

# Handlingar till Swedsofts höstmöte 2019

LUND 13 NOVEMBER 2019





## Varmt välkomna till årets höstmöte i Swedsoft

I denna folder hittar ni handlingarna för Swedsofts höstmöte 2019, som behandlar den verksamhet som finns inom serviceverksamheten. På följande sidor kommer först en dagordning och därefter följer bilagor med de förslag till beslut som styrelsen lämnat till mötet. Bilagorna består av förslag till verksamhetsplan och budget för 2020. Avgifterna (medlems- och serviceavgift) kopplas till budgeten.

Har du några frågor är du varmt välkommen att vända dig till vår generalsekreterare Gabriel Modéus. Se kontaktuppgifter nedan.

Efter höstmötet följer årets Software Technology Exchange Workshop, STEW. Glöm inte att anmäla dig till STEW också.

### Gabriel Modéus

Generalsekreterare Swedsoft

08-782 09 79 // [gabriel@swedsoft.se](mailto:gabriel@swedsoft.se)

## OM SWEDSOFTS VERKSAMHET

Verksamheten är uppdelad i två delar, förenings- och serviceverksamhet.

**Föreningsverksamheten** innebär det som har med den ideella föreningen att göra så som stadgar, styrelse, medlemskap med mera. Detta finansieras av den lilla delen av den totala avgiften, medlemsavgiften. Frågor rörande föreningsverksamheten beslutas på förenings-/årsmötet som sker på vårmötet.

**Serviceverksamheten** innebär majoriteten av det arbete som bedrivs för att nå föreningens syfte och långsiktiga mål. Exempel på detta är event, rapporter, projekt med mera som regleras inom verksamhetsplanen. Serviceverksamheten finansieras av serviceavgiften och verksamheten inom serviceverksamheten behandlas av medlemmarna två gånger om året, dels på medlemsmötet på vårmötet och dels på medlemsmötet på höstmötet.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING



AGENDA MEDLEMSMÖTE	4
BILAGA 1 - VERKSAMHETSPLAN	5
BILAGA 2 - BUDGET	13

# AGENDA - MEDLEMSMÖTE



## **På medlemsmötet skall följande ärenden behandlas:**

- a) Val av ordförande och sekreterare för mötet
- b) Upprättande och godkännande av röstlängd
- c) Val av två justeringspersoner tillika rösträknare
- d) Presentation av genomförd verksamhet 2019
- e) Beslut om verksamhetsplan 2020  
Bilaga 1
- f) Presentation av budget 2020  
Bilaga 2
- g) Beslut om uttag av serviceavgifter enligt föreslagen budget 2020
- h) Beslut om budget 2020  
Bilaga 2
- i) Övriga frågor
- j) Mötet avslutas

