viktig arena for UKM fremover.

UKM Norge arrangerte og deltok på følgende arrangement:

- UKM-konsert på hovedscenen med UKM Buskerud.
- Dataspillstrategien, en kamp om ordet. Debatt og diskusjon rundt regjeringens kommende dataspillstrategi.
- Kunst er avkobling, ikke bare tilkobling. NOKU Viken sitt arrangement med fokus på involvering av ungdom i kultur.

ARENDALSUKA 2023

UKM var også i år tydelig til stede med flere arrangementer på Arendalsuka 14.-18 august. UKM Norge er med i arbeidsgruppen for en felles satsing på barne og ungdomskultur på Kulturkammeret, sammen med de andre organisasjonene i BUK-nettverket.

2023 er et år der flere samarbeidspartnere feirer jubileum, og vi åpnet årets Arendalsuka med en feiring på takterrassen til Kulturkammeret og markerte Ungdom og Fritids 70-års jubileum, og Norsk Kulturskoleråds 50 års jubileum.

Vi arrangerte en møteplass med korte innlegg om datakultur for barn og unge. Her presenterte vi egne prosjekter og lot samarbeidspartnere få presentere sine prosjekter for et nettverk som hadde felles interesser rundt tematikken.

Videre gjennomførte vi samme debatt rundt dataspillstrategien i Arendal som vi hadde på Kulturytring i Drammen før sommeren. Flere profilerte politikere deltok i debatten, og vi fikk belyst hvordan samholdet og samarbeidet mellom organisasjonene som står bak Møteplass Datakultur veileder og rapport fortsatt satser på arbeid knyttet til dataspillkultur.

Statssekretær i Kultur- og likestillingsdepartementet mottok veilederen "Formidling av dataspill som kulturuttrykk" og det ble fulgt opp med et eksempel på formidlingsopplegg utviklet av Kulturtanken og Spillpedagogene kalt "Spillkino".

Det ble holdt et foredrag om prosessen rundt og arrangementet Gamejam Ung. Gamejam Guiden som var et resultat av dette arrangementet ble også presentert. Flere viste interesse for veilederne etter presentasjonene.

Daglig leder, Torstein Siegel, deltok også på vegne av UKM i podkasten "Kulturtanker" med besøk av UKM-podkasten "Ung og sånn".

Vi var også til stede og støttet opp under flere andre arrangementene til samarbeidspartnere.

BUK - Barne og Ungdomskulturnettverket består av organisasjonene Kulturtanken, Ungdom og Fritid, Norsk Kulturskoleråd, UKM Norge og NOKU).

VEILEDER FOR FORMIDLING AV DATASPILL SOM KULTURUTTRYKK

UKM Norge har i samarbeid med KRED, Kulturtanken, Spillpedagogene og Bibliogames skrevet en nasjonal veileder for dataspillformidling. Den er en respons på interessen for å integrere dataspill i pedagogiske, kunstneriske, kulturelle og rekreative sammenhenger, og understreker behovet for en fortsatt satsning på digital ungdomskultur i offentlig sektor. Den er skrevet for de som ikke kan så mye om dataspillkultur og skal være en resurs om man ønsker å sette i gang aktiviteter lokalt. Den er også ment å være til hjelp for aktører som ønsker å søke på aktuelle midler og trenger understøttende vedlegg og argumenter.

Denne ble overlevert til regjeringen under Arendalsuka og har blitt etterspurt og delt til miljøer i Norge, Sverige og Danmark.

GAMEJAM

UKM Norge støttet opp om en spillutviklingsworkshop og en veileder for hvordan man kan gjennomføre spillutviklingskonkurranser. Arbeidet ble finansiert og gjennomført i et samarbeid mellom E6 Medieverksted, UKM Norge, KRED, Viken fylkeskommune og Viken filmsenter.

Prosjektet samlet ungdommer med ulike interessefelt og kompetanser slik at de gruppevis kunne lage dataspill. Det ble leid inn mentorer fra den profesjonelle spillutviklingsbransjen som ledet gruppene og sydde sammen ideene. For ungdommene ble arrangementet ble en god introduksjon for hvordan et spill er bygd opp, en kreativ møteplass for ungdommer med ulike interesser innenfor samme felt og en modell for utveksling av ideer mellom ungdomskultursektoren og spillbransjen.

Det ble også skrevet en veileder for hvordan slike arrangementer kan gjennomføres med mål om at det skal kunne testes ut andre steder i landet. Flere har vist interesse for å teste ut konseptet, blant annet Norsk film-institutt som hadde en gjennomføring for 10 - 18 år i Cinemateket i Oslo.

NORCUP

Norcup 2023 utmerket seg som en unik og nyskapende sesong, der vårt fokus like mye var rettet mot å fremme produksjonstalenter og lokale turneringsarrangører (TO's) i de fire hovedregionene vi opererte i: Vest, Øst, Nord, og Sør. Denne regionbaserte tilnærmingen erstattet tidligere år hvor lag fra hvert enkelt fylke deltok. For å nå vår målgruppe mer effektivt, etablerte vi et samarbeid med Rocket League Norge, som håndterte markedsføringen på sine sosiale plattformer. Ved den store finalen på Sarpsborg scene, gikk vi et skritt videre ved å konstruere et dedikert studio foran scenen, i tillegg til selve spillerscenen. Dette gjorde det mulig å dele produksjonsteamet i to. Foruten vår hovedkonkurranse i 3v3-formatet, introduserte vi også "Norcup Duels" - en 1v1-kvalifiseringsturnering. Med 64 påmeldte, markerte dette Norges største 1v1-turnering til dags dato. Turneringen kulminerte på scenen, hvor de beste utkjempet intense dueller for tittelen.

