

Hugmyndasmiðja Gjálpar

- Félags um atvinnuuppbyggingu við Þjórsá -

Samantekt

Laugardaginn 12. nóvember hélt Gjálpar, félag um atvinnuuppbyggingu við Þjórsá, hugmyndasmiðju þar sem megin markmiðið var að hefja umræðu um tækifæri til atvinnusköpunar við Þjórsá, þá sér í lagi Skeiða- og Gnúpverjahreppi. Hugmyndasmiðjan var unnin í samstarfi við Nýsköpunarmiðstöð og Íslenska ferðaklasann, ásamt því að fá aðstoð frá Svavari Pétri Eysteinessyni, betur þekktur sem tónlistarmaðurinn Prins Póló, en hann hefur farið ótroðnar slóðir í nýsköpun í landbúnaði.

Hugmyndasmiðjan var þrjúþætt: Í fyrsta lagi var SVÓT greining sem skoðar styrkleika, veikleika, ógnanir og tækifæri sveitarinnar. Í öðru lagi var hugmyndavinna um atvinnutækifæri í landbúnaði, ferðaþjónustu, tækni, hugbúnaði, menningu og heilsu og hvernig hægt væri að bæta innviði sveitarinnar. Í þriðja lagi var unnið úr þeim 5 hugmyndum sem fengu flest atkvæði.

Í SVÓT greiningunni voru helstu styrkleikar sem voru nefndir ósnortin fegurð og náttúruperlur, ljósleiðari heim á alla bæi, nálægð við höfuðborgarsvæðið, góðir og gjaldfrjálsir skólar og sterkur landbúnaður með miklum möguleikum í ræktun. Veikleikar voru einsleitt íbúasamfélag þar sem aldurssamsetning er óeðlileg og fólksfjöldi stendur í stað. Það er skortur á íbúðarhúsnæði bæði til kaups og leigu, vegi og almenningsamgöngur má bæta, ungmenni flytja burtu og snúa ekki til baka og það er skortur á samstöðu meðal íbúa. Yfirvofandi virkjunar framkvæmdir sem takmarka möguleika á nýtingu lands voru taldar upp sem ógnanir ásamt fjölda ferðamanna á viðkvæmu svæði og að jarðir eru seldar til fólks sem tekur ekki þátt í samfélaginu og jafnvel misnotar landgæði með ofbeit. Tækifærin liggja í að auka fjölbreytni í landbúnaði og nýtingu landbúnaðarafurða, fjölda ferðamanna sem flæðir um sveitina, fegurð náttúrunnar, sögu Þjórsárdals og uppbyggingu á sundlaug í Þjórsárdal.

Í hugmyndavinnunni voru 107 hugmyndir skráðar. Sem dæmi um hugmyndir sem komu voru ýmis öpp sem tengjast bæði ferðamönnum og að gera bændum lífið einfaldara, stúdíó fyrir listsköpun, tónlist, myndlist ofl, miðlæg matarsmiðja, kaffihús/veitingahús/bar, selja mjólk beint frá býli og ýmsar hugmyndir um móttöku, leiðsögn og afþreyingu fyrir ferðamenn. Þær fimm hugmyndir fengu flest atkvæði í kosningu um þær hugmyndir sem þátttakendur vilja láta verða að veruleika eru:

- uppbygging við sundlauginu í Þjórsárdal,
- uppbygging á matvælavinnslu og -sölu til ferðamanna og heimamanna í gegnum kaffihús/veitingastaði og með því að bjóða fólki í mat í heimahús,
- ferðaapp sem bæði veitir ferðamönnum upplýsingar um sögu og náttúru svæðisins, hægt að bóka gistingu og afþreyingu og stjórna dreifingu ferðamanna um svæðið,
- zip line þar sem hægt er að renna sér í línu ofan af fjallstoppi niður í Þjórsárdal þar sem markhópurinn er bæði íslenskir hópar fólks og ferðamenn,
- skrifstofuklasi fyrir fólk sem vinnur í fjarvinnu, einyrkja, nema og fleiri sem vinna skrifstofuvinnu þar sem fólk úr mismunandi starfsgreinum vinnur á sama stað. Hægt að byggja upp kaffihús eða veitingastað og bændamarkað í sama húsnæði.