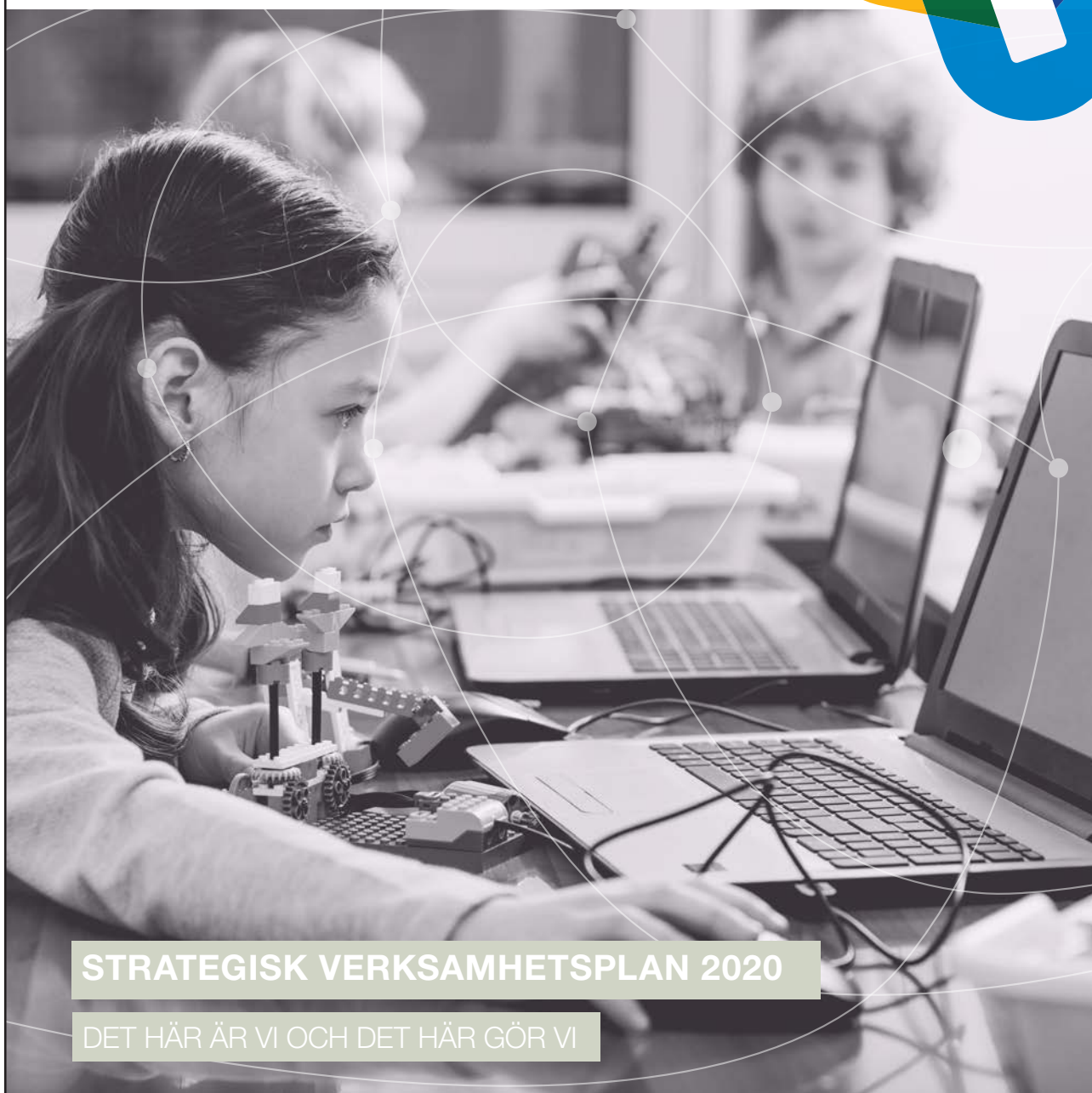
## Rösträtt

All medlemmar i Swedsoft äger en röst per organisation.

# BILAGA 1 - VERKSAMHETSPLAN



SAMLAR SVENSK MJUKVARA



**STRATEGISK VERKSAMHETSPLAN 2020**

DET HÄR ÄR VI OCH DET HÄR GÖR VI



## INNEHÅLL

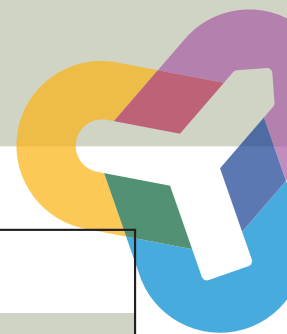
1.	INLEDNING	3
2.	VISION	4
3.	MISSION	4
4.	SÅ JOBBAR VI	4
5.	VÅRT FOKUS	5
5.1	Utbildning och kompetensförsörjning	5
5.2	Forskning och innovation	5
6.	VAD VI GÖR	6
6.1	Påverka	6
6.2	Samverka	7
6.3	Utföra	7



