

DREAMHACK

DreamHack startade 1994 om ett litet spelevent mellan ett par kompisar i Malung.

Cirka 30 personer deltog det året och sedan dess har DreamHack växt för varje år som gått.

Under DreamHack 2015 nådde deras livesändningar ut till 210 miljoner människor världen över, med 100 miljoner unika tittare som sammanlagt tittade i 95 miljoner timmar.

Under det året var 23 425 unika datorer kopplade till DreamHacks LAN och sedan dess har de bara vuxit!

 FRAMTIDSFRÖN
presenterar:

VÄRLDENS BÄSTA
ERASÖMLÖSARE

Uppdrag 7 - 9

På DreamHack har vi ambitionen att bredda vår målgrupp. Vi skulle vilja gå bortom den nischade, hårda spelprofilen som vi har idag och marknadsföra oss själva som ett spel-livsstilsevent. Här tänker vi exempelvis cosplay, konst, musik och mycket mer.

Vilka nya målgrupper kan Dreamhack nå och vilka olika typer av arrangemang kan göras för att skapa ett större intresse utöver just själva spelandet och samtidigt inte förlora de befintliga besökarna? Och på vilket sätt kan vi nå ut till den här nya målgruppen?

Tips på frågor att diskutera i klassrummet

- Vad tycker du om att göra på fritiden?
- Har du varit på en stor aktivitet som du tyckte mycket om?
- Om du fick göra vadsomhelst för någon för att få den personen glad, vad skulle det vara?