Við vonum að hugmyndasmiðjan verði kveikjan að frekari atvinnusköpun og erum að skoða frekari leiðir til að halda áfram með hugmyndirnar og koma þeim á framfæri við áhugasama aðila sem vilja vinna með þær og láta verða að veruleika.

Markmið hugmyndasmiðjunnar

Meginmarkmið hugmyndasmiðjunnar er fyrst og fremst að hefja umræðu um tækifæri til atvinnusköpunar í Skeiða- og Gnúpverjahreppi og svæðinu í kringum Þjórsá.

Drauma markmiðið er að það verði að minnsta kosti eitt fyrirtæki til sem á rætur sínar að rekja til þessarar hugmyndasmiðju.

Félagið sjálft sem slíkt er ekki að safna hugmyndum svo það geti tekið þær áfram, heldur verða þeir sem fá hugmyndirnar að gera það. En ef mikið af góðum hugmyndum verða til sem fólk vill halda áfram með og láta verða að veruleika þá hefur Gjálp áhuga á að aðstoða það með því að halda framhalds vinnustofu(r).

Dagskrá

- Opnun hugmyndasmiðjunnar
- Kynningar frá:
 - Nýsköpunarmiðstöð – Sigurður Steingrímsson
 - Íslenski ferðaklasinn – Ásta Kristín Sigurjónsdóttir
 - Havarí – Svavar Pétur Eysteinnsson, betur þekktur sem tónlistarmaðurinn Prins Póló
 - Kóder – Helga Tryggvadóttir frá Hlíð
- SVÓT greining
- Hugmyndavinna – fyrri hluti
- Hugmyndavinna – seinni hluti
- Kynning á hugmyndum
- Kjötsúpa á Hamarsheiði

SVÓT greining

SVÓT greining er aðferð sem er oft notuð hjá fyrirtækjum og er ætlað að hjálpa til við að skilja styrkleika og veikleika og bera kennsl á ógnanir og tækifæri sem blasa við. Í þessari SVÓT greiningu var sveitin, bæði sveitarfélagið og svæðið, viðfangsefnið.

Tilgangur SVÓT greiningarinnar á þessari vinnustofu er að skilgreina og skilja núverandi aðstæður í sveitinni.

Hvert borð, eða ca. fjórir saman, unnu SVÓT greininguna þar sem skrifað var á miða, eitt atriði á hvern miða, hverjir styrkleikar, veikleikar, ógnanir og tækifæri eru í sveitinni.

Nánar um SVÓT greiningu

Styrkleikar: Hvar stöndum við framar, hvað gerum við betur en aðrir, hvaða einstöku auðlindir höfum við, hvað sjá aðrir sem styrkleika hjá okkur, hvað er það sem „selur“ okkur?

Veikleikar: Hvað getum við bætt, hvað ættum við að forðast, hvað sjá aðrir sem veikleika hjá okkur, af hverju myndi fólk ekki „kaupa“ af okkur?

Ógnanir: eru einhverjar hindranir, hverjir eru samkeppnisaðilar og hvað eru þeir að gera, eru einhverjar breytingar í umhverfinu sem hafa neikvæð áhrif?

Tækifæri: Hvar liggja tækifærin, eru einhverjar breytingar í umhverfinu sem hafa jákvæð áhrif?

Niðurstaða SVÓT greiningar

Í töflunum hér fyrir neðan er búið að taka saman þau atriði sem var minnst á oftast en einu sinni, þ.e. fleiri en einn miði og er talan fyrir framan atriðið fjöldi miða sem voru skrifaðir um efnið.