## FRÅGOR?

**Gabriel Modéus**  
Generalsekreterare Swedsoft  
08-782 09 79  
gabriel@swedsoft.se

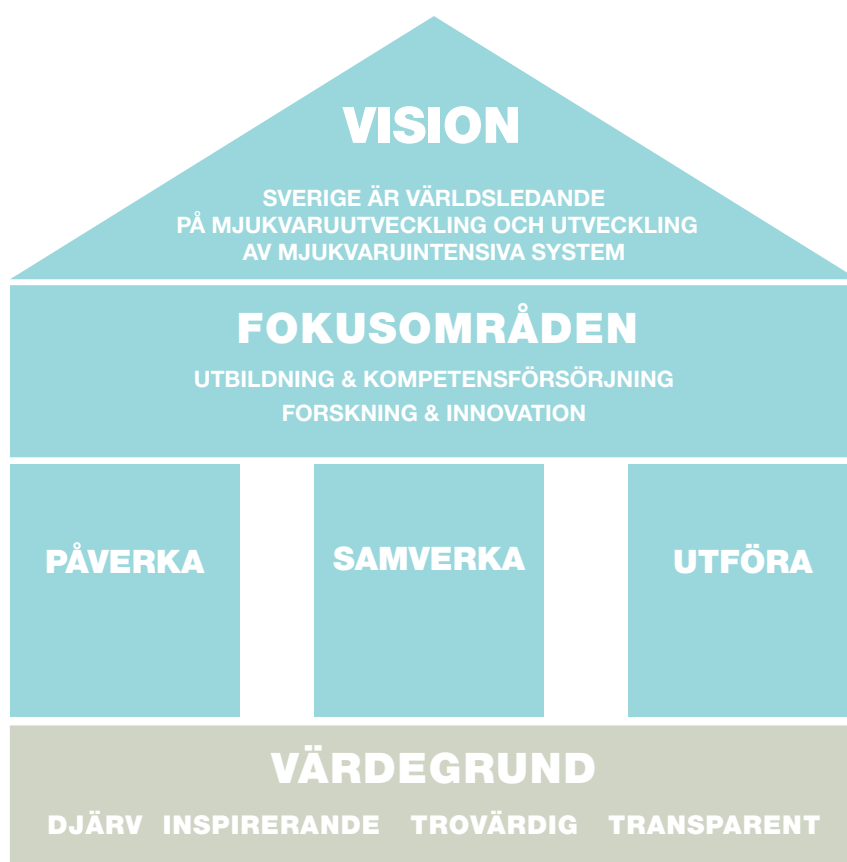




## 1. INLEDNING

Swedsoft är en oberoende, ideell förening som arbetar för att öka svensk mjukvaras konkurrenskraft. Vi välkomnar medlemmar från företag, akademi och offentlig sektor, med verksamhet i Sverige, som är intresserade av mjukvaruutveckling. För att vara nationellt starka är föreningens mål att verka genom sina medlemmar.

Swedsoft vill stärka svensk konkurrenskraft, innovationsförmåga, forskning samt utbildning avseende mjukvaruutveckling och utveckling av mjukvaruintensiva produkter, system och tjänster. Vi vill även öka kunskapen om mjukvara i samhället i syfte att öka förståelsen och intresset för mjukvara i Sverige.



Figur 1. Swedsofts vision, fokusområden, strategiska arbetssätt och värdegrund.





## 2. VISION

## 3. MISSION

## 4. SÅ JOBBAR VI

### 2. Vision

Sverige är världsledande på mjukvaruutveckling och utveckling av mjukvaruintensiva produkter, system och tjänster.

### 3. Mission

Swedsoft verkar för att stärka Sveriges roll som en internationellt erkänd region för utveckling av mjukvara och mjukvaruintensiva system genom att **påverka, samverka** och **utföra**.

Föreningens syfte är att bidra till ökad **kunskap** om mjukvarans roll samt **tillväxt** och ökad **konkurrenskraft** baserat på mjukvara i alla domäner; industriella, samhällsliga och vetenskapliga.

### 4. Så jobbar vi

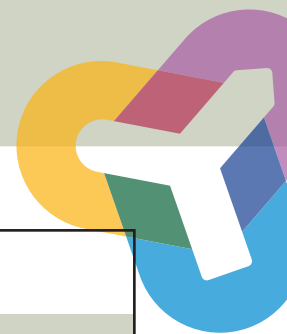
Verksamhetsplanen ägs av Swedsofts styrelse som uppdaterar den vid behov. Medlemmarna fastställer verksamhetsplanen på höstmötet.

Generalsekreteraren ansvarar för att realisera verksamhetsplanen tillsammans med medlemmarna.

