

REFERAT Udvalg vedr. regional udvikling d. 15-04-2015

Mødedato Onsdag d. 15. april 2015 kl. 14:00

Mødested Viden Djurs, Østerbrogade 71, 8500 Grenaa

Indholdsfortegnelse

Ansøgning om tilskud til projektet Game Hub Scandinavia - et vækstmiljø for spiludvikling.....	3
--	---

Punkt 1: Ansøgning om tilskud til projektet Game Hub Scandinavia - et vækstmiljø for spiludvikling

1-30-76-7-15

Bilag

Ansøgning Game Hub Scandinavia

b6f4cb89-c4d3-48a9-99cd-f7cf3c571a40

Ansøgning om tilskud til projektet Game Hub Scandinavia - et vækstmiljø for spiludvikling

RESUME

Viden Djurs ansøger om 5,46 mio. kr. fra regionsrådets udviklingspulje til uddannelse til medfinansiering af projektet Game Hub Scandinavia (Vækstmiljø for spiludvikling). Viden Djurs og en række danske og nordiske partnere vil styrke udviklingen af en levedygtig, midtjysk spilbranche, der vil fokusere på entreprenørskab i spiluddannelser, anvendelse af forskning i nye markeder og ikke mindst etableringen af to nye vækstmiljøer.

Projektet har et samlet budget på 29,65 mio. kr. Af dette udgør det samlede danske budget 17,14 mio. kr. Der søges om 5,46 mio. kr. af de regionale udviklingsmidler til uddannelse til at medfinansiere de midtjyske partneres deltagelse i Game Hub Scandinavia.

DIREKTIONEN INDSTILLER,

at der af udviklingspuljen til uddannelse bevilges i alt 5,46 mio. kr. i 2015 til Viden Djurs til gennemførelse af projektet Game Hub Scandinavia, og

at bevillingen gives under forudsætning af, at projektet opnår støtte fra EU-programmet Øresund-Kattegat-Skagerak (ØKS) og de øvrige tilskud.

Sagsfremstilling

I perioden 2011-2014 har Viden Djurs, The Animation Workshop og Aarhus Social- og Sundhedsskole i tæt samarbejde gennemført projektet Scandinavian Game Developers (Skandinaviske spiludviklere), som danner udgangspunkt for ansøgningen. Her er der skabt 22 spilvirksomheder, og derudover er der etableret nyt erhvervsmiljø for spiludviklere i Grenaa.

Med Game Hub Scandinavia vil Viden Djurs og The Animation Workshop, sammen med Erhvervsakademi Dania, bygge videre på det netop afsluttede projekt Scandinavian Game Developers. Projektet gennemføres i 2015-2018 og er et fælles nordisk EU-projekt, som gennemføres i samarbejde med Erhvervsakademi Dania, The Animation Workshop, Aalborg Kommune, Gothia Science Park (SE), Högsolan i Skövde (SE), Folkuniversitetet i Skaraborg (SE) og Fleksibel Utdanning Norge (NO).

I projektet vil der i de kommende tre år blive udviklet mindst 100 nye spilvirksomheder og heraf minimum 40 i Region Midtjylland. Der vil blive etableret endnu to vækstmiljøer med udgangspunkt i erfaringerne fra et af verdens mest innovative og succesfulde vækstmiljøer for spiludviklere, Gothia Science Park i Skövde. Projektet vil være i kontakt med 2.500 studerende, hvoraf 1.400 er tilknyttet midtjyske ungdomsuddannelser, akademi- og professionsbacheloruddannelser.

Endvidere vil projektet vise, hvordan man bruger den nyeste viden fra universiteternes forskningsmiljøer til at skabe yderligere vækst i spilbranchen. Forskningen på partneruniversiteterne skal føre til modeller for, hvordan nye markeder nås, og nye produkter udvikles, f.eks. til markeder som Asien og nye produktområder inden for velfærds- og sundhedsteknologi.

Aktiviteter

For at opnå disse mål vil partnerne bag Game Hub Scandinavia nedsætte en række arbejdsgrupper med ansvar for at gennemføre følgende aktiviteter:

Inkubations- og vækstmiljøer: Her skal der udformes en model for udvikling og drift af inkubations- og vækstmiljøer i henholdsvis Grenaa, Skövde, Viborg og Göteborg. Der skal etableres netværk, udveksles mentorer, virksomheder

og gode erfaringer med det formål at udvikle den "skandinaviske model" for vækstmiljøer.

Entrepenørskab i spiluddannelser: Denne del af projektet har til formål at samle og udveksle erfaringer og deltagere fra de medvirkende vækstmiljøer og uddannelsesinstitutioner. På den baggrund skal der udvikles og afprøves modeller for opstart af spilvirksomheder.

Forskning og inddragelse af forskningsresultater i vækstmiljøer: Temaer for denne del af projektet vil være: orientering mod asiatiske vækstmarkeder, brugen af et mobilt spillaboratorium med det formål at sprede kendskabet til lærings- og træningsspil og mulighederne for at anvende nye spilteknologier til andre formål end underholdning.

Projektet vil arbejde målrettet med spredning af resultater – på lokalt, regionalt, nationalt og globalt niveau. Dette vil blandt andet ske ved afholdelse af fem årlige konferencer, møder mellem "spillere" (game jams) og workshops. De midtjyske spilvirksomheder skal promoveres på de førende konferencer og arrangementer i ind- og udland, blandt andet for at tiltrække investorer.

Økonomi

Projektet har et samlet budget på 29,65 mio. kr. Af dette udgør det samlede danske budget 17,14 mio. kr.

Der søges om 5,46 mio. kr. fra udviklingspuljen til uddannelse til at medfinansiere de midtjyske partners deltagelse i Game Hub Scandinavia.

Der er på nuværende tidspunkt 20,7 mio. kr. i den regionale udviklingspulje vedrørende uddannelse. Der vil efterfølgende restere 15,2 mio. kr.

Tabel 1. Budget og finansiering	
1.000 kr.	2015
<i>Budget</i>	
Projektmedarbejdere	8.604
Projektadministration	451
Projekttaktiviteter (inddragelse af videnpersoner, mulige investorer etc.)	3.325
Rejser og ophold	1.732
Udstyr	1.709
Indirekte omkostninger	1.323
Budget i alt	17.144
<i>Finansiering</i>	
Viden Djurs	-378
Erhvervsakademiet Dania	-303
The Animation Workshop	-282
Aalborg Kommune	-2.150
EU KASK-midler	-8.572
Region Midtjylland - udviklingspuljen til uddannelse	-5.459
Finansiering i alt	-17.144

BESLUTNING

Det rådgivende udvalg vedrørende regional udvikling har ved skriftlig høring fra den 17.-20. april 2015 anbefalet direktionens indstilling til forretningsudvalget.

Tilde Bork og Arne Lægaard var forhindrede i at deltage i sagens behandling.