Styrkleikar		Veikleikar	
8	Ósnortin náttúrufrægur og perlur innan sveitarinnar	7	Einsleit íbúasamsetning, fólksfjöldi stendur í stað og aldurssamsetning óeðlileg
7	Ljósleiðari heim á alla bæi	5	Skortur á íbúðarhúsnæði, bæði til kaups og leigu
5	Nálægð við höfuðborgarsvæðið	5	Samgöngur, vegir og almenningsamgöngur
4	Góður skóli og leikskóli, þar að auki gjaldfrjáls	3	Skortur á samstöðu, rógur og kergja
3	Sterkur landbúnaður og miklir möguleikar í ræktun og landbúnaði	3	Ungmenni flytja burt í nám og snúa ekki til baka
2	Mannauður, hæfileikaríkt, reynsla, þekking, ungt fólk	2	Áhuga- og framtaksleysi íbúa á þátttöku almennt
2	Menning	2	Fjarskipti
2	Sagan, sérstaklega í Þjórsárdal	2	Lokanir á veturna
1	Byggingarsvæði	1	Atvinnutækifæri
1	Fallegar reið- og gönguleiðir	1	Sameiningarfæðingin
1	Fáar hættur	1	Slæm aðstaða til íþróttaiðkunar
1	Gott samstarf við nágrannasveitarfélög	1	Svæðið er ekki aðgengilegt eins og er fyrir ferðamenn
1	Heilbrigðisþjónusta í Laugarási	1	Unglingar þurfa að leita utan sveitarinnar til að komast í félagsmiðstö sem er sjaldan opin
1	Sundlaugar	1	Úrræði fyrir eldra fólk
1	Virkjanir	1	Veitingasala
1	Þjórsá	1	Þjónusta við íbúa
1	Þjórsárstofa		
1	Öruggar tekjur sveitarfélagsins		

Ógnanir		Tækifæri	
4	Yfirvofandi framkvæmdir (virkjanir) takmarka möguleika á nýtingu til ferðaþjónustu	4	Auka fjölbreytni í landbúnaði og nýtingu landbúnaðarafurða
3	Fjöldi ferðamanna á viðkvæmu svæði	3	Mikið flæði af ferðamönnum í gegnum sveitina
3	Náttúruvá (Hekla og Loftslagsbreytingar)	2	Falleg náttúra
2	Jarðir fara til fólks sem ekki tekur þátt í samfélaginu en jafnvel misnota landgæði - ofbeit hrossa	2	Nýta sögu Þjórsárdals til uppbyggingar og þjónustu - Hekla 1104, Pompei Íslandssögunnar. Byggja upp sundlauginu í Þjórsárdal
2	Meira aðlaðandi að heimsækja sveitarfélögin í kring	2	Veitingastaðir/kaffihús
1	Búvörusamningar	2	Þjórsárdalslaug
1	Fjármögnun - skortur	1	Aukin afþreying fyrir íbúa
1	Innfluttar landbúnaðarafurðir	1	Átak í að laða að fólk og fyrirtæki
1	Kratar	1	Búa til og selja nýbýli (stuðningur frá sveitarfélagi)
1	Nágrenni við þéttbýli	1	Bæta samgöngur
1	Reglur hamla framleiðslu heima	1	Gott landbúnaðarsvæði
1	Vindmyllugarður	1	Góð nettenging

		1	Húsnæðisskortur
		1	Myrkur
		1	Nota heilann
		1	Nýsköpun í matvælaframleiðslu
		1	Skrifstofuklasi
		1	Vantar iðn- og tæknimenntað fólk
		1	Vöruþróun í landbúnaði
		1	Þjórsá

Hugmyndavinna – fyrri hluti

Í fyrri hluta hugmyndasmiðjunnar var þátttakendum skipt upp í fimm hópa. Settar voru upp eftirfarandi hugmyndastöðvar en hver hópur hafði 10 mínútur á hverri stöð til að koma með hugmyndir í viðkomandi málaflokki. Stjórnendur stöðvanna skrifuðu upp hugmyndirnar og fóru yfir hvaða hugmyndir voru komnar með hverjum hópi.

1. Landbúnaður – Svavar Pétur Eysteinnsson
2. Ferðaþjónusta – Ásta Kristín Sigurjónsdóttir
3. Tækni og hugbúnaður – Sigurður Steingrímsson
4. Heilsa og menning – Edda Pálsdóttir og Pálína Axelsdóttir Njarðvík
5. Bættir innviðir sveitarinnar – Kristófer A. Tómasson

Eftir að hóparnir voru búnir að fara á allar hugmyndastöðvar fengu allir þátttakendur límmiða strimil með 7 litlum rauðum punktum. Hver punktur var eitt atkvæði sem hægt var að setja við þá hugmynd sem mönnum leist vel á og kjósa þannig þá hugmynd sem menn vildu sjá verða að veruleika. Hægt var að setja einn punkt við sjö hugmyndir á hvaða blaði sem var, eða alla punktana á eina hugmynd og allt þar á milli.

