



Presseinformation - 211/3/2016

21.03.2016
Seite 1 von 3

Kreative Köpfe und zukunftsfähige Geschäftsmodelle in NRW

Staatskanzlei
Pressestelle
40190 Düsseldorf
Telefon 0211 837-1134 oder 1405
Telefax 0211 837-1144

Landesregierung fördert 18 Projekte der Medien- und Kreativwirtschaft mit rund 14 Millionen Euro

presse@stk.nrw.de
www.land.nrw

Das Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk und der Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien teilen mit:

Im Leitmarktwettbewerb CreateMedia.NRW stehen die Gewinner jetzt fest. Ein unabhängiges Gutachtergremium hat 18 Projekte der Medien- und Kreativwirtschaft zur Förderung empfohlen. Die Projekte werden aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung - EFRE - (10,9 Millionen Euro) und aus Landesmitteln (knapp 3,1 Millionen Euro) finanziert. Bis zum Jahr 2020 stehen für diesen Förderwettbewerb, den der Medienminister gemeinsam mit dem Wirtschaftsministerium realisiert, insgesamt 40 Millionen Euro an europäischen Fördermitteln zur Verfügung.

Medienminister Franz-Josef Lersch-Mense sagte: „Die ausgewählten Projekte zeigen: NRW hat eine kreative und vielfältige Medienlandschaft. Zukunftsfähige Geschäftsmodelle stärken die Wettbewerbsfähigkeit des Innovationsstandortes Nordrhein-Westfalen. Und sie tragen dazu bei, dass Arbeitsplätze gesichert und neue geschaffen werden.“

Ein besonderer Schwerpunkt der Förderung liegt auf innovativen Vorhaben aus der Medien- und Kreativwirtschaft, die einen Brückenschlag zu anderen Branchen bilden.

Wirtschaftsminister Garrelt Duin sagte: „Von der Förderung kreativer Ideen profitieren auch Industrie, Handwerk und Mittelstand. Somit stärkt der Leitmarktwettbewerb CreateMedia.NRW den gesamten Wirtschaftsstandort und fördert Wachstum und Beschäftigung in Nordrhein-Westfalen.“

Aus den insgesamt 41 eingegangenen Projektskizzen wurden folgende 18 Vorhaben zur Förderung empfohlen:

- **360 Grad Prod-Bench** – Entwicklung einer Technologie zur Erstellung von 360-Grad-Videos; wdw Service GmbH Haan, tv square GmbH Köln
- **CreaLogTiv** – Gestaltung von spielebasierten Ansätzen zur Mitarbeiterschulung für die Logistikbranche; Technische Universität Dortmund, Aruba Studios GmbH Mülheim a. d. Ruhr
- **CreateNet.NRW** – Strategien für die Immobilienwirtschaft zur Gestaltung und Vermarktung von Kreativstandorten mittels eines Social-Franchise-Systems; Netz NRW – Verbund für Ökologie und soziales Wirtschaften e.V. Dorsten, Institut für Raumforschung & Immobilienwirtschaft Dortmund
- **DigiMat** – Forschungsprojekt zu den Potenzialen digital basierter Geschäftsmodelle aus der Verbindung von Kreativwirtschaft und Handwerk; Westfälische Hochschule Gelsenkirchen, Folkwang Universität der Künste Essen
- **Emerging Artist** – Entwicklung einer Suchmaschine zum Auffinden von Nachwuchskünstlern aus der Kunstszene; Unavailable GmbH, Köln
- **EPPSA** – Entwicklung einer generischen Plattform für positionsbezogene Spiele; The Good Evil GmbH Köln, ART+COM AG Köln, Cologne Game Lab TH Köln
- **FASE AI** – Automatisierung von Vertriebsprozessen für den Software-as-a-Service-Markt; The SaaS Co. UG Köln
- **FORK** – Ansatz zur Übertragung von Forschungswissen auf die Kultur- und Kreativwirtschaft mittels mobiler Webtechnologie; Pixelpark AG Köln, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg St. Augustin
- **FUFU Cope** – Entwicklung einer Middleware zum verbesserten Schutz von E-Shops vor Hacker-Angriffen; WMDB Systems GmbH Düsseldorf, Web-vision GmbH Mönchengladbach
- **MOCCA** – Vier interdisziplinäre Projekte im Kontext „Bewegung“, u.a. als Dienstleistung für den Gesundheitsbereich; Hochschule Düsseldorf, LAVA Labs Moving Images GmbH & Co.KG Düsseldorf, Tanzhaus NRW Düsseldorf, Velamed GmbH Köln
- **Nett-Werkzeug** – Aufbau einer Plattform für eine verbesserte Koordination von kommunalen Flüchtlingsinitiativen, Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik an der Universität Siegen, Institut für Medienforschung der Universität Siegen, Image Transfer GmbH Essen
- **PES** – Entwicklung von Algorithmen zur automatischen Generierung von Spielelementen in Computerspielen; Blue Byte GmbH Düsseldorf

- **Senior Design Lab** – Gründung einer Einrichtung zur gemeinsamen Entwicklung von Produktideen durch Senioren und Unternehmen; Fraunhofer UMSICHT Oberhausen, Designbüro MMID GmbH Essen, AWO Dortmund, Sanitätshaus Kraft GmbH & Co.KG Dortmund, F&A Manufaktur Dortmund, InWest eG Dortmund, International School of Management gGmbH Dortmund
- **SyncTank.NRW** – Entwicklung eines Strategiekonzepts für ein Sync-Kompetenznetzwerk in NRW; Cologne on pop GmbH Köln, Institut für Kunst/Musik/Textil der Universität Paderborn
- **VeedelsApp** – Entwicklung einer prototypischen App mit integrierter Standorterkennung für den Hinweis auf Sehenswürdigkeiten; Guse IT Solutions GmbH Köln
- **VeraPlan** – Entwicklung eines interaktiven Planungstools zur Raumbelagung, Volavis GmbH Leopoldshöhe
- **VikoDia** – Entwicklung eines Visualisierungs- und Benutzerführungskonzepts für digitale Anlageberatung, Moneymeets GmbH Köln, WHU Otto Beisheim School of Management Düsseldorf
- **VR-RLX** – Virtual-Reality System zur Reduktion von Angst bei Kindern während einer MRT-Untersuchung; Lehrstuhl für Medieninformatik der Universität Duisburg-Essen, Zentrum für Kinder- und Jugendmedizin der Universitätsklinikum Essen, Medintec GmbH i.G. Dinslaken, LAVAlabs Moving Images GmbH & Co.KG Düsseldorf, MRI-STaR GmbH Gelsenkirchen

Bereits in der ersten Einreichrunde des Wettbewerbs im vergangenen Jahr wurden 16 Projekte der Medien- und Kreativwirtschaft mit rund sieben Millionen Euro gefördert.

Ein zweiter Durchgang des Wettbewerbs mit zwei weiteren Einreichrunden startet voraussichtlich im Jahr 2017.

Weitere Informationen zu den Aufrufen und Fristen finden Sie unter www.efre.nrw.de und www.leitmarktagentur.nrw.de .

Pressekontakt:

Nina Heil, nina.heil@stk.nrw.de Telefon 0211/837-1399

Ulrike Coqui, ulrike.coqui@mweimh.nrw.de Tel: 0211/61772-432

Dieser Presstext ist auch über das Internet verfügbar unter der Internet-Adresse der Landesregierung <http://www.land.nrw>