

Baltic Game Industry — Empowering a Booster for Regional Development



Partnerskabet:

22 partnere fra Tyskland, Danmark, Estland, Finland, Letland, Litauen, Polen, og Sverige

Periode:

Oktober 2017 – September 2020

Totalt budget:

EUR 3.5 millioner

Bidrag fra den Europæiske Fond for Regional Udvikling:

EUR 2.75 millioner

Lead Partner:

BGZ Berliner Gesellschaft
für internationale Zusammenarbeit mbH
www.bgz-berlin.de



Kontakt:

Erhvervsakademi Dania
Game Hub Denmark, Østerbrogade 67
A-C, 8500 Grenaa
www.gamehubdenmark.com

Mikkel Fledelius Jensen
2681 5133
mfj@gamehubdenmark.com



EUROPEAN
REGIONAL
DEVELOPMENT
FUND

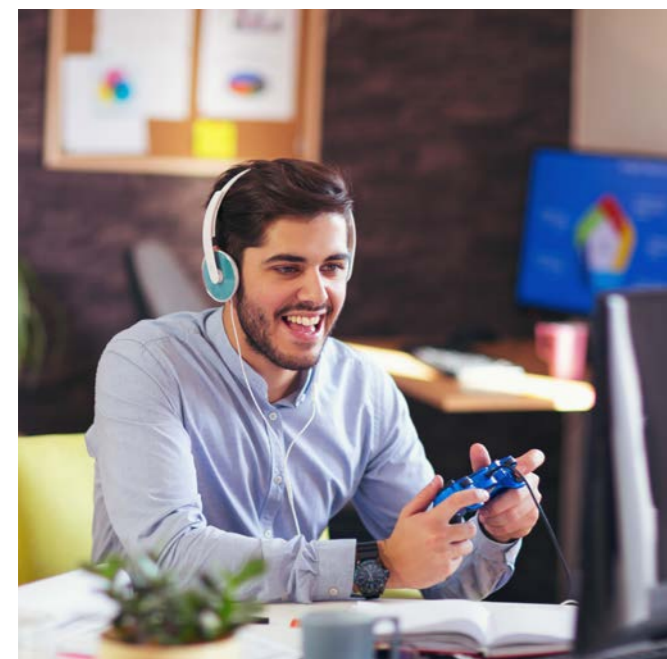


www.baltic-games.eu

Intentionen

Spilindustrien er den mest dynamiske, kreative industri i verden, og oplever i disse år meget høje vækstrater.

Projektet vil give Østersøregionens spilindustri et løft, styrke innovationskapaciteten, og gøre regionens spilindustri i stand til at konkurrere på det globale marked. Det centrale element er udviklingen af vedvarende inkubationsstrukturer, programmer og ordninger, der effektivt understøtter flere nystartede spilvirksomheders etablering og levedygtighed



Projektet

Projektets målsætning er at skabe en stærk spilbranche omkring Østersøen, ved bl.a. at styrke internationaliseringen og samarbejdet på tværs af interessenter og lande, og at etablere et fælles brand. BGI består af tre komponenter – forbedring af rammevilkår, inkubationskapacitetsopbygning og udvidelse af forretningsmuligheder for spilbranchen ud over underholdning. Projektet vil resultere i:

- Mere målrettet erhvervsstøtte til nystartede virksomheder i de otte lande
- Funktionelle spilinkubatorer, der yder rådgivning og vejledning til nystartede spilvirksomheder
- Øgede forretningsmuligheder for programområdets spilindustri

Hvem gavner det?

Projektets primære målgruppe er startups i spilbranchen, samt små og mellemstore spilvirksomheder, da disse er de primære aktører i forhold til at skabe økonomisk vækst. Derudover adresserer vi offentlige myndigheder, brancheorganisationer, klynger og netværk og endelig andre industrier, der vurderes som (potentielle) aftagere af produkter, der er baseret på spilteknologi.

Partnerskabet

22 partnere fra de otte involverede BSR-lande udgør til sammen et stærkt partnerskab. Disse repræsenterer bl.a. offentlige myndigheder, brancheorganisationer, videnskabsparter, og repræsentanter for sundhedsindustrien. Yderligere 25 organisationer støtter konsortiet som associerede partnere. Disse yder politisk støtte, tilføjer en bredere indsigt i det politiske arbejde der er med til at regulere rammebetingelserne for startups i de deltagende lande, indsigt i den aktuelle udvikling i spilbranchen samt bidrag til formidling af projektets resultater.



Activiteter

Forbedringer af rammebetingelser

- Netværk, øget bevidsthed hos, og kapacitetsopbygning i samarbejde med politiske beslutningstagere
- Udarbejdelse af strategier for bedre at imødekomme spilvirksomhedernes behov
- Fremme af Østersøregionen som et hotspot i den globale spilbranche

Udvikling af inkubationsstrukturer

- Konzeptudvikling og kapacitetsopbygning til spilinkubation
- 3 piloter: Inkubationsforløb og finansiering; Mentorprogram; Samarbejde og udvikling af model for inkubation på tværs af regionen
- Integration af spilinkubation i erhvervsfremmende ordninger

VR i andre sektorer end spilbranchen

- Identifikation af potentialet for VR i andre brancher end spilindustrien
- Identifikation af rammebetingelser for brug af VR-applikationer på hospitaler
- Udvikling, evaluering og implementering af en VR-pilotapplikation for sundhedssektoren og udformning af en VR-sundhedsreferencemodel
- Udvidelse af forretningsmuligheder for spiludviklere

Leverancer

- Fælles analyser, rapporter og kommunikationsstrategi
- Strategier og handlingsplaner for forbedringer i rammebetingelser og for støtte til inkubationsprogrammer i Østersøregionen
- Opdaterede strategier og ordninger der fremmer vilkårene for programområdets spilbranche
- Modeller og retningslinjer for spilinkubatorers programmer og finansiering, mentorstøtte og internationalt samarbejde om udvikling af spilbranchen
- Oversigt over god praksis hvad angår VR-applikationer og anbefalinger til VR apps i andre brancher
- Funktionel VR-applikation til terapeutisk brug som demonstration, inklusiv retningslinjer for implementering af denne, der tager højde for hospitalsspecifikke rammebetingelser og en VR-sundhedsreferencemodel
- Køreplan for udvikling, implementering og drift af spilinkubation