Alls voru skráðar 107 hugmyndir og helmingur þeirra fékk a.m.k. eitt atkvæði og þriðjungur fékk tvö eða fleiri. Fjöldi atkvæða sem hver hugmynd fékk er vinstra megin við hverja hugmynd

Innviðir		Tækni & Hugbúnaður	
11	Skrifstofuklasi - aðstaða með nettengingu	3	Gönguleiðaapp
2	Akstur í frístundir	2	Burðarvaki, lætur vita þegar kúr eða kind ætlar að bera
2	Samgöngur - vegakerfið orðið mjög lélegt	2	Hýsing á tölvugögnum
1	Ath samstarf við Límtré-Vírnet um húsnæðislausnir "Tilraunahús"	2	Marka app í símanum. Mörk, númer og örmerki á kindum
1	Auka innviði fyrir ferðamenn s.s. Gistingu	1	Kaldur samruni
1	Auka skólavistun, frístundaúrræði	1	Tæknileg leit að kindum (markaðstæki) dróni, loftmyndir, gervitungl, staðsetningartæki)
1	Miðlun upplýsinga um laust húsnæði	1	Tækniþjónusta Landsvirkjunar sameinuð á svæðinu
1	Standa vörð um heilsugæslu í Laugarási	0	App sem kynnir beint frá býli
1	Sundlaugar - opnunartími	0	Dráttarvélar róbót, slær og bindur
1	Tenging skóla við atvinnulífið - ath skólanefnd	0	Eftirlitskerfi vegna ferðamanna
1	Tölvukennsla fyrir eldri borgara - Skype heimsóknir til eldri borgara	0	Félagsþjónustu "Skype" - þjónusta við eldri borgara

1	Úrræði í öldrunarþjónustu - hjúkrunar- og dvalarrými. Útfærsla á heimaþjónustu, ath matur fyrir eldri borgara	0	Forritunarfræðsla fyrir alla, lðtölvustýringar fyrir "Pandbúnað"
0	Bæta GSM samband	0	Framleiðsla á endurnýjanlegri orku
0	Dvalarheimili	0	Fuglaveiði app
0	Fjölbreytni í íþróttastarfi	0	Gagnabanki fyrir leiðsögumenn
0	Frístundarúrræði - félagsmiðstöð ungmenna	0	Pokemonar úr Njálu- Íslendingasögnum
0	Kynna sóknarfæri í bættu vegasambandi	0	Skipulags app
0	Stuðla að fjölgun atvinnutækifæra	0	Skrifstofuhótel - finna ónotað húsnæði í sveitinni
0	Stuðla almennt að samfélagsvitund meðal íbúa	0	Svæðisupplýsingar "work advisor" fyrir öll sveitafélög
0	Úrbætur í húsnæðismálum, t.d. "stöðuhýsi"		

Landbúnaður		Heilsa & Menning	
7	Enn nýrri búvörusamningar, fleiri sjónarmið og annað hugarfar	11	Heilsu spa/mekka við Þjórárdalslaug
4	Þjóða (ferð)amönnum heim í mat og upplifun	7	Íþróttahús
4	Miðlæg matarsmiðja - iðnaðareldhús	6	Stúdíó fyrir listsköpun, tónlist, myndlist ofl. Kvikmyndaver
3	Ofbeit og beitarstýring	4	Ferðaöpp sem stýra flæði ferðamanna
2	Heimaframleiðsla	4	Kaffihús/veitingastaðir/barir
2	Mjólk beint frá býli	4	Lyftingaaðstaða
2	Skordýrarækt	3	Handverks verkstæði
2	Skógrækt - vinnsla á skógarafurðum, utanhússklæðning	3	Menningarsetur fyrir alla, t.d. Endurbæta Þjórárstofu, Þjóðveldisbær
1	Berjaframleiðsla	2	Dvalarheimili
1	Dýravelferð	1	"Flot" í sundlaugum
1	Lókal hugsun í matvælaframleiðslu	1	Andleg endurhæfing (nálægð við skepnurnar)
1	Nýsköpun í framleiðslu á mjólkurafurðum	1	Átthagagöngur
1	Sauðamjólk	1	Gagnvirkt fræðasetur um sauðkindina, útilegumenn
1	Smökkunarferðir	1	Heilsutúrismi
1	Útirækt á grænmeti - nýjar tegundir	1	Útfæra Gaukssögu
0	Brugg þjórverksmiðja - víngerð	0	Bændaleikfimi
0	Eignar/leigu land - stórt eða lítið	0	Fiskaspa
0	Hafrar	0	Jóga
0	Háhitasvæði við sundlaugina í Þjórárdal	0	Safna gömlum sögum, t.d. Geiri í Skáldabúðum)
0	Hver á landið? Eignarréttur	0	Segja frá fjallferðum, fjallmönnum, svaðilförum
0	Kanínurækt	0	Senda sjúklinga í sveit
0	Laxveiði - fiskeldi	0	Sundlaug sem er opin
0	Matarhandverk/Ullarhandverk	0	Útivist (gönguferðir, gönguhópar innan sveitarfélagsins)
0	Pylsugerð		