Swedsoft som organisation åstadkommer resultat genom att våra medlemmar är initiativrika, drivande och engagerade i föreningens aktiviteter.

Swedsoft står för en viss mängd aktiviteter i egen regi, samarrangerar aktiviteter med andra aktörer med likartade mål och stimulerar dessa till att arrangera liknande aktiviteter, till exempel genom att sprida information om dem.





## 5. VÅRT FOKUS

Föreningens huvudsakliga arbete inför 2020 omfattar två fokusområden som i nuläget anses särskilt viktiga: **Utbildning och kompetensförsörjning** samt **Forskning och innovation**.

### 5.1 Utbildning och kompetensförsörjning

För att klara den framtida kompetensförsörjningen krävs det ett aktivt arbete på bred front från utbud och intresse för utbildningar, till möjligheter till kompetensutveckling och kompetensväxling för yrkesverksamma. Dessutom krävs goda möjligheter att kunna rekrytera den kompetens som inte finns inom landets gränser.

En viktig del av Swedsofts arbete handlar om information och kommunikation, för att lyfta mjukvarans värde och vikt i dagens samhälle, samt att synliggöra olika typer av behov och pågående arbete.

### 5.2 Forskning och innovation

Sverige har en lång tradition av innovationer kopplat till utveckling av mjukvara, detta är något som vi måste ta vara på och arbeta hårt för att det skall finnas ett fortsatt gott klimat för innovationer, samt att synliggöra forskningen inom mjukvara och mjukvaruintensiva system.

Swedsoft verkar för att stärka Sveriges roll som en internationellt erkänd region för forskning och utveckling av mjukvara och mjukvaruintensiva system.

Det bedrivs mycket forskning hos Swedsofts medlemmar och att hitta synergier för att stärka forskningen ytterligare är mycket viktigt.



## 6. VAD VI GÖR

### 6.1 Påverka

Swedsofts uppdrag är att vara en samlande röst för mjukvarusverige (språkrör) för att påverka politiker och beslutsfattare. Vårt mål är att skapa förutsättningar för Sverige att vara en internationellt erkänd region för utveckling av mjukvara och mjukvaruintensiva system. På så sätt vill vi bidra till stärkt välfärd och ökad konkurrenskraft.

#### Mål

- Öka våra externa kontakter och samarbeten med myndigheter, departement, Riksdag, organisationer och andra aktörer av betydelse för att stärka svensk mjukvaruutveckling samt för att öka deras förståelse för mjukvaruutveckling.
- Öka allmänhetens kunskaper och intresse för mjukvara.
- Bidra till att svensk utbildning i alla åldrar skapar en hög kunskapsnivå inom digitalisering och programmering.
- Påverka att vi har lärosäten som besitter den nödvändiga kompetensen som ska läras ut, samt att den bästa och mest aktuella kunskapen om mjukvaruteknik finns i Sverige.
- Uppbyggnad av en tillräckligt stor nationell forskningskapacitet inom mjukvaruutveckling vid svenska lärosäten.
- Verka för att svensk forskning inom området är högt rankad, citerad, använd industriellt och bidrar till samhället i övrigt.
- Tydliggöra myndigheternas satsningar på mjukvaruutveckling och deras ansvar för fortsatta framsteg.
- Verka för att svenska innovationer baserade på mjukvara håller världsklass.

#### Aktiviteter

- Remissvar till relevanta propositioner och utredningar.
- Utbilda Sveriges beslutsfattare i mjukvarans roll för vår konkurrenskraft.
- Framföra föreningens synpunkter i frågor som berör mjukvaruutveckling i nutid och i framtid.
- Arrangera möten med beslutsfattare från olika externa aktörer av betydelse för svensk mjukvaruutveckling.
- Möten om betydelsen av behovet av riktade satsningar för uppbyggnad av varaktig forskningskapacitet inom mjukvaruutveckling med utbildningsdepartementet, näringslivsdepartementet och ett antal forskningsfinansiärer.
- Möten med intressenter i grund- och gymnasieskolan såsom SYO, lärare, och lärarutbildning i syfte att säkra framtida kompetens och intresse (exempelvis genom en ämneslärarutbildning inom datavetenskap för gymnasiet).