KRED - KOMPETANSE- OG RESSURSSENTER FOR DATAKULTUR

KRED har i 2023 fått en enda bedre forankring og posisjon i øst (Sarpsborg) og i nord (Kåfjord). Det jobbes med å etablere et KRED-senter i sør og i vest. Dataspillstrategien ble også sluppet i 2023 hvor en stor del av det som omhandler dataspillkultur vil være en etablering av et nasjonalt kompetansesenter for dataspillkultur i regi av NFI, støttet av Kulturtanken og Medietilsynet. Arbeidet KRED gjør og har tidligere gjort samsvarer med mange av målene med etablering av et slikt kompetansesenter.

KRED bidro med utstyr og ressurser inn i fylkesfestival på Finnsnes og Landsfestivalen i Olavshallen. På begge plassene ble det kjørt flere aktiviteter i en rekreativ sone. I år var det under Landsfestivalen flere unge arrangører som også ble koordinert i samarbeid med KRED.

MED UNGDOM SOM RESSURS MIDT-NORGE

UKM Norge samarbeider inn i et prosjekt hos Norsk Kulturskoleråd som heter "Ungdom som Ressurs i Midt-Norge". Et prosjekt som har nedslagsfelt i kommuner i Midt-Norge, og som jobber med å løfte frem mulighetene som ligger i lokalt kulturarbeid ved å involvere ungdom inn i tverrfaglig samarbeid i kultursektoren i kommunen. Prosjektet er en videreføring av samarbeidet vi har hatt i prosjektet "Koordinert Kulturarbeid" i 2020-2022.

FRITIDSKLUBBLØFTET

UKM Norge har i 2023 bidratt inn i prosjektet "Fritidsklubbloftet" hos Ungdom og Fritid. Dette prosjektet handler om å løfte fritidsklubbloftet, og få innspill til hvordan feltet er og kan bli en relevant samarbeidspartner for å løse ut flere utfordringer i samfunnet vårt i tiden fremover. Vi er en stolt av å få være med å bidra i et viktig prosjekt som dette.

LANDSKONFERANSEN UNGDOM OG FRITID OG DELINGSARENA 2023

UKM er hovedsamarbeidspartner for Landskonferansen. En konferanse som eies av Ungdom og Fritid, og som har lokale kultur og fritidsklubbansatte som målgruppe. I år var det jubileumsmarkering for Ungdom og Fritid som preget konferansen som ble arrangert i Oslo. Konferansen samlet over 600 deltakere, og er en viktig møteplass for lokalt kulturarbeid i Norge. UKM bidro med bemanning og produksjon på flerkamera, lydteknisk og fotografi.

Samtidig bidrar vi med å arrangere følgende arrangement:

- Nettverkstreff for UKM-kontakter
- Parallellsesjonen "UKM som samarbeidspartner i koordinert kulturarbeid"

UKM Norge samarbeidet også om å arrangere konferansen "Delingsarena" - en parallell konferanse på samme tid i Oslo, i samarbeid med KS, Kulturtanken, NOKU, Ungdom og Fritid og Norsk kulturskoleråd. Denne konferansen samlet mottakere av støtte fra Kulturtankens støtteordning for å undersøke hvordan de kunne integrere barne- og ungdomskultur bedre i sine planprosesser. Vi fikk presentasjoner fra flere mottakskommuner, og UKM Norge deltok i paneldebatt og presentasjon av samarbeidsprosjektet "Koordinert Kulturarbeid" (2020-2022).

UKMPODDEN - DITT OG DATT OM UKM

Høsten 2023 fant vi fram podcastutstyret! Det har lenge vært en drøm å etablere en podcast for UKM, som i første omgang skal være et inspirasjonsverktøy for folk som jobber med UKM. Episoder ble planlagt og innspilling satt i gang, og den aller første episoden ble sluppet 1. januar 2024. På tampen av 2023 fikk vi spilt inn de 10 første episodene, som blir sluppet fortløpende utover våren 2024. Dette er et prosjekt vi kommer til å videreføre med gjester, diskusjoner og avklaringer - slik at det manifesterer seg som et vitalt og aktuelt verktøy for nettverket.

Følg den gjerne på Spotify: UKMpodden og instagram: #ukmpodd1

SIDE	FOTOGRAF
1	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
2-3	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
4	Julie Johnsen
6	Salomon Spikkeland
7	Mina Lekang Eiterjord
8-9	Sandra Victoria Eriksson
10 - 11	Bjørn Nikolas Rognså
16	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
17	Jasmine Furuseth
18-19	Sandra Victoria Eriksson
20	Jasmine Furuseth
21	UKM Media
22	UKM Media
23	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
24	UKM Media
25	Camilla Angelina Ostojic
26	Mina Lekang Eiterjord
27	Jacqueline Balavoine
29	Markus Søgård
30	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
32	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
33	Mina Lekang Eiterjord
34-35	Kulturytring/Nikolai Grasaasen
36	Ungdom og fritid
38-39	Salomon Spikkeland