0	Repja - olía		
0	Reykingarhús		
0	Samkeppnishæft starfsumhverfi		
0	Samvinnufélag í sölu og markaðssetningu		
0	Skotveiði - Gæs = Vannýtt tækifæri		
0	Sögunarmilla - viðarþurrkun (þarf jarðhita)		
0	Ull í einangrun húsa		
0	Veiðivon - App til að finna fuglinn		

Ferðapjónusta			
14	Zip line t.d. Við Dímon (Risa aparóla)		
11	Matarmenning og upplifun - hugsanlegt samvinnufélag		
6	Hótel og sundlaug í Þjórsárdal + þjónustumiðstöð. Skilgreina. Forsendur: 500 manns á dag x 200 dagar, 10 rútur		
3	Íslenskir ferðamenn, sérútbúnað ferðir, áttahagöngur. Samvinna við íbúa og sveitarfélag		
3	Skipulögð leiðsögn um Þjórsárdal		
2	Þjóðveldisbærinn - Game of Thrones, gisting og veitingar		
1	Göngu- og hestaferðir, menning og saga t.d. Eyðibýli. Ævintýraheimur		
1	Wildlife Park: Fuglaskoðunarhús og fuglagarður		
1	Þjórsárstofa - opnun		
0	Aðgangsstýring í Þjórsárdal (skipulag, eigendur, tekjur)		
0	Heilsulind í Reykholti		
0	River rafting í Þjórsá		
0	Tenging við app		

Hugmyndavinna – seinni hluti

Í seinni hluta hugmyndavinnunnar er að vinna nánar úr þeim hugmyndum sem fengu flest atkvæði. Sigurður Steingrímsson byrjaði á því að fara yfir aðferðafræði sem kallast Business Canvas, en það er einföld aðferðafræði til að bera kennsl á lykilþætti sem snúa að því að hefja fyrirtækjarekstur sem byggir á viðkomandi hugmynd.

Þær hugmyndir sem var unnið nánar með eru:

1. Það voru nokkrar hugmyndir sem snéru að matarmenningu, matarsmiðju, veitingastað/kaffihúsi og að bjóða (ferða)mönnum heim. Þessar hugmyndir voru allar settar saman og unnið úr þeim í einum hópi.
2. Uppbygging við sundlaugina í Þjórsárdal
3. Zip line braut í Þjórsárdal fyrir ferðamenn og íslenska hópa
4. Skrifstofuklasi í sveitinni sem nýtist fyrir fólk í fjarvinnu, sem aðstaða fyrir nýsköpun og mögulega hægt að hafa einnig aðstöðu fyrir bændamarkað, kaffihús og fleira.
5. Uppbygging á ferða-appi sem nýtist sem upplýsingaveita fyrir ferðamenn en einnig markaðstæki fyrir ferðapjónustufyrirtæki á svæðinu.

Niðurstaða Business Canvas fyrir valdar hugmyndir

Niðurstöðurnar eru skráðar í eftirfarandi töflu á næstu tveimur síðum.