## 6.2 Samverka

Swedsoft ska samverka gränsöverskridande mellan branscher, offentlig och privat sektor samt mellan näringsliv och akademi.

### Mål

- Kunskapsspridning mellan och inom företag, offentlig sektor och akademi, så att erfarenheter, forskningsbehov och forskningsresultat sprids.
- Ökad kontakt och samarbete mellan föreningens medlemmar och med relevanta externa intressenter, med särskilt fokus på affärsfrämjande aktiviteter.
- Fånga idéer som skapas i gränstytorna mellan olika aktörer i innovationssystemet för att initiera strategiska projekt och/eller gemensamma projektansökningar.

### Aktiviteter

- Utveckla och genomföra årliga konferensen **Software Technology Exchange Workshop (STEW)**.
- Utveckla och genomföra årliga nätverksträffen **Samling av mjukvarusverige**.
- Anordna och utveckla föreningens höst- och vårmöten.
- Skapa samverkansgrupper (communities) för att öka transparensen, stödja medlemmarnas engagemang i föreningen och utbyten mellan medlemmarna.
- Främja etablering av yrkestematiska forum/mötesplatser som drivs av lärosäten för att stödja kompetensutveckling och karriärbyten inom och till mjukvarubranschen för yrkesverksamma ("tematisk alumnifortbildning").
- Skapa en samverkansgrupp (community) kring livslångt lärande för systemutvecklare och resursförsörjning i Sverige genom utbildning av individer med annat yrke.
- Aktivt engagemang i **Lindholmen Software Development Day**.
- Genomföra regionala möten och seminarier tillsammans med medlemmar i aktuella ämnen.

## 6.3 Utföra

Swedsoft står för en viss mängd aktiviteter i egen regi samt samarrangerar aktiviteter med andra aktörer med likartade mål. Swedsoft kan välja att gå in i en utförarroll och starta **särskilda initiativ**, dvs. korta projekt som bidrar till föreningens mission.

### Mål

- Utifrån kommunikationsplattformen föra en aktiv dialog med riktade budskap till Swedsofts huvudsakliga intressenter. Fokus varierar något med tanke på vilka av frågorna som är mest aktuella över tiden. Kommunicera Swedsofts huvudbudskap: **Framtiden är skriven i kod** och **Swedsoft samlar mjukvarusverige**.
- Utveckla Swedsoft och nå föreningens långsiktiga mål via de särskilda initiativen.
- Aktivt arbeta för att engagera föreningens medlemmar i de särskilda initiativen.

### Aktiviteter

- Driva kommunikationsplattform med riktade budskap och kommunikationssätt till Swedsofts intressenter.
- Ta fram en trendspaning varje eller vartannat år tillsammans med Swedsofts medlemmar.
- Driva vidare arbetet med arbetskraftsinvandring och kortare handläggningstider.
- Statistikprojektet 2.0 – Under 2020 ska vi analysera insamlad data och sammanställa en rapport inom ramen för det pågående Vinnovafinansierade samverkansprojektet. Syftet med detta projekt är att bidra till att Sverige ska kunna möta den globala konkurrensen och i tid fatta rätt beslut vad gäller behovet av kompetens inom mjukvaru- och mjukvarusystemutveckling.



**Swedsoft** samlar svensk mjukvara i en oberoende, ideell förening som arbetar för att öka svensk mjukvaras konkurrenskraft. Våra medlemmar är företag, akademi och offentlig sektor i Sverige. Tillsammans arbetar vi för att Sverige ska vara världsledande på utveckling av mjukvara, mjukvaruintensiva produkter, system och tjänster. Läs mer på:

**swedsoft.se**



# BILAGA 2 - BUDGET



## Serviceverksamhet

	Budget 2020	Prognos 2019	Budget 2019
<b>INTÄKTER</b>			
98000 Kansli/Serviceavg	933 235	950 850	841 050
98006 Event	0	0	0
98008 STEW	200 000	240 300	200 000
98030 Projekt statistik mm	59 264	51 360	69 045
Övriga intäkter		60 000	
<b>Totala intäkter</b>	<b>1 192 499</b>	<b>1 302 510</b>	<b>1 110 095</b>

Not 1

## KOSTNADER

Hänförlig till föreningen	-75 000	-84 520	-74 760
98000 Kansli	953 350	908 109	832 320
98001 Marknadsföring	20 000	27 226	12 000
98006 Event	45 000	40 000	50 000
98008 STEW	276 455	296 005	278 218
98030 Projekt statistik mm	73 640	69 820	113 160
<b>Totala kostnader</b>	<b>1 293 445</b>	<b>1 256 641</b>	<b>1 210 938</b>

Not 2

<b>Årets resultat</b>	<b>-100 946</b>	<b>45 869</b>	<b>-100 843</b>
Ingående medel, tidigare perioder	335 622	289 753	201 227
Utgående medel	234 676	335 622	100 384

## Totalt antal budgeterade timmar

Gabriel	878
Teresia	267
Summa	1 145

## Föreningsverksamhet

INTÄKTER	Budget 2020
Medlemsavgifter	93 765
<b>Totala intäkter</b>	<b>93 765</b>

KOSTNADER	
Föreningsadministration	93 750
<b>Totala kostnader</b>	<b>93 750</b>

<b>Årets resultat</b>	<b>15</b>
Ingående medel, tidigare perioder	0
Utgående medel	15

**Not 1:** Övriga intäkter avser finansiering från Teknikföretagens för gemensam rapport

**Not 2:** Hänförligt till föreningen är föreningens andel av kostnaderna. I föreningens ekonomi är det benämnt Föreningsadministration. Mellan föreningen och serviceverksamhetens ekonomi försvinner 25% moms, därför skiljer sig kostnaderna något.

\* Kontakta kansliet om du önskar mer bakgrundsinformation till budgeten.

# BILAGA 2 - BUDGET



## Specificerat

### 98000 Kansli/serviceavg

I denna post ingår all arbetstid som inte är för specifikt projekt

Intäkter (Serviceavgifter)	933 235	950 850	841 050
Kostnader	953 350	908 109	832 320
Tid	809 900	775 859	680 070
Övriga kostnader	50 000	40 000	60 000
Grundavgift	93 450	92 250	92 250
Resultat	-20 115	42 741	8 730

Timmar Gabriel 685,00

Timmar Teresia 156

### 98001 Marknadsföring

I denna post ingår externa kostnader för marknadsföring

Intäkter	0	0	0
Kostnader	20 000	27 226	12 000
Tid		0	0
Övriga kostnader	20 000	27 226	12 000
Resultat	-20 000	-27 226	-12 000

### 98006 Event

I denna post ingår externa kostnader för event

Intäkter	0	0	0
Kostnader	45 000	40 000	50 000
Tid	0	0	0
Övriga kostnader	45 000	40 000	50 000
Resultat	-45 000	-40 000	-50 000

### 98008 STEW

Denna post handlar om vår årliga konferens STEW

Intäkter	200 000	240 300	200 000
Kostnader	276 455	296 005	278 218
Tid	201 455	210 055	203 218
Övriga kostnader	75 000	85 950	75 000
Resultat	-76 455	-55 705	-78 210

Timmar Gabriel 127,00

Timmar Teresia 111

### 98030 Projekt statistik mm

Denna post handlar om vårt strategiska projekt om statistik kring mjukvaruutveckling.

Intäkter	59 264	51 360	69 045
Kostnader	73 640	69 820	113 160
Tid	68 640	69 347	108 160
Övriga kostnader	5 000	473	5 000
Resultat	-14 376	-18 460	-44 115

Timmar Gabriel 66,00

Timmar Teresia 0

# BILAGA 2 - BUDGET



Kategori	Omsättning	Serviceavgift	Medlemsavgift	Total avgift	Budget 2020		
					Antal	Intäkt service	Intäkt förening
1	0-10 MSEK	5 452	548	6 000	12	65 426	6 574
2	10-20 MSEK	9 087	913	10 000	4	36 348	3 652
3	20-50 MSEK	13 631	1 370	15 000	2	27 261	2 739
4	50-75 MSEK	22 718	2 283	25 000	2	45 435	4 565
5	75-100 MSEK	27 261	2 739	30 000	1	27 261	2 739
6	100-1000 MSEK	36 348	3 652	40 000	0	0	0
7	1 000-10 000 MSEK	49 979	5 022	55 000	1	49 979	5 022
8	10 000 MSEK ->	63 609	6 391	70 000	6	381 654	38 346
Akademi, institut SAMT maxavgift organisationer utanför akademi & institut	-	24 989	2 511	27 500	12	299 871	30 129
<b>Totalt</b>					<b>40</b>	<b>933 235</b>	<b>93 765</b>
						Hänförligt till förening	<b>75 000</b>