Business Canvas	Skrifstofuklasi	Ferðaapp	Uppbygging við sundlaug	Zip line	Matarsmiðja, kaffihús/veitingastaður	Matarmenning, bjóða ferðamönnum heim,
Lykilsamstarf		Heimafólk, Hýsing, Landupplýsingafyrirtæki, Hugbúnaðarfyrirtæki, Auglýsendur, fjarskiptafyrirtæki, ferðaskrifstofur	Ferðaþjónustufyrirtæki og Camper fyrirtæki	Landeigendur, Skemmtigarðurinn, Adrenalín garðurinn, Vinnueftirlit (gæðaúttekt), ferðaþjónustufyrirtæki, rútufyrirtæki, Björgunarsveitir, hestaferðir, viðkomustaðir	bændur, sláturhús/slátrari, flutningsaðilar, heildsalar og smásalar	Ferðaskrifstofur, ferðaþjónustuaðilar, gestgjafi, framleiðendur
Lykilstarfsemi		Hugbúnaðargerð, markaðssetning, upplýsingaöflun, viðhorf	Þjónustumiðstöð og kaffihús	Upplifun	aðstaða, fagþekking, eftirlitsaðilar - gott samstarf, samfélagsmiðlar, sala á vörunni	
Lykilauðlindir		Fjármagn, upplýsingar, fjarskipti	Heitt vatn og rafmang. Náttúran	Náttúra, hæð yfir sjávarmáli, lengd	Sýnilegt framleiðsluferli, persónuleg tengsl við sölu, bein sala	Staðbundin menning, staðbundinn matur
Ávinningur í boði	Starfsvettvangur í heimabyggð Færð vinnufélaga þrátt fyrir að starfa ekki við það sama vinnuaðstaða, vinnufriður	Rafræn upplýsingamiðstöð. Miðla upplýsingum og auðvelda aðgengi að þeim. Færa upplýsingagjöf til nútímans í snjalltæki Stýra umferð ferðamanna gagnvirkt	Dreifa álagi ferðamanna	Adrenalín, skemmtun, tengslamyndun	Upplýsingar um vöruna beint frá bónda/seljanda, þ.e.a.s. Matargegnsæi	
Samskipti við viðskiptavini		Óbein samskipti við notendur. Beint við auglýsendur	Persónuleg	Samfélagsmiðlar, internet, skilti	Samfélagsmiðlar, eðlilegur markaðskostnaður, persónuleg samskipti	Bókunarkerfi, samfélagsmiðlar, persónuleg samskipti
Leiðir í viðskiptum		Tengja við ferðaþjónustu, tenglar á heimasíður, gegnum internet+GSM	Samfélagsmiðlar	Hópatilboð, sumard. Fyrsti 17. júní, náttúrudagar		
Hópar viðskiptavina	Skrifstofuvinnandi fólk Námsmenn Fólk í leit að félagsskap	Ferðamenn, innlendir og erlendir og auglýsendur	Ferðamenn og heimamenn	15-60+ ára KK og KVK. Hópefli vinnustaðir, gæs/steggur, ferðamenn	Neytendur	Ferðamenn

Helstu kostnaðarliðir	Vantar húsnæði	Kaup á upplýsingum, laun, auglýsingar, hýsing	Viðhald, laun, húsnæðisbygging	Laun, sumarstörf, björgunarsveitarmenn, leyfisgjöld, vírar/línur, reipi, varnarbúnaður	Tækjakostnaður, umbúðir, geymsla, hráefni/hráefnisöflun, markaðsmál, leyfisgjöld, aðstaða, launakostnaður
Tekjustreymi	Leigugjald	Sala apps og auglýsinga. Bókunarþóknun	Kaffihús, minjagripasala, 2000 kr í laugina á sumrin, 1500 á veturna?	Zip line, mynda/video upptaka, selfie, kaffihús, aparóla, hámark 30 þúsund, klettaklifur	Upplýsingar, jákvæð upplifun, sérstaða, hollusta og hreinleiki

Næstu skref

Ekki hefur verið tekin ákvörðun um hvernig verður unnið áfram með hugmyndirnar, en til að byrja með verða þær kynntar bæði sveitastjórn Skeiða- og Gnúpverjahrepps og á Facebook síðu félagsins.

Öllum er velkomið að nýta þessar hugmyndir sem komu fram á hugmyndasmiðjunni til að vinna áfram og skapa tækifæri til atvinnu við Þjórsá.

Fylgist með á <https://www.facebook.com/Gjalp>