För akademi och institut har föreningen en fast avgift då det inte går att räkna omsättning på samma sätt som för ett företag. Organisationer utanför akademien utgår från omsättning upp till och med taket för akademi och institut. Därefter ökar inte avgiften.

**Totalt 1 008 235**

Kategori	Omsättning	Serviceavgift	Medlemsavgift	Total avgift	Status 2019			Prognos 2019			
					Antal	Intäkt service	Intäkt förening	Antal	Förändring kvar	Intäkt service	Intäkt förening
1	0-10 MSEK	5 452	548	6 000	14	75 600	8 400	14	0	75 600	8 400
2	10-20 MSEK	9 087	913	10 000	5	45 000	5 000	5	0	45 000	5 000
3	20-50 MSEK	13 631	1 370	15 000	3	40 500	4 500	3	0	40 500	4 500
4	50-75 MSEK	22 718	2 283	25 000	2	45 000	5 000	2	0	45 000	5 000
5	75-100 MSEK	27 261	2 739	30 000	1	27 000	3 000	1	0	27 000	3 000
6	100-1000 MSEK	36 348	3 652	40 000	0	0	0	0	0	0	0
7	1 000-10 000 MSEK	49 979	5 022	55 000	1	49 500	5 500	1	0	49 500	5 500
8	10 000 MSEK ->	63 609	6 391	70 000	6	346 500	38 500	6	0	346 500	38 500
Akademi, institut SAMT maxavgift organisationer utanför akademi & institut	-	24 989	2 511	27 500	13	321 750	35 750	13	0	321 750	35 750
<b>Totalt</b>					<b>45</b>	<b>950 850</b>	<b>105 650</b>	<b>45</b>	<b>0</b>	<b>950 850</b>	<b>105 650</b>
						Hänförligt till förening	<b>84 520</b>			Hänförligt till förening	<b>84 520</b>
						<b>Totalt</b>	<b>1 035 370</b>			<b>Totalt</b>	<b>1 035 370</b>

medlemsavgift minus moms

## Uträkning medlemsavgift

Ingående balans från 2019	0
Hänförligt till föreningen (betalas till serviceverksamheten)	93 750
<b>Totalt att fakturera medlemmar</b>	<b>93 750</b>

Föreningens kostnad för arbetet till serviceverksamheten är 75 000 kr + 25% moms för 2020. Detta betyder att 93 750 kr med avdrag för eventuell kassa i föreningen ska faktureras som medlemsavgift. Övriga delar till den fasta totala avgiften blir serviceavgift. Medlemsavgiften varierar över åren, men den totala avgiften är fast tills ett medlemsmöte bestämmer annat. Basen är nivå 6 och övriga avgifter räknas automatiskt ut baserat på den.

Kategori	Total avgift	Procent av uträkningstal
1	6 000	15,00%
2	10 000	25,00%
3	15 000	37,50%
4	25 000	62,50%
5	30 000	75,00%
6	40 000	100,00%
7	55 000	137,50%
8	70 000	175,00%
Akademi, institut SAMT maxavgift organisationer utanför akademi & institut	27 500	68,75%





# SWEDSOFT

**Swedsoft** är en oberoende, ideell förening

som arbetar för att öka svensk mjukvaras konkurrenskraft.

Vi välkomnar medlemmar från företag, akademier och

offentlig sektor som är intresserade av mjukvaruutveckling.

Vårt mål är att göra Sverige till ett innovationscenter för

mjukvaruintensiva system och därmed bidra till stärkt

välfärd och ökad industriell konkurrenskraft.

[swedsoft.se](https://swedsoft